THRONTAL 2GO

EIN 4-SEITEN-INTERMEZZO — SoT №1½

WOLFSHATZ IM WARGENWALD

EIN DSA-ABENTEUER VON EISMAID & BAT FÜR DIE STUFEN 3–5

„SLAY OF THRONES“

Wolfshatz im Wargenwald eignet sich dazu, um im Anschluss an **Einer flog über das Greifennest** (**EfG**) als Überleitung zum zweiten Teil der SoT-Trilogie gespielt zu werden.

Schauplatz der Handlung ist abermals das *Throntal* im Arltum *Nordek*, wo im Spätsommer des Jahres 1213GF der seit Monaten schwelende Konflikt zwischen den Anhängern von **Haus Loewester** und feindlichen Agenten der drei anderen Arltümer zu eskalieren droht...

HINTERGRUND

Der winzige Weiler *Wargingen* (ca. 50 Einwohner) am östlichen Rande des *Wargenwaldes* wird von schwarzen Wölfen terrorisiert, die das Vieh reißen und nun auch schon Menschen anfallen.
Im Throntal häufen sich die Gerüchte, dass der sagenumwobene ***Wargenmann*** (siehe **WiT**, S. 8) einen Vernichtungsfeldzug gegen die Bevölkerung des Baeltums *Cantor* führen würde. Die einheimischen Autoritätspersonen – ***Bael Gawen Galvagin***, ***Vogt Gareth Baelson*** und ***Istari Nimlian*** – vermuten jeweils unabhängig voneinander, dass dahinter ein weiterer Winkelzug der *Kronkriege* stecken könnte.

Damit liegen sie zwar nicht falsch, aber das Ganze ist doch ein bisschen komplizierter: Urheber der Wolfsplage ist der zwielichtige Fahlstepper ***Zorgan Drakow*** (siehe **WiT**, S. 6), dessen Agenten kürzlich eine sumpfige Region des Wargenwaldes erkundet haben, die am Ostufer der *Finella* nahe von deren Quelle in den *Nordeker Bergen* liegt. Dort stießen sie auf einen mit Runen bedeckten Monolithen. Zorgan reiste höchstpersönlich an, um das Fundstück zu untersuchen.
Er erkannte, dass dieser **Menhir** – sofern aktiviert – Wölfe anlockt und dem Zauberspruch *Tierbeherrschung* unterwirft. Allerdings verwandeln sich die Tiere dadurch in „Schattenwölfe“, weil der Menhir ein Artefakt der Dämmerung ist, das einst von einer Sekte dunkler Druiden erschaffen wurde.
Doch das kam Zorgan gerade recht, und so hetzte er die Meute auf Wargingen, um das Throntal zu schwächen...

ABENTEUERBEGINN

*Das Abenteuer beginnt etwa zwei Wochen nach **Einer flog über das Greifennest**, also Ende Erntezeit/Anfang Laubfall. Je nachdem, ob bzw. wie die Gruppe das vorherige Abenteuer beendet hat, kommen verschiedene Einstiegsszenen in Frage:*

Charaktere, die **Variante A: Für Nordek!** wählten, werden auf ihrem neuen Grundbesitz, dem alten Gehöft, von einer verängstigten Einwohnerin Wargingens aufgesucht. Die junge Frau namens ***Wylla*** berichtet von den Wolfsangriffen, denen zuletzt sogar mehrere Holzfäller (darunter ihr Vater) zum Opfer fielen. Obwohl sie selbst keine Belohnung bieten kann, hat sich Wylla dazu entschlossen, die „heldenhaften Recken des Hauses Galvagin“ um Hilfe für Wargingen zu bitten.*

Charaktere, die stattdessen **Variante B: Für Caernos!** spielten, erhalten über ***Ritter Aengus*** den Auftrag, den Angriffen ein Ende zu setzen, wofür ihnen eine Belohnung von 100GM/SC winkt. Dem Vogt von *Fällen* und seinen caernischen Verbündeten geht es natürlich weniger darum, Wargingen zu helfen – sie möchten verhindern, dass die Unruhen der Wolfsplage ihre eigenen Pläne im Wargenwald stören (siehe *Ein Portal müsste man haben*: **EfG**, S. 6).

