

ABOREA



ATTA TROLL

Ein Miniabenteuer nach Heinrich Heine von Tobias Freund für drei bis sechs Spielerinnen und Spieler mit Charakteren der Stufe 3-6.

Schwierigkeitsstufe: Mittel
Spieldauer: Ein bis zwei Sitzungen
Anzahl der Spieler: 3 bis 6
Text und Idee: Tobias Freund
Illustration: Holger Kirste
Layout: Sebastian Witzmann
Lektorat: Kerstin Ickenroth

*„Dort in einer düstren Steinschlucht,
Die umwachsen von dem Buschwerk
Wilder Tannen, tief verborgen,
Liegt die Höhle Atta Trolls.“*

Heinrich Heine, Atta Troll – Ein Sommernachtstraum
in: H. Kaufmann (Hrsg.), Heinrich Heine: Werke

und Briefe in zehn Bänden, Bd. 1 (Berlin/Weimar 1972) 356.

ZUM GELEIT

Dieses Miniabenteuer basiert auf dem Versepos „Atta Troll – Ein Sommernachtstraum“ von Heinrich Heine. Die Spieler werden im Laufe des Abenteuers seinen Figuren begegnen und durch die von ihm beschriebenen Landschaften wandern. Der große Dichter möge aber verzeihen, wenn diese Geschichte etwas freier interpretiert wurde und sich nicht zuletzt, dank der Spielercharaktere, hoffentlich ein wenig anders entwickeln wird, als er es vor 170 Jahren eronnen hat.

Obwohl das Szenario an den Osthängen des Ghalgrat, also im Großkönigreich Trion spielt, kann es überall dort angesiedelt werden, wo die in der Handlung beschriebenen Gebirgslandschaften anzutreffen sind.

HANDLUNGSÜBERSICHT

Als die Charaktere in Cauterea eintreffen, herrscht in der kleinen, sonst so beschaulichen Stadt, noch immer große Aufregung. Ein Bär konnte sich von seiner Kette befreien und seinem Besitzer entkommen. Dieser hat jedem, der ihm seinen geliebten Tanzbären unversehrt wieder zurückbringt, eine hohe Belohnung versprochen. Unglücklicherweise hat auch der Bürgermeister des Ortes ein Kopfgeld auf das Tier ausgesetzt und ein bekannter Jäger hat bereits die Fährte des Tieres aufgenommen. Die Charaktere haben also nicht viel Zeit, wenn sie den Tanzbären lebend einfangen oder selbst das Kopfgeld für den toten Bären kassieren wollen. Sie folgen der Spur des Tieres (und seines Verfolgers) bis in die Berge, finden jedoch recht bald heraus, dass viel mehr hinter der ganzen Sache steckt, als eine bloße Bärenjagd.

CAUTEREA

Einwohner: 522 (488 Menschen, 18 Zwerge, 11 Halblinge, 5 Gnome)
Tempel: Leceia (im Bau), Neome (Schrein)

Die Stadt Cauterea ist eine unbefestigte Kleinstadt mit etwas mehr als 500 Einwohnern. Sie liegt etwa zwei Tagesreisen nordwestlich von Patagor entfernt, in einem langen Flusstal, das sich tief in die Ostflanke des Ghalgrat schneidet. Hier im schroffen und bewaldeten Vorland zu Füßen des mächtigen Gebirges und weit ab von den großen Handelszentren, führen die meisten der Bewohner ein eher beschauliches Leben als Wald- und Bergbauern. Einen bescheidenen Wohlstand bescheren ihnen die warmen, schwefelhaltigen Heilquellen, die einen kleinen, aber beständigen Strom von Gästen in die Stadt locken. Nicht weniger berühmt sind die bunten Pfefferminzbonbons (3 Stück für 1 Muenä), die besonders bei Besuchern einer der zwölf Heilquellen sich großer Beliebtheit erfreuen, da sie den strengen Schwefelgeruch und -geschmack des Quellwassers ein wenig erträglicher machen. Bislang besaß Cauterea außer einem kleinen Schrein der Neome keinen Tempel. Seit einem Jahr entsteht jedoch direkt über einer der heißen Quellen ein großer, der Leceia geweihter Tempel. Eigentlich ist die Anlage viel zu groß für die Siedlung, geht es jedoch nach den Stadtvätern, so soll der Tempel zu einer bedeutenden Pilgerstätte werden, die noch mehr Besucher (und damit auch noch mehr Geld) nach Cauterea lockt.

WIE DIE CHARAKTERE INS SPIEL KOMMEN

Als die Spielercharaktere gegen Abend in Cauterea eintreffen, herrscht große Aufregung in der Stadt. Überall stehen Gruppen von Menschen tuschelnd oder in hitzige Debatten vertieft zusammen. Auf dem Marktplatz sehen sie, wie eine größere Gruppe einen Kreis um einen Mann gebildet hat, der an einer Kette einen Bären führt. Viele der Anwesenden reden laut auf den Bärenführer ein und machen ihm Vorhaltungen, dass es allein seine Schuld sei, wenn durch seinen Bären jemand zu Schaden käme. Halb traurig, halb wütend hält er eine Kette hoch, deren letztes Glied aufgebogen ist: „Das verdammte Mistvieh hat sich heute Nacht einfach losgerissen! Ich habe beide Bären schon seit sieben Jahren und noch nie ist mir einer davongelaufen. Ich weiß auch nicht, wie er diese Kette so einfach zerreißen konnte.“ Verzweifelt hält der Bärenführer den Anwesenden die Kette hin, so als sollten sie sie überprüfen. „Wer mir meinen Atta Troll lebend zurückbringt, soll von mir reich belohnt werden!“ Gelächter geht

durch die Menge und von der anderen Seite des Marktplatzes donnert eine Stimme „Ich habe bereits dem Jäger fünf Goldfalken für das Fell des Bären versprochen! ... Kein Vater soll durch Deinen Bären sein Kind verlieren!“ ruft der Bürgermeister dem erstaunten Bärenführer entgegen, während er sich der Menge nähert. Ein hitziges Streitgespräch entbrennt darüber, ob der am frühen Morgen entflohene Bär besser lebend gefangen oder getötet werden soll.

Der Bärenführer Stephano ist bereit, demjenigen, der ihm seinen Tanzbären lebend einfängt und unverseht zu ihm zurückbringt, eine Belohnung von 10 GF zu zahlen. Zweifel an seiner Liquidität wird er zu zerstreuen versuchen, indem er einen Goldfalken aus seinem Geldbeutel zieht und verheißungsvoll mit dem gut gefüllten Ledersäckchen klimpert. Misstrauischen Charakteren wird er den Goldfalken als Anzahlung überlassen, den Beutel wird er aber nicht aus der Hand geben. Natürlich besitzt Stephano keine 10 GF. Tatsächlich beläuft sich seine Habe nur auf 1 GF, 8 TT und eine Hand voll Kupferlinge und Muenä.

Der Grund, warum Bürgermeister Vicente den Bären lieber tot als lebendig wiedersehen möchte, liegt sieben Jahre zurück: Sein Sohn Henrico kehrte von einem Besuch im einige Tagesreisen weiter nördlich gelegenen Vilato nicht zurück. Man sandte einen Suchtrupp dorthin aus, konnte Henrico aber nicht finden. Man erzählt sich, er sei das Opfer eines wilden Tieres geworden.

Glücklicherweise befindet sich Laskaro, ein stadtbekannter Waldläufer, gerade in der Stadt. Er ist sofort bereit, sich auf die Jagd nach dem Bären zu begeben.

Wenn die Spielercharaktere sich nach dem Jäger erkundigen, werden sie folgende Informationen erhalten: Laskaro ist etwa Mitte zwanzig, „blass und lang wie eine Kerze“. Er soll auch extrem schüchtern und in sich gekehrt sein. Niemand hat ihn je sprechen, geschweige denn lachen gehört. Die meisten Menschen meiden ihn und einige behaupten sogar, dass er ein lebender Toter sei. Die, die ihn näher kennengelernt haben, wissen natürlich, dass das nur Halblingsgeschwätz ist. Weiter heißt es, dass der von Siechtum schwer gezeichnete junge Mann hoch oben im Gebirge wohnen soll. Alle paar Wochen kommt er aber in die Stadt, um benötigte Waren gegen seltene Kräuter einzutauschen. Zum Zeitpunkt des Eintreffens der Charaktere hat Laskaro einen Vorsprung von etwa einem halben Tag. Er verließ Cauterea Richtung Norden.

