DUNGEONSLAYERS

EIN ALTMODISCHES ROLLENSPIEL

EINER FLOG ÜBER DAS GREIFENNEST

DSA-ABENTEUER FÜR CHARAKTERE DER 1. BIS 4. STUFE

VON SILVIA HERRMANN & SEBASTIAN RUPP

EINLEITUNG

Aus den Memoiren der Aensteiner Hexe Mirande

„Nachdem ich den Häuptling der Goblins mit meinem Feuerstrahl getötet, aber die anderen, die sich ohne Gegenwehr ergeben hatten, verschont hatte, nahm ich dessen Stelle als Anführerin der feigen, kleinen Halunken ein.

Da ich mich ohnehin vor den Nordeker Schergen verstecken musste, kam es mir sehr gelegen, dass sich der Unterschlupf der Grünhäute in einer kleinen Höhlenanlage unter einem unbesiedelten Hügelgebiet verbarg. Weil ich mich ja zu meinem Leidwesen auf einen längeren Aufenthalt einstellen musste, ließ ich mir ein kleines Gemach und eine behelfsmäßige Alchemistenküche einrichten. Außerdem errichtete ich im Thronsaal einen Altar zu Ehren der Erdenmutter, da die Zugänge zum ehemaligen Heiligtum nach dem Verschwinden des Schamanen aus irgendeinem Grund verschlossen worden waren. Trotz erheblicher Verständigungsschwierigkeiten aufgrund meiner mangelhaften Schwarzzunge-Kenntnisse lief alles für einige Wochen ganz gut.

Eines Tages aber, als ich dabei war, ein paar Brandbomben herzustellen, wurde ich von dem aufgeregt schnatternden Anführer eines Spähtrupps in den großen Saal mit den mottenzerfressenen Tapisserien an den Wänden gedrängt und genötigt, mich auf den wurmstichigen Thron zu setzen. Ich wollte ihn eben mit Hilfe meines Feuerzaubers ein wenig auf seine Stellung hinweisen, als einige andere Goblins einen gefesselten jungen Mann hereinführten. Beinahe wäre ich vor Schreck in Ohnmacht gefallen, war ich doch bis zu diesem Zeitpunkt der festen Annahme gewesen, ihnen unmissverständlich klar gemacht zu haben, alle Menschen von den Höhlen fernzuhalten! Aber es sollte noch schlimmer kommen…

Nachdem die Grünhäute seinen Knebel entfernt hatten, begann sich der gerüstete Jüngling, der einen prächtigen Fellkragenumhang mit einer protzigen Löwenkopfbrosche trug, lauthals zu beschweren, dass er sich als Baelssohn so eine rüde Behandlung verbieten würde. Wie sich herausstellte, hatten meine tölpelhaften Untergebenen aufgrund eines sprachlichen Missverständnisses zwischen uns tatsächlich Ardor Galvagin, den Sohn des einflussreichen Bael von Cantor, entführt!

Im ersten Augenblick dachte ich damals, dass nun mein weiteres Schicksal besiegelt sein würde und sah mich schon auf einem Scheiterhaufen vor Kronsteig brennen, aber dann sollte alles doch noch ganz anders kommen. Schuld daran war übrigens eine Gruppe fremdländischer Abenteurer, die wenig später in unseren Unterschlupf eindrangen…“

INHALT

WORUM ES GEHT 3

Hintergrund 3

Hinweise für den SL 4

Zur Ausgangslage 5

Was bisher geschah 6

EINSTIEG INS ABENTEUER 7

Eine anonyme Botschaft 7

Wo-2-Go? 9

STATIONEN DES ABENTEUERS 10

Am Carmos-Schrein 10

Auf Caer Cantor 12

Beim Alten Gehöft 14

Am Scheideweg 17

Im Wargenwald 18

In der Fischerhütte 20

Die Goblinhöhlen 21

DAS ENDE 29

SETTING-OPTION: UNTER FALSCHER FLAGGE 30

IMPRESSUM

Texte, Satz & Layout: Silvia „Eismaid“ Herrmann
Cover, Illustrationen & Karten: Sebastian „bat“ Rupp
Einleitung: Bernhard „Ursus Piscis“ Dittrich
Wappen: Christian Kennig

Die in diesem Fanwerk zum Rollenspiel DUNGEONSLAYERS (© Christian Kennig) enthaltenen Texte und Inhalte – nicht aber das Covermotiv, die Illustrationen, Karten und Logos – stehen mit den hier genannten Einschränkungen unter folgender CC-Lizenz:
CC BY-NC-SA 3.0
Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen
© 2013 unter Creative Commons 3.0 Deutschland

WORUM ES GEHT

***Hellweit*, in der Erntezeit 1213GF:** Im zehnten Jahr der *Kronkriege* zeichnet sich zwischen den verfeindeten Arltümern *Aenstein*, *Caernos*, *Nordek* und *Fahlstepp* endlich ein potenzielles Ende der Thronstreitigkeiten ab.

Während der letzten Monate ist viel geschehen, was die hellwarischen Machtverhältnisse recht eindeutig zum Vorteil von **Haus Loewester** verschoben hat: Da Aenstein und Caernos meist miteinander beschäftigt waren und die Fahlstepper sich eher zurückhielten, konnte Nordek seine Grenzen nahezu ungehindert mit Wehrtürmen verstärken. Jetzt haben die vier Arls jüngst beschlossen, sich im nächsten Frühling auf der Ebene der *Hellen Weiten* zu treffen, um – zumindest offiziell! – „friedliche Gespräche über die Zukunft der Krone“ zu führen. Die Löwen sind, wie es scheint, die großen Gewinner der vergangenen Ereignisse, weshalb der Arl von Nordek dem kommenden Jahr zuversichtlich entgegensieht: Er rechnet fest damit, schon bald die Königswürde zurückzuerobern, welche ihm seit dem Tod seines Vaters ***Danhol*** († 1204GF) vorenthalten wurde.

Doch Hellweit wäre nicht das Land der Intrigen und des Verrats, wenn die Konkurrenz diesen Zustand ohne Weiteres hinnehmen würde! Und so braut sich in einem abgelegenen Winkel des Arltums Nordek bereits eine neue Verschwörung gegen die Loewesters zusammen…

HINTERGRUND

Schauplatz des Abenteuers ist das Baeltum *Cantor* im *Throntal*, welches vom Schwager des Arls von Nordek, ***Gawen Galvagin***, beherrscht wird. Bael Gawen zählt zu den einflussreichsten Parteigängern des alten Königsgeschlechts. Sein halbwüchsiger Sohn ist zudem quasi die Nr. 2 der Thronfolge und Erbprinz von Nordek, solange sein in *Stolzenburg* regierender Onkel aus dem Hause Loewester ohne direkten Erben bleibt.

Der junge ***Ardor Galvagin*** steht aber nicht nur den Herrschaftsträumen dreier Arls, sondern auch der Machtgier von ***Gareth Baelson***, seines Zeichens Vogt von *Fällen*, entgegen. Der jüngere Halbbruder Bael Gawens hat zeitlebens mit

Wappen des Hauses Galvagin

seiner unehelichen Geburt gehadert, da sie ihn streng genommen aus dem Adel ausschließt. Er wartet schon sehr lange auf eine günstige Gelegenheit, um seiner blaublütigen Sippschaft gepflegt eins – oder auch zwei! – auszuwischen.

Als vor einiger Zeit ein Botschafter des Arls von Caernos auf den Vogt zukam, witterte dieser seine Chance, die Misere seines Lebens als vom Familienerbe ausgeschlossener Bastard zum Besseren zu wenden. Jene Abmachung mit den Greifen ist simpel: Der caernische Attentäter ***Rabanus*** sorgt für das als „Jagdunfall" getarnte Verschwinden von Ardor Galvagin und kümmert sich dann um dessen insgeheime Überführung als Geisel nach *Eisenfurt*. Mit einem derartigen Faustpfand in der Hinterhand könnte der Arl von Caernos den siegessicheren Rivalen Nordek in arge Bedrängnis bringen.

Ein fieser Plan von einfacher Effizienz, doch mit guten Erfolgschancen, möchte man meinen – aber zum Leidwesen der Verschwörer kommt ihnen ein Ereignis in die Quere, mit dem wirklich niemand hätte rechnen müssen: Ardor wird während seines Ausritts ins *Jagdrevier* vom Goblin-Gefolge der Hexenschülerin ***Mirande*** (Zau4) verschleppt, ehe ihm Rabanus' Schergen auflauern können!

Und just in diesem Moment betritt auch noch eine Handvoll junger Möchtegern-Helden die Bühne, deren Loyalität im Fahrwasser sich rasch überschlagender Ereignisse unverhofft auf die Probe gestellt werden wird...