Für Neulinge liegt die Gestaltung des Einstiegs im Ermessen des SL, wobei z.B. das vom Bael ausgelobte Kopfgeld* genutzt werden kann, um SC ohne bzw. mit einer anderen Fraktionszugehörigkeit als Löwen oder Greifen auf die Wolfshatz zu schicken.
Zudem wäre es denkbar, dass die Initiative diesmal von den Elfen von *Lun-Lamas* ausgeht. Das Sumpfgebiet, in dem sich der **Menhir** befindet, ist ihnen zwar bekannt, aber sie meiden die Region weiträumig, da es dort von Irrlichtern und anderem garstigen Getier wimmelt. Aus diesem Grund wissen sie nichts von dem unheiligen Treiben, das die Fahlstepper quasi direkt unter ihrer Nase veranstalten.
Istari Nimlian spürt jedoch, dass eine alte, böse Quelle der Magie ganz in der Nähe erneut „erwacht“ ist. Eigentlich mischt sie sich ja nicht die Querelen der Menschen ein; in diesem speziellen Fall würde sie vielleicht eine Ausnahme machen.

*: Probe auf Wissen +2 -> Bael Gawen hat ein Kopfgeld von 5GM pro schwarzem (!) Wolf ausgesetzt.

Im Weiler Wargingen

Im Gespräch mit Vorarbeiter ***Bors Tannert*** lässt sich in Erfahrung bringen, dass die schwarzen Wölfe anfangs immer nachts das Vieh auf den Weiden attackierten. Vorgestern allerdings stürzten sie sich auf drei Holzfäller, die in der Abenddämmerung auf dem Heimweg waren. Dies hat die meisten Einwohner so erschüttert, dass sie nur noch bei hellem Tageslicht das Haus verlassen.

Elfische Hilfestellung

Sofern die SC den Ort aufsuchen, wo die Holzfäller getötet wurden (etwa ½h Fußmarsch in den Wald hinein), besteht die Möglichkeit, dort den elfischen ***Wildhüter Ilahel*** (siehe **EfG**, S. 19) anzutreffen – er wird sich allerdings nur einer löwentreuen Gruppe oder unbescholtenen Neulingen zu erkennen geben! Ilahel kann berichten, dass die Wolfsfährte nach Südwesten führt und warnt vor den sumpfigen Flussauen, ehe er sich wieder von dannen macht.

Den Wölfen auf der Spur

Ohne Ilahels Hinweise müssen die Charaktere auf eigene Faust Spuren lesen, um die Fährte der Schattenwölfe aufzunehmen.
Die Suche führt sie über eine Strecke von etwa 10km in grob südwestlicher Richtung durch *unwegsames Gelände* (**DS4**, S. 86) zu den **Flussauen der Finella**, wo man auf das besagte Sumpfgebiet trifft.

Zufallsbegegnungen

Falls es dem SL angemessen erscheint und/oder sich die Spurensuche länger hinzieht, kann die **Begegnungstabelle im Wargenwald** (**EfG**, S. 18) mit folgenden Änderungen verwendet werden:

Eine Zufallsbegegnung mit Hexenjägern aus *Kronsteig* wird durch Gesandte des Bael von *Cantor* ersetzt.
Wird ein Wolfsrudel ausgewürfelt, handelt es sich bei **PW: 10** um ***1 Schattenwolf/SC***; **11+** -> ***2 Wölfe/SC***.

Die Flussauen der Finella

Sobald man den Rand des Sumpfgebiets erreicht, bewegt man sich in *schwierigem Gelände* (**DS4**, S. 87). Weil es letzte Nacht geregnet hat, verliert sich hier die Wolfsfährte im aufgeschwemmten Boden.

1 Kräuterfund
Hier gedeihen nützliche Gewächse, die für SC mit Kenntnissen in **WG: Kräuterkunde** automatisch zu entdecken sind und geerntet werden können (siehe Tabelle).

2 Tücken des Sumpfes
Durch Schlamm, Wasser sowie unfeste Pfade kommt man nur mit halbem Laufen-Wert voran. Bei **PW: 8** handelt es sich gar um ein Sumpfloch -> nur mit Bemerken -8 (für Späher -2) noch rechtzeitig erkennbar, ansonsten droht man zu versinken.