Sofern die Spieler nicht selbst auf die Idee kommen, mit ihren Charakteren ins Geschehen einzugreifen, lassen Sie Stephano

die Spielercharaktere direkt anflehen, ihm zu helfen, da er von niemandem in der Stadt Hilfe zu erwarten hätte. Es bleibt aber nur wenig Zeit, will man den Vorsprung des Jägers wieder aufholen. Beachten Sie, dass in Cauterea seltene Waren und Rüstungen bis max. 15 GF, alltägliche Waren bis max. 20 GF erstanden werden können. Reittiere sind zwar erhältlich, eignen sich aber allenfalls für den längeren, jedoch weniger steilen Weg bis zum Dorf Vilato. Den restlichen Weg werden die Charaktere zu Fuß zurücklegen müssen, da der folgende Anstieg selbst für Maultiere sehr schwierig ist.

Wählen sie die Abkürzung über den See, müssen die SC ihre Reittiere sogar schon am Gasthaus zurücklassen, da es keine Möglichkeit gibt, die Tiere überzusetzen. Sollten die Charaktere auf einer Mitnahme ihrer Tiere bestehen, so kommen sie nicht schneller voran, als zu Fuß. In schwierigen Situationen besteht zudem die Gefahr, dass ein Reittier stolpert oder durchgeht, und nicht nur sich, sondern auch seinen Reiter in Lebensgefahr bringt.

HINTERGRUND FÜR DEN SPIELLEITER

Der Bär Atta Troll und die Bärin Mumma sind zwei Braunbären, die für den zwielichtigen Abenteurer Stephano, der die beiden vor sieben Jahren von der Hexe Uraka erworben hat, auf Marktplätzen als Tanzbären auftreten müssen. In Wahrheit sind die beiden ein Liebespaar, das von der Hexe Uraka in Bären verwandelt worden war. Ihr Sohn Laskaro, ein schüchterner und von einer Krankheit schwer gezeichneter Waldläufer, hatte sich in die schöne Giulia aus Vilato verliebt, wurde von ihr aber zurückgewiesen. Seine Mutter konnte es nicht ertragen, dass das junge Mädchen ihrem einzigen Sohn das Herz gebrochen hatte, und so fasste sie den Entschluss, dass sie auch niemals glücklich werden solle, wenn Laskaro das Glück versagt bliebe. Die Hexe und ihr Sohn lockten zunächst Henrico, den glücklicheren Verehrer Guillas, in eine Falle und verwandelten ihn in einen Bären. Einige Tage später entführte Laskaro das Mädchen. Da sie sich standhaft weigerte, seinen Avancen nachzugeben, wiederfuhr auch ihr dasselbe Schicksal. Noch im selben Monat wurden beide an einen durchziehenden Abenteurer als Tanzbären verkauft.

Auch in ihrer Bärengestalt verfügen beide noch über ihre menschlichen Erinnerungen, allerdings gewann im Laufe der Jahre die tierische Seite immer mehr die Oberhand. Obwohl sich die menschliche Seite des Bären bereits lange in ihr Schicksal gefügt hatte, bricht schließlich der Freiheitsdrang von Atta Troll hervor. Am frühen Morgen des Tages, an dem



die Spielercharaktere in der Stadt eintreffen – die Sonne war noch nicht aufgegangen und Stephano der Bärenführer schlief tief und fest – befreit sich der Bär von seinen Fesseln und macht sich auf den Weg in die Berge. Ein Weg, den er als Mensch vor vielen Jahren so oft gegangen war. Kurz nach der Flucht trifft Laskaro in der Stadt ein. Als er erfährt, um wessen entflohenes Tier es sich handelt, befürchtet er, dass sich der verwandelte Henrico trotz all der Jahre immer noch an ihm und seiner Mutter rächen könnte. Sich der Gefahr wohl bewusst, die von dem Bären ausgeht, begibt sich Laskaro gleich auf die Jagd. Sollte es ihm nicht gelingen, den Bären daran zu hindern, seine Mutter Uraka zu töten, so ist auch sein Schicksal so gut wie besiegelt. Denn Laskaro, der nicht auf natürliche Art das Licht der Welt erblickte, ist nur dank der dunklen Künste seiner Mutter noch am Leben. Ihr Tod bedeutet also auch seinen Untergang.

Die Spielercharaktere müssen sich mit Laskaro ein Wettrennen liefern. Er ist zwar ein erfahrener, ortskundiger Walddläufer, besitzt aber ebenfalls

auch eine große Schwäche: Die Umstände seiner Geburt sind übernatürlicher Art. Tatsächlich entspringt Laskaro der Verbindung eines Dämons mit der Hexe Uraka. Um ihren Sohn am Leben zu erhalten, beschwört Uraka täglich diesen Dämon, welcher für kurze Zeit in dessen Körper einkehrt. Dort zehrt er von ihrer Mutterliebe, stellt im Gegenzug aber auch Laskaros verlorene Lebensenergie wieder her. An jedem Tag, an dem der Dämon Laskaros Körper fern bleibt, verliert dieser drei Treffpunkte, die sich weder durch Heilkunde, noch Magie zurückgewinnen lassen, sondern ausschließlich durch die nächtliche Verbindung mit der dämonischen Wesenheit wiederkehren.

Laskaro verfolgt die Spur des Bären entlang der Straße bis zum Geisterhohlweg, muss dort aber zunächst die Verfolgung abbrechen und erschöpft zur Hütte seiner Mutter zurückkehren, wo Uraka sich nicht nur seines Zustandes annimmt, sondern auch einen speziellen Armbrustbolzen herstellt, der den Bären zur Strecke bringen soll.

Die Spielercharaktere können Zeit aufholen, indem sie den Rat des Bettlers an der Brücke befolgen und sich Richtung Bergsee halten, um diesen mit dem Boot des Fischers zu überqueren. Eine halbe Tagesreise von Vilato entfernt, können sie den Jäger sogar einholen. Sollten sie dies nicht schaffen, können die SC in dem Bergdorf nach Hinweisen suchen und diesen bis zur Hexenhütte folgen, in deren Nähe sie das große Finale erwartet.

Hinweis: Da die Spielercharaktere erst gegen Abend in der Stadt eintreffen, wird im Folgenden davon ausgegangen, dass sie mit dem Aufbruch bis zum nächsten Morgen warten werden. Laskaro besitzt dann einen Vorsprung von gut einem Tag.

DIE BRÜCKE

Bereits kurz nach ihrem Aufbruch erreichen die Charaktere eine Brücke, die einen schnell dahin fließenden Gebirgsbach überspannt. Vor der Brücke sitzt ein alter, in Lumpen gekleideter

Mann, der die Vorbeiziehenden um eine Münze oder etwas zu Essen bittet. Wenn die SC freundlich zu ihm sind und ihm eine Kleinigkeit schenken, wird er sich überschwänglich bei ihnen bedanken und beiläufig erwähnen, dass „*der dürre, bleiche Kerl*“, den er gestern Nachmittag unweit des nächstgelegenen Gasthauses getroffen habe, so sehr in Eile gewesen wäre, dass er ihm weder ein Almosen gegeben, noch ihn überhaupt eines Blickes gewürdigt hätte. Der alte Mann weiß, dass der unheimliche Fremde auf der Straße nach Vilato weiterzog. Erwähnen die SC sogar, dass sie ihn verfolgen, wird er ihnen einen Tipp geben, wie sie ihn vielleicht einholen können: Sie sollen zunächst weiter dem Weg nach Nordosten folgen, bis sie zu einem kleinen Gasthaus kommen. Von dort sollten sie sich nördlich halten und den Weg über die Berge nehmen. Nach ein paar Stunden Aufstieg über den Dunkeltannpass würden sie den Hohespiegel erreichen. Der Fährmann sei freundlich und würde sie bestimmt über den See hinübersetzen. Diese Abkürzung würde ihnen die notwendige Zeit bringen, die sie bräuchten, um „*den seltsamen Burschen*“ einzuholen. Sofern die Charaktere nach genauen Entfernungen fragen, wird der Bettler den Weg bis zum Gasthaus als „*etwas mehr als eine halbe Tagesreise*“ beschreiben, Vilato sei auf der Straße in insgesamt fünfeinhalb Tagen zu erreichen „... wenn man sich ranhält!“. Über den Pass und den See wäre die Strecke zwar kürzer, dafür aber erheblich schwieriger. Nichtsdestotrotz könne man aber nicht nur den Vorsprung des Jägers wettmachen, sondern mit etwas Glück sogar selbst einen Vorsprung von einigen Stunden gewinnen.

