

Der Gefrorene Mund

Ein Abenteuer für drei bis fünf Einsteiger- bis erfahrene Helden

Von Marc Thorbrügge

(marc.thorbruegge@web.de)

Anforderungen: Spieler (niedrig) / Meister (mittel)

Ort: Tiefhusen und nördliche Große Öde

Zeit: Beliebiger Monat 1032 – 1035 BF

Einleitung

Dieses Abenteuer schleudert mitten in die Ereignisse, die sich rund um den Diebstahl einer Reliquie aus dem Boron-Tempel in Tiefhusen entspinnen. Durch einen zunächst leicht erscheinenden Auftrag werden die Helden Komplizen eines kompromisslosen Söldners und müssen schließlich geradebiegen, was sie angerichtet haben. Dazu müssen sie der gestohlenen Reliquie hinterherreisen, eine verlassene Sternengoldsuchersiedlung finden und schließlich einer gierigen Hexe das Handwerk legen.

Geeignet dafür sind drei bis sechs Helden, die bereits einige Abenteuerpunkte gesammelt haben, aber noch keine alten Hasen sind. Etwa 500 ausgegebene Abenteuerpunkte sollten reichen, um dieses Abenteuer zu überleben. Bei einer großen Gruppe von fünf oder sechs Spielern kann es sich auch um reine Einsteigercharaktere handeln.

Wildnistaugliche Charaktere werden ebenso hilfreich sein, wie Streuner, die sich in den Gassen der Städte auskennen. Kampfkünste und Intellekt werden gleichsam gefordert, also sollte eine gut gemischte Gruppe die Suche nach dem Gefrorenen Mund aufnehmen.

Für den Spielleiter wird eine Lektüre der Spielhilfe „*Reich des Roten Mondes*“ (Ulisses, 2009) empfohlen, ist aber nicht notwendig.

Kapitel I – In Tiefhusen

Orks und Menschen

Tiefhusen in den frühen 1030ern ist eine Stadt, die zwischen Aufbruchstimmung und Hoffnungslosigkeit schwankt. Orks halten die Stadt seit zwanzig Jahren besetzt und den König der Stadt faktisch entmachtet. Momentan ist die Lage immerhin stabil. Die Menschen haben sich in die nicht mehr ganz so neue Situation gefügt und mit den Besatzern arrangiert. Den Helden sollte klar sein, dass die Schwarzpelze in Tiefhusen nicht die gesichtslosen Bösewichte sind, sondern die dominante Macht. Wenn sie diese Erkenntnis nicht schon vorher haben, sollten sie durch eine Gelegenheit in der Stadt darauf gebracht werden. So kommt eine Gruppe halbstarker Orks mit kleineren Vergehen unbescholten davon und Menschen, die auch nur ein Wort gegen sie erheben, werden streng auf den Status Quo hingewiesen.

Der zahnlose Rotschopf

Das Abenteuer beginnt für die Helden in der Schenke *Zum Blauen Frosch* von der sie gehört haben, dass es dort immer jemanden gäbe, der tatkräftige Leute für einen Auftrag sucht. Die gemütliche Schenke ist an dem Abend zwar voll, aber nicht überfüllt und tatsächlich müssen die Helden nicht lange warten, bis sie jemand anspricht.

Unauffällig hat sich ein untersetzter rothaariger Mann an ihren Tisch begeben. Er mag um die 60 Jahre alt sein und besitzt bereits keinen einzigen Zahn mehr. Breite Schultern verraten, dass dieser Mann früher sehr kräftig gewesen sein muss und sein vernarbtes Gesicht gibt Auskunft über ein wahrscheinlich kriegerisches Leben. Er scheint zu hinken und nicht mehr so gut zu sehen. Wenn er mit den Helden spricht, fixiert er sie mit zusammengekniffenen Augen.

Er stellt sich als Juko vor und hat einen Auftrag für die Helden. Einen sehr leichten Auftrag, wie er sagt. Und zwar sei er am Nachmittag in seinem eigenen Haus überfallen worden. Man habe ihm ein wertvolles Schmuckstück gestohlen. Er habe den Dieb und seine Gesellen zwar ausfindig gemacht, aber sei zu alt, um sie alleine zu stellen, weshalb ein kräftige junge Leute sucht, die ihm helfen können.

Juko bietet jedem der Helden einen goldenen Dukaten an, wenn sie ihn begleiten. Der Dieb soll sich nur ein paar Gassen weiter aufhalten und scheint dort auf einen Hehler oder ähnliches zu warten.

Tatsächlich wartet der Dieb namens Hagen auf Juko persönlich. In dessen Auftrag ist Hagen gemeinsam mit seinen Komplizen im Boron-Tempel eingebrochen und hat für ihn ein machtloses, aber kunstfertiges Artefakt gestohlen.

Die Gefrorenen Lippen von Tiefhusen bestehen aus einem seltenen schwarzen Gestein und sind angeblich die Lippen der heiligen Borana, die mit einem Kuss Vergessen bringen konnte. Der detailliert gefertigte Mund stammt angeblich aus der Rohlszeit, hat keine besonderen Kräfte, zieht aber jeden Betrachter in seinen Bann. Ein perfekt geformter Mund und beispielloses Kunstwerk, denn selbst kleinste Fältchen sind sichtbar.

Juko braucht ihn, um eine ehemalige Geliebte zu beeindrucken. Er hat Hagen angeheuert, um ihn zu stehlen. Doch dieser hat eine aberwitzig hohe Summe verlangt, die Juko nicht bezahlen kann: 200 Dukaten. Ein stolzer Preis, aber wahrscheinlich angemessen für einen Einbruch in einen Tempel der Zwölfe.

Juko ist außerdem nicht so gebrechlich wie er tut. Er hinkt in Wirklichkeit nicht und kann noch sehr gut sehen. Wahrscheinlich könnte er Hagen auch selbst besiegen, will jedoch kein Aufsehen erregen. Ein alter Steckbrief aus dem Jahre 1009 BF sucht den alten Söldner immer noch wegen Mordes an einem angesehenen Händler aus Lowangen.

Hagen

Willigen die Helden ein, den vermeintlich gefahrlosen Auftrag zu erledigen, führt Juko sie grinsend aus der Schenke in die Nähe einer schäbigen Gasse. Er bittet die Helden, sie zu betreten. Er selbst will im Hintergrund bleiben.

In der Gasse wartet bereits der stolze Streuner Hagen mit seinen beiden Gehilfen, die allesamt ihre Seele verkaufen würden – wenn der Preis stimmt.

Kommen die Helden näher, versuchen sie zunächst, die Neuankömmlinge mit großmäuligen Lästereien zu vertreiben. Irgendwann sollte Hagen jedoch dämmern, dass diese Leute hier sind, weil sie etwas von ihm wollen. Ohne großes Vorgeplänkel geht er deshalb mit seinen Leuten zum Angriff über. Er ist in keinem Fall zu Kompromissen bereit, vor allem wenn er meint, eine Falle zu wittern. In einem Anfall purer Selbstüberschätzung hält er sich für fähig, die Helden ohne Probleme zu besiegen. Vielleicht ist dieser Hochmut bereits die Strafe der Götter für seinen Frevel. Er wird, wenn möglich, bis zum Tod kämpfen.

Hagen

Rapier AT 15 PA 12 TP 1W+3 Ini 1W+11

LeP 32 AuP 34 WS 7 MR 5 RS 1 (Robuste Kleidung)

SF: Finte, Meisterparade, Gezielter Stich, Aufmerksamkeit

Zwei Messerstecher

Langdolch AT 12 PA 10 TP 1W+2 Ini 1W+10

LeP 30 AuP 31 WS 6 MR 4 RS 1 (Robuste Kleidung)

SF: Finte, Gezielter Stich

Haben die Helden diese Gegner überwunden, eilt Juko zu ihnen und wirft ihnen [Anzahl der Helden] Dukaten vor die Füße. Helden, die eine Probe auf *Klugheit* schaffen, werden bemerken, dass ihr Auftraggeber auf einmal nicht mehr hinkt.