Kräutertabelle		
W20	**Kraut**	**Anzahl**
1–10	Lynzblatt	W20/2
11–12	Manablatt	W20/2
13–14	Rauchkraut	W20
15–18	Sattmach	W20
19–20	Stinkbeere	W20

Wer droht zu versinken? W20 *-> 1: zufälliger SC, 2–12: SC in vorderster Reihe, 13–16: SC in hinterster Reihe, 17–20: Reittier (falls vorhanden). Berittene SC sinken nur mit ihrem Reittier ein, wenn beim Absteigen* ***AGI+GE+Akrobat+Jäger+Reiten*** *misslingt.*

Versinken: *Wer in ein Sumpfloch gerät, kann sich nicht mehr laufend bewegen und geht nach* ***(20 + W20 - KÖR) Rd.*** *unter und ertrinkt (**DS4**, S. 84). Jede Runde, in der man sich rührt, verkürzt diese Sinkzeit um 2 Runden.*

Versinkende retten: *Mittels Seil, Stange o.ä. (wer nur die Hand reicht, sinkt selbst ein) kann 1x pro Runde mit* ***KÖR+ST+8 - (Sinkzeit/2) - KÖR des Versinkenden*** *1 Rettungsversuch unternommen werden; Helfer erleichtern den PW um ihre ST.*

IRRLICHT

KÖR:	4	AGI:	6	GEI:	1
ST:	0	BE:	2	VE:	0
HÄ:	2	GE:	3	AU:	0

8 | 14 | 8 | 4 | 10

Bewaffnung	Panzerung
Blitzstrahl* (WB+1)	Keine feste Gestalt (PA+8)

-2

GH:	2	GK:	kl	EP:	80

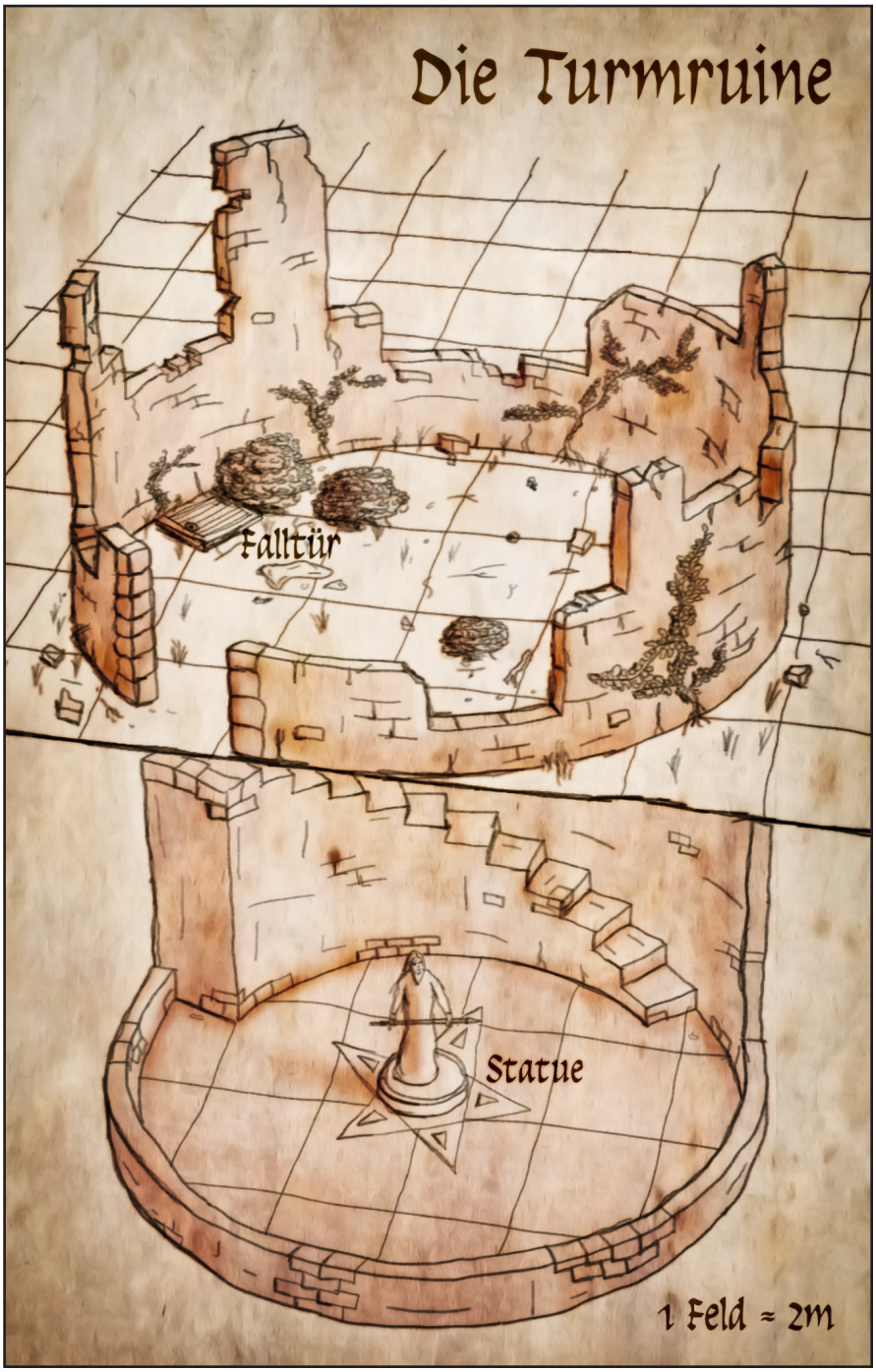
*: GA-5 für Gegner in Metallrüstung.