Wenn die Spielercharaktere den Ratschlag des Bettlers befolgen, verwenden Sie folgende Szenen: „*Das Gasthaus*“, „*Der Anstieg*“ und „*Die Hütte am See*“. Sollten die SC stattdessen weiter der Spur des Jägers folgen, so entfallen die letzten beiden Szenen. Beide Wege führen schließlich über „*Die Straße nach Vilato*“ in „*Das Bergdorf*“.

Sofern die SC den längeren Weg über die Straße wählen, können sie Vilato zu Pferd in etwas mehr als vier Tagen erreichen, wenn sie auf eine Übernachtung im Gasthaus, wo sie bereits nachmittags ankämen, verzichten und stattdessen noch einige Stunden weiterreiten und unter freiem Himmel übernachten würden. Zu Fuß werden sie in jedem Fall mindestens einen Tag länger für diesen Weg benötigen, können aber ihre erste Nacht in dem kleinen Gasthaus an der Straße verbringen, ohne mehr Zeit als nötig zu verlieren, da die Herberge ohnehin am Ende ihrer ersten Tagesetappe liegt.

Der weitere Weg über die Straße kann so

aufregend oder ereignislos sein, wie Sie es für angebracht halten. Die Charaktere können beispielsweise auf reisende Händler oder auch Bauern treffen, die auf dem Weg nach Cauterea sind, um dort ihre Waren oder ihr Vieh auf dem Markt feilzubieten. Vielleicht haben sie sogar den gesuchten Jäger getroffen und berichten von der Begegnung mit dem unheimlichen Mann. Nachts könnte eine unvorsichtige und allzu harmlos wirkende Gruppe auch Opfer von Wegelagerern werden. Sie können hierfür die Werte des Banditen verwenden, die Sie in der Tabelle mit den vorgefertigten NSC im Spielleiterheft (Seite 44) finden. Auf derselben Seite finden Sie auch eine Tabelle für Zufallsbegegnungen, die Sie zur Bestimmung einer Begegnung auf der Straße heranziehen können. Würfeln Sie einfach mit einem Würfel und sehen Sie in der Spalte Gebirge nach, welche Gefahr auf die Spielergruppe lauert.

DAS GASTHAUS

Wenn die Charaktere dem Weg des Jägers folgen, erreichen sie gegen Abend des ersten Tages (oder bereits am Nachmittag, sofern sie zu Pferd reisen) ein kleines Gasthaus. Beim Eintreten werden die Spielercharaktere vom Wirt mit überschwänglicher Freude begrüßt und an einen der freien Tische gebeten. Sofort bietet er ihnen von seinem „*mächtigen Eintopf*“ an – der einzigen warmen Speise, die der Wirt den SC anbieten kann. Wer partout nicht von dieser Köstlichkeit aus verschiedenen Fleischsorten, Gemüse und kleinen Würstchen (1 MU) kosten möchte, dem wird später die Frau des Wirtes einen trockenen Kanten Brot und ein Stück Ziegenkäse auftischen (ebenfalls 1 MU) – „*Damit Ihr nicht vom Fleisch fallt!*“.

Außer den SC ist zur Zeit nur ein weiterer Gast anwesend, der sich im Laufe des Abends immer mal wieder zu einzelnen Themen zu Wort meldet, um sich schließlich zu den Charakteren zu gesellen. Bei dem Gast handelt es sich um Raoul, einen umherziehenden Kesselflicker, der auf seinem üblichen Weg hier eingekehrt ist. Auf Nachfragen (oder im Laufe eines Gesprächs) erwähnt Raoul, dass ihm eine gespensterhafte Gestalt, auf die die Beschreibung des Jägers passt, am Vortag auf der Straße in Richtung Vilato entgegen gekommen sei. Gegen Mitternacht zieht sich der Kesselflicker ins einzige Gästezimmer zurück. Jolanda, die Wirtsfrau, bereitet indes den SC ein Nachtlager in der Abseite der Küche (4 MU). Wenn Sie möchten, dann lassen Sie die Charaktere sich die Betten mit „nicht zahlenden Gästen“ teilen (siehe Kasten „Ungeziefer“).

Am nächsten Morgen werden die SC schon früh durch das Klappern der Töpfe geweckt.

Die freundliche Wirtsfrau bereitet ihnen ein kräftiges Frühstück. Raoul, der Kesselflicker, hat bereits kurz nach dem ersten Hahnenschrei seinen Weg nach Cauterea fortgesetzt. Wenn die Spielercharaktere sich für den Weg über den See entschieden haben, können sie ihre Reittiere im Stall des Gasthauses unterstellen (1 MU pro Tag und Tier) und sie auf dem Rückweg wieder abholen. Jolanda wird sie dann bitten, einige Kleinigkeiten für den Fischer und seine Nichten mitzunehmen (ein kleiner Beutel Salz, ein paar Meter derben Stoffs etc.) und sie recht herzlich von ihr zu grüßen.

Ungeziefer

Flöhe, Wanzen und Läuse begleiten den Mensch und auch die anderen Völker seit Anbeginn der Zeit, wenngleich zumindest die Elfen dieser These hartnäckig widersprechen werden. Diese kleinen Plagegeister finden sich sogar noch in den saubersten Häusern, sind aber in der Regel keine Gefahr für ihre warmblütigen Wirte. In einigen Fällen können sie aber auch die Überträger tödlicher Seuchen sein. Am häufigsten sind Fiebererkrankungen, wie z. B. das Nordanfieber (Spielleiterheft Seite 17). Manche von ihnen bleiben ihr kurzes Leben immer an einem Ort, so z. B. die Bettwanze. Andere wechseln von einem Ort oder Wirt auf einen anderen Wirt, wie z. B. Flöhe und Läuse. Zumeist bemerkt der Wirt schon nach wenigen Stunden die Anwesenheit der kleinen Blutsauger, manchmal treten die Symptome aber erst nach Wochen auf (z. B. bei Läusen). Ihr Biss kann schmerzhaft sein oder heftigen Juckreiz bewirken, der in Extremfällen bis zu zwei Tage anhalten kann (-1 auf alle Manöver, die eine gewisse Ruhe oder Konzentration erfordern). Intensives Kratzen kann zudem gefährliche Entzündungen nach sich ziehen und sogar Wundbrand kann die Folge sein. Der Reisende ist gut beraten, immer ein Bund Goldblume (siehe Kasten „Kräuter der Region“) mit sich zu führen, denn ihr Rauch vertreibt zuverlässig das meiste Ungeziefer.

DER ANSTIEG

Der weitere Weg führt die Charaktere auf und ab über steile Bergpfade, vorbei an tiefen Abgründen, tosenden Wasserfällen und dunklen Tannenwäldern, denen der Dunkeltannpass seinen Namen verdankt. Also ob dieser Weg nicht schon anstrengend genug wäre, kommt es gleich am zweiten Reisetag zu einem unerwarteten Wetterumschwung (siehe Kasten „Wettersturz“). Wenn die SC das

nahe Unwetter rechtzeitig bemerkt haben, reicht ein einfaches Manöver (Wahrnehmung) aus, um in der Nähe einen Höhleneingang zu entdecken, andernfalls sind sie zunächst dem starken Regen und heftigen Winden schutzlos ausgeliefert. Unter diesen Umständen ist ein schweres Wahrnehmungsmanöver vonnöten, um die Höhle zu entdecken. Unglücklicherweise ist die Höhle nicht leer, denn hier hat bereits ein Bär Schutz vor dem Unwetter gesucht. Durch einfache Drohungen ist das Tier nicht zu vertreiben, denn es fürchtet das Gewitter draußen mehr als die Charaktere. Eine brennende Fackel oder auch Zauber können es aber in die Flucht schlagen, ohne gleich bis zum Tod kämpfen zu müssen. Sollten die SC nun glauben, sie hätten den gesuchten Bären gefunden, irren sie. Bei näherem Hinsehen (sehr einfaches Wahrnehmungsmanöver) können sie entdecken, dass weder der eiserne Hals- oder Nasenring, noch Spuren davon zu entdecken sind.

BÄR (SG 4)

TP 25, INI +1, Pranken oder Maul, Schaden +1, KB 6, Rüstung 1

Das Unwetter hält einige Stunden lang an, sodass die Charaktere erst am nächsten Morgen ihre Reise fortsetzen können. Am Nachmittag des dritten Reisetages erreichen sie einen großen Bergsee, an dessen Ufer sie eine einsame Hütte ausmachen können.