Bevor die Helden ein Gespräch mit ihm beginnen können, hat er die Leichen – oder was auch immer – der Diebe durchsucht und reckt triumphierend die gesuchten Lippen in die Höhe. Einen Augenblick später ist bereits wieder auf dem Weg zur Straße. Versuchen die Helden, ihn aufzuhalten, werden sie dabei von zwei Gardisten unterbrochen, die wissen wollen, was passiert ist. Den alten Mann ignorieren sie seltsamerweise und lassen ihn ohne Schwierigkeiten gehen.

Die Bitte des Geweihten

Jukos plötzliches Verschwinden geht einher mit dem plötzlichen Erscheinen zweier Stadtwachen. Barsch stellen sie ihre Fragen an die Helden. Wollen wissen, wer den Kampf begonnen hat und warum es zum Blutvergießen kommen musste. Stellen Sie die Wachen uneinsichtig und mürrisch dar. Sie sind bereits die halbe Nacht unterwegs und haben keine Lust auf die Ausreden selbsternannter Gesetzeshüter. Da Juko nicht aufzufinden ist, glauben die Wachen den Helden kein Wort.

Tatsächlich hat Juko die beiden Wachen mit ein paar Silbertalern geschmiert, damit diese die Helden am Tatort eine Weile aufhalten, damit er in Ruhe verschwinden kann.

Erst die Ankunft des Boron-Geweihten Harad ändert die Lage für die Helden. Er identifiziert mit knappen Worten den erschlagenen Hagen als frevlerischen Halunken, der die Tempelkasse stehlen wollte. Die Wachen weist er lapidar darauf hin, dass er sich um die Leichen kümmern wird, woraufhin die beiden sich murrend trollen.

Ist der Geweihte mit den Helden allein, bittet er sie zunächst, als Buße für das von ihnen vergossene Blut, zumindest die Leichen in den Boron-Tempel zu tragen. Ein Held mit *Totenangst* könnte Probleme damit haben. Sollten sich die Helden dieser Bitte völlig verweigern, wird Harad sie ermahnen und erwähnen, dass sie, wenn auch ohne ihr Wissen, einem Frevler in die Hände gespielt haben. Sie sollten ihm deshalb besser folgen, wenn ihnen ihr Seelenheil etwas wert ist. Der Geweihte versteht es, eine kurze Bitte wie eine Drohung klingen zu lassen. Hager und asketisch versprüht er genug Autorität, um selbst vorlaute Prahler unter den Helden schnell verstummen zu lassen. Unter der bleichen Haut zeichnen sich bereits die Knochen ab und seine Augen liegen tief in den Höhlen.

Sehr gute *Menschenkenntnis* (10+ Punkte über) verrät einem Helden jedoch, dass den gefassten Geweihten tief im Innern irgendetwas beunruhigt.

Tatsächlich sorgt sich Harad um das Verbleiben der Gefrorenen Lippen. Während er Hagens Leichnam identifiziert, durchsucht er den Toten beiläufig nach dem Schmuckstück, murmelt zum Schein allerdings ein paar Segenssprüche auf Bosparano. Da er es dort nicht mehr findet, sind die Helden seine einzige Spur. Deswegen führt er sie durch das nächtliche Tiefhusen zu seinem schlichten Tempel. Diese merkwürdige Gesellschaft erntet nur wenige skeptische Blicke, denn die meisten Tiefhusener schlafen bereits tief und fest. Es kann jedoch zu einigen Irritationen bei Passanten führen, die sicher aber spätestens dann auflösen, wenn sie den Geweihten erkennen.

Da der Boron-Tempel ein Stück außerhalb der Stadt liegt, müssen die Helden mit dem Geweihten das Tjolmarer Tor passieren. Eigentlich ist es verschlossen, aber der strenge Blick des Geweihten, öffnet eine Nebentür. Selbst die Orks, die am Tor Wache halten, scheinen Angst vor ihm zu haben.

Im Tempel

Haben die Helden gemeinsam mit Harad den Tempel erreicht, wird er sie bitten, ihm zu erzählen, warum sie die Halunken niedergeschlagen haben. Erzählen die Helden ihm, dass sie von einem alten Mann namens Juko darum gebeten wurden, wird er seufzend nicken und ihnen die wahre Natur ihres Auftrages offenbaren.

Juko kam bereits vor einigen Tagen zu ihm und hat ihn nach einer alten Reliquie ausgefragt, die in den Kammern unter dem Tempel verborgen sei. Dabei handelt es sich um **den Gefrorenen Mund**, angeblich die versteinerten Lippen der heiligen Borana. Harad vermutet bereits seit vielen Jahren, dass es sich nur um ein kunstvolles aber machtloses Schmuckstück handelt, das irgendwie in den Tempelschatz gelangt ist. Selbst wenn der Kuss der Heiligen Borana tatsächlich süßes Vergessen bringen konnte – diese Lippen können nichts dergleichen.

Harad schätzt sie jedoch sehr, da sie ein wichtiger Bezugspunkt für die Gläubigen sind. In Tiefhusen werden nur die Reichen, die sich ein Begräbnis leisten können, durch den Boron-Priester beerdigt. Die Leichen der Übrigen werden auf ein Floß gebettet und unter liturgischem Gesang dem Fluss übergeben. Zum Abschied werden die Lippen eines jeden Toten mit dem Gefrorenen Mund berührt, um dem Verstorbenen seine schmerzlichen Erinnerungen zu nehmen.

Darum kennt auch jeder in Tiefhusen dieser Reliquie. Juko dachte sich, dass dieses kleine Kunstwerk seine ehemalige Angebetete, die gierige Hexe Karella, überzeugen könnte, ihn zurückzunehmen. Darum suchte er den Tempel auf, um Harad auszuhorchen.

Der Geweihte schwieg zunächst, bemerkte dann aber, dass Juko bereits sehr viel über die Lippen und ihren Aufbewahrungsort wusste. Mit knappen aber barschen Worten vertrieb er ihn daraufhin aus dem Tempel und hoffte, dass die Angelegenheit damit erledigt sei.

Am späten Abend des heutigen Tages fand jedoch ein Einbruch statt, welcher den Boroni, der sich gerade in einer stillen, tiefen Andacht befand, völlig überraschte. Ebenso entsetzt war er über die gotteslästerliche Natur der Einbrecher. Sie packten und fesselten ihn, woraufhin sie ihn verhöhnten und sich auf die Suche nach der Reliquie machten. Einer blieb zurück und bewachte den Geweihten.

Die anderen beiden kamen nach einer halben Stunde tatsächlich mit der Reliquie und einem triumphalen Grinsen im Gesicht wieder zurück. Harad ließ diese Demütigung stumm über sich ergehen, bat seinen Herrn aber darum, diese lästerlichen Halunken zu bestrafen. Über ihren Tod empfindet er deshalb grimme Genugtuung, die er mit den Helden jedoch nicht teilt.

Jedenfalls vermutet Harad nun, dass dieser Juko, der nun offensichtlich im Besitz des Mundes ist, Hagen und seine Leute angeheuert hat, sie aber aus dem Weg räumen wollte, damit sich nicht herumspricht, dass sie für ihn in den Tempel eingebrochen sind.

Deshalb bittet Harad die Helden nun darum, diesen Juko zu finden und die gestohlene Reliquie von ihm zurückzuholen. Sollten die Helden sich vehement weigern, dem geweihten zu helfen, weist er sie auf ihre Verwicklung in diesen Fall hin und das Boron dereinst kein Mitleid zeigen wird, wenn ihre Zeit gekommen ist, so wie auch sie nun keines zeigen.

Als letztes Argument bietet der Geweihte den Helden eine kleine Belohnung an. Zwei Dukaten für jeden von ihnen, wenn sie Juko aufstöbern und die Lippen zurückbringen. Ihm ist klar, dass diese Gruppe Juko persönlich gesprochen hat und vielleicht wieder Kontakt mit ihm aufnehmen kann. Außerdem befürchtet er, dass

ihm keine Zeit bleibt, andere Leute anzuheuen, bevor Juko mit den Lippen über alle Berge ist, lässt sich dies aber nicht anmerken.