3 Irrlichter
Man trifft auf schwebende, in blassen Farben leuchtende Lichtkugeln: ***1 Irrlicht/SC***. Bei **PW: 8** sind sie hilfsbereit und führen die Charaktere zu einem vergrabenen Schatz (BW 2M:20); **9+** -> bösartige Irrlichter versuchen die SC in eine Bärenfalle (**DS4**, S. 78), ein **Sumpfloch** (**2**) o.ä. zu locken, bevor sie zum Angriff übergehen.

4 Die Weiße Frau
Nahe dem Flussufer zeigt sich den SC plötzlich die geisterhafte Erscheinung einer ganz in weiß gekleideten Frauengestalt. Bei diesem ***Geist des Lichts*** handelt es sich um eine Manifestation der ***Seejungfer Finella*** (siehe **WiT**, S. 8), was mit Wissen -8 geschlussfolgert werden kann.
Die Weiße Frau ist Dienern der Dunkelheit feindlich gesonnen und setzt gegen diese ihren Zauberspruch *Terror* ein, ehe sie auf Nimmerwiedersehen verschwindet.
Dienern des Lichts dagegen sendet sie eine Vision der **Turmruine** (**6**), in deren Gewölbe ein Gegenstand schlummert, womit der unheilige **Menhir** (**10**) „deaktiviert" werden kann. Bevor sie verblasst, gewährt Finella jedem Diener des Lichts der Gruppe ihren *Segen* (**DS4**, S. 67).

5 Dorfmiliz auf Abwegen
4 Dorfmilizionäre (**RvC**, S. 44) aus *Cantor*, die sich unter der Führung eines ehrgeizigen Hauptmanns auf die Wolfshatz begeben haben. Sie können – sofern lebend angetroffen (**PW: 15**), der Hauptmann ist verschollen – via Verhandeln zur Umkehr bewegt (+4) oder zum gemeinsamen Kampf gegen die Feinde Nordeks und Sumpfkreaturen überredet werden (-4).

6 Turmruine
Einst der Wohnsitz eines dunklen Erzdruiden, der auch den Menhir erschuf, um die Macht im damals „Heiligen Tal" (siehe *Geschichte des Throntals*: **WiT**, S. 3/4) an sich zu reißen.
In der Ruine kampieren nun ***1 Komplize/SC*** aus *Fahlstepp* samt dem verräterischen ***Hauptmann*** (wie *Stadtwache*: **RvC**, S. 47) der ahnungslosen Milizionäre aus **5**.
Kommt es nicht sofort zum Kampf, wird der Verräter versuchen, seinen Kopf durch eine Lüge aus der Schlinge zu ziehen. Diese kann von einem SC mit **GEI+VE-2+WG: Menschenkenntnis** durchschaut werden.