DIE HÜTTE AM SEE

Am Ufer des Hohespiegel, eines großen, dunklen Bergsees, steht eine kleine, einsam gelegene Hütte. Sie wird von einem alten Fischer bewohnt, der den wenigen vorbeiziehenden Wanderern gegen ein kleines Entgelt, seine Dienste als Fährmann anbietet. Die beschwerliche Tagesreise über die Berge bis zum Gasthaus macht er hingegen nur noch selten. Seine beiden Nichten (Ilaria und Noemi), die er nach dem Tod seiner Schwester aufgezogen hat und die ihn nun im hohen Alter liebevoll pflegen, bringen stattdessen geräucherte Fische zum Gasthaus, wo sie diese gegen Dinge des täglichen Lebens eintauschen, die die Wirtsleute ihnen von ihren Besuchen in Cauterea mitbringen.

Mattia, der alte Fischer, lädt die SC ein, sich bei ihm eine Weile auszuruhen. Er bietet ihnen köstliche Forellen und ein Getränk an, das er „Wein“ nennt, bei dem es sich aber allem Anschein nach eher um ein Starkbier nach zwergischer Rezeptur handelt. Mattia erzählt von Räubern, die entlang der Straßen und Pässe arglosen Reisenden auflauern, sowie alten

WETTERSTURZ (SG 2)

Schlechtes Wetter, insbesondere in Gebirgsregionen, stellt eine nicht zu unterschätzende Gefahr dar. Auch wenn in einem Moment noch die Sonne schien, kann das Wetter nahezu blitzartig umschlagen. Dieses Wetterphänomen bezeichnet man auch als Wettersturz: Die Temperatur fällt um bis zu 10 Grad, und plötzlich einsetzender Regen, Nebel oder Schneefall behindern die Sicht. Starke Winde (je nach Höhenlage und Jahreszeit auch Schneestürme) erschweren jedes Vorankommen. Alle Manöver, die durch das Wetter beeinträchtigt werden können (z. B. Athletik, Kampf, Wahrnehmung etc.), werden um zwei Punkte erschwert. Die Sichtweite halbiert sich (auch die Meterangaben in der Tabelle Reichweiten-Malusse, Spielerheft Seite 33, werden halbiert). Ein Wettersturz kommt aber für in der Fertigkeit Natur erfahrene Charaktere niemals ganz überraschend. Ein einfaches Manöver Natur (MS 8) reicht aus, um die ersten Anzeichen für ein Umschlagen des Wetters zu erkennen, sodass meist noch rechtzeitig ein sicherer Unterschlupf erreicht werden kann.

Legenden, zu denen er auch folgende Geschichte rechnet: Vor einigen Jahren – es passt zeitlich zum Verschwinden von Henrico und Giulia, sowie dem Erwerb Atta Trolls durch den Bärenführer – soll sich ein junges Mädchen aus dem nahe gelegenen Dorf Vilato im See aus Kummer über den Tod ihres Verlobten ertränkt haben. Er hält die Geschichte indes für Unsinn, denn das Dorf liege schließlich mehr als eine Tagesreise nördlich des Bergsees. Wenn die Spielercharaktere ihm von ihrem Wettlauf gegen die Zeit erzählen und zur Eile drängen, wird der Fischer seine Nichten anweisen, die SC umgehend über den See zu setzen, wenn dies gewünscht wird. Auf diese Weise können die SC einen großen Teil des Weges abkürzen. Je nach Aufbruch können sie noch am Ende des dritten Reisetages (oder in der Nacht zum vierten Reisetag) ihr Lager nördlich des Bergsees aufschlagen. Am Ende des vierten Reisetages erreichen die Spielercharaktere schließlich den Unterstand an der *Straße nach Vilato*.

DIE STRASSE NACH VILATO

Wenn die SC sich für den längeren Weg entschieden haben und zu Fuß reisen, so fängt es am Ende des fünften Reisetages an zu regnen. Erst kurz vor Einbruch der Dunkelheit erreichen die Charaktere, nass bis auf die Knochen,

einen kleinen, an drei Seiten geschlossenen Unterstand, wo sie ein Feuer entzünden und ein Lager für die Nacht aufschlagen können. Frische Spuren deuten darauf hin, dass Unterstand und Feuerstelle vor nicht allzu langer Zeit von irgendjemandem genutzt worden sind.

Am nächsten Morgen haben sich die Regenwolken verzogen und die SC können ohne weitere Zwischenfälle ihre Reise nach Vilato fortsetzen, welches sie gegen Mittag erreichen sollten.

Sind die SC mit Reittieren unterwegs oder haben sie den Weg über den Bergsee genommen, so fängt es am späten Nachmittag des vierten Reisetages zu regnen an. In einiger Entfernung, direkt am Wegrand, können sie ein kleines Licht entdecken. Nähern sich die Spielercharaktere der Lichtquelle, so erreichen sie wenig später einen kleinen Unterstand. Dort sitzt ein bleicher Mann und lädt sie per Handzeichen ein, sich zu ihm ans Feuer zu setzen, wo er sich mit ihnen ein gebratenes Kaninchen teilen wird. Dem Mann, den die SC unschwer als den gesuchten Jäger identifizieren werden, ist jedoch kein einziges Wort zu entlocken. Egal was sie auch anstellen, er wird niemals sprechen, sondern allenfalls eine Frage mit einem Nicken beantworten. Wenn die SC darauf bestehen, weiter zu reiten, wird Laskaro sie nicht begleiten. Die Reiter werden das Bergdorf nach Einbruch der Dunkelheit erreichen und so einen Vorsprung von mehreren Stunden gewinnen.

Laskaro wird am nächsten Morgen bei Morgengrauen seinen Weg fortsetzen. Wenn sich die Spielercharaktere ihm anschließen, wird er sie nicht daran hindern. Der Jäger wird jedoch versuchen, sie bei der nächsten sich bietenden Gelegenheit abzuschütteln, da sie ihn auf dem Weg zur Hütte seiner Mutter nur aufhalten. Die SC können dann mit der Zeit jedoch bemerken (zunächst Wahrnehmung MS 10, nach dem Bergdorf nur noch MS 8), dass er scheinbar immer schwächer wird. Gegen Mittag des fünften Reisetages erreicht die Gruppe das kleine Bergdorf.

DAS BERGDORF

Das Bergdorf Vilato besteht aus gut einem Dutzend Häusern, die wie Vogelnester an den steilen Berghang gebaut wurden. Wenn die Charaktere den Ort zur Mittagsstunde erreichen, befinden sich die meisten der Erwachsenen und älteren Kinder bereits auf den Weiden und Feldern. Nur die Jüngsten spielen, unter den wachsamen Augen einer alten Muhme, Brautfahrt auf dem kleinen Dorfplatz. Die Fremden werden natürlich sofort zur Hauptattraktion, denn Besucher verirren sich nur selten hierher. Die Muhme ist zwar zunächst

recht wortkarg, taut aber mit der Zeit ein wenig auf, wenn sich die Charaktere insbesondere zu den Kindern freundlich verhalten. Ein paar Pfefferminzbonbons können da wahre Wunder wirken.

Nach Einbruch der Dämmerung werden die Charaktere die Straßen verwaist antreffen. Nur nach hartnäckigem Klopfen und Bitten (Einflussnahme MS 12) wird ihnen ein misstrauischer Bauer die Tür öffnen. Ist aber erst einmal das Eis gebrochen, sind die Bewohner des abgelegenen Dorfes sehr herzlich und gastfreundlich. Sie werden von sich aus einen Platz am Tisch und ein Lager für die Nacht anbieten. Am Morgen werden sie ihren Gästen eine Stärkung für die Weiterreise mitgeben und sie auch noch ein kleines Stück auf dem Weg zu ihren Weiden begleiten.

Hier im Ort kennt jeder die tragische Geschichte, die sich vor sieben Jahren ereignet hat: Henrico, der der schönen Giulia schon länger den Hof machte, kehrt nach einem Besuch im Ort nicht mehr nach Cauterea zurück. Wenige Tage später traf ein Suchtrupp aus der Stadt in Vilato ein und man begab sich gemeinsam auf die Suche nach dem jungen Mann. Seine Leiche wurde zwar nie gefunden, die zerfetzte Kleidung hingegen erzählte von einem grauenhaften Schicksal. Vermutlich wurde er von einem wilden Tier angefallen und verschleppt. Kurz nach dem grausigen Fund verschwand auch Giulia auf immer Wiedersehen. Man nimmt an, dass sie sich aus Kummer im nahen Bergsee ertränkt habe. Ihre sterblichen Überreste wurden aber nie gefunden.