Nehmen die Helden, aus welchen Gründen auch immer, den Auftrag an, zeigt Harad fast so etwas wie Freude und Erleichterung, doch die Züge des Boroni bleiben hart.

Die Suche nach Juko

Den Helden haben nun die Aufgabe, Juko irgendwo in Tiefhusen aufzuspüren. An und für sich eine kaum zu bewältigende Aufgabe, doch vielleicht hilft ein Geistesblitz ja weiter. Hier einige Ideen, wie die Helden Juko finden können:

Vielleicht hat jemand in der Nähe des Kampfschauplatzes gesehen, wohin der rothaarige Mann ohne Zähne verschwand?

An und für sich eine gute Idee, doch mitten in der Nacht treibt sich kaum jemand in den Straßen herum. Ein wenig können die Helden jedoch herausfinden, wenn sie sich in den Gassen umhören.

- Gassenwissen 0+

Ein paar angetrunkene Streuner haben Juko wohl gesehen, können aber nicht sagen, in welche Richtung er gegangen ist.

- Gassenwissen 3+

Die Helden finden eine Gasse weiter einen beliebten Schlafplatz für Obdachlose, wo die grantige Karla rumlungert. Seit Tagen leidet sie unter Schlaflosigkeit und läuft deshalb ab und zu in ihrer Gasse auf und ab.

→ Überreden 3+ oder 1 Silbertaler als Bestechung

Karla hat Juko tatsächlich gesehen, weil der Kampflärm sie geweckt hat und sie nachsehen wollte, was los ist. Der Kerl hat sie fast umgerannt, als er Richtung Hesinde-Tempel davon ist.

Vielleicht hat Juko vor den Helden bereits versucht, andere Söldner anzuheuern?

Im *Blauen Frosch* finden die Helden niemanden mehr, auf den dies zutreffen könnte. In einer kleinen Schänke zwei Ecken weiter hockt jedoch noch der alternde Salzaraner Franjo.

- Menschenkenntnis 2+

Franjo brennt darauf, seine Lebensgeschichte mit jemandem zu teilen. Vor Jahren kam der durchschnittliche Fechter in den Norden, um für seine Mutter ein Kontor in Tjolmar zu errichten. Der Orkensturm und die Konfiszierung seines Vermögens durch die Besatzer kamen ihm jedoch dazwischen. Seitdem hat er sich nicht mehr in seine Heimat zurückgetraut und schlägt sich im Svellttal als Söldner durch. Wenn sich ein Held diese etwa 30 Minuten lange Lebensbeichte anhört, erwähnt Franjo am Schluss tatsächlich Juko. Da Franjo schon lange in der Stadt ist und Juko nicht kannte, wollte er wissen, wo dieser wohnt. Als Juko daraufhin sehr verschlossen reagierte, wurde Franjo misstrauisch und lehnte den Auftrag ab. Er bemerkte jedoch einen Hinweis darauf, wo Juko untergekommen sein könnte, den er für zwei Silbertaler mit den Helden teilt.

Den Mantel, den Juko trug, hat Franjo vor wenigen Tagen noch bei einem Händler in der Nähe des Hesinde-Tempels gesehen. Der Salzaraner ist sich ziemlich sicher, dass es genau dieser Mantel ist, weil die Knöpfe seiner Meinung nach farblich überhaupt nicht zum Rest passten. Darum sei es gut möglich, dass Juko auch irgendwo dort seine Unterkunft hat.

Vielleicht ist Juko öfters im Blauen Frosch und dort bekannt?

Fragen die Helden nach, dann kann sich niemand erinnern, Juko jemals gesehen zu haben.

- Sinnesschärfe 6+

Das Gemurmel eines alten Söldners geht fast in der Menge der Verneinungen unter, doch er meint, dass Juko ihn an einen Kerl erinnerte, mit dem er vor über dreißig Jahren mal einen Zug durchs Nebelmoor begleitete. Damals kamen sie nach dem Auftrag auch in Tiefhusen unter und wohnten in der Gegend nordöstlich des Hesinde-Tempels. Falls dieser Juko tatsächlich der Kerl von damals ist, könnte er wieder dort wohnen.

Eine üble Gegend

Die Helden sollten genug Informationen finden, um zumindest die ungefähre Gegend herauszufinden. Der Straßenzug ist heruntergekommen und die Gardisten scheinen ihn instinktiv zu vermeiden. Falls die Helden sich direkt nach der Bitte des Geweihten auf die Suche gemacht haben, dämmt es nun leicht. Trotzdem hungern immer noch einige betrunkene Streuner und Gaunerinnen dort herum, die noch berauscht von der Nacht sind. Die Helden geraten ohne weiteres Zutun an die laute Gruppe und können ihnen einige Informationen entlocken.

- Überreden 2+

Die Gruppe beruhigt sich und steht den Helden für einige wenige Fragen zur Verfügung, bevor sie lallend weiterziehen. Einer von ihnen erinnert sich an einen alten Mann, dessen Haar aber immer noch dunkelrot war, weiß aber nicht, in welches Haus dieser gegangen ist.

- Menschenkenntnis 4+

Einer der Streuner namens Jaske gibt sich ziemlich verschlossen. Auf Nachfragen gibt er zu, dass er keinen Bock auf die Garde hat. Wenn die Helden ihm versichern können, dass sie nichts mit der Garde zu tun haben und ihm vielleicht auch noch eine blitzende Münze zustecken (woraufhin seine Begleiter allerdings ebenfalls gierig die Hände ausstrecken), gesteht er ihnen, dass der rothaarige Mann in der Rinnsalgasse verschwunden ist.

Die Helden sollten in jedem Fall auf die Rinnsalgasse stoßen. Falls Jaske sie nicht darauf bringt, stoßen sie nach einiger Zeit auf sie, wenn sie einfach alle Gassen in der Gegend abklappern. Dies kann allerdings bis zum Sonnenaufgang dauern, sodass die Helden sich möglicherweise mit erwachenden Obdachlosen auseinandersetzen müssen, denen ihre Rumschnüffelei überhaupt nicht gefällt

In der Rinnsalgasse

Die Rinnsalgasse ist kaum zwei Schritt breit und zudem mit allerlei Gerümpel verstellt. Ihren Namen hat sie von einer miefigen Abflussrinne, die mitten hindurch fließt. Selbst unbedarften Charakteren sollte dämmern, dass dieser Ort niemals dafür gedacht wurde, dass hier Menschen dauerhaft leben. Dennoch scheinen sich in einigen schimmligen Nischen manchmal ein paar Obdachlose einzuquartieren. Wenn die Helden die Gasse betreten, ist von diesen Leuten niemand zu sehen. Eine Leiter führt jedoch zu einem schäbigen Balkon, der von einer löchrigen Plane überspannt wird.

- Sinnenschärfe 2+

Vom Balkon führt eine schmale Tür in das Innere des Gebäudes.

- Sinnenschärfe 5+

Von Innen hört man leises Schnarchen

Die Tür führt in Jukos Unterschlupf. Falls die Helden vorhaben, sich lautlos hinein zu begeben, müssen sie erst über die wackelige Leiter auf den Balkon klettern, dessen Holzplanken mehr Knarren als Holz zu sein scheinen. Regeltechnisch bedeutet dies eine Probe auf *Schleichen*, erschwert um 4 (und erleichtert um einen möglicherweise vorhandenen Wert in *Klettern*) und danach eine weitere Probe auf *Schleichen*, erschwert um 3.

Misslingt einem der Helden eine dieser Proben, erwacht Juko aus seinem leichten Schlaf und fragt brüllend, wer dort sei. Ansonsten erwacht er erst, wenn die Helden seine Kammer betreten, greift aber in jedem Fall sofort nach dem Streitkolben, der neben seinem Bett liegt.