Hinweise für den SL:

*Allgemeine Hintergründe und die Vorgeschichte der hellwarischen Kronkriege können im **Almanach von Caera** auf Seite 90 bis 94 nachgelesen werden oder auf der DS-Homepage unter:*

http://www.dungeonslayers.net/caera/hellweit/

*Alle in diesem Fanwerk erwähnten **NSC & Orte des Throntals**, die nicht näher beschrieben werden, wurden bereits in der Spielhilfe **Willkommen im Throntal** (**WiT**) vorgestellt:*

http://dungeonslayers.net/download/DS4FWThrontal.pdf

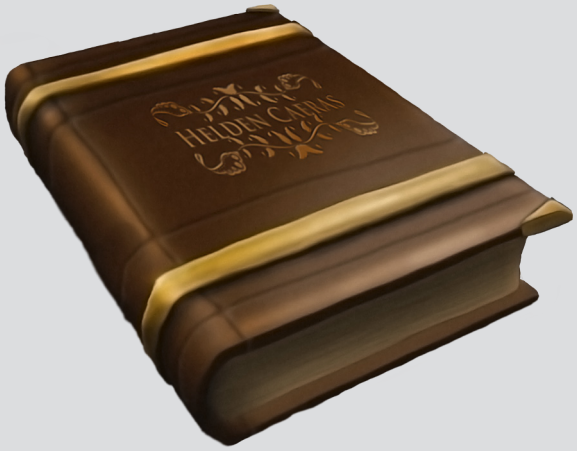
*Für den Abschnitt der **Goblinhöhlen** (siehe Seite 21 bis 28) werden die Beutetabellen und Goblinwerte auf Seite 6 der **Slay!#01** benötigt:*

http://dungeonslayers.net/download/Slay01.pdf

ZUR AUSGANGSLAGE

Mit dem im vorigen Abschnitt beschriebenen Hintergrund der Handlung geht eine längere Reihe von Zusammenhängen einher, die der SL im Hinterkopf behalten sollte.

a) Unter neuer Leitung:
Der Bael hält sich zum Zeitpunkt der Handlung nicht im Throntal auf. Gawen Galvagin ist jüngst nach Stolzenburg gereist, um an einem Treffen des Beraterstabes seines Schwagers teilzunehmen. Bis zu seiner Rückkehr hat Gareth Baelson auf *Caer Cantor* das Sagen!



b) Jäger des verlorenen Helden:
Auch Gareth Baelsons Neffe Ardor Galvagin hat Caer Cantor für ein paar Tage verlassen, vorgeblich um im Jagdrevier auf die Pirsch zu gehen. Tatsächlich hat er etwas Anderes vor – doch das war bisher ein streng gehütetes Geheimnis: Er will seinen lang gehegten Wunschtraum von der Gründung einer Abenteurergruppe wahr werden lassen (siehe Seite 7), ohne seinem Vater dafür Rechenschaft ablegen zu müssen.

c) Nichts als Ärger mit den Elfen:
Zwischen dem Baeltum Cantor und den Elfen von *Lun-Lamas* herrscht in letzter Zeit dicke Luft. Der Grund dafür ist folgender: Als die Elfen vor 60 Jahren ins Throntal kamen, gewährte ihnen der damalige Bael nicht nur Asyl im *Wargenwald*, sondern auch Autonomie und somit Steuerfreiheit. Bael Gawen hat jenes Versprechen stets respektiert – bis jetzt.

Nach zehn Jahren des Krieges sind die Mittel des Baeltums knapp, und das wo doch der Arl von Nordek von seinen Vasallen frische Rekruten erwartet, die mit ihm im Frühjahr 1214GF in die Hellen Weiten ziehen. In dieser Notlage hat sich der Bael von seinen Ratgebern – allen voran sein Bruder – davon überzeugen lassen, dass es seine einzige Möglichkeit sei, die Elfen entweder zur Kasse zu bitten oder sie ersatzweise zu verpflichten, ein Kontingent ihrer besten Bogenschützen als Rekruten in die Hauptstadt zu entsenden.

Wie kaum anders zu erwarten, hat ***Istari Nimlian*** beide Optionen kategorisch abgelehnt. Seitdem steckt man in zähen Verhandlungen mit wenig Aussicht auf eine baldige Einigung.

d) Ein Portal müsste man haben:
Den zuvor ausgeführten Konflikt haben der Vogt und Rabanus von langer Hand geplant, um „diese aufmüpfigen Elfen“ später als Sündenbock der Geiselnahme missbrauchen zu können. So weit jedenfalls der Informationsstand von Gareth Baelson.

Die eigentliche Mission des Attentäters geht sogar noch ein ganzes Stück weiter und lautet: dauerhafte Vertreibung aller Elfen aus dem Wargenwald. Dann nämlich könnten die caernischen Schwarzmagier vom *Rabenturm* im *Dunkeltann* aus den momentan versiegelten **Portalkreis von Aldomer** in der Nähe von Lun-Lamas reaktivieren und fortan für ihre Zwecke nutzen. In anderen Worten: Den Greifen stünde die Hintertür nach Nordek (z.B. für das „Unternehmen Dämonensteine“) sperrangelweit offen!

e) Im Wald, da sind die Goblins:
Last but not least lebt das Szenario davon, dass der perfide Plan des Unholds und seiner Handlanger trotz bestmöglicher Vorbereitung schon im Ansatz glorreich zu scheitern droht. Der Grund dafür ist jedoch (noch) nicht das beherzte Eingreifen der Charaktere, sondern der unvermittelte Auftritt einer zusätzlichen Mit- bzw. Gegenspielerin: Mirande, der es im Vormonat mit mehr Glück als Verstand gelang, dem Transport nach *Kronsteig* zu entwischen. Die Junghexe aus Aenstein floh ins Jagdrevier und traf auf eine Goblinbande, die „kurzen Prozess“ mit ihr machen wollte. Mit dem Mut der Verzweiflung konnte sie dem Häuptling dank *Feuerstrahl*-Immersieg die Lichter ausblasen und trat seine Nachfolge an. Wegen einiger Kommunikationsschwierigkeiten mit ihren neuen Untergebenen hat sich die reichlich paranoide Chefin im Goblinbau nun allerdings ein richtig dickes Problem eingebrockt…

Hinweise für den SL:
Der Ort und die Umstände von Ardors Entführung durch die Goblins sind zu diesem Zeitpunkt nur einem jungen Jäger namens ***Silas*** *(SPÄ1) bekannt, der Ardor begleitete (siehe Seite 20/21).*
Allerdings konnte Silas verletzt entkommen und flüchtete in Richtung Fällen.

WAS BISHER GESCHAH	
Vor 3 Tagen	Gareth Baelson, der Vogt von Fällen, trifft in Cantor ein, um letzte Instruktionen seines Bruders vor dessen Abreise nach Stolzenburg entgegen zu nehmen. Ardor Galvagin trifft die Auswahl für seine zukünftige Abenteurergruppe.
Vor 2 Tagen	Bael Gawen bricht nach Stolzenburg auf, wo er sich ca. 2 Wochen aufhalten wird. Ardor schreibt eine Einladung an jeden der SC, sich mit ihm zu treffen (siehe Seite 7/8). Er beauftragt seinen Kammerdiener, am nächsten Tag für die Übermittlung der Briefe zu sorgen.
Gestern	Ardor nimmt Abschied und begibt sich (wie mit seinem Vater abgesprochen) auf einen fünftägigen Ausflug ins Jagdrevier. Der Kammerdiener sorgt für eine möglichst diskrete Auslieferung der Briefe, setzt aber auch den Vogt von Ardors Plan in Kenntnis, der wiederum Rabanus informiert.
Heute	Ardor wird entführt und Silas flüchtet. Rabanus schickt seine Komplizen aus. Die Charaktere reisen gemeinsam oder unabhängig voneinander ebenfalls ins Jagdrevier, um den Verfasser der anonymen Botschaft zu treffen.

EINSTIEG INS ABENTEUER

Das Abenteuer **Einer flog über das Greifennest** fängt hinter den Kulissen damit an, dass Ardor Galvagin die einzelnen SC als Kandidaten für seine zukünftige Abenteurergruppe „auserwählt“. Der Sohn von Bael Gawen war schon immer eine ziemliche Leseratte und bekam als 10-Jähriger von seinem Erzieher, einem Varos-Mönch, eine Ausgabe des Buches „Helden Caeras“ (**RvC**, S. 31) geschenkt. Seit diesem Tag hegte er insgeheim den Wunsch, selbst einmal so fantastische Abenteuer zu erleben wie die Figuren in seiner Lieblingslektüre. Er weiß natürlich, dass der Bael das niemals erlauben würde, weshalb er sich jahrelang in Geduld üben musste. Doch jetzt hat das Warten ein Ende, denn der Tag, den er herbeigesehnt hat, ist gekommen!

AUSWAHL DER CHARAKTERE

Bei der SC-Generierung für dieses Abenteuer ist zu beachten, dass der Entscheidungsfreiheit der Spieler durch „Ardors Auswahlkriterien“ gewisse Grenzen gesetzt sind! Als Orientierungshilfe können z.B. die SC-2-Go aus **Willkommen im Throntal** dienen. Generell gilt, dass Ardor vorrangig Gelegenheit gehabt haben muss, die SC bereits kennenzulernen oder zumindest von ihnen zu hören. Daher sollten sich die SC schon eine Weile im Throntal aufhalten und einen „abenteuerlustigen Eindruck“ machen. Zudem würde Ardor niemanden einladen, der ein Feind Nordeks zu sein scheint, wobei eine seiner Nachrichten theoretisch auch in die falschen Hände fallen könnte...

EINE ANONYME BOTSCHAFT

Zu Beginn gelangt jeder der SC in den Besitz eines – im Normalfall an ihn oder sie adressierten – Briefes (siehe Seite 8). Der Verfasser nennt sich zwar nicht namentlich, aber je nach SC-Hintergrund haben die Charaktere gewisse Chancen, „den Braten zu riechen“. Der SL kann jedem SC eine Probe auf Wissen erlauben, die folgendermaßen modifiziert wird:

MODIFIKATOREN	PW
Persönliche Bekanntschaft mit Ardor	+4
SC ist Einheimischer oder wohnt seit mindestens einem Jahr im Throntal	+2
Pro Talentrang in • **Charmant** • **Schlitzohr** • **WG: Gassenwissen** • **WG: Menschenkenntnis**	+1
SC erfüllt keines der Kriterien	-4

Der in der Botschaft erwähnte **Carmos-Schrein** (**1**) befindet sich auf einer etwa 1h Fußmarsch vom Forsthaus in *Fennex' Hain* entfernten Lichtung (siehe Seite 10). Deren Lage ist im Throntal Gemeinwissen und kann falls nötig von ortsansässigen NSC problemlos erfragt werden. Der besagte Schrein wurde vor vielen Jahren von einem Ritter im Dienste des Hauses Galvagin gestiftet – vermutlich um für einen längst in Vergessenheit geratenen Fehltritt Buße zu tun, der an diesem Ort begangen wurde.

Carmos zum Gruße,

ich habe Euch und einigen Gleichgesinnten ein interessantes Angebot zu machen, das Euer Schaden nicht sein soll!

Falls Ihr gewillt seid, Leib und Leben für eine gute Sache zu wagen und nach Ruhm und Ehre zu streben, trefft mich am Tag nach Erhalt dieses Schreibens zur Mittagsstunde. Ich vertraue auf Eure Verschwiegenheit und erwarte Euch beim Schrein des Ritters.