DIE KOMPLIZEN KRI2

KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0

22 | 12 | 8 | 5 | 17 | 12

Bewaffnung	Panzerung
Axt (WB+1), Speer (WB+1)	Lederrüstzeug (PA+2)

Ausweichen I, Jäger I[KF], Kämpfer II, Raserei I[KF] (aktiv), Wahrnehmung II[KF]

Beute: BW 2C:12

GH:	2	GK:	no	EP:	56

KF = *Kulturtalent: Fahlstepper* (siehe **RvC**, S. 13).

Die Fahlstepper haben keinerlei Ausrüstung, Karten o.ä. bei sich, die auf die *Drachenzwinge* hindeuten. Falls verhört, schweigen sie aus Angst vor Zorgan Drakow!

Obwohl auf den ersten Blick nicht erkennbar, ist das Gewölbe des Turmes über eine mit Gebüsch zugewachsene Falltür zugänglich (Suchen -4 bzw. +4 für gesegnete SC).
Der runde Raum darunter ist verstaubt und mit Spinnweben verhangen – in der Mitte steht eine 2m hohe Statue der Erdenmutter (Wissen -4), in deren Händen „Bannstrahl"* ruht. Verwitterte Wandfresken lassen Rückschlüsse darauf zu, dass „Bannstrahl" gegen den Menhir eingesetzt werden kann.
Wird diese Waffe von einem SC ohne den Segen der Weißen Frau entwendet,** schießt aus der zerberstenden Statue ein *Kettenblitz* (○: 15; max. 5 Ziele). 1 Runde später manifestieren sich aus den Trümmern ***1 Erdelementar II*** und ***1 Erdelementar I/SC***.

*: Speer mag. +1 mit *Magie bannen* und **Zauberwaffe +1**.
**: Gilt nicht für Diener der Erdenmutter, die diesbezüglich automatisch als gesegnet zählen.

KLEINE MORDMÜCKE

KÖR:	8	AGI:	9	GEI:	1
ST:	3	BE:	4	VE:	0
HÄ:	2	GE:	0	AU:	0

10	10	13	5,5	13	

Bewaffnung	Panzerung
Blutsaug. Stachel (WB+2)	–

GH:	5	GK:	kl	EP:	86

Werteverlust: KÖR -1, Regeneration innerhalb von W20h.

TARR-NOVIZE KR15

KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4
ST:	7	BE:	1	VE:	0
HÄ:	6	GE:	0	AU:	0

30	18	4	4	20	

Bewaffnung	Panzerung
Schlachtgeißel (WB+3; I-4; GA-4)	Kettenpanzer, Helm, Metallschild (PA+4; I-1; L-1m)

Brutaler Hieb II, Einstecker II, Kämpfer II, Schlachtruf I[KF], Wahrnehmung I[KF], WG: Religion – Tarr I[KF]

Beute:	BW 1A:10, 1C:20, 1D:20

GH:	8	GK:	no	EP:	111

7 Blutleere Leiche
Man stolpert über die sterblichen Überreste eines Agenten aus Fahlstepp, der von Mordmücken attackiert & ausgesaugt wurde (BW 2C:12). Ganz in der Nähe tummeln sich ***1 kleine Mordmücke/SC***, die blutdurstig darauf hoffen, mit den Charakteren ein ähnlich leichtes Spiel zu haben.

8 Schattenwölfe
Bei **1–5** auf W20 werden die Charaktere unvermittelt von ***1 Schattenwolf/SC*** aus dem Hinterhalt angegriffen. Mit Spuren lesen +4 lässt sich ihre Fährte zum **Menhir (10)** zurückverfolgen. Schattenwölfe scheuen nicht vor offenem Feuer zurück, sondern vor Lichtangriffen (wegen *Anfälligkeit*).

SCHATTENWOLF

KÖR:	9	AGI:	7	GEI:	1
ST:	3	BE:	4	VE:	0
HÄ:	2	GE:	0	AU:	0

32	14	11	7	14	

Bewaffnung	Panzerung
Kräftiger Biss (WB+2; GA-1)	Schattenpelz (PA+3)

Beute:	Trophäe (BW 1A:12)

GH:	6	GK:	no	EP:	93

9 Moskitos
Man durchquert einen von stechfreudigen Insekten infestierten Sumpfabschnitt: ***1 Schwarm/SC*** mit SCW 20, *Gift* und *Fliegen* (halbschnell) -> EP: 85.