Bei weiteren Nachforschungen können die Spielercharaktere sogar einen der Männer ausfindig machen, der Laskaro (sofern sie in seiner Begleitung reisen oder sie ihn einigermaßen treffend beschreiben) als denjenigen Mann identifiziert, der die Kleidung des Totgeglaubten gefunden hatte. Auf direkte Nachfrage kann er sich sogar noch daran erinnern, dass zwar kein Blut, jedoch die Spuren eines Bären neben der zerfetzten Kleidung gefunden werden konnten. Wenn die Charaktere den Mann bitten, ihnen die Fundstelle zu zeigen, so führt er sie den Berg hinauf (!) zum nördlich des Ortes gelegenen Fundort. Sollten die SC auf einer Untersuchung bestehen, werden sie natürlich keine besonderen Hinweise mehr finden können. Wenn sie aufgrund des Umstandes stutzig werden, dass die Kleidung des Totgeglaubten nicht auf dem Rückweg nach Cauterea, sondern genau in der entgegengesetzten Richtung gefunden wurde, kann der Mann es sich nur so erklären, dass Henrico von dem Tier verschleppt worden ist.

Fragen zu dem Jäger werden nur widerwillig und einsilbig beantwortet. Laskaro wohne etwas mehr als eine halbe Tagesreise entfernt bei seiner Mutter, die ihre Hütte hoch über dem Geisterholweg errichtet hat. Ab und an kommt er auf seinem Weg nach Cauterea auch durch Vilato, seine Mutter hat man aber schon seit vielen Jahren nicht mehr gesehen. Man munkelt, dass es sich bei ihr um eine mächtige Hexe handle. Kühen, die sie anblicke, würde die Milch im Euter vertrocknen. Sie müsse auch nur ein Schwein sanft mit ihren dünnen Händen berühren, um es zu töten. Auch starke Ochsen habe sie wohl schon auf diese Art getötet. Klagen beim Bürgermeister von Cauterea wären erfolglos gewesen, da dieser von der Unschuld der alten Frau überzeugt gewesen sei und die Anschuldigungen als ungerechtfertigt zurückgewiesen habe.

Da der restliche Weg für Reittiere zu beschwerlich ist, bieten die Dorfbewohner den Spielercharakteren an, sich während ihrer Abwesenheit um ihre Tiere zu kümmern, sofern sie welche mit sich führen. Sollten die Charaktere dennoch darauf bestehen ihre Tiere mitzunehmen, werden sie nicht schneller voran kommen, als zu Fuß.

DIE EINSAME FRAU

Im Laufe der folgenden Stunden verwandelt sich die Landschaft zusehends von lichten Wäldern und saftigen Bergwiesen in eine düstere Einöde. Überall wachsen riesenhafte Steinkolosse aus dem Boden, die wie eine Schar von Ungeheuern aus fernen Zeiten auf die Reisenden herabblicken. Selbst die Wolken haben nun ein bedrohliches Grau angenommen. In der Ferne hören die Charaktere das tiefe Donnern eines Sturzbaches. Der Wind heult eine unheimliche Melodie, begleitet nur von dem rauen Gesang der Dohlen, und die wenigen Bäumen wiegen sich dazu im Takt. Unter einer großen Föhre, halb in den Hang gegraben, steht eine kleine strohgedeckte Hütte. Dort wohnt die Halblingsfrau Binka mit ihrer Tochter Rumena. Ihr Mann Zalo, der vor sieben Jahren, wenige Wochen vor der Geburt ihrer Tochter, in Vilato seine Ziege verkaufen und sich dort auch sein geliebtes Rauchkraut kaufen wollte, kehrte nicht wieder nach Hause zurück. Sie begab sich zwar auf die Suche, und obwohl sie sich in der Gegend sehr gut auskennt, konnte sie nur die unversehrte Kleidung ihres Mannes finden. Wenn die SC allein reisen und Laskaro nicht einholen konnten, so erinnert sich die Halblingsfrau an den bleichen Mann, der einen Tag zuvor an ihrem Haus Richtung Geisterholweg vorbeigekommen sei und ihr einen fetten Hasen vor die Tür gelegt habe. Sie

habe ihn schon des Öfteren gesehen und sie glaubt, dass er weiter oben im Gebirge lebe.

Konnten die Spielercharaktere den Jäger aber überholen, so erzählt Binka nur auf Nachfrage von dem bleichen Mann aus den Bergen, der ihr ab und zu etwas zu Essen oder andere Dinge vor die Tür lege.

Sollte sich Laskaro in Begleitung der SC befinden, so wartet er zunächst vor der Hütte. Beim Verlassen werden sie jedoch feststellen, dass er verschwunden ist. Ungewöhnlich ist jedoch, dass er offenbar einen fetten Hasen direkt vor der Haustür zurückgelassen hat. Sollten einige der Charaktere ebenfalls draußen warten, so wird der Jäger einen Vogel verfolgen und schließlich wie vom Erdboden verschwinden.

In seiner Eile verwischt Laskaro aber seine Spuren nur sehr schlampig, sodass die SC seiner Fährte folgen können (Wahrnehmung oder Natur MS 8). Wenn Sie möchten, können Sie den weiteren Weg über einen schneebedeckten Bergrücken führen, so wie es von Heine in Kapitel 16 beschrieben wird. Hier lässt sich die Spur des Jägers sogar noch leichter verfolgen (MS 5).

IM GEISTERHOHLWEG

Einige Stunden später erreicht die Gruppe eine enge Schlucht, die von den Einheimischen Geisterhohlweg genannt wird. Rechts und links des engen Weges ragen schroffe Felswände in schwindelnde Höhe empor. Hoch oben über dem Abgrund thront eine kleine Hütte, die nur über einen schmalen Pfad zu erreichen ist.

STEILER PFAD (SG 4)

Wenn die SC Laskaro bis hinauf zur Hütte seiner Mutter verfolgen wollen, müssen sie erst nach einem sicheren Weg suchen (Manöver Natur, MS 8). Jeder Punkt über der Manöverschwierigkeit erleichtert das folgende Athletik-Manöver (MS 8) um einen Punkt. Nur bei einem fatalen Fehlschlag sollte ein Charakter abstürzen. Fällt bei dem Manöver die 1 oder misslingt es um 5 oder mehr Punkte, so erleidet der Charakter einen Würfel Schaden.

Wenn die SC noch am Abend zur Hütte hinauf steigen, treffen sie dort Laskaro und dessen Mutter Uraka an. Was die Charaktere durch das kleine Fester beobachten können, hängt davon ab, wie schnell sie hierher gelangten:

Wenn die SC den Vorsprung des Jägers nicht aufholen konnten, sehen sie folgendes: In der Hütte sitzt Laskaro nahe beim Feuer, während Uraka an einem Tisch steht und eine Flüssigkeit auf einen Armbrustbolzen tropfen lässt. Hin und wieder dreht sie sich zu ihrem Sohn um und

scheint sich mit ihm in einer Art Zeichensprache zu unterhalten. Da es sich nicht um eine gebräuchliche Form handelt, können die SC keine Rückschlüsse auf den Inhalt des Gesprächs ziehen.

Könnten sie Laskaros Vorsprung aufholen, so sehen sie die Hexe an einem kleinen Tisch stehend, wie sie etwas aus verschiedenen Pflanzen in einem Mörser zusammenmischt. Der leblos wirkende Körper ihres Sohnes sitzt auf einem Schemel nahe dem Kamin.

Wenn die Spielercharaktere eintreten, wirkt die alte Frau nicht überrascht oder unfreundlich. Sie bittet die SC freundlich herein und lädt sie ein, für diese Nacht ihre Gäste zu sein. Die Hütte ist voll von allerlei Kräutern, die in Sträußen kopfüber von den Deckenbalken herabhängen oder in kleinen Flaschen und Tiegeln überall im Raum verteilt sind. Von den Wänden werden die Anwesenden stumm und aus glasigen Augen von den unterschiedlichsten Vögeln beobachtet. Obwohl alle Tiere nur ausgestopft sind, wirken sie im Flackern der Öllampe und des Herdfeuers sehr lebendig. Außer einem großen Tisch in der Mitte des Raumes beschränkt sich das Mobiliar auf zwei Betten im hinteren Teil der Hütte, sowie vier Schemel, einen Schaukelstuhl, eine Kiste, sowie ein paar Regalbretter, die entlang der Wände angebracht sind. Unter dem Tisch liegt ein kleiner Hund, den man eher in einem vornehmen Haus, als in einer abgelegenen Hütte vermuten würde. Als er die Besucher erblickt, springt er gleich voller Freude auf sie zu. Seine platte Schnauze lässt ihn vor lauter Aufregung lautstark röcheln und sein Ringelschwanz hüpf immer wieder fröhlich von der einen zur anderen Seite.