Ein Freund

Selbst wenn die SC nicht auf den Gedanken kommen sollten, dass Ardor der Urheber des Briefes sein könnte, bietet dieser dennoch einige Anhaltspunkte zur Identität seines Verfassers:

Er wurde auf *Celb* und in *gormanischen Buchstaben* geschrieben – der Verfasser ist also wahrscheinlich ein Hellware.

Die Wahl des Treffpunkts im Jagdrevier deutet auf einen einheimischen Nordeker hin, da nur wenige Fremde von der Existenz des Carmos-Schreins wissen.

Die Handschrift wirkt flüssig und geübt, die Wortwahl mutet eher hochgestochen an – der Verfasser entstammt demnach wohl einer Bildungselite, das heißt dem Adel oder dem Klerus Hellweits.

SC mit Rängen auf **Bildung** oder **WG: Religion** können durch eine Probe auf Wissen -2 schlussfolgern, dass der Verfasser dem Adel angehört – Carmos ist ein in Adelskreisen besonders beliebter Gott.

CARMOS, DER RITTER

Gott der Ehre, des Mutes und der Tapferkeit

Der Ritter verkörpert in Hellweit vor allem die Prinzipien der Königstreue, der Reichseinheit und der adligen Standesehre.

Umgebungskarte
Fällen
Jagdrevier
Finella
Thronwasser
Cantor
Wargenwald
0
5km
1 Carmos Schrein
2 Fennex' Hain
3 Altes Gehöft
4 Fischerhütte
5 Goblinhöhlen

AM CARMOS-SCHREIN

Wenn sich die Charaktere schließlich am Carmos-Schrein einfinden, bleibt ihnen – sofern sie sich noch nicht kennen – nur wenig Zeit, um sich miteinander bekannt zu machen. Es sollte zwar schnell klar werden, dass jeder von ihnen eine Abschrift desselben Briefs bekommen hat, der Verfasser lässt jedoch auf sich warten. Das ist auch kein Wunder, da Ardor schon in den Morgenstunden den Goblins in die Hände fiel und nun im Kerker der **Goblinhöhlen** (**5**) schmachtet, wie die SC erst später erfahren können.

DER HINTERHALT

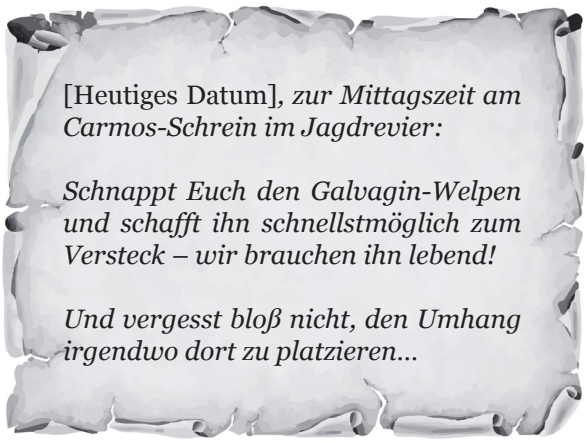
Bevor sie so recht wissen, wie ihnen geschieht, brechen kurz nach Mittag plötzlich ***1 Komplize + 1/SC*** (**DS4**, S. 133) mit gezückten Klingen aus dem Unterholz, um die Gruppe anzugreifen.

Die Banditen wurden von Rabanus auf Order des Vogts engagiert, um Ardor zu kidnappen. Sie sind nicht die Hellsten und wissen auch nur grob, wie die Ziel-

person aussieht: ein junger Mensch, der am langen Haar als Edelmann zu erkennen sein müsste.

Aufgrunddessen werden sie versuchen, die SC möglichst schnell auszuschalten, bis auf jenen, den sie für Ardor halten. Falls wirklich keiner der SC auch nur im Entferntesten als Ardor durchgehen könnte, werden alle „Störenfriede“ gleichermaßen attackiert.

Nach dem Kampf können die Charaktere bei einem der Strauchdiebe einen blattfarbenen Umhang entdecken, wie er gemeinhin von Waldelfen getragen wird (Probe auf Wissen -4, +8 für Elfen). Diesen sollten die Banditen am Schrein zurücklassen, um die Elfen von Lun-Lamas als Täter anzuschwärzen. Bei einem anderen Strauchdieb findet sich ein Stück Pergament mit folgender Nachricht:



Die Anweisung wurde von Rabanus geschrieben (was die Strauchdiebe wissen), aber sie enthält keinerlei Hinweise, wer die Banditen angeheuert hat und wohin Ardor gebracht werden sollte (die mit **4** beschriftete **Fischerhütte** auf der Umgebungskarte: siehe Seite 20).

WAS TUN, WENN'S BRENNT?

Die SC wissen nun also, dass irgendjemand hinter dem Sohn des Bael her ist, von dem weiterhin jede Spur fehlt. An diesem Punkt stehen ihnen eine ganze Reihe von Möglichkeiten offen, um Hinweise zu Ardors Verbleib sowie den Plänen seiner Häscher zu sammeln.

a) Rückkehr nach Cantor:
Die naheliegendste Option wäre es, sofort nach Caer Cantor zu gehen und Gareth Baelson über die Geschehnisse um Ardor ins Bild zu setzen: Weiter mit **Auf Caer Cantor** auf Seite 12.

b) Spurensuche im Forsthaus:
Es ist ebenfalls möglich, am letzten bekannten Aufenthaltsort von Ardor – in **Fennex' Hain** (**2**) – nachzuforschen. ***Forstmeister Fennex*** zeigt sich sehr besorgt, kann den SC jedoch nur sagen, dass Ardor am Morgen mit dem Jägergesellen Silas auf die Pirsch gehen und tagsüber unterwegs sein wollte. Die beiden sind nicht zum Forsthaus zurückgekehrt und auch von einem Stelldichein am Carmos-Schrein weiß er nichts. Der Zwerg legt den Charakteren daher dringend nahe, sich unverzüglich nach Caer Cantor zu begeben und dort Alarm zu schlagen: Weiter auf Seite 12.

c) Die Waldelfen um Rat fragen:
Sofern die SC einen Waldelfen in ihren Reihen haben, könnte man auch auf die Idee kommen, das Pferd von hinten aufzuzäumen und Kontakt mit Lun-Lamas aufzunehmen: Weiter mit **Im Wargenwald** auf Seite 18.

AUF CAER CANTOR

Sobald die Gruppe auf Caer Cantor eintrifft, müssen sie zunächst einen Weg finden, an den Burgwächtern und deren Hauptmann vorbeizukommen (siehe *Ehrengarde*: **RvC**, S. 47). Das kann sich je nach Zusammensetzung der Gruppe äußerst leicht (einer der SC ist ein adliger Nordeker) bis hin zu äußerst schwer (alle SC sind „dahergelaufenes Gesindel“) gestalten. Höflich vorgetragene und an die Vernunft appellierende Argumente – es geht schließlich um Ardors Sicherheit! – können hier wahre Wunder wirken, weil die Gardisten im Zweifelsfall auf Nummer sicher gehen werden.

EIN VOGT FÜR ALLE FÄLLE

Vogt Gareth Baelson wiederum wird sich sofort bereit erklären, die Charaktere zu empfangen: Er will aus erster Hand erfahren, was im Jagdrevier vorgefallen ist.

Nach allen Regeln der Kunst den netten Onkel markierend, hört er sich ihre Geschichte aufmerksam sowie mit sorgenvoller Miene an. All dies geht ihm zwar heftig gegen den Strich, aber einen Intriganten seines Formats wirft in der Tat nichts so schnell aus der Bahn.

Deshalb schmiedet er im Hinterkopf bereits Pläne, um die unliebsame Entwicklung der Ereignisse zu seinem Vorteil zu nutzen. Denn wer weiß – vielleicht ist es mit der Loyalität der „Störenfriede“ zum Haus Galvagin gar nicht allzu weit her? Womöglich würden sie die Seiten wechseln (siehe Seite 16/17), wenn er ihnen die Sache schmackhaft macht?

Gedanken solcher Art bringen den Vogt im weiteren Verlauf der Audienz auf die Idee, vorerst nichts gegen die Gruppe zu unternehmen, sondern diese stattdessen auf die Probe zu stellen. Dieses „Ablenkungsmanöver“ soll die SC vor allem beschäftigen und Gareth Zeit verschaffen, so dass er später weitere seiner Schergen auf den Plan bringen kann. Zudem wird er in der Zwischenzeit – erfolglos – versuchen, Ardor aufzuspüren.

DAS ABLENKUNGSMANÖVER

Auch den SC präsentiert sich Gareth als ein Mann, der Nägel mit Köpfen macht, anstatt im Angesicht von Problemen zu zaudern. Er erklärt, dass seiner Meinung nach Aensteiner und Caern als Drahtzieher ausfallen, weil Ardors Verschwinden v.a. den Fahlsteppern des angrenzenden Baeltums *Arlsend* gelegen käme. **Haus Ostadar** von Arlsend liege nämlich mit den Galvagins in Fehde, seit Gawen die Verlobung mit Morla Ostadar löste, um die verstorbene Baelin, eine Königstochter, heiraten zu können. Dies entspricht sogar der Wahrheit, außer dass er hier die Ostadars einer Intrige bezichtigt, die er selbst ausgeheckt hat.

Der Vogt wird alles in seiner Macht Stehende tun, um die SC von seiner Theorie zu überzeugen – und er ist ein geradezu brillanter Redner (**Schlitzohr III**). Ihm sei kürzlich zu Ohren gekommen, dass die Fahlstepper Spione ein Versteck am nordöstlichen Rande des Wargenwaldes unterhalten. Dort gebe es eigentlich nur ein altes, verlassenes Gehöft, das zu diesem Zweck genutzt werden könne. Auch das ist nicht gelogen – nur wird der Vogt natürlich nicht erwähnen, dass er diese Information bereits vor einiger Zeit von Rabanus erhalten und Bael Gawen verschwiegen hat, um irgendwann einmal vielleicht ein Ass im Ärmel zu haben.