10 Unheiliger Menhir
Auf einer freien, kreisrund von Buschwerk und verkrüppelten Bäumen umgebenen Fläche erhebt sich ein mit arkanen, rot glühenden Runen bedeckter Monolith von etwa 3m Höhe. Hier halten sich der Fahlstepper ***Tarr-Novize*** und ein von ihm kontrolliertes Wolfsrudel auf, das aus ***2 Schattenwölfen/SC*** besteht.

Wird während des Kampfes der Zauber *Magie bannen** erfolgreich gegen den Menhir eingesetzt, endet die *Tierbeherrschung* der Wölfe und es besteht die Chance von **PW: 10** für jedes der Tiere, dass es nach seiner „Befreiung“ das Weite sucht; **11+** -> das Tier kämpft weiter. Befreite Schattenwölfe verwandeln sich nach W20h wieder zurück in ihr normales Selbst.

Menhir unschädlich machen: *Das Bannen der in den Menhir eingebetteten Magie (sei es während des Kampfes oder danach) setzt diesen nicht dauerhaft außer Kraft, sondern „deaktiviert“ ihn nur. Er befände sich damit wieder in demselben Zustand, wie die Fahlstepper ihn auffanden.*

*Um den Monolithen permanent zu „entzaubern“, bedarf es eines heiligen Rituals, das nur von einem wahren Priester der Erdenmutter oder einer x-beliebigen Gottheit des Lichts gewirkt werden kann. Dies lässt sich über eine Probe auf **GEI+VE-4 +Bildung+WG: Religion+WG: Theoretische Magie** bzw. durch Magie analysieren -2 der Runen des Menhirs herausfinden. Außerdem ist es notwendig, das Ritual in der Dämmerung durchzuführen. Für diese gute Tat erhält der die Zeremonie abhaltende Priester – sofern mit Zwistpunkten (**RvC**, S. 22) gespielt wird – 1ZP oder 2ZP, falls er der Erdenmutter dient.*

*Das Ritual kann – sofern keiner der SC die Voraussetzungen erfüllt – natürlich auch von einem NSC des Throntals abgehalten werden: In Frage kämen entweder **Vater Gildas, der „Weise“** aus Cantor (wahrer Priester Helias) oder **Istari Nimlian** aus Lun-Lamas (wahre Priesterin Daynas).*

*: ZB -> +8 bei Einsatz des Zaubereffekts von „Bannstrahl“; dieser erhöhte Zauberbonus des magischen Speers gilt allerdings nur hier!

WEITERFÜHRENDE HINWEISE?

Beim Tarr-Novizen kann, wenn der SL es wünscht, ein Schriftstück gefunden werden, welches verschlüsselte Hinweise auf die *Drachenzwinge* sowie ***Zorgan Drakow*** enthält. Es lässt sich aber nur mittels Magie oder durch einen Experten dechiffrieren!

DER MÜHEN LOHN

Das Intermezzo endet, sobald die Gruppe den Kampf am unheiligen Menhir überstanden und eventuell den Monolithen unschädlich gemacht hat – wurde er nur „deaktiviert“, könnte daraus jederzeit wieder eine Gefahr für das Throntal erwachsen!

Neben dem ewigen Dank der Warginger können löwentreue SC das von Bael Gawen ausgesetzte Kopfgeld einstreichen. DdL erhalten 1ZP dafür, dass sie Bedürftigen selbstlos geholfen und größeres Unheil verhindert haben.

Nach Rückkehr zu ihrem Auftraggeber erhalten greifentreue SC die eingangs versprochene Belohnung. DdD bekommen 1ZP, wenn sie den Monolithen als Ressource für Caernos akquiriert haben, anstatt ihn unschädlich zu machen.

Charaktere ohne Zugehörigkeit zur Fraktion der Löwen oder Greifen können ebenfalls das Kopfgeld für erlegte Schattenwölfe einheimsen. Sonstige Belohnungen – materiell oder immateriell – bleiben dem SL überlassen.

EP: Pro Kampf (besiegte EP/SC)EP; Vision der Weißen Frau empfangen 25EP; Dorfmiliz rekrutieren 25EP; Dorfmiliz heimschicken 10EP; Hauptmann der Miliz als Verräter enttarnen 10EP; *Magie bannen* 25EP; Ritual durchführen (lassen) 50EP; für das Abenteuer 75EP.