Uraka fordert die SC auf, sich mit ihr den gewürzten Honigwein und eine dicke Suppe zu teilen. Ihr Nachtlager können sie auf dem Dachboden aufschlagen, der über eine Leiter in der hinteren Ecke des Raumes zugänglich ist. Sollten die Charaktere ihr Angebot nicht annehmen wollen, müssen sie im Licht des Vollmondes den schmalen Pfad hinab in die Schlucht steigen (MS 10, für Elfen nur MS 8), da das Plateau, auf dem sich die Hütte befindet, nicht ausreichend Platz für ein eigenes Lager bietet.

Die Handlung der Geschichte kann sich nun in unterschiedliche Richtungen entwickeln. Sie können auch mehrere der folgenden Möglichkeiten miteinander kombinieren.

MÖGLICHKEIT 1

Wenn sich die SC dafür entschieden haben, in der Schlucht und nicht in der Hütte zu übernachten, können sie Zeugen eines unheimlichen Schauspiels werden:

Nachdem die SC ihr Lager am Fuße der steil aufragenden Felswände aufgeschlagen, eine mehr oder weniger üppige Abendmahlzeit zu sich genommen und schließlich zur Ruhe gelegt haben, werden sie mitten in der Nacht von lautem Getöse jäh aus dem Schlaf gerissen. Peitschenknallen, das Wiehern von Pferden und Gebell von Hunden, Jagdhörner und Gelächter zerreißen die Stille dieser Vollmondnacht. In einiger Entfernung sehen die Charaktere zunächst einige Wildtiere – ein Rudel Hirsche in Begleitung einer Wildschweinrotte – wenig später auch eine Gruppe aus Reitern, Hundeführern und Personen zu Fuß, die hinter den Tieren her hetzen. Es könnte sich einfach nur um eine große Jagdgesellschaft handeln, wären es nicht in ein unheimliches blaues Leuchten getauchte, durchscheinende Gestalten. Schnell wird klar werden, dass es sich um einen Geisterzug handeln muss, von dem der eine oder andere Charakter vielleicht schon einmal gehört haben könnte. Zum Teil in altertümliche Gewänder gehüllte Reiter treiben ihre weißen Pferde an, mit dem Wild Schritt zu halten. Ihnen folgen die Hundeführer mit der Meute, Fackel tragenden Pagen und hintendrein der Rest der Jagdgesellschaft: hohe Herren und Damen von Stand, deren Jubeln und Johlen in den Klang der Jagdhörner einstimmt.

Sofern die Charaktere nichts Weiteres unternehmen, passiert der Geisterzug das Lager und verschwindet schließlich in der Dunkelheit. Auf Anrufen reagieren die Gestalten nur wenig, allenfalls schenken sie den Charakteren einen kurzen Blick und setzen lachend ihren Weg fort. -Wenn sich jemand dem Zug entgegenstellt, werden die Geister einfach hindurch reiten. Da es sich um gutartige Geister handelt, sollte einem Lebenden, ganz gleich wie impertinent er sich auch verhält, durch den Geisterzug kein Schaden zugefügt werden.

Ein paar Stunden vor Morgengrauen setzt heftiger Regen ein, der die Charaktere erneut aus ihrem wohl verdienten Schlaf reißen wird, wenn sie nicht an Zelte oder einen geschützten Lagerplatz gedacht hatten.

Dieses Ereignis ist ein Stimmungselement, das für die eigentliche Geschichte keine tiefere Bedeutung hat. Sie können es ohne Probleme einfach auslassen, wenn es nicht in ihre Geschichte passt.

MÖGLICHKEIT 2

Wenn die SC versuchen sollten, den Bären noch in der Nacht weiter zu verfolgen, werden sie recht bald feststellen müssen, dass auch sie Schlaf brauchen. Alle Proben sollten aufgrund von Schlafmangel eine Erschwernis von mindestens einem Schwierigkeitsgrad

bekommen. Im Licht des Vollmondes können auch nur Elfen ohne Einschränkungen sehen, alle anderen sind auf Fackeln oder andere Lichtquellen angewiesen, wollen sie nicht einfach nur durch das Gebirge stolpern. Zu allem Unglück geraten die SC einige Stunden vor Morgengrauen in einen Wolkenbruch, der sie zur Umkehr zwingen könnte oder es zumindest ratsam erscheinen lässt, irgendwo Unterschlupf zu suchen. Kurz nach Tagesanbruch können die Charaktere unter Umständen sehen, wie Uraka und Laskaro Richtung Südwesten ihr Lager passieren, und die beiden verfolgen. Ob die Spielercharaktere es schaffen, trotz alledem vor den beiden den Bären zu finden, hängt ganz von ihrem Vorgehen und ihren Fähigkeiten ab. Bei Bedarf können Sie als Spielleiter auch die Ereignisse steuern, sollten dabei aber darauf achten, nicht ganz die Handlungsfreiheit der Spieler aus dem Blick zu verlieren.

MÖGLICHKEIT 3

Die Charaktere können auch Urakas Angebot annehmen und in der Hütte übernachten. Da es nicht genug Betten für die SC gibt, müssen sich diese mit einem Schlafplatz auf dem Dachboden begnügen. Spielercharaktere, die vom Essen oder Wein genommen haben, werden sich recht bald schläfrig zurückziehen wollen. Tatsächlich hat Uraka die Speisen und Getränke der SC mit *Traumsaft* (Spielleiterheft Seite 17) versetzt, damit sie und ihr Sohn am nächsten Morgen ungestört zur Suche nach dem Bären aufbrechen können. Vergiftete Charaktere werden in der Nacht einen unheimlichen Traum erleben:

Der Charakter findet sich in einem großen, säulengetragenen Ballsaal wieder. Und obwohl er nirgends einen Musiker erblickt, ist der Raum angefüllt mit Tanzmusik. Es vergeht einige Zeit, in der der SC sich ganz alleine durch den riesigen Saal bewegen kann, bis sich endlich eine große doppelflügelige Tür öffnet und weitere Gäste eintreten. Aufrechtgehende Bären und geisterhafte Gestalten betreten in feierlichem Schritt den Raum. Jeder Bär führt an seiner Seite ein in ein Grabtuch gehülltes Gespenst. Sogleich eröffnen sie den Tanz, obwohl sie mit ihren plumpen Schritten kaum mit den leicht dahinschwebenden Wesen mithalten können. Bald schon übertönt das Schnaufen und Brummen der Bären fast die Musik. Einer der Bären tritt seiner Tanzpartnerin auf das Totengewand, welches daraufhin von ihrem Kopf gerissen wird und einen blanken Totenschädel preisgibt. Als die Tänzer schließlich zur Galoppade ansetzen, tritt einer der unbeholfenen Bären dem Charakter schmerzhaft auf den Fuß, sodass dieser aus seinem Traum gerissen, sich in Urakas Hütte wiederfindet.

Tipp: Wenn Sie diese Szene musikalisch untermalen möchten, verwenden Sie doch dem Original entsprechend ein Stück aus der Oper *Robert le diable* von Giacomo Meyerbeer.

Charaktere, die nicht von der Wirkung des Giftes betroffen sind, können die Hexe beobachten, die am prasselnden Kaminfeuer sitzend, leise die Melodie eines Wiegenliedes anstimmt, während sie den entblößten Oberkörper ihres Sohnes, der mit allerlei seltsamen Zeichnungen bemalt ist, mit einer roten, fettigen Salbe einreibt. Laskaro wirkt seltsam abwesend, sein Blick ist leer. Mit einem erfolgreichen Manöver Wissen (Magie, MS 8) können die Zeichen als Teil eines Beschwörungszaubers identifiziert werden.

Am nächsten Morgen werden sie möglicherweise erwachen, als die Hexe und ihr Sohn sich bei Tagesanbruch aufmachen, den Bären zu suchen. Ihnen wird es aber nur mit Mühe und nach einiger Zeit gelingen, vergiftete Kameraden aufzuwecken. Wenn sie keine Möglichkeit hatten, Uraka und ihren Sohn zu verfolgen, kann ihnen der Hund der Hexe den Weg zum *Tal der Dornensträucher* weisen.

MÖGLICHKEIT 4

Wenn die SC sich nicht bereits am Vortag hinauf zur Hütte begeben haben, können sie dies am folgenden Morgen tun. Abgesehen von einem kleinen Hund ist niemand in der Hütte anzutreffen. Sofern sie den Pfad seit der Nacht beobachtet haben, können sie sehen, wie gegen Tagesanbruch der bleiche Jäger in Begleitung einer alten Frau hinabsteigt und sich in Richtung Südwesten wendet.