Langer Rede kurzer Sinn: Gareth Baelson schickt die Charaktere zum **Alten Gehöft** (**3**), um Hinweise über Ardors Verbleib ausfindig zu machen.

Hinweise für den SL:
Falls die Charaktere Anstalten machen, sich auch mit anderen NSC aus Ardors engerem Umfeld zu unterhalten – wie Anora Galvagin oder seinem Kammerdiener, der auf Gareths Lohnliste steht, sollte der Vogt dies mit diversen, möglichst plausibel klingenden Argumenten unterbinden: Es sei größtmögliche Eile geboten, er wolle die Burgbewohner und insbesondere seine Nichte nicht beunruhigen, solange noch nicht feststünde, ob Ardor wirklich in Gefahr sei usw.
Das wichtigste Ziel dieser Szene ist es, dass die Gruppe keinen Verdacht gegen Gareth schöpft. Sollte das dennoch geschehen, liegt es in den Händen des SL, das Szenario entsprechend umzugestalten – der Vogt sollte definitiv kein leicht zu überführender Missetäter sein!

BEIM ALTEN GEHÖFT

Das verlassene Gehöft besteht aus einer Ruine, der ehemaligen Bauernkate, und der im Gegensatz dazu überraschenderweise intakten Scheune. Die Bauernkate wurde vor einigen Jahren während eines besonders heftigen Unwetters vom Blitz getroffen und zerstört. Auch die Bewohner – ein älteres, kinderloses Ehepaar – fanden dabei den Tod. Sie wurden Seite an Seite in einem bescheidenen Grab unter einem Baum hinter dem Haus begraben. Der Grabstein ist beschriftet mit: „Hier ruhen in Lorr – Lewyn und Gilda."

Da es keinen Erben gab und sich keine neuen Pächter fanden, blieb das Gehöft seitdem verlassen. Im näheren Umkreis liegen keine anderen Höfe oder Weiler, was diesen Platz zu einer guten Wahl für einen Unterschlupf macht.

Das dachten sich auch die Fahlstepper, die hier mehr als zwei Jahre unbemerkt ein- und ausgingen, bis ihnen ein Informant von Rabanus eher zufällig auf die Schliche kam. Letzterer reichte das Wissen nur an den Vogt und seinen in *Alten-*

berg stationierten Vorgesetzten weiter, weshalb sich die Fahlstepper noch immer in trügerischer Sicherheit wiegen.

RUINE & KELLER

Von der einst zweistöckigen Bauernkate ist außer morschen Holzdielen und bröckelnden Steinwänden kaum mehr etwas übrig. Der Holzboden ist an einigen Stellen so verrottet, dass für jeden SC, der sich innerhalb der **Ruine** umsieht, eine einmalige Chance von **PW: 10** besteht, urplötzlich einzubrechen und in den darunter gelegenen **Keller** zu stürzen (Abwehr vs. Schaden 12).

Eine Probe auf Spuren lesen -6 erbringt eine schwache Fährte von Stiefelabdrücken, die zur **Luke** gegenüber des Eingangs führen. In direkter Nähe der Falltür kann sie auch mit Suchen -4 entdeckt werden. Die Luke ist mit einem cleveren Verschlussmechanismus gesichert (SW: 4), der einen erfahrenen Schlossknacker (**Diebeskunst I**+) und Diebeswerkzeug erfordert. Ansonsten tut es auch brachiale Gewalt (Kraftakt -4).

Der Kellerraum enthält einige Vorratskisten mit 20 Tagesrationen, 10x Brennlach, 10x Lynzblatt und 10x Waffenpaste. Die Fässer nahe der Leiter sind mit Wasser gefüllt, während sechs weitere in der gegenüberliegenden Ecke Lampenöl enthalten, das die Fahlstepper für Brandanschläge nutzen. Das Feldbett macht den Eindruck, als ob es in letzter Zeit regelmäßig benutzt worden sei – darüber hinaus gibt es hier nichts zu entdecken.

DIE SCHEUNE

Die früher von Rindern und Schweinen bevölkerte Scheune dient nun als Unterkunft für ein Rudel von Bluthunden, bestehend aus ***1 Bluthund/SC*** und dem ***Alphatier***. Diese Tiere sind auf das Jagen und Töten humanoider Beute abgerichtet worden. Außerdem gehorchen sie ihrem Herrchen, dem Fahlstepper Jäger ***Brannoc*** (SPÄ8), aufs Wort, da das Alphatier dessen Vertrauter ist. Sie greifen Eindringlinge augenblicklich an und verteidigen ihr Revier mit nahezu raubtierhafter Aggressivität.
Zusätzlich zum **Scheunentor** gibt es einen Zugang über eine **Leiter**, die jedoch über und über von Efeu umrankt wird und daher nur äußerst schwer zu entdecken ist (Bemerken -8).
Es besteht die Chance von **PW: 8**, dass Brannoc sich auch in der Scheune aufhält, wenn die Charaktere dort eintreffen. Andernfalls befindet er sich gerade auf dem Rückweg dorthin und wird spätestens durch das wütende Kläffen der Bluthunde auf die Gruppe aufmerksam. Seine bevorzugte Taktik ist es, das Scheunentor hinter den SC zu versperren, anschließend die Leiter zu erklimmen und *von oben mit gezielten Schüssen* (**DS4**, S. 44) nach unten zu feuern.
Brannocs Anwesenheit in der Scheune inspiriert alle Bluthunde dazu, noch verbissener zu kämpfen (Schlagen +1), während sein Tod sie demoralisiert (Abwehr -1). Der Fahlstepper ist kein Dummkopf, der bis zum bitteren Ende auf verlorenem Posten kämpft – wenn seine LK auf 30% oder weniger sinkt, wird er versuchen, die Flucht zu ergreifen.

BLUTHUNDE

KÖR:	6	AGI:	7	GEI:	1
ST:	3	BE:	3	VE:	0
HÄ:	1	GE:	0	AU:	0

13 | 8 | 10 | 7 | 10 |

Bewaffnung	Panzerung
Biss (WB+1)	Fell (+1)

GH:	1	GK:	kl	EP:	51

ALPHATIER

ANFÜHRER

51 | 10 | 10 | 7 | 13

Bewaffnung	Panzerung
Kr. Biss (WB+2; GA-1)	Fell (PA+1)

GH:	3	GK:	no	EP:	208

BRANNOC

SPÄB

KÖR:	7	AGI:	8	GEI:	5
ST:	2	BE:	2	VE:	2
HÄ:	3	GE:	7	AU:	1

20 | 13 | 10+1 | 5 | 10 | 19

Bewaffnung	Panzerung
Speer (WB+1), Langbogen (WB+2; I+1; GA-1)	Lederrüstzeug (PA+2) Lederhelm (PA+1)

Ausweichen I, Fieser Schuss II, Heimlichkeit II, Jäger I[KF], Raserei I[KF], Scharfschütze I, Schütze II, Vertrauter I, Wahrnehmung I[KF]

Beute: BW 2C:20, 2M:5, Heiltrank, Waffenpaste

GH:	2	GK:	no	EP:	73

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

ÜBER BRANNOC

Ein rauer Bursche aus dem naheliegenden Baeltum *Arlsend*, der in den Diensten des Kriegszauberers ***Zorgan Drakow*** (siehe **WiT**, S. 6) steht.

DIE QUAL DER WAHL

Nach dem Kampf in der Scheune – wie auch immer er ausgegangen sein mag – und der Durchsuchung des Gehöfts stehen die Charaktere erneut vor dem Problem, dass sie in ihrer Suche nach Ardors Verbleib nicht weitergekommen sind.
Selbst wenn es ihnen gelungen sein sollte, Brannoc lebend gefangen zu nehmen, wird dieser ihnen nur hohnlachend – doch wahrheitsgemäß! – mitteilen, dass die Fahlstepper nichts mit dieser Sache zu tun hätten und ihr Weg hierher umsonst gewesen sei.

Damit bleiben ihnen zwei einigermaßen naheliegende Anknüpfungspunkte: Entweder sie begegeben sich doch noch in den Wargenwald, um die Elfen von Lun-Lamas zu befragen (weiter auf Seite 18), oder sie machen sich auf den Rückweg nach Caer Cantor, um dem Vogt Bericht zu erstatten und neue Instruktionen von ihm zu erhalten.

SEMPER FIDELIS?

Entscheiden sie sich für Letzteres, dann werden sie auf halbem Weg zwischen Cantor und altem Gehöft auf ein von Vogt Gareth ausgeschicktes „Empfangskomitee“ treffen, das die Gruppe entweder auf die „dunkle Seite der Macht“ ziehen oder ausschalten soll.

Damit sind die SC an einem Scheideweg angelangt, der es ihnen ermöglicht, von den Nordekern ins feindliche Lager der Caern überzulaufen.

AM SCHEIDEWEG

Das besagte „Empfangskomitee“ besteht aus dem redegewandten ***Ritter Aengus*** und ***1 Komplizen/SC*** (**DS4**, S. 133). Es wurde ihnen befohlen, die SC zu überreden, fortan im Auftrag der Greifen nach Ardor zu fahnden und den Jüngling anschließend bei **4** auszuliefern. Die Caern sind inzwischen im Besitz des „Schlüssels“, um Ardor zu finden.*

Als Belohnung bietet Aengus den Charakteren jeweils eine Schwarze Perle im Wert von 100GM an, die zudem verzaubert worden ist: +1 auf **W20** -> 1–3: ST, 4–6: HÄ, 7–9: BE, 10–12: GE, 13–15: VE, 16–18: AU, 19–20: frei wählbar.

Nach GEI in Stunden erhält man dauerhaft **Diener der Dunkelheit +I**, falls **GEI+AU-4** misslingt!**

*: Der junge Jäger Silas (siehe Seite 20), der Zeuge des Goblinüberfalls wurde und verletzt entkommen konnte, ist ihnen in die Hände gefallen und wird nun gefesselt und geknebelt mitgeführt, um baldmöglichst verhört zu werden.