Jukos Versteck ist kaum sechs Rechtschritt groß und abgesehen von zwei Schlafstätten leer. Eine weitere Tür führte einst weiter ins Innere des Gebäudes, ist nun aber zugemauert.

Vielleicht können die Helden dem gealterten Veteran klar machen, dass er diesen Kampf wahrscheinlich nicht gewinnen wird. Die Helden sind deutlich in der Überzahl und haben ihn fast im Schlaf überrascht, also wird er es sich tatsächlich überlegen.

Allerdings nur dann, wenn die Helden versprechen ihn laufen zu lassen. Er wird in allen Städten des ehemaligen Städtebunds noch immer steckbrieflich gesucht und hat nur den Strick in Aussicht, weshalb er sich auf jeden Fall einem Kampf stellt, sollten die Helden ihm mit der Garde drohen.

Lassen die Helden ihn ziehen, kann er ihnen sagen, dass die Lippen sich auf dem Weg nach Neu-Rommilys befinden. Er kann ihnen eine ungefähre Wegbeschreibung geben und nennt ihnen das Kennwort für seinen Boten Reto, falls sie diesen abfangen sollten: „Schwarze Lippen.“ Er wird dann wissen, dass Juko sie schickt.

Rufen die Helden doch noch die Garde, wird Juko sie Lügner und Eidbrecher schimpfen. Er wird von zwei Gardisten abgeführt und landet fürs Erste hinter Schloss und Riegel. Falls die Helden nach dem üppigen Kopfgeld (50 Dukaten) fragen, wird man sie damit vertrösten, dass es einige Tage dauern kann, bis man die alten Unterlagen geprüft und sich vergewissert hat, dass dies wirklich Juko ist – im Steckbrief ist immerhin die Rede von einem gefährlichen, muskulösen Krieger mit flammendrotem Haar, was Juko heute ganz sicher nicht mehr ist.

Hier Jukos Werte, falls es zum Kampf kommt:

Juko

Streitkolben AT 17 PA 13 TP 1W+5 Ini 1W+10

LeP 35 AuP 36 WS 9 MR 4 RS 1 (Robuste Kleidung)

SF: Wuchtschlag, Niederwerfen, Eisern

Der Brief

In Jukos wenigen Habseligkeiten können die Helden zwar nicht die Lippen, aber einen Hinweis auf ihren Aufenthaltsort finden. Nämlich einen Brief, der folgenden Inhalt hat:

„Mein mir ehemals so lieber Juko,

Deine Liebe schmeichelt mir immer noch, doch fällt es mir schwer, sie einem zahnlosen Greis gegenüber zu erwidern. Du wirst also verstehen, wenn ich deine lächerlichen Briefe nicht mehr beantworten werde. Dieser Bursche, den du immer zu mir schickst, muss also nicht mehr den weiten Weg nach Neu-Rommilys antreten, um sie mir zu überbringen und du ihm keinen Lohn mehr auszahlen. Du hast noch so viele Dukaten von unserem letzten kleinen Abenteuer, nicht wahr? Schade, dass du dein Antlitz danach auf so vielen Steckbriefen wieder fandest.

Ich rate dir: Zieh in den Süden, wo man dein Gesicht nicht kennt und nicht weiß, dass du für mich all diese Menschen ins Verderben geschickt hast.

*Nie wieder die Deine,
Karella“*

Tatsächlich finden die Helden bei Juko ganze 18 Dukaten – für viele Aventurier ein kleines Vermögen. Juko hat einst für die Hexe Karella einige lukrative Aufträge erledigt und seitdem von seinen Ersparnissen gezehrt. Darüber hinaus war er ihr Liebhaber und verehrte die bildhübsche Hexe. Er diente ihr fast zehn Jahre ohne sie zu hinterfragen, doch dies ist nun fast fünf Jahre her. Karella verstieß Juko, als ihm sein erster Zahn ausfiel.

Seitdem sendet Juko ihr hin und wieder kleine Geschenke, die er durch seinen Laufburschen Reto überbringen lässt. Der gefrorene Mund hat dabei leider seine Aufmerksamkeit erregt. Er hält ihn für das perfekte Geschenk für einen letzten Versuch, da er weiß, dass Karella Schmuckstücke aus seltenen Steinen sammelt.

Darum hat es sie nach dem Sternenregen auch in die Große Öde verschlagen, wo sie nach wertvollen Steinen sucht. Besser gesagt hat sie einen neuen Verehrer gefunden, der für sie in der Nähe des kleinen Ortes Neu-Rommilys danach schürft.

Kehren die Helden mit diesen Informationen zu Harad zurück, dann wird er sie bitten, auch weiterhin nach den Lippen zu suchen. Den Namen Neu-Rommilys hat er schon einmal gehört. Dabei soll es sich um eine kleine Sternensuchersiedlung am südlichen Rand des Rhorwed handeln, die vor etwa fünf Götterläufen von darpatischen Flüchtlingen gegründet wurde. Die genaue Lage kennt er nicht, rät den Helden aber, sich durchzufragen, da dies der einzige Anhaltspunkt zu sein scheint. Er kann jedem von ihnen Proviant für fünf Tage mitgeben. Die zwei Dukaten, die er den Helden für die Ergreifung Jukos zahlen wollte, zahlt er in jedem Fall als Weggeld aus, egal ob er dies den Helden bereits vorher angeboten hat oder nicht. Zusätzlich verspricht er jedem von ihnen sechs weitere Dukaten und segnet gläubige Helden selbstverständlich vor der langen Reise – was regeltechnisch allerdings keine Auswirkungen hat, falls Ihre Spieler fragen sollten.

Kapitel II – Irgendwo im Nirgendwo

Wohin geht es?

Die Helden haben nur eine ungefähre Ahnung, wo Neu-Rommilys liegt. Weitere Nachforschungen bei anderen Reisenden ergeben nur, dass Neu-Rommilys ein typisches Sternensuchernest ist, wo mehrere Dutzend Glücksritter versuchen, aus dem Sternenregen, der 1028BF über dem Svellt niederging, Gewinn zu schlagen. Der Ort soll sich etwa 80 Meilen östlich bis südöstlich am südlichen Rand des Rhorwed befinden.

Irgendjemand rät den Helden, dem Ror eine Weile zu folgen und sich dann an seinem Südrand entlang zu bewegen, warnt sie jedoch auch vor den Orks, die dieses Gebiet fest in ihrer Hand haben und die meisten Reisenden sehr gründlich kontrollieren.

Die Reise nach Neu-Rommilys

Die Ereignisse auf der Reise sind für den Rest des Abenteuers nicht relevant. Sie können die Suche der Helden nach Neu-Rommilys also beliebig ausschmücken.

Ereignisse auf der Reise können sein:

- Begegnungen mit wilden Tieren, wie Bär, Wolf oder Luchs.
- Eine Gruppe zielloser Glücksritter möchte von den Helden wissen, ob in der Nähe ein Ort ist, wo man „Sternengold“ findet. Erhalten sie keine zufrieden stellende Antwort, könnten sie möglicherweise misstrauisch werden, ob die Helden nicht einen besonders ergiebigen Schürfplatz vor ihnen verheimlichen.
- Orks durchstreifen die Gegend und verlangen von vielen Reisenden Wegzoll, da sie ihr Land durchqueren. Die Helden sollten spätestens hier das erste Mal auf „zivilisierte“ Orks stoßen, von denen jeder den ein oder anderen Brocken Garethi spricht. Außerdem machen sie deutlich, dass sie in dieser Gegend die herrschende Macht darstellen. Weigern die Helden sich, die Orks mit einer glitzernden Silbermünze pro Kopf abzuspeisen, werden ihnen also entsprechende Konsequenzen angedroht. Setzen sich die Helden mit Waffengewalt zur Wehr, sollten sie lieber gründlich sein, denn ein überlebender Orks könnte schnell dafür sorgen, dass die Helden sich bald auf einigen Steckbriefen wiederfinden.
- Ein Dorf auf dem Weg der Helden berstet förmlich über vor Leben. Hier kann man ihnen den Weg nach Neu-Rommilys genauer beschreiben, denn viele der neuen Einwohner kommen gerade aus dem Ort, der „leergesucht“ sei. In der Nähe des Dorfes, in dem die Helden sich gerade befinden, wurde gerade erst ein neues Feld voller Sternengold entdeckt, was zahlreiche Glücksritter angelockt hat. Es herrscht freudige Geschäftigkeit und bereits ein erbarmungsloser Kampf um die besten Schürfgründe.