Der Hund der Hexe ist der Halbling Zalo, der Mann von Binka (siehe Abschnitt *Die einsame Frau*). Er wurde vor sieben Jahren von Uraka in einen kleinen, plattschnauzigen Hund mit Ringelschwanz verwandelt, weil er sie dabei beobachtet hatte, wie sie und ihr Sohn Giulia aus Vilato verschleppten. Obwohl er in seiner Hundegestalt nicht sprechen kann, ist jedoch einiges an ihm mehr als nur auffällig: Für ein Tier verhält er sich allzu menschlich. So rührt er beispielsweise den Topf mit Suppe, der über dem Herdfeuer hängt, in regelmäßigen Abständen um, damit sie nicht überkocht.

Wird er von den Charakteren noch in der Hütte zurückverwandelt, weiß er, wohin die Hexe und ihr Sohn gegangen sind, da er Uraka sagen hörte, dass einer ihrer Späher den Bären im Tal der Dornensträucher gesehen habe. Den zur Verwandlung benötigten Zauber können die Spielercharaktere in der Kiste finden. Unter alten, zerschlissenen Kleidern und wertlosen Dingen des täglichen Lebens (Teller, Löffel und Becher aus Holz etc.) befindet sich auch eine Schriftrolle

mit dem Zauber *Zerstörung* (Schwarze Magie 7), der zur Aufhebung der Verwandlung verwendet werden kann (drei Anwendungen). Doch auch als Hund kann Zalo den SC eine große Hilfe sein, denn dank seiner guten Nase kann er sie auf der Fährte der Hexe bis ins *Tal der Dornensträucher* führen.

Kräuter der Region

Kraut	Preis	Häufigkeit
Cardamie	1 GF	selten
Goldblume	5 TT	selten
Guisamon	6 GF	sehr selten
Zwergenstark	3 GF	sehr selten

Cardamie: schmerzlindernd und entzündungshemmend (Heilungsrate steigt für einen Tag um +1)

Goldblume: wird sie verbrannt, vertreibt der Rauch Ungeziefer (Flöhe, Läuse, Wanzen und Zecken)

Guisamon: aufputschend (+1 IN für eine Stunde, anschließend 3 Stunden -1 auf alle Manöver)

Zwergenstark: entgiftend (+1 auf Widerstandswürfe gegen Gifte für 6 Stunden)

IM TAL DER DORNENSTRÄUCHER

Das *Tal der Dornensträucher*, in welchem sich Atta Troll versteckt hält, liegt etwas mehr als eine halbe Tagesreise von der Hütte der Hexe entfernt. Wie die Charaktere dort hin finden, hängt von ihrem Vorgehen ab. Sie können ihre Kontrahenten verfolgen, einen Hinweis durch die Rückverwandlung des Halbblings Zeno erhalten, einen Suchzauber anwenden oder einfach nur den Spuren folgen. Ihr Weg wird sie schließlich in ein Gebiet führen, welches nicht zu Unrecht von den Einheimischen *Tal der Dornensträucher* genannt wird: Überall wachsen, mal mehr, mal weniger dicht, verschiedenste Dornengewächse, die ein Vorankommen deutlich erschweren. Ein Routinemanöver Natur (MS 5) ist erforderlich, um 1 Punkt Schaden durch Schnittwunden zu vermeiden. Am Ende des Tales erreichen die Spielercharaktere jedoch schließlich den Ort, der die Kulisse für den Höhepunkt des Abenteuers bietet.

Treffen die SC vor Laskaro und Uraka hier ein, werden sie die Höhle des Bären mit einem einfachen Wahrnehmungsmanöver (MS 8) oder einem Routinemanöver Natur (MS 5) ausfindig machen können. Wie sie jetzt weiter verfahren, liegt in ihrem Ermessen. Sie können ihn selbst zur Strecke bringen, um das Kopfgeld

des Bürgermeisters zu erhalten. Sie können aber auch versuchen, den Bären wieder zurück zu verwandeln. Atta Troll wird ihnen gegenüber zunächst neutral eingestellt sein. Wenn er bedroht wird, kann es dazu kommen, dass er angreift. Ein aufmerksamer Charakter sollte beim Anblick des Bären den Eindruck gewinnen, dass es sich bei ihm nicht um eine wilde Bestie handelt (leichtes Manöver auf Wahrnehmung oder Intelligenz). Sein Blick ist beinahe menschlich, scheint er doch Angst, Verzweiflung und Traurigkeit zu verraten. Eine Kontaktaufnahme ist zwar nicht ganz einfach (schweres Manöver auf Einflussnahme oder Charisma), wird die Einstellung des Bären aber von neutral in freundlich ändern. Dies kann später noch von entscheidender Bedeutung sein, wenn es mit Laskaro und Uraka zum Kampf kommen sollte.

AUF LEBEN UND TOD

Treffen die Spielercharaktere nur kurz nach der Hexe und Laskaro im Tal ein, werden sie noch Zeugen, wie Atta Troll, der von Uraka mittels einer Illusion der Bärin Mumma aus seinem Versteck gelockt wurde, von ihr geblendet wird. Ihr Sohn kann ihn nun ohne Gefahr mit dem vergifteten Bolzen töten, wenn ihn niemand daran hindert.

Für den Fall, dass die Spieler sich zu lange Zeit gelassen haben sollten, ändern Sie diesen Teil der Geschichte wie folgt ab: Nachdem Uraka den Bären mit der Illusion in die Falle gelockt hatte, gelang es Laskaro sogar, das Tier mit dem vergifteten Bolzen zu verletzen. Verwundet konnte dieser aber seinen Feinden zunächst entkommen, wird schließlich jedoch von ihnen in einer Schlucht in die Enge getrieben. Als die Spielercharaktere auf den Plan treten, hat Uraka (noch 56 MP) den Bären bereits geblendet. Atta Troll besitzt dann nur noch 18 TP und ist durch die Wirkung des Giftes weitgehend handlungsunfähig (moderate Giftwirkung: -6 auf alle Manöver für 5 Stunden, weitere -10 für 12 Runden durch den Zauber Blenden) und auch der Bolzen steckt noch tief in seinem Fleisch. Zum Entfernen ist ein schweres Manöver Wissen Heilkunst (MS 10) nötig.

Auch wenn sich die Spielercharaktere dem Bären gegenüber nicht feindselig verhalten, wird er alles und jeden angreifen, solange er geblendet ist. Die SC tun also gut daran, dem wütenden Tier aus dem Wege zu gehen. Hatten sie vor seiner Blendung mit dem Tier erfolgreich Kontakt aufgenommen, so wird er ihren Geruch wiedererkennen und sie auch in geblendetem Zustand nicht angreifen.

Da der Bär zunächst keine unmittelbare Gefahr mehr darstellt, wird Laskaro eine Pflanze zum

Schutz seiner Mutter beleben (siehe unten).

Laskaro zur Aufgabe zu überreden, ist kein leichtes Unterfangen, da er seiner Mutter absolut hörig ist. Sollte es den Charakteren jedoch gelingen, Uraka in ihre Gewalt zu bringen, so wird ihr Sohn alles tun, um ihr Leben zu retten.

ATTATROLL (SG 4)

TP 25 (oder 18, siehe oben), INI +1, Pranken oder Maul, Schaden +1, KB 6 (oder -10, siehe oben), Rüstung 1

LASKARO (SG 6)

Mensch, Stufe 6 (Waldläufer)

TP 54, MP 9, Rüstung 1 (5 wenn Uraka Schutz wirken konnte)

Armbrust, Schaden +1, KB 8*, INI +5 oder

Dolch, Schaden -2, KB 7, INI +5

ST 5 (+0) GE 10 (+3) KO 6 (+1) IN 5 (+0) CH 3 (-1)

Athletik 2, Magie entwickeln 3, Natur 4*, Spruchliste (Wilde Magie) 3, Waffen (Armbrust) 5*, Waffe (Kurze Klingenwaffe) 4, Wahrnehmung 3.

Ausrüstung: Lederrüstung, Armbrust, Köcher mit 8 Bolzen (einer davon vergiftet, +1 Punkt Schaden), Dolch.