**: Dieser geheime Nebeneffekt kann nur durch Magie spüren -8 erkannt werden und soll die Loyalität der Charaktere zu Caernos untermauern, sofern sie auf Aengus’ Angebot eingehen.

Es kommt zum Kampf, wenn die SC jenes „unmoralische Angebot“ ablehnen. Sobald sich das Kampfglück gegen ihn wendet, gibt Aengus seinem Pferd die Sporen und reitet in Richtung Norden davon. Nach seiner Befreiung berichtet der zerschundene Waidmann Silas von dem morgendlichen Goblinüberfall und wo er Ardor zuletzt gesehen hat.

Nehmen sie Aengus’ Angebot an, erhält jeder SC seine Schwarze Perle und nun muss nur noch Silas – wie auch immer – zum Reden gebracht werden, um Ardor endlich aufspüren zu können.

RITTER AENGUS*					KRI3
KÖR:	**8**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**6**
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	6	GE:	0	AU:	2

30	18	6	2,5	16	

Bewaffnung	Panzerung
Flegel (WB+2; I-2)	Plattenp. (PA+3; L-1) Metallschild (PA+1; L-0,5)

Charmant I[KC], Einstecker II, Kämpfer II, Reiten I[KC], Schnelle Reflexe I[KC]

Beute:	BW 2A:20, 2D:18, Schlachtross (**DS4**, S. 122)				
GH:	6	GK:	no	EP:	68

*: Bevorzugt den „Berittenen Kampf“ (**DS4**, S. 92).
KC = *Kulturtalent: Caern* (siehe **RvC**, S. 12).

ÜBER RITTER AENGUS

Ein Vasall des zauberkundigen Bael von *Altenberg*, der – obwohl selbst kein Diener der Dunkelheit – den baarnistischen Machenschaften seines Lehnsherrn dient. Er hofft darauf, zum Vertreter Altenbergs am Hof zu *Stolzenburg* befördert zu werden.

IM WARGENWALD

Wichtiger Hinweis:
Diese Option ist nur für Spielergruppen mit einem waldelfischen SC umsetzbar, weil niemand sonst den Weg nach Lun-Lamas finden könnte!
Dennoch werden die Elfen auch unter diesen Umständen nicht zulassen, dass Fremde ihre verborgene Waldsiedlung betreten: Sobald es zur Begegnung mit einer Elfenpatrouille kommt, wird man darum nur den waldelfischen SC nach Lun-Lamas weiterziehen lassen, während dessen/deren Gefährten unter „elfischer Aufsicht" auf einer Waldlichtung seine/ihre Rückkehr abwarten müssen (siehe folgende Seite).

Der wilde und urwüchsige Wargenwald zählt als *unwegsames Gelände* (**DS4**, S. 86). Man reist entlang von Wildpfaden, in deren Umfeld es **alle 4h bei PW: 8** zu einer Begegnung kommt.

W20	BEGEGNUNG	ANZAHL	BEMERKUNGEN
1	Agenten aus Aenstein*	2 *Komplizen*/SC	**DS4**, S. 133
2–3	Agenten aus Caernos*	2 *Komplizen*/SC	**DS4**, S. 133
4–5	Agenten aus Fahlstepp*	2 *Komplizen*/SC	**DS4**, S. 133
6	Baumherr	1	**DS4**, S. 107
7–9	Elfische Patrouille aus Lun-Lamas	Siehe Seite 19	Siehe Seite 19
10	Gesandte des Bael von Cantor (auf diplomatischer Mission)	1 *Edelmann* 2 *Leibwächter*	**RvC**, S. 45
11	Hexenjäger aus Kronsteig (auf der Jagd nach Mirande)	2 *Söldner***	**RvC**, S. 46
12	Kleine Monsterspinnen	2	**DS4**, S. 128
13	*Ruine****	—	**RvC**, S. 58
14	Schlingwurzelbüsche	2	**DS4**, S. 122
15	Unwölfe	2	**DS4**, S. 124
16	Werwolf (tagsüber in menschlicher Gestalt)	1	**RvC**, S. 48
17	*Wetter*	—	**RvC**, S. 54
18–19	Wolfsrudel	2/SC	**DS4**, S. 125
20	*Wundersam*	—	**RvC**, S. 58

*: Chance von **1–10** auf W20, dass diesen schon eine elfische Patrouille „im Nacken sitzt".
: Talente -> **Magieresistent I ersetzt **Ausweichen I**.
***: Statische Begegnung -> wird bei rastenden SC ignoriert bzw. findet nachts nicht statt.

DIE ELFEN VON LUN-LAMAS

Entweder durch eine reguläre Zufallsbegegnung oder spätestens nach 12h des Aufenthalts der Gruppe im Wargenwald begegnet man einer Elfenpatrouille, bestehend aus ***1 Elfenspäher/SC*** sowie dem ***Wildhüter Ilahel***. Sofern die SC eine(n) der ihren bei sich haben, zeigen sie sich durchaus gesprächs- und kompromissbereit. Andernfalls wird man die Gruppe höflich, aber bestimmt dazu auffordern, das autonome Territorium von Lun-Lamas zu verlassen.

ILAHELS ERLAUBNIS

Nach einem kurzen Gespräch unter vier Augen wird Ilahel einem waldelfischen SC der Gruppe gestatten, sich nach Lun-Lamas zu begeben, um den Rat der ersten Zauberwirkerin einzuholen. Die Details der folgenden Szene – außer den sachdienlichen Informationen, die man von der *Istari* erhält – bleiben dem SL überlassen.

HINWEISE DER ISTARI

Istari Nimlian (Zau10), eine alterslos wirkende Elfenmagierin mit platinblondem Haar und smaragdgrünen Augen, reagiert mit großer Entrüstung auf den Umstand, dass scheinbar irgendjemand dem Sohn des Bael schaden und es den Elfen in die Schuhe schieben wollte. Sie weiß nichts über die Hintergründe der ruchlosen Intrige, wird aber ihr Bestes tun, um Licht ins Dunkel zu bringen.

ELFENSPÄHER SPÄ3

KÖR:	**8**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**4**
ST:	3	BE:	0	VE:	0
HÄ:	3	GE:	6	AU:	0

LE	AT	PA	INI	FK	GS
24	12	8+1	5	12	18

Bewaffnung	Panzerung
Jagdmesser (WB+1) Langbogen (WB+2; I+1)	Lederpanzer (+1)

Einstecker I, Fieser Schuss I[KW], Heimlichkeit I[KW], Jäger I, Schütze II, Wahrnehmung I[KW]; Leichtfüßig[V]

Beute: BW 1A:6, 1C:15, 1D:6

GH:	2	GK:	no	EP:	60

WILDHÜTER ILAHEL ANFÜHRER

LE	AT	PA	INI	FK	GS
48	15	8+1	5	15	20

Bewaffnung	Panzerung
Langschwert (WB+2) Elfenbogen (WB+3; I+1)	Wildhüterharnisch (PA+2; siehe **DS4**, S. 99)

GH:	4	GK:	no	EP:	174

KW = *Kulturtalent: Waldelfen* (siehe **RvC**, S. 11).
V = *Volksfertigkeit* (siehe **DS4**, S. 154/155).

Letztendlich läuft es darauf hinaus, dass Nimlian ihre Zauberkräfte einsetzt, um den SC zumindest einen oder zwei nützliche Hinweise zu verschaffen.

Sie beherrscht die metamagische Technik der *Psychometrie*, kann also durch Berührung von Gegenständen Einblicke in deren Geschichte erhalten. Falls man ihr ein Besitztum der Banditen am Carmos-Schrein – beispielsweise die Nachricht von Rabanus – aushändigt, erblickt Nimlian einen Greifen, der ein Löwenjunges hetzt, und die **Fischerhütte** (4) am Ostufer der *Finella*, wohin die Komplizen des Attentäters aus Caernos den Sohn des Bael nach seiner Gefangennahme hätten bringen sollen.

IN DER FISCHERHÜTTE

Das heruntergekommene Häuschen am Ostufer der Finella steht leer, seit sein Besitzer vor mehreren Monaten die Fischerei aus Altersgründen aufgab und zu seiner Tochter nach Cantor zog. Seither wird es von Rabanus' Schergen als Treffpunkt und Übernachtungsort genutzt.

Sofern die Charaktere den Umweg über den Wargenwald gegangen sind und somit die Stationen **Altes Gehöft** (**3**) und/oder **Am Scheideweg** „übersprungen" haben, treffen sie hier – außerhalb der Hütte und in der Stube verteilt – insgesamt ***2 Komplizen/SC*** an, die den verletzten ***Jäger Silas*** in der Schlafkammer gefangen halten.

Silas hat Ardor in den Morgenstunden vor dem Goblinüberfall begleitet, weshalb er genau weiß, an welcher Stelle im westlichen Jagdrevier der Sohn des Bael entführt wurde. Der junge Waidmann selbst konnte mit einer tiefen Wunde in den Wald flüchten, wagte sich aber aus Angst vor Fennex' Reaktion nicht zurück ins Forsthaus. Er wollte bei der Fällenser Medica ***Ilga Weißdorn*** (**WiT**, S. 18) Hilfe suchen, als er Rabanus' Handlangern in die Arme lief und nun seinerseits gefangen genommen wurde, aber beim Verhör schwieg er eisern.
Nach der Befreiung und Befragung von Silas liegen als letzte Hürde nur noch die **Goblinhöhlen** (**5**) vor den SC.

DIE GOBLINHÖHLEN

Der kleine Höhlenkomplex verbirgt sich in den Hügeln am nordwestlichen Rand des Jagdreviers. Vor langer Zeit, als das Baeltum Cantor noch relativ jung war, diente es einer Räuberbande als Unterschlupf. Diese Halunken richteten sich hier richtig häuslich ein, indem sie Teile der natürlichen Kavernen zu Räumen ausbauten (vgl. **3–5** und **10–12**). Nachdem sie von den Männern des Bael besiegt worden waren, geriet ihr Versteck in Vergessenheit. In jüngerer Zeit allerdings nistete sich ein kleinerer Goblinstamm darin ein, der seit knapp einem Monat von der flüchtigen Hexenschülerin Mirande aus dem *Moosinger Wald* angeführt wird (siehe Seite 6).