Generell lassen sich folgende Etappen unterscheiden:

1. Die ersten etwa 40 Meilen können die Helden dem Lauf des Ror stromaufwärts folgen. Ein schmaler Treidelpfad hilft den Helden weiterzukommen, ist aber nur im Sommer eine Reiseerleichterung. In Frühling, Herbst und Winter sorgen Regen, Schnee und Schmelzwasser aus den Bergen dafür, dass der Pfad einer Schlammrippe gleicht.
2. Danach geht es 20 Meilen querfeldein nach Süden. In der bewaldeten Hügellandschaft stoßen die Helden kaum noch auf andere Reisende, sehr wohl besteht aber die Möglichkeit, auf einige jagende Orks zu treffen. Der Weg ist

beschwerlich und unübersichtlich. Nur wer eine gute *Orientierung* besitzt, findet sich ohne Probleme zurecht.

3. Die letzten 20 Meilen führen die Helden durch den Nordrand der Großen Öde. Etwa ein Dutzend kleiner Orte passieren sie auf ihrem Weg. Manche sprudeln nur so über vor Leben und Geschäftigkeit, andere sind beinahe leblose Marktflecken, die gerade den großen Rausch hinter sich haben. In solchen Orten können Häuser für bis zu 200 Menschen stehen, während nur noch ein knappes Dutzend dort wohnt. Die meisten sind weitergezogen, immer dem Sternengold hinterher.

Neu-Rommilys

Das Dorf, das die Helden suchen, ist solch ein verlassener Ort. Im Sommer 1027BF von zwei Flüchtlingsfamilien aus dem fernen Darpatien gegründet, war der Ort zunächst als eine kleine Bauernschaft. Im Efferd 1028BF gingen jedoch die Sternschnuppen über dem Land nieder und im folgenden Frühling trafen bereits die ersten Glücksritter ein, die sich nahe den Höfen ärmliche Hütten errichteten. Im Rahja 1028BF eröffnete ein findiger Prospektor ein kleines Büro und baute es schnell zu einem Wirtshaus und Bordell aus. Vier Sommer blühte Neu-Rommilys auf, doch ab dem Herbst 1031BF wurden die Funde immer magerer. Das Wirtshaus schloss seine Pforten im Phex 1031BF, der Prospektor verließ die Stadt und viele der Glücksritter taten es ihm gleich.

Einst lebten in Neu-Rommilys fast 150 Menschen, es gab begabte Handwerker, findige Kauffrauen und stattliche Söldner, die sich inmitten der Öde ein neues Leben aufbauen wollten. Wenn die Helden den Ort erreichen, ist er nur noch eine mickrige Geisterstadt. Viele Häuser stehen leer und verfallen langsam. Immerhin leben noch 27 Menschen hier.

Die beiden darpatischen Familien **Kroder** (7 Leute) und **Fuchsmann** (9 Leute) dominieren nun wieder „ihr“ Dorf. Die Familienoberhäupter **Helmbrecht Kroder** (*985BF) und **Selma Fuchsmann** (*977BF) waren vor dem Sternenregen die unangefochtenen Autoritäten und sind es heute wieder. Viel gedeiht nicht in der Großen Öde, darum haben sie sich auf die Viehzucht spezialisiert, finden aber seit dem Wegzug der Sternengoldsucher keine größeren Abnehmer mehr.

Doch die Glücksritter haben auch sie gezeichnet. **Gerwina Kroder** (*1008BF), die älteste Tochter Helmbrechts hat das Dorf ebenfalls verlassen und sucht woanders nach dem Sternengold, um als reiche Frau zurückzukehren. Deshalb wird Helmbrecht die Helden ausfragen, ob sie was von seiner Tochter gehört haben.

Die junge **Selinde Fuchsmann** (*1013BF), Selmas jüngstes Kind, wurde von einem Glücksritter geschwängert und gebar im Tsa 1031 BF den kleinen **Avedan**. In der streng traviagläubigen Familie hat dies zu einigen Irritationen geführt, aber inzwischen hat man den Jungen akzeptiert. Unangenehm könnte es nur für einen männlichen Helden werden, der dem Glücksritter von damals erstaunlich ähnlich sieht...

Wenn Sie die Familien mit weiteren interessanten Meisterfiguren ausschmücken wollen: nur zu!

Weiterhin leben die beiden Söldner **Kherach** (*1001BF) und **Thiron** (*994BF) im Dorf. Als der Sternengoldhandel florierte, leistete sich der alte Prospektor zehn schlagkräftige Söldner. Kherach und Thiron stellen den traurigen Rest dar, den er nicht mitnehmen wollte und heute werden sie von den beiden Bauerfamilien versorgt. Kherach ist ein struppiger Halbork, der aber ein gutes Herz besitzt. Ab und zu überkommt ihn jedoch blutiger Zorn, weshalb ihn außer Thiron jeder meidet. Thiron selbst ist ein desillusionierter Mann, der einst mit großen Erwartungen das Söldnerleben gewählt hat, inzwischen aber dem Alkohol verfallen ist.

Im Ernstfall sind die beiden keine Bedrohung, höchstens Kherach kann gefährlich werden, wenn er in seinen Blutrausch verfällt. Falls die Helden jedoch nicht vorhaben, das Dorf zu überfallen und zu plündern, werden die beiden Söldner ihnen auch nichts tun.

Ansonsten leben nur noch einige gestrandete Glücksritter in Neu-Rommilys. Für die Helden könnte noch die erfahrene garetische Schmiedin **Cella** (*989BF) interessant sein, die zur Not auch eine beschädigte Waffe oder Rüstung zusammenflicken kann. Die Frau sieht für sich in Neu-Rommilys jedoch keine Zukunft mehr und bittet die Helden, sie mitzunehmen, wenn sie das Dorf wieder verlassen.

Ein trostloser Ort

Da in Neu-Rommilys nicht mehr sehr viele Reisende vorbeikommen, kennt man den jungen Boten Reto hier sehr gut. Er übernachtet stets im heute leerstehenden Wirtshaus des alten Prospektors und soll sich dort in einem der Räume sogar ein kleines Lager eingerichtet haben.

Informieren sich die Helden zuerst bei der Familie Fuchsmann, dann wird Selma ihnen davon abraten, sich ebenfalls in einem der leerstehenden Zimmer einzuquartieren, da es dort angeblich spuken soll. Sie erzählt den Helden die Schauergeschichte vom gierigen Prospektor, der vor seinem Wegzug sein Weib im Keller einmauerte und deren Geist nun durch das alte Wirtshaus streift.

Dies hat sich Selma zwar nur ausgedacht, um den Helden jeweils zwei Silbertaler für die Übernachtung (Frühstück inklusive) auf ihrem gemütlichen Hof abzuknöpfen, aber *abergläubische* Helden könnten einen gesunden Respekt vor dem verlassenen Wirtshaus entwickeln.

Auch bei anderen Gelegenheiten sollten sie die leeren Gebäude im Dorf beschreiben. Einige sind noch gut erhalten, da sie erst vor wenigen Jahren gebaut wurden, doch bei vielen sind bereits Dächer eingestürzt und Türen aus den Angeln gefallen. Gerade die schäbigen Hütten der ärmlichen Glücksritter, sehen bereits so aus, als würden sie seit hundert Jahren verrotten. Ab und zu können die Helden Schritte auf knarrenden Holzplanken hören, ebenso wie dumpfes Geschimpfe, wenn mal wieder einer der letzten Einwohner in seiner Hütte bei einem Becher billigen Schnaps über sein Unglück schimpft.