**Wenn Sie mit den optionalen Talentbäumen spielen (Spieleleiterheft Seite 26), dann besitzt Laskaro folgende Talente: Pfad des Verstehens (Natur insgesamt Rang 5), Beschützer der Natur (Armbrust insgesamt Rang 6, KB 9).*

Taktik: Oberste Priorität vor allem Anderen hat für Laskaro der Schutz seiner Mutter. Zunächst belebt dieser eine in der Nähe befindliche Pflanze, die Uraka beschützen soll (7 MP). Dann wird er seine Armbrust auf den Bären abfeuern, wenn er die Gelegenheit dazu hat. Der erste Bolzen ist nicht nur aus der Schmerzranke gefertigt, sondern zusätzlich auch noch mit dem Gift der Blutränke bestrichen. Er verursacht einen zusätzlichen Punkt Schaden, sowie die bei der Beschreibung der Blutränke angegebenen Auswirkungen (siehe Seite 2 des kostenlosen Mini-Abenteuers Tix in Not auf www.13mann.de). Bei 1-5 auf einem Würfel kann der Bolzen wiederverwendet werden. Bei einem fehlgeschlagenen Angriff ist aber ein sehr schweres Wahrnehmungsmanöver (MS 12 und mindestens eine Stunde Zeit) erforderlich, um den Bolzen wiederzufinden. Das Gift der

Blutränke ist aber nur beim ersten Treffer wirksam. Als letztes Mittel greift Laskaro zu seinem langen Jagdmesser.

URAKA (SG 10)

Mensch, Stufe 10 (Zauberin)

TP 40*, Rüstung 0 (5 wenn sie Schutz wirken konnte), MP 60

Gezielte Zauber, Schaden je nach Zauber, KB 9, INI +0 oder

Dolch, Schaden -2, KB -2*, INI +2, vergiftet mit Bluträngengift

ST 4 (-1) GE 5 (+0) KO 5* (+0) IN 10 (+3) CH 5 (+0)

Gezielte Sprüche 6, Magie entwickeln 10, Spruchliste (Wilde Magie) 6, Spruchliste (Freie Magie) 2*, Spruchliste (Schwarze Magie) 8, Wissen (Magie) 5.

Ausrüstung: Dolch (vergiftet), Zauberstab (aus Marmoreiche, 3x täglich Schutz, Weiße Magie 1), Kräuterbeutel (3x Guisamon, 3x Waldnelke, 2x Zwergenstark; siehe Kasten „Kräuter der Region“ und Spieleleiterheft Seite 17).

**Wenn Sie mit den optionalen Talentbäumen spielen, besitzt Uraka folgende Talente: Lehre der Geduld (Freie Magie insgesamt Rang 3), Letztes Mittel (Kurze Klingenwaffe 1, Dolch KB 1), Große Ausdauer (KO 6, insgesamt 50 TP).*

Taktik: In der ersten Runde des Kampfes wird Uraka mit ihrem Zauberstab Schutz auf Laskaro und sich selbst wirken, sodass beide einen Rüstungsbonus von 5 erhalten (5 MP). Anschließend wird sie ihre Gegner mit den Zaubern Blenden und Entzünden oder Dunkelheit (wenn Sie mit Talentbäumen spielen) angreifen, wird aber im Notfall auch nicht davor zurückschrecken, ihre Feinde in Kaninchen zu verwandeln (Wandlung, 6 MP) oder den Zauber Zerstörung einzusetzen. Ihr Dolch ist mit dem Gift der Blutränke bestrichen (siehe unter Laskaro, Taktik). Nach dem ersten Treffer ist die Wirkung des Giftes jedoch verflogen

BELEBTE PFLANZE (SG 5)

TP 40, kritische Treffer gegen die Pflanze sind nicht möglich, INI -2, zwei Angriffe mit Ästen und Wurzeln, Schaden -1, KB 4, Rüstung 0, Mehrfachangriff, Umschlingen

Die belebte Pflanze kann zweimal pro Runde angreifen und nach einem erfolgreichen

Angriff versuchen, das Ziel zu umschlingen, statt Schaden zu verursachen. Das Opfer muss ein einfaches Manöver (MS 8) Stärke oder Geschicklichkeit ablegen, um sich aus den Ästen und Wurzelsträngen der Pflanze zu befreien. Für jeden Punkt, den der Angriff den Verteidigungswert überschreitet, wird das Manöver um 1 erschwert. Bei einem Fehlschlag des Befreiungsmanövers erleidet der Charakter in jeder Folgerunde automatisch einen Trefferpunkt Schaden, er kann aber in jeder Runde erneut versuchen, sich zu befreien. Stattdessen kann er auch weiterhin die Pflanze angreifen. Sein KB wird jedoch halbiert und kann nur als OB genutzt werden.

ENDE

Nachdem die Spielercharaktere die Hexe Uraka und ihren Sohn Laskaro besiegen konnten, müssen sie noch die Verzauberungen brechen, bevor Henrico und Giulia wieder in Menschengestalt vereint sein können. Hierzu können die Charaktere die Schriftrolle der Hexe verwenden oder Uraka zur Aufhebung ihrer Schwarzen Magie zwingen, wenngleich dies sicherlich keine leichte Aufgabe ist. Sie wird aber alles tun, um das Leben ihres Sohnes zu retten, auch wenn das ihr eigenes Ende bedeuten sollte. Für den Fall, dass keiner der beiden Wege möglich ist, wird Atta Troll den SC nach gutem Zureden (einfaches Manöver Einflussnahme oder Charisma) folgen. In Cauterea wird der Bürgermeister schnell jemanden finden, der sich des Zustands seines Sohnes und seiner Verlobten annimmt.

Wenn die Spielercharaktere Henrico wieder zurück nach Cauterea begleiten, werden sie von dem erbosten Bärenführer natürlich keine Muenen erhalten, denn seinen geliebten Tanzbären wird er niemals wiederbekommen. Außerdem wird Henrico alles daran setzen, Giulia ebenfalls so schnell wie möglich von ihrem grausamen Schicksal zu erlösen. Die Charaktere haben sich aber nicht nur die immerwährende Dankbarkeit der beiden Liebenden, sondern auch einen Platz in den Liedern der Bardinnen verdient, die sie wahrhaft unsterblich machen. Und es versteht sich von selbst, dass die Stadt nicht nur ein Wiedersehen, sondern alsbald auch eine Hochzeit zu feiern haben wird. Der Vater des Bräutigams zeigt sich darüber hinaus den Charakteren erkenntlich und zahlt ihnen die 10 Goldfalken, die ihnen der Bärenführer versagte.

Dauerhafte Verwandlung

Die dauerhafte Verwandlung in eine Tiergestalt, so wie sie Giulia und Henrico angetan wurde, erfordert den Zauber *Wandlung* (Wilde Magie 6), der anschließend durch den Zauber *Bindung* (Schwarze Magie 8) an die verwandelte Person gebunden wird. Die MP-Kosten der Verwandlung hängen von der Art des gewählten Tieres (Beispiele für Stufen finden Sie auf Seite 24 im Spielerheft), die der Bindung von der Stufe des gebundenen Zaubers ab. Im konkreten Fall von Giulia und Henrico bedeutet dies: 9 MP für Wandlung (Rang 6 zzgl. 3 MP, da bereits eine Stufe in den Basiskosten des Zaubers enthalten ist und der Bär insgesamt eine Stufe von 4 besitzt, also 3 zusätzliche Stufen erfordert) und 13 MP für die Bindung (Rang 8 zzgl. 5 MP, da Wandlung Rang 6 besitzt, aber nur eine Stufe in den Basiskosten von Bindung enthalten ist), insgesamt also 23 MP. Die Aufhebung der Verwandlung setzt einen etwas höheren MP-Aufwand und den Zauber *Zerstörung* (Schwarze Magie 7) voraus. Um Atta Troll direkt in Henrico zurück zu verwandeln, benötigt ein Zauberer 59 MP (Rang 7 zzgl. 13x4 MP, da die Summe beider Zaubers die in den Basiskosten enthaltene Stufe um 13 Ränge überschreitet). Wird nur der Zauber Bindung zerstört, sinken die Kosten auf 35 MP (7 + 7x4). Der Verzauberte muss dann aber noch einen ganzen Tag in seiner Tiergestalt aushalten, bevor er von selbst wieder seine menschliche Gestalt annimmt.

sind frei erfunden. Jede Ähnlichkeit zwischen Charakteren und lebenden oder toten Personen ist rein zufällig.

Wenn Ihnen dieses Abenteuer gefallen haben sollte, riskieren Sie doch auch einen Blick in Heines Original. Sie finden es kostenfrei im Internet unter der Adresse <http://www.zeno.org/Literatur/M/Heine,+Heinrich/Versepen/Atta+Troll>. Die in diesem Abenteuer verwendeten Szenen finden Sie dort in folgenden Kapiteln:

Kapitel 1-2: „Prolog“ (Cauterea, Atta Trolls Flucht)

Kapitel 11: Die Brücke & Das Gasthaus

Kapitel 12: Der Anstieg & Die Hütte am See

Kapitel 14: Das Bergdorf

Kapitel 15: Die einsame Frau

Kapitel 17: Im Geisterhohlweg

Kapitel 23: Im Tal der Dornensträucher

Kapitel 24: Auf Leben und Tod