IN DIE HÖHLE DES LÖWEN

Von Jäger Silas – der sich anschließend gramgebeugt und schuldbewusst zurück nach Fennex' Hain begibt, um dem Forstmeister Rede und Antwort zu stehen – erfahren die Charaktere, dass der Überfall am Ufer eines kleinen Weihers etwa 5km nordwestlich des Forsthauses stattgefunden hat.

Dort angekommen finden sich Spuren eines Kampfes (Suchen +8), an dem zwei normalgroße gegen ein halbes Dutzend kleine Humanoide beteiligt waren (Spuren lesen +2). Es gibt auch eine größere Blutlache, die mit Kennerblick kaum zu übersehen ist. Sie stammt von einem erschlagenen Goblinkrieger, dessen Leiche inzwischen von einem ***Bären*** in ein naheliegendes Gebüsch gezerrt und teilweise verzehrt wurde (Suchen -2).* Eine erfolgreiche Probe auf **GEI+VE-4** (für Heiler +0) enthüllt, dass der Goblin an einem Schwerthieb – von Ardors Breitschwert – starb und wie lange er tot ist.

Eine Verfolgung der Goblinfährte erfordert Spuren lesen (+2 für die insgesamt 6 Verfolgten, -4/Tag seit dem Überfall). Sollte die Spur nicht gefunden oder verloren werden, besteht **alle 4h bei PW: 10** die Chance, auf eine weitere Goblinfährte zu stoßen, die ganz frisch und daher leichter nach **5** zu verfolgen ist (Spuren lesen +2).

*: Das Raubtier hält sich bei **1–10** auf W20 noch in der näheren Umgebung auf.

MIRANDE & DIE GOBLINS

Mirande gewann den Respekt der Grünhäute, da sie – nachdem der Häuptling von ihr abgefackelt worden war – das Leben jener verschonte, die sich ihr ergaben. Ihre bruchstückhaften Kenntnisse der *Schwarzzunge* (vgl. **AvC**, S. 142) genügen, um sich einigermaßen mit den Goblins zu verständigen. Trotzdem kam es bald zu einem folgenschweren Missverständnis: Mirande befahl den von ihr ausgesandten Patrouillen, in der Umgebung der Höhlen nach Menschen Ausschau und jene vor allem *fernzuhalten*. Die Goblins verstanden das aber genau andersrum: Sie gingen davon aus, dass sie menschliche Eindringlinge erst aufspüren, überwältigen und *in die Höhlen bringen* sollten. Man kann sich vorstellen, dass die Hexe aus allen Wolken fiel, als „ihre“ Goblins plötzlich einen Jüngling anschleppten, der sich noch dazu als der Sohn des Bael entpuppte!

Alles in allem steckt Mirande jetzt heftig in der Zwickmühle: Lässt sie Ardor einfach laufen, wird er ihr wohl die Inquisition auf den Hals hetzen. Und tötet sie ihn stattdessen, wäre ihr Leben sowieso keinen Pfifferling mehr wert…

DER STATUS QUO

Mirande hat Ardor vorerst in eine Zelle (**3**) gesperrt und gab den Goblins – diesmal unmissverständlich ☺ – die Anweisung, alle möglichen Verteidigungsmaßnahmen zu ergreifen, während sie selbst fieberhaft nach einer Lösung des Problems zu suchen begann.

Mirandes Präsenz in den Höhlen macht die Goblins unter ihrem Kommando zu deutlich anspruchsvolleren Gegnern als eine gewöhnliche Bande ihrer Art. Die Hexe ist eine kluge Anführerin und das wirkt sich eben auch auf ihr Gefolge aus. Sie hat die gewöhnlichen Goblins in drei Gruppen aufgeteilt: Krieger, Späher und Bomber (**Slay!#01**, S. 6). Letztere sind mit *Brandbomben** ausgerüstet, die Mirande auf alchemistische Weise hergestellt hat. Ein paar besonders kampfeslustige Grünhäute dienen als Berserker in Mirandes „Leibgarde“.

*: WB+3; brennende Kleidung (vgl. **DS4**, S. 84).

Der Goblinbau hat sich auf diesem Weg in eine kleine Festung verwandelt, die einige unangenehme Überraschungen bereithält!

Dennoch sollte der SL im Zuge der Konfrontation der Charaktere mit Mirande bedenken, dass die Hexenschülerin eigentlich nur ein Ziel hat: Sie möchte in ihre Heimat im Moosinger Wald und zu ihrer Meisterin zurückkehren. Aus diesem Grund wird sie jede sich bietende Gelegenheit ergreifen, die sie ihrem Ziel näherbringen könnte. Sie wäre also z.B. zu Verhandlungen bereit, falls man ihr eine diplomatische Lösung anbietet.

Die einzige Option, die für Mirande keinesfalls in Frage kommt, ist ihre bedingungslose Kapitulation, da die Vorstellung einer Verbannung nach Kronsteig für sie der blanke Horror ist!*

MERKMALE DES DUNGEONS

- **Lichtverhältnisse:**

Nahezu alle Höhlenbereiche sind nur spärlich beleuchtet, da die Goblins über *Nachtsicht* verfügen. In **7** und **9** lodern Lagerfeuer, während es in **8** stockfinster ist. In Ardors Zelle (**3**) und der Hexenküche (**11**) brennen Talglichter (r = 5m), Mirandes Gemach (**12**) wird von Wandfackeln erhellt.

- **Geheimgänge:**

Die beiden Verbindungstunnel zwischen **5**, **6** und **12** können mit Suchen-Proben (Gnome/Zwerge: -6; andere Völker: -8) entdeckt werden; **WG: Bergbau/Höhlenkunde** erleichtert die Probe um +1 pro Talentrang.**

- **Barrikaden:**

Die Absperrungen der zwei Gänge nach **8** bestehen aus krude, jedoch stabil zusammengezimmerten Holzplanken. Sie werden darum wie verstärkte Türen behandelt und können mittels Kraftakt -4 zertrümmert werden.

DAS HÖHLENSYSTEM

Auf der Lichtung vor dem Höhlenzugang liegen zu jeder Tages- und Nachtzeit ***2 Goblinspäher*** auf der Lauer, die extrem schwer zu entdecken sind: Bemerken der SC vs. Verbergen +10 der Goblins. Bleiben sie unbemerkt, greifen sie nicht an, sondern warten ab, bis die Eindringlinge nach **1** vorgestoßen sind, um ihnen in den Rücken zu fallen.

ÜBERRASCHUNG!

Alle Bewohner der Goblinhöhlen befinden sich in erhöhter Alarmbereitschaft. Sie können von den SC nur durch die Benutzung der Geheimgänge oder nach Gelingen äußerst schwerer Proben auf Leise Bewegen/Verbergen (-8) überrumpelt werden (siehe *Initiative auslösen*: **DS4**, S. 43)!

*: Mirande musste als Jugendliche 4 Jahre unfreiwillig im *Kloster Endrak* absitzen und hasste es leidenschaftlich. Gefangenschaft käme für sie daher dem „Lebendig-begraben-Sein“ gleich und sie würde lieber sterben, als sich widerstandslos festnehmen und einkerkern zu lassen.

**: Weder Mirande noch die Goblins haben die geringste Ahnung davon, dass diese Geheimgänge existieren!

Die Goblinhöhlen
1 Eingangsbereich
2 Quartier des Kerkermeisters
3 Ardors Zelle
4 Müllhalde
5 Vorratsraum
6 Schlafhöhle
7 Goblinlager
8 Infestiertes Heiligtum
9 Thronsaal
10 Berserker-Lager
11 Hexenküche
12 Mirandes Gemach
A
B
C
D
E
Barrikaden
Geheimgang
Geheimgang

1 Eingangsbereich

Hier haben die Grünhäute ihre vorderste Verteidigungslinie errichtet. Nahe der Passage zu 7 warten ***1 Goblinkrieger/SC*** auf ihren Einsatz, welche von ***2 Goblinbombern*** & eventuell den oben genannten Spähern unterstützt werden.

2 Quartier des Kerkermeisters

Zur Bewachung von Ardor Galvagin hat Mirande einen erfahrenen ***Goblin-Veteran*** (*Anführer*: Schlagen 12 [Axt]; Abwehr 12 [Lederpanzer & Holzschild]; LK: 18; EP: 118) und ***2 Goblinbomber*** abgestellt. In einer Ecke befindet sich die Schlafstätte des Kerkermeisters, wo unter der verfransten Felldecke dessen Besitztümer „versteckt“ sind (Suchen +2 -> 3W20KM, 2W20SM, Beute: 2Gob:15). Ansonsten ist die Kammer leer.

3 Ardors Zelle

Hinter der verstärkten Holztür mit solidem Schloss (SW: 4) wird der Sohn des Bael von Cantor, ***Ardor Galvagin***, gefangen gehalten. Den einzigen Schlüssel trägt Mirande bei sich. Er wirkt ein bisschen mitgenommen, ist aber wohlauf. Seine Ausrüstung befindet sich im Lagerraum (**5**). Nachdem er sich bei den SC bedankt hat, wird er auf jeden Fall darauf bestehen, sich ihnen sofort anzuschließen.*

Falls er erst zum Schluss befreit werden sollte, sinkt seine Laune augenblicklich in den Keller und er folgt den Charakteren missmutig zurück nach Cantor.

*: Dazu wird er – zur Not – auch die „Ich bin der Sohn des Bael und ihr müsst mir gehorchen!“-Karte ausspielen. Prinzipiell wäre es ihm lieber, „einfach so“ als Gefährte akzeptiert zu werden.

4 Müllhalde

Hinter der unverschlossenen Zellentür liegt ein kleiner, feuchtkalter Raum, in dem die Goblins ihre Abfälle entsorgen. Ignoriert man den strengen Geruch und legt eine Probe auf Suchen -2 ab, ist an einer der Wände verblasstes Gekritzel erkennbar: Inschrift entziffern -4 macht *Geh besser durch die Wände!* in altmodischem *Celb* lesbar – ein Hinweis auf die Geheimgänge, der alle folgenden Suchen-Proben zu deren Entdeckung um +2 erleichtert.