Was man über Reto weiß:

- **Familie Kroder:** Reto kommt seit etwa drei Jahren immer wieder ins Dorf. Anfangs fiel er zwischen all den Glücksrittern nicht sonderlich auf, doch schließlich bemerkten die Kroders, dass es ihn nicht wegen des Sternengoldes nach Neu-Rommilys trieb. Helmbrecht fragte ihn einmal, warum er immer wieder hierher komme, woraufhin der junge Mann antwortete, dass nördlich der Stadt eine alte Tante von ihm alleine in den Bergen leben würde. Dem Darpaten kam dies seltsam vor, denn er hat von dieser Tante noch nie etwas mitbekommen. Allerdings trauen sich die Bauern auch nur selten in die südlichen Ausläufer des Rhorwed, aus Angst vor Orks und wilden Tieren.

- **Familie Fuchsmann:** Den Fuchsmanns ist Reto suspekt. Auch sie kennen die Geschichte von seiner alten Tante, doch Selma glaubt ihm dies nicht so richtig. Er ist einen Tag vor den Helden im Dorf angekommen und hat bei den Fuchsmanns einige Vorräte gekauft, bevor er nach Norden weiterzog.

Tatsächlich hat Reto die Gelegenheit auch dazu genutzt, Selinde einige Silbertaler zuzustecken. In Wahrheit ist nämlich er der Vater ihres Kindes und seit Jahren ihr heimlicher Liebhaber. Beide verheimlichen es jedoch gegenüber der Familie, da

Selindes Eltern den jungen Rumtreiber schon immer verachteten. Also behauptete Selinde, dass ein Glücksritter, der öfters auf ihrem Hof übernachtete, der Vater ihres Kindes ist.

Wenn die Helden nach Reto fragen, ist sie anwesend. Kurz nachdem sie den Hof verlassen haben, kommt Selinde zu ihnen gelaufen und bittet sie, Reto nichts zu tun, da sein Herz rein sei und er nichts mit den Untaten seiner Herren zu tun hat.

Genauer weiß Selinde allerdings auch nicht. Nur, dass Reto seinen Auftraggebern misstraut, aber aus Angst vor ihnen immer noch für sie arbeitet.

Den Weg nach Norden kann sie nicht beschreiben, da sie Reto nie begleitet hat.

- **Kherach und Thiron:** Die beiden Söldner haben Reto einmal im Auftrag der Fuchsmanns verfolgt, ihn aber bald aus den Augen verloren. Eine gute *Menschenkenntnis* (8 oder mehr Punkte über) enthüllt, dass die beiden anscheinend weder die Lust noch den Mut hatten, sich so weit vom Dorf zu entfernen. Immerhin können sie eine ungefähre Beschreibung des Weges geben, den Reto in Richtung der Berge nimmt.

Auf eine Frau, die im Norden lebt angesprochen, können sie den Helden vom ihrem Kameraden Pagol erzählen. Im Sommer 1030BF wurde dieser von einer seltsamen Frau angeheuert und verließ Neu-Rommilys daraufhin mit ihr Richtung Norden. Dies kam allen seltsam vor, weil der Prospektor damals noch sehr gut zahlte. Wahrscheinlich hat sie ihm damals den Kopf verdreht. Wiedergesehen hat Pagol danach jedenfalls niemand mehr.

- **Cella:** Die Schmiedin hat Reto einmal seinen abgebrochenen Dolch geflickt, sich dabei aber nicht großartig mit ihm unterhalten. Auch ihr hat er die Geschichte von der Tante erzählt. Das einzig auffällige an dem Burchen schien ihr sein Gepäck zu sein. Während sie seinen Dolch reparierte, konnte sie einen Blick in einen Beutel werfen, der voll mit wertvoll glitzernden Edelsteinen war. Sie sagte jedoch nichts, da ihr der Junge sympathisch ist und sie nicht die mittellosen Rumtreiber im Dorf auf ihn aufmerksam machen wollte.

Das alte Wirtshaus

Im alten Wirtshaus des Prospektors soll Reto sich in einem kleinen Zimmer einquartiert haben. Das Wirtshaus ist immer noch das größte Gebäude der Stadt, wenn es inzwischen auch beständig zu knarren scheint. *Abergläubische* Helden sehen sich angespannt um, sobald sie das Haus betreten, vor allem dann, wenn sie Selmas – erfundene – Geschichte gehört haben. Spinnweben und Staub sind allgegenwärtig und alle Fenster sind vernagelt, wodurch kaum Licht hinein dringt.

Retos Zimmer im ersten Stock ist allerdings schnell gefunden. Er hat sich anscheinend bemüht, es ein wenig wohnlich zu halten. Keine dicke Staubschicht bedeckt den Boden und kein Rattennest findet sich in einer Ecke. Stattdessen stehen hier ein stabiles Bett, ein kleiner Hocker und ein geräumiger Schrank. Tatsächlich scheint hier noch vor kurzem jemand gewesen zu sein.

- Sinnenschärfe 3+

Als einer seiner Kameraden über eine bestimmte Stelle geht, fällt einem der Helden auf, dass seine Schritte dort irgendwie anderes klangen. In der Tat finden die Helden dort unter einer lockeren Bodendiele ein Geheimfach, in dem Reto einige wertvolle und wichtige Gegenstände vor den Dorfbewohnern versteckt:

- Ein kleiner Beutel mit zwölf Silbertalern und zwei Dukaten.

- Ein silberner Ring, mit dem er um Selinde Fuchsmanns Hand anhalten will, sobald er sich traut, keine Aufträge mehr für Juko und Karella zu erledigen.

-Eine ungenaue Kopie der Karte, die den Weg zu Karellas Versteck weist. Reto hat sie angefertigt, falls er das Original einmal verlieren sollte.

Gen Norden

Die Helden sollten durch den Fund der Karte oder Hinweise der Dorfbewohner den Weg zu Karellas Versteck finden können. Unmittelbar nördlich von Neu-Rommilys beginnt eine karge, leicht bewaldete Hügellandschaft, die einen etwa fünfzehn Meilen breiten Gürtel bis zu den ersten kleinen Gipfeln des Rhorwed darstellt.

Dort stoßen sie auf einen kleinen Trampelpfad, der zum Heim der Hexe führt.

Kapitel III – Die gierige Hexe

Drei Prüfungen

Um Eindringlinge und zufällige Reisende von ihrem Versteck fernzuhalten, hat Karella auf dem einzigen Pfad, der zu ihr führt, drei Hindernisse eingebaut, die nur mit Mühe zu überwinden sind.

1. Die Schreie

Hölzerne Rohre hängen in den Bäumen und geben schauerliche Laute von sich, wenn der Wind durch sie pfeift. *Abergläubische* Helden können durch diesen Spuk aus der Fassung geraten, aber ansonsten ist dieses Hindernis noch harmlos.

2. Die Gruben

Weitaus gefährlicher sind da schon die diversen Fallgruben, die Karella angelegt hat. Blättergeflecht bedeckt die Gruben und nur ein Held der über eine gute *Inuition* oder *Gefahreninstinkt* verfügt, kann ihnen entgehen. Plumpst jedoch erst einmal einer in eine der Gruben, kann ihm seine *Körperbeherrschung* vielleicht noch helfen, sich in letzter Sekunde am Grubenrand festzuhalten. Auf 200 Schritt befinden sich zwölf Stück von ihnen, die allesamt fünf Schritt tief sind.

In dreien davon sind hölzerne Pfähle in den Boden gerammt, die bei einem unglücklichen Helden 4W6 SP verursachen.

Fünf Gruben sind mit zweieinhalb Schritt tiefem Wasser gefüllt.

Weitere vier sind leer, lassen aber jeden Stürzenden alleine durch ihre Höhe 1W3 SP erleiden.

In einer dieser vier finden die Helden den unglücklichen Reto, der auf dem Rückweg von Karellas Versteck unvorsichtig in eine der Gruben fiel. Nun kommt er nicht mehr heraus und bittet die Helden um Hilfe. Ziehen die Helden ihn aus der Grube, bedankt er sich eifrig und fragt sie, wo sie hin wollen. Erfährt er, dass sie zu Karella wollen und die Lippen suchen, wird er sie ungläubig anstarren. Möglicherweise haben die Helden von Juko das Kennwort „Schwarze Lippen“ erfahren, was Reto zunächst stutzig macht. Dieses Kennwort wollte Juko nur in schriftlichen Nachrichten benutzen, damit sein Bote ihn als Absender erkennt. Teilen die Helden Reto jedoch mit, dass Juko tot oder gefangen ist, wird der junge Blondschoopf erleichtert aufatmen. Er hasst Juko schon lange, geriet aber als Jugendlicher unter den Einfluss des alten Söldners. Eingeschüchtert von Juko und seiner damaligen Geliebten Karella blieb er ihnen als Laufbursche verbunden. Denn beide wissen vom kleinen Avedan

Fuchsmann, der Retos Sohn ist und drohten, dem Kind etwa anzutun, sollte Reto sich von ihnen abwenden.

Nun, da Juko ausgeschaltet ist, schöpft Reto neuen Mut und bittet die Helden darum, sich auch um Karella zu kümmern. Er sieht endlich eine Gelegenheit, sich von seinen beiden Unterdrückern loszusagen und bietet den Helden seine Hilfe an. Um etwaige weitere Fallgruben führt er sie herum und kann ihnen auch den Weg durch den Wasserfall zeigen. Außerdem verrät er ihnen, dass Karella seit einigen Monaten einen neuen Geliebten namens Arkai besitzt. Ein gefährlicher, verstoßener Ork.

Optional:

Haben die Helden Juko in Tiefhusen einfach laufen lassen, wird Reto verzweifeln und die Vermutung äußern, dass Juko bereits auf dem Weg hierher ist. Der alte Söldner sei ein hartnäckiger Brocken, der gefährlicher ist, als es sich die Helden vielleicht vorstellen können.

Sie können Juko an dieser Stelle wie aufs Stichwort auftauchen lassen, oder die Helden zu einem späteren Zeitpunkt mit ihm konfrontieren.

3. Der Wasserfall

Der Weg endet abrupt an einem kleinen See, der von einem Wasserfall gespeist wird. Dieser stürzt von einer abweisenden Steilwand herunter, die ohne entsprechendes Werkzeug (Kletterhaken und mindestens 15 Schritt Seil) nicht zu erklettern ist. Dieses harmonische Bild sollte die Helden nach einiger Zeit stutzig machen, denn nicht einmal das kleinste Bächlein fließt aus dem See heraus. Eine genauere Untersuchung des Wasserfalls bringt die Erkenntnis, dass sich dahinter eine kleine Höhle befindet. Eine erfolgreiche Probe auf *Körperbeherrschung* bringt die Helden durch den Wasserfall. Wer scheitert, wird zu Boden gedrückt, erleidet 1SP, befindet sich danach aber auch in der Höhle. Hier fließt das Wasser weiter ins Innere des Gebirges. Wenn die Helden diesem unterirdischen Bach 100 Schritt folgen, gelangen sie in ein kleines Tal, in dem sich die Hütte der Hexe und ihr Schürfplatz befinden.

Das Tal der Hexe

Der kleine Talkessel, in dem Karella sich eingerichtet hat, ist nicht einmal 200 Rechtschritt groß. Eine karge Wiese nutzt sie zum Kräuteranbau und ein Dutzend Kiefern spendet ihr Holz. Ihre ärmlich erscheinende Hütte steht exponiert auf einer kleinen Erhebung in der Mitte des Tals. Die Hütte ist von innen ebenso schäbig und außer 2 Dukaten, 6 Silbertalern und 11 Hellern ist dort nichts offensichtlich Wertvolles zu finden. Ein Held, der sich in *Gesteinskunde* auskennt, kann jedoch in Karellas Sammlung funkelnder Steine ein paar wertvolle Stücke finden. Wenn Sie die Geldmittel ihrer Gruppen schon immer einmal aufpolieren wollten, haben sie hier dazu die Gelegenheit. Falls Sie die finanziellen Möglichkeiten nicht ausbauen möchten, lassen sie die glitzernden Steine nichts weiter als nett anzusehende aber wertlose Klunker sein.

Dort befindet sie sich gerade jedoch nicht, sondern begutachtet die Fortschritte ihres neuen Geliebten bei den Schürfarbeiten. An der Nordflanke des Talkessels ging während des Sternenregens ein Haufen kleinerer Steine zu Boden. Wie wertvoll diese tatsächlich sind, sei Ihnen überlassen. Passen Sie den materiellen Wert den Bedürfnissen ihrer Gruppe an. Karella interessiert sich für die Steine hauptsächlich wegen deren hübschen Aussehens und als Fokus für bestimmte Rituale.

Der Ork Arkai durchsucht mühselig aber ergeben das unübersichtliche Geröllfeld, das sich wie ein breiter Gürtel hundert Schritt von links nach rechts entlang der Nordflanke erstreckt. Karella sitzt etwas abseits davon auf einem großen Stein und

betrachtet fasziniert Jukos neuestes Geschenk. Tatsächlich überlegt sie ernsthaft, ob Juko nicht doch ein besserer Partner war.

Die Helden unterbrechen diese Gedanken jedoch, wenn sie sich nicht anschleichen. In dem kleinen Talkessel gibt es allerdings nur wenige Möglichkeiten, sich anständig zu verstecken. Im Umkreis des Geröllfeldes befindet sich zudem außer dem Stein, auf dem Karella sitzt, keine Gelegenheit, um in Deckung zu gehen.

Bemerken Karella oder Arkai die Helden, wird die Hexe sie in ein Gespräch verwickeln, um sie näher zu betrachten. Vielleicht könnte ihr einer von ihnen ja noch nützlich sein. Der Ork zieht währenddessen seine Waffe und mustert die schwächsten Helden – was einem der Betroffenen (ein Magier oder Streuner) bei einer gelungenen Probe auf *Intuition* bemerken kann. Ansonsten bleibt Arkai stumm und überlässt der Hexe das Reden

Offenbaren die Helden Karella, dass sie nach dem Gefrorenen Mund suchen, schlägt ihre Stimmung schnell in puren Hass um. Was sie vor kurzem erst bekommen hat, soll ihr niemand so schnell wegnehmen. In dem trostlosen Talkessel sollte es am Rande des Geröllfeldes zum Finale kommen. Vorsicht: Wer hier patzt und daraufhin stolpert oder stürzt, kann auf den losen Steinen schnell weiter rutschen als ihm lieb ist und zudem Schaden (1-3 SP) durch scharfe Kanten nehmen.

Karella

Stab AT 12 **PA** 13 **TP** 1W+1 **Ini** 1W+12

LeP 33 **AuP** 32 **AE** 41 **WS** 6 **MR** 6 **RS** 1 (Schwarze Tunika)

Zauber: Bannbaladin 13, Blick in die Gedanken 6, Eigenschaft wiederherstellen 7, Einfluss bannen 8, Große Gier 9, Harmlose Gestalt 10, Hexenknoten 10, Hexenspeichel 7, Katzenaugen 8, Levthans Feuer 11, Satuaris Herrlichkeit 10, Spinnenlauf 8, Zauberzwang 14

Arkai

Byakka AT 16 **PA** 11 **TP** 1W+7 **Ini** 1W+7

LeP 40 **AuP** 44 **WS** 10 **MR** 3 **RS** 4 (Natürliche Rüstung + Lederharnisch)

SF: Wuchtschlag, Niederwerfen, Hammerschlag, Eisern

Während des Kampfes wird Karella versuchen, männliche Helden zu bezirzen oder abzulenken. Eine kompetente Kämpferin ist sie allerdings nicht. Das hat sie bisher stets anderen überlassen. Möglicherweise hat sie bereits während der Unterhaltung mit den Helden einen *Hexenknoten* begonnen. Arkai sucht sich vor allem schwach gerüstete Helden heraus, um sie mit mächtigen Hieben schnell auszuschalten. Dabei achtet er allerdings nicht auf seine Verteidigung und kann sehr leicht umzingelt werden.