5 Vorratsraum

In diesem Raum bewahren die Goblins verschiedene Vorräte auf, darunter 2 Bierfässer, 3 Wasserfässer, 2W20+10 Portionen Dörrfleisch/-obst (je 1 Mahlzeit) und ein Körbchen mit W20+5 purpurroten Beeren; **PW: 10** -> *Heilbeeren*, ansonsten giftig (-1LK/Beere). Die verschlossene Truhe (SW: 2) bei der Ecke neben dem Geheimgang enthält Ardors Ausrüstung (Fellkragenumhang, „Helden Caeras“, Lederpanzer +1, mag. Löwenkopf-Brosche [HÄ+1], Nordeker Breitschwert +1, 20GM).

ARDOR GALVAGIN					KRIT
KÖR:	7	AGI:	7	GEI:	6
ST:	2	BE:	1	VE:	2
HÄ:	2+1	GE:	2	AU:	1

20	12+1	9	4,5	13	

Bewaffnung	Panzerung
N. Breitschwert +1 (WB+2; I+1; GA-4)	Lederpanzer +1 (PA+2)

Bildung I[KN], Kämpfer II, Parade I[KN], Reiten I[KN], WG: Etikette I[KN]

Beute:	Buch „Helden Caeras“, Fellkragenumhang, mag. Löwenkopfbrosche (HÄ+1), 20GM

GH:	1	GK:	no	EP:	95

KN = *Kulturtalent: Nordeker* (siehe **RvC**, S. 14).

6 Schlafhöhle

Dies ist der gemeinsame Schlafsaal der meisten Stammesmitglieder, in dem sich derzeit ***1 Goblinkrieger/SC*** ausruhen. Jene können von SC überrascht werden, die durch den Geheimgang von **5** nach **6** schleichen; **PW: 10** -> die Goblins sind eingeschlafen und gelten somit als *wehrlose Gegner* (**DS4**, S. 44).

7 Goblinlager

Üblicherweise als Koch- und Wohnhöhle genutzte Kaverne, in der nun die zweite Verteidigungslinie errichtet wurde: Bei Feindkontakt lassen ***1 Goblinspäher/SC*** zuerst den ***Reitkeiler*** des verstorbenen Häuptlings von der Leine und zücken dann ihre Kurzbögen. Das Toben des Keilers alarmiert (falls möglich) die Krieger in **6**, die den Spähern nach W20/4 Rd. zu Hilfe eilen.

Die Berserker im Thronsaal (**9**) werden zwar ebenfalls vorgewarnt, diese halten aber ihre Position.

WAS WEISS ARDOR?

Falls die SC Ardor über die Goblinhöhlen und ihre Bewohner befragen, wird er ihnen Folgendes mitteilen: Die Goblins arbeiten mit einer rothaarigen Hellwarin Mitte 20 zusammen, die nicht aus Nordek zu stammen scheint. Mehr hat er nicht mitbekommen, weil er ja in der Zelle festsaß.

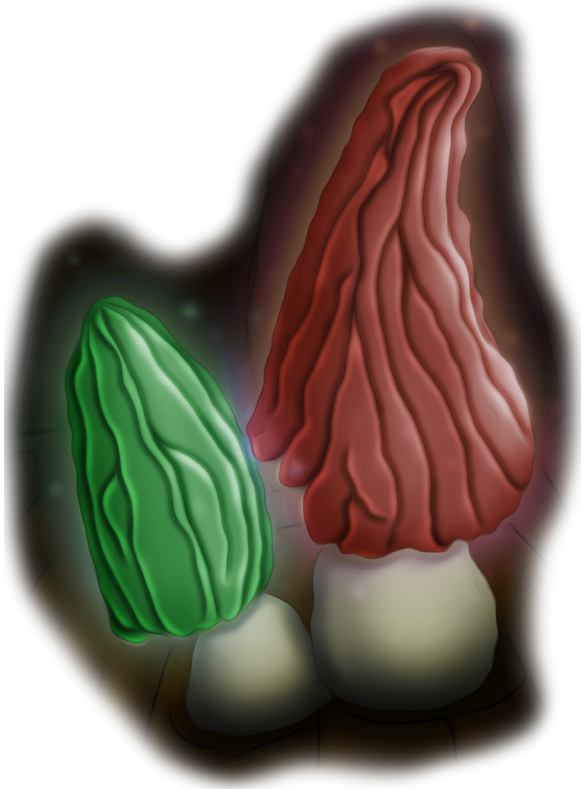
8 Infestiertes Heiligtum

Sollten die Barrikaden von den Charakteren niedergerissen werden, tut sich vor ihnen eine weitläufige Kaverne mit drei Nischen auf, die früher als Goblin-Heiligtum genutzt wurde. Irgendwie – vermutlich durch eine inzwischen eingestürzte Felsspalte – fand einige Zeit vor Mirandes Ankunft ***1 Rostassel*** hierher. Der überraschte Schamane fiel ihr zum Opfer und unter den Goblins brach ob dieses unheilvollen Omens wilde Panik aus. Um schlimmeres Wüten der Bestie zu verhindern, ließ der Häuptling rasch beide Zugänge zum Schrein verbarrikadieren, aber dabei blieb es dann auch.* Folglich treibt sich diese Rostassel noch immer hier herum und ist inzwischen so ausgehungert, dass sie sich augenblicklich auf alles stürzt, was sich bewegt.

A Neben einer komfortablen Schlafstätte liegt die malträtierte Leiche des Goblinschamanen samt Ausrüstung (kleiner Kampfstab [WB+0, ZZ+1], Schamanenrobe [AU+1], Beute: 2Gob:20).
In einer Felsnische nahe dem Kopfende des „Bettes“ lässt sich mit etwas Glück und scharfen Augen (Suchen -4) eine arkane Schriftrolle (BT: Z) entdecken.

*: Mirande hat wahrlich andere Sorgen...

B Hier befindet sich, flankiert von zwei Tiki-Fackeln, ein grob behauener Steinaltar, worauf mehrere Götzenfigürchen und weitere Ritualgegenstände versammelt sind. Zwischen all dem Plunder ist sogar 1 Wunderdings (BT: G) zu finden, falls die magische Aura *erspürt* wird! Primitive Wandmalereien in rostroter Farbe „schmücken“ die Rückwand der Altarnische.



C Diese klamme Nische verbirgt ein „Beet“ mit Wunderpilzen (BT: T), die der Stolz des Schamanen waren. Sie ähneln herkömmlichen Morcheln in der Größe und Form, weisen allerdings am Kopfteil nahezu „glühende“ Farben auf. Charaktere mit Rängen in **WG: Kräuterkunde** können GEI+VE/2 der wundersamen Gewächse ernten, ohne dafür eine Probe würfeln zu müssen.

9 Thronsaal

Hier residierte bis vor einem Monat der von Mirande gegrillte Goblinhäuptling. Überall entlang der Wände hängen mottenzerfressene Tapisserien. Inmitten des Saals wurde eine große Feuergrube ausgehoben, in der immerzu ein Lagerfeuer lodert; eine Felsspalte in der Decke dient als Rauchfang.

D An der rückwärtigen Wand steht zudem ein wurmstichiger „Thron“ mit Fellbezug. Er enthält ein kleineres Geheimfach (Suchen -4), das mit einer **Giftnadelfalle** (Schaden 14, TW: 4) gesichert ist. Darin liegen 2W20+10GM, 5 Bergkristalle (Wert: 5W20GM), 4 zerknitterte Schriftrollen (*Kleiner Terror*, *Lichtpfeil*, *Vertreiben*, *Wasserwandeln*) und ein Hochzeitsring der Mayra* (Materialwert: 250GM; AU+1).

E Eine Nische weiter hat Mirande mit einfachsten Mitteln einen Altar für die Erdenmutter aufgebaut, wo sie täglich um deren Beistand betet. Sie wurde scheinbar erhört: Die Hexe und ihre Verbündeten regenerieren 1LK/Rd., solange der Altar intakt bleibt.

Im Thronsaal stellen sich den Charakteren ***2 Goblinberserker + 1/SC*** und eventuell ***Mirande*** entgegen, sofern die SC den „Reitkeiler-Alarm“ in **7** ausgelöst haben; andernfalls ist sie noch in **12**.

*: Die eingravierte Inschrift („Meinem geliebten Ehemann: Immer die Deine! – Granna“) verrät, dass dieser Ring dem Ehemann der ***Witwe Welwyn*** (**WiT**, S. 13) gehört haben muss. SC, denen eine Probe auf Wissen gelingt oder die Ardor bei sich haben, können *Granna* als den Vornamen der Kauffrau aus Cantor identifizieren.

Ohne Mirande greifen die Berserker unverzüglich an und die Hexe stößt baldmöglichst dazu, beispielsweise so:

- 1. Kampfrunde: Mirande zaubert *Flackern* und bewegt sich.
- 2. Kampfrunde: Sie wechselt zu *Feuerstrahl* und bewegt sich.
- 3. Kampfrunde: Sie tritt nach **9** und feuert auf den nächstbesten SC.

Sollte Mirande schon anwesend sein, besteht eine gewisse Chance, dass sie sich zunächst auf ein Gespräch einlässt. Die genauen Konditionen bleiben zwar dem SL überlassen, doch eingangs sollte den SC eine Verhandeln-Probe gelingen, um Mirande von ihren diplomatischen Absichten zu überzeugen. Die Hexe favorisiert weibliche (+2) und/oder magiebegabte Gesprächspartner, die offensichtlich nicht Helia dienen (+4). Sie hat eine Abneigung gegen Adlige (-2) und/oder Jünger der Gormanischen Kirche (-4).

MIRANDE					ZAU4
KÖR:	**5**	**AGI:**	7	**GEI:**	**8**
ST:	0	BE:	0	VE:	2
HÄ:	2	GE:	5	AU:	4+1

20	8	8	4,5	5	

Bewaffnung	Panzerung
Athame (WB+0; I+1; ZZ+1)	Hexenrobe (PA+0; AU+1) Schutzring +1

13	***Feuerstrahl***, *Flackern*, *Flammenklinge*, *Licht*	18

Alchemie I, Einstecker I, Feuermagier II, Schütze I[KA], Wechsler I, WG: Kräuterk. I[KA], WG: Religion I[KA]

Beute:	2x Lynzblatt, 2x Schlafstaub				
GH:	1	GK:	no	EP:	63

KA = *Kulturtalent: Aensteiner* (siehe **RvC**, S. 12).

10 Berserker-Lager

Diesen Raum nutzen die Berserker aus Mirandes Leibgarde als Schlafsaal. Er enthält nichts außer ihren Betten und wertlosem Tand (Beute: 5C:15).

11 Hexenküche

Hier hat sich Mirande ein kleines, eher behelfsmäßiges Labor eingerichtet, in dem sie Tränke braut und Brandbomben herstellt. Es finden sich neben einem alchemistischen Werkzeugset (**Alchemie +I**), 5 Tränken (BT: 5T) sowie 2x Schlafstaub auch 5x Feuermoos* und 10 „zufällige“ Kräuter (**PW: 10** -> Lynzblatt; **11+** -> nochmals würfeln [**RvC**, S. 38/39; Gegend: Hellweit).

12 Mirandes Gemach

Dieses vergleichsweise gemütliche Zimmer hat Mirande bezogen, als sie die Führung des Goblinstamms übernahm. Hier befindet sich ein richtiges Bett und der Höhlenboden wird fast überall von Teppichen bedeckt. Nahe beim Geheimgang nach **6** – wodurch sehr heimlich vorgehende Charaktere die Hexe überrumpeln können – steht ihr Schreibtisch. Darauf liegen 2 Schriftrollen (*Tarnender Nebel*, *Verwandlung*) samt einer abgewetzten Karte von Hellweit, auf der Mirande die Goblinhöhlen mit einem „X“ markiert und den Moosinger Wald eingekringelt hat. Im Schrank neben der Tür hängt ein grüner Tarnumhang mit Kapuze (Verbergen +2); der Granat in der daran befestigten Silberfibel ist magisch (**Tiermeister +I**).

*: Ein Charakter mit Kenntnissen in **Alchemie** kann aus 1x Feuermoos eine Brandbombe herstellen, sofern eine Probe auf **GEI+VE+Alchemie** gelingt; Patzer -> W20 Feuerschaden.

DAS ENDE

Das Szenario endet, sobald die Gruppe entweder mit Ardor im Schlepptau nach Caer Cantor zurückkehrt oder den Sohn des Bael zur Fischerhütte bringt und somit an die Caern ausliefert. Alle weiteren Konsequenzen und NSC-Reaktionen hängen von dieser Entscheidung ab.

VARIANTE A: FÜR NORDEK!

Der Vogt lässt die SC als Helden feiern, während er ihnen in Wahrheit natürlich die Pest an den Hals wünscht.
Mit Gareth Baelson und Rabanus haben sich die Charaktere (unwissentlich) zwei mächtige Feinde geschaffen, die diese Sache wahrscheinlich nicht einfach auf sich beruhen lassen werden…

Als Belohnung erhalten die SC die gemeinsamen Besitzrechte am **Alten Gehöft** samt zugehörigem Grundbesitz.
Nach der Rückkehr von Bael Gawen ins Throntal sorgt Ardor dafür, dass seine Retter – sofern es sich um menschliche Adlige handelt – zu Rittern geschlagen werden und ein Pferd (**DS4**, S. 119) erhalten. Bürgerliche Menschen oder Angehörige nicht-menschlicher Völker bekommen stattdessen einen Gegenstand, der ein bereits vorhandenes Talent des Charakters um **+I** erhöht.
Der Dank der Elfen von Lun-Lamas ist ihnen ebenfalls sicher, da jene nun nicht mehr befürchten müssen, für das Verschwinden Ardor Galvagins verantwortlich gemacht zu werden. Falls die Istari den SC im Suchprozess behilflich war, sollte dies eine „Versöhnung“ zwischen ihr und Bael Gawen anbahnen.

VARIANTE B: FÜR CAERNOS!

Der Vogt lässt den Charakteren – anonym und über einen Mittelsmann – mitteilen, dass er ihre Dienste schon bald nochmals in Anspruch nehmen werde, wofür er ihnen eine hohe Belohnung in Aussicht stellt. Als Kopfgeld für Ardors Auslieferung erhalten sie 50GM/SC.

Ihren Verrat an Nordek bezahlen die SC mit der Feindschaft der Häuser Loewester und Galvagin sowie der Elfen von Lun-Lamas, die als Sündenbock für die Intrige des Vogts herhalten müssen.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Kampf ..... (besiegte EP/SC)EP
Pro 10 Kilometer/Raum 1EP
Brannoc verhören 10EP
Jäger Silas befragen 10EP
Aengus’ Angebot ablehnen 25EP
Aengus’ Angebot annehmen 25EP
Istari Nimlian konsultieren 25EP
Ring der Mayra zurückgeben 25EP
Ardor befreien & ab-/ausliefern 50EP
Mit Mirande verhandeln 50EP
Rollenspiel 0–75EP
Für das Abenteuer 100EP

UNTER FALSCHER FLAGGE

Auf dieser Seite soll abschließend – in aller Kürze – die Möglichkeit umrissen werden, das vorangegangene Abenteuer so zu modifizieren, dass es auch von Charakteren aus dem Feindeslager der Greifen gespielt werden kann.

AUSGANGSLAGE & HINTERGRUND

Die Gruppe gehört dem Kreis der Verschwörer um Rabanus und Vogt Gareth Baelson an – sie übernehmen also die Rolle der Komplizen aus dem „regulären" Ablauf des Szenarios.

EINSTIEG INS ABENTEUER

Das Abenteuer beginnt in Fällen, wo die SC von Rabanus beauftragt werden, Ardor am **Carmos-Schrein** (**1**) aufzulauern. Dazu kann der SL den Charakteren die Nachricht von Seite 11 präsentieren.

AM CARMOS-SCHREIN

Anstatt auf Ardor trifft man auf die ***SC-2-Go*** aus **Willkommen im Throntal** (siehe **WiT**, S. 14 und 19), die vom Sohn des Bael als Mitglieder seiner zukünftigen Abenteurergruppe „auserwählt" und dorthin bestellt wurden.
Wenn jene vier Möchtegern-Helden von den Charakteren besiegt wurden, findet sich bei ihnen natürlich die „Anonyme Botschaft" von Seite 8.
Anschließend können die SC entweder nach Fällen zurückkehren, um mit Rabanus zu sprechen, oder direkt auf Caer Cantor den Vogt aufsuchen. Das Ergebnis ist in beiden Fällen dasselbe: Man schickt sie zum **Alten Gehöft** (**3**), da Rabanus bzw. der Vogt vermutet, dass Ardor von den Fahlsteppern geschnappt worden sein muss.

BEIM ALTEN GEHÖFT

Die Begegnung mit Brannoc und seinen Bluthunden verläuft wie gehabt, außer dass nun im Kellerraum des Gehöfts der Jäger Silas gefangen gehalten wird. Von ihm können die SC die Informationen über Ardors Entführung durch die Goblins erhalten.

DIE GOBLINHÖHLEN & DAS ENDE

Auch diese Station funktioniert unverändert, jedoch besteht hier die diplomatische Möglichkeit, Mirande als Verbündete der Greifen zu gewinnen, wenn man ihr die Freiheit verspricht.
Das Szenario endet, sobald Ardor in der **Fischerhütte** (**4**) an Rabanus übergeben wurde, der für dessen Überführung nach Caernos sorgt; Belohnung: 50GM/SC, 1 Schwarze Perle/SC (siehe Seite 17).

ABENTEUER SETTING REGELN

THRONERBE IN NOT

Im Spätsommer des Jahres 1213GF erreichen die Ränkespiele der hellwarischen Kronkriege ihren Höhepunkt und machen dabei auch vor der entlegenen Ecke des Throntals im Arltum Nordek nicht halt. Als der Bael von Cantor sein Herrschaftsgebiet für einige Wochen gen Stolzenburg verlässt, fällt der Startschuss, auf den die Verschwörer aus dem Feindeslager der Greifen gewartet haben. Währenddessen macht sich sein Sohn und Erbe daran, hinter dem Rücken des Vaters seinen lang gehegten Traum von der Gründung einer Abenteurergruppe in die Tat umzusetzen – nichtsahnend, dass sein weiteres Schicksal schon bald in den Händen der auserkorenen Gefährten liegen wird…

Im Baeltum Cantor geht es zur Zeit hoch her: Ein spurlos verschwundener Adelsspross mit Heldenambitionen, widerspenstige Waldelfen, ein mit Caernos paktierender Bastard auf dem Baelsthron, zu allem Überfluss eine Goblinbande, die den Befehlen einer paranoiden Hexe gehorcht – und die Gruppe mittendrin!
All dies – und mehr – stellt die Charaktere schlussendlich vor die Qual der Wahl: Ziehen sie mit dem Streben des jungen Löwen nach Ruhm und Ehre an einem Strang? Oder pfeifen sie lieber auf derlei Ideale und machen stattdessen mit dem „Greifen im Löwenpelz“ gemeinsame Sache?

„Einer flog über das Greifennest“ ist ein Dungeonslayers-Abenteuer für Charaktere der 1. bis 4. Stufe und Auftakt der im Sandbox-Setting des Throntals angesiedelten „Slay of Thrones“-Trilogie. Es wurde dafür entworfen, um in Kombination mit der Spielhilfe „Willkommen im Throntal“ und den „Regeln von Caera“ als Einstieg in eine Hellweit-Kampagne vor dem Hintergrund der Kronkriege gespielt zu werden.

DUNGEONSLAYERS FANWERK
WWW.DUNGEONSLAYERS.DE