Lose Enden

Nach dem finalen Kampf gegen die Hexe und ihren orkischen Liebhaber haben sich die Helden die Früchte ihrer Arbeit redlich verdient. In Neu-Rommilys wartet bereits Reto und wird überglücklich sein, wenn er erfährt, dass seine beiden ehemaligen Herren ausgeschaltet wurden. Sofort begibt er sich zum Hof der Fuchsmanns und offenbart sich den verdutzten Eltern als Vater ihres Enkelkinds. Es liegt an Ihnen, wie sehr Sie diese Nebenhandlung ausbauen möchten. Vielleicht wird Reto freundlich bei den Fuchsmanns aufgenommen, vielleicht wird er auch aus dem Dorf vertrieben und schließt sich ratlos den Helden als Begleiter an.

Die Rückreise sollten Sie schnell abhandeln. Das Abenteuer ist fast vorbei und da sollten die Helden sich nicht mit ein paar hungrigen Wölfen, Orks oder Räufern aufhalten müssen.

In Tiefhusen empfängt ... sie erleichtert. Tatsächlich zeigt der Boron-Geweihte so etwas wie Freude und Erleichterung, als er den Mund in Empfang nimmt. Zufrieden zahlt er den Helden die vereinbarte Belohnung aus.

Möglicherweise erwarten die Helden noch eine Belohnung für Jukos Gefangennahme oder seinen Tod. Es ist erneut Ihnen überlassen, ob sie die Helden mit 50 Dukaten erfreuen wollen, oder ob selbst Tage der Untersuchung seitens der Stadtgarde keine klare Sicherheit bringen, ob es sich bei dem Toten/Gefangenen tatsächlich um Juko handelt.

Regeltechnisch haben die Helden sich **300 Abenteuerpunkte** verdient, sowie weitere 50, wenn sie dem jungen Reto geholfen haben. Spezielle Erfahrungen bieten sich an bei Gassenwissen, Menschenkenntnis, Wildnisleben, Gesteinskunde und weiteren Talenten, die Sie für sinnvoll erachten. Insgesamt sollten es mindestens sechs sein.

Personenverzeichnis

Juko (*974 BF)

Der alternde Söldner hat seine besten Jahre hinter sich. Als junger Mann war er einst ein gefragter Begleitschutz für Handelszüge im Svellttal. Eines Tages überkam ihm jedoch die Gier und er erschlug einen seiner Auftraggeber. Seitdem wird er im Svelltal steckbrieflich gesucht, konnte sich aber nie überwinden, seine Heimat zu verlassen.

Kurz nach dem Mord lernte er die junge Hexe Karella kennen, die zu seiner Geliebten wurde. Beide profitierten von der Partnerschaft. Er war ihr starker Beschützer und sie handelte Aufträge für beide aus, während er im Hintergrund blieb.

Das kampffreie Leben forderte von Juko jedoch seinen Tribut. Bereits mit Mitte 50 war er ausgebrannt, geschwächt und chronisch krank. Als ihm seine Zähne ausfielen, verstieß Karella ihn nach über zwanzig Jahren der Partnerschaft, die er eigentlich für Liebe gehalten hatte. Seitdem versucht er vergebens, sie zurückzugewinnen.

Darstellung:

Juko hat nur noch wenig zu verlieren, außer seinem Leben. Sein Gold ist ihm egal, ebenso wie seine Gesundheit. Die kratzige Stimme, die aus seinem zahnlosen Mund dringt, ist abstoßend. Er tut nur so, als wäre er gebrechlich, aber unter seiner faltigen Haut befinden sich immer noch kräftige Muskeln. Hinzu kommen vierzig Jahre Kampferfahrung. Seine Fixierung auf Karella und der Wunsch, ihr zu gefallen, lassen den Söldner unberechenbar war.

Harad (? BF)

Der Boron-Geweihte ist der undurchschaubare aber rechtschaffene Auftraggeber der Helden. Er weiß, dass die Reliquie keine karmalen Kräfte besitzt, aber auch, dass diese aufgrund ihrer Schönheit viele Gläubige in ihren Vorstellungen festigt. Den Helden gegenüber wird er den spirituellen Aspekt ihrer Aufgabe dennoch betonen.

Selbst guten Menschenkennern bleibt jedoch verborgen, dass der Geweihte in dem gelungenen Diebstahl der Lippen sein eigenes Versagen sieht. Während die Helden in seinem Auftrag unterwegs sind, wird er fasten und zu Boron um Verzeihung beten.

Darstellung:

Kurz angebunden aber mit wenigen Worten dennoch viel erreichend. Jeden, den der hagere Mann anspricht, fixiert er mit seinem strengen Blick, sodass leicht einzuschüchternde Menschen ehrfürchtig den Blick abwenden.

Karella (*991 BF)

Als jugendliche Hexe verguckte Karella sich in den stattlichen Söldner Juko. Nach zwanzig Jahren langweilte er sie jedoch und entsprach nicht mehr ganz ihren Ansprüchen, sodass sie ihn verstieß.

Schnell merkte sie jedoch, dass ihr ein starker Mann an ihrer Seite fehlte. Als eines Nachts der verstoßene Ork Arkai den Weg in ihr Tal fand, schaffte sie es, ihn zu bezirzen. Der starke Schwarzpelz gefiel der Hexe auf eine merkwürdige Weise und so behielt sie ihn in ihrem Tal, damit er sie verteidigt und funkelndes Sternengold für sie schürft.

Ihre Gier nach schönen Steinen ist zur Obsession geworden. Es geht ihr dabei nicht nur um Reichtum, sondern nur um Ästhetik. Außerdem genießt sie es, Männer zu kontrollieren und diese für sie nach Steinen suchen zu lassen.

Darstellung:

Die Schöne der Nacht ist immer noch eine beachtliche Schönheit und das weiß sie auch. Menschenleben haben für sie keinen Wert. Selbst Juko, mit dem sie zwanzig Jahre zusammenlebte, ist für sie ohne Bedeutung. Dementsprechend wird sie auch die Helden behandeln. Erscheint einer von ihnen für sie von Wert, wird sie ihn bezirzen wollen. Alle anderen überlässt sie der Klinge Arkais.

Reto (*1007 BF)

Bereits als Junge geriet der nach dem Orkensturm verwaiste Reto in den Bann Karellas. In Juko sah der kleine Junge ein Vorbild, dem er zunächst nachzueifern gedachte. Mit der Zeit erkannte Reto jedoch die wahre Natur seiner Herren und versuchte vor einigen Jahren davonzulaufen. Juko schnappte ihn jedoch und prügelte den Jungen dermaßen durch, dass er danach nie wieder an Flucht dachte.

Selbstbewusstsein und Mut brachte ihm nur die Beziehung mit Selinde Fuchsmann, die er während seiner Aufenthalte in Neu-Rommilys kennenlernte. Seit sein kleiner Sohn geboren wurde, träumt er von nichts anderem, als ihn in die Arme zu nehmen. Doch Juko und Karella drohten ihm, die Fuchsmanns allesamt zu töten, sollte er sich offen zu seinem Kind bekennen und ihnen den Rücken zuwenden.

Seit Karella Juko verstoßen hat, begleitet er diesen und hofft, dass er bald durch Unachtsamkeit oder Krankheit ums Leben kommt. Helfen die Helden ihm, ist er ihnen auf ewig dankbar.

Darstellung:

Schüchtern und ungelenk ist der junge Mann, der niemandem lange in die Augen sehen kann. Fühlt er sich bedroht, klammert er sich an seinen Langdolch und beißt sich verlegen auf die Unterlippe. Geben die Helden ihm ein wenig Hoffnung, leuchten seine Augen wie die eines kleinen Kindes auf.