

Der Pfad durch die Ving-Berge

1	Einleitung.....	1
2	Die Kupferminen von Kava Kopera.....	1
3	Reif Cenaon, der Händler.....	2
4	Troc Hadraf, Anführer der Zwerge	2
5	Das Dorf Vingarth.....	3
6	Gerüchte	4
7	Die Feste Rasselstein.....	4
8	Fürst Jass von Rasselstein	4
9	Falstek, der Schlüssel.....	6
10	Elmund, der Begleiter	7
11	In die Ving-Berge.....	7
12	Räuber	8
13	Putfuhr, der Steinbeißer-Troll	8
14	Gefahren des Weges.....	9
15	Lurejn, die Dryade	9
16	Gonderats Höhle.....	10
17	Zusammenfassung.....	10
18	Anhang	12

1 Einleitung

Krieg herrscht auf der Handelsstraße zwischen Cen Cearh und Belbaris. Bei Toarph lagert ein Heer Zwerge auf dem Weg in die Kämpfe, die bereits den ganzen Sommer dauern.

Die Abenteurer werden um Hilfe gegen eine Gruppe Räuber gebeten, die einen Seitenweg durch die Berge unsicher machen. Nach der Ankunft in dem kleinen Ort Vingarth, in dem Waffen für die Zwerge geschmiedet und mit den besonderen Glimmersteinen besetzt werden, werden sie zur Burg Rasselstein geführt. Dort wirbt der Fürst um ihre Hilfe und gibt ihnen einen Mann als ortskundigen Begleiter mit.

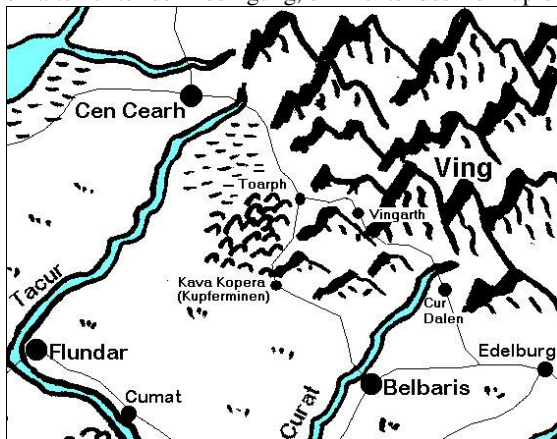
Sie treffen auf die Räuber, Putfuhr, den Steinbeißer-Troll und die Draydin Lurejn. Der Weg führt sie zur Höhle der Zwerge von Gonderat wo die Bewohner als Sklaven von den Räufern gefangengehalten werden.

Nach der Befreiung von Gonderats Enkel geht es gegen den Anführer der Räuber, der mit Raub und Waffenhandel seine Geschäfte macht...

2 Die Kupferminen von Kava Kopera

Im Jahre 403 der Zeitrechnung nach König Dulich von Cen Cearh zog **Kos Hagamon** mit seinen Gefolgsleuten und einem großen Heer gen Belbaris. Nach dem plötzlichen Tode Essan von Dreieichs, der von der Hauptstadt Tiafla aus wie seine Vorväter schon ganz Emje in Frieden regiert hatte, war ein Machtvakuum entstanden, da kein direkter Thronfolger vorhanden war. Schon bald begann ein offener Streit um die Thronfolge und viele kleinere Fürsten versuchten in dieser Zeit der Anarchie ihre Herrschaft auszudehnen.

Welkordt Ehrengatter, der Fürst von Belbaris und Amanad, ein entfernter Vetter des verstorbenen Königs Essan, hatte seinerzeit vom König die Kupferminen von Kava Kopera nordwestlich von Belbaris zum Lehen erhalten unter der Bedingung, ein Achtel des Rohkupfers an Kos Hagamon in Cen Cearh abzuführen.



Hagamon behauptete nun, sein Anteil am Kupfer sei viel zu gering, er wolle die Hälfte der gefördert Menge oder die Kontrolle über zwei der fünf Minen. Welkordt von Ehrengatter verlachte den Gesandten aus Cen Cearh und schickte ihn mit leeren Händen zurück; er wusste, dass Kos Hagamon kaum etwas gegen ihn unternehmen konnte, da dieser nur über wenige eigene Truppen verfügte.

Überdies blieb fortan auch das vereinbarte Achtel an Kupfer aus, da eine räuberische Bande (die von Jass von Rasselstein) den Transport bei Toarph überfiel. Ehrengatter beschuldigte Hagamon dieses Überfalls, Hagamon behauptete, Ehrengatter habe sich die Geschichte mit dem Überfall ausgedacht, um nicht

zahlen zu müssen und verlangte eine neue Lieferung. Ehrengatter stellte daraufhin alle Lieferungen an Rohkupfer ein.

Hagamon hatte jedoch gute Kontakte zu **Seif Ballhand**, dem Herrscher über die Gegend nordöstlich des Ving-Gebirges und ihm für seine Unterstützung in diesem Streit reiche Mengen an Kupfer und andere Waren versprochen. Statt über das ebene Land über Flundar gegen Belbaris zu ziehen, ritten Hagamon und Ballhand mit ihrer Streitmacht direkt über Toarph nach Kava Kopera. Den ganzen Sommer schon dauerten nun die Kämpfe auf den schmalen Wegen durch die westlichen Ausläufer des Ving-Gebirges an und ein Ende war nicht abzusehen.

3 Reif Cenaon, der Händler

Wie schafft man es eine Gruppe von wandernden Abenteurern in einen Hinterhalt zu locken und ihnen Waffen und Bargeld abzunehmen? Indem man sie für ein Abenteuer anwirbt, gegen Räuber auszuziehen und sie dann selbst ausraubt.

Reif Cenaon ist also kein echter Händler, sondern ein Mann, der Händler und Abenteurer auf den Weg jenseits von Vingarth lockt. Den einen verspricht er, sie seien dort vor dem Krieg um Belbaris sicher, den anderen, sie werden dort von Abenteuern erwartet.

Auf der Suche nach neuen Abenteuern ziehen die Helden ziellos umher und folgen jedem Hinweis, der ihnen neue Aufregung, neue Gefahren und - natürlich - Ruhm und Reichtum bringen könnte. Sie erhalten tatsächlich von einem Händler (Reif Cenaon) in Toarph, an der Handelsstraße von Cen Cearh nach Belbaris an den westlichen Ausläufern des Ving-Gebirges auf Emje gelegen, den Wink, doch einmal in den benachbarten Bergen etwas gegen die immer dreister werdenden Räuber zu unternehmen. Viele Händler seien diesen Sommer wegen des andauernden Krieges gezwungen gewesen, den beschwerlichen Umweg durch die Berge über Vingarth zu nehmen.

Er sei mit drei Begleitern und einer Reihe von Maultieren, beladen mit teuren Stoffen, Ölen und Gewürzen, auf dem Weg nach Edelburg und Danama jenseits der Berge gewesen und bereits hinter Vingarth überfallen und ausgeraubt worden. Zwei seiner Begleiter hätten ihr Leben verloren und er sei nun mit leeren Händen und zu Fuß auf dem Weg nach Hause zu seiner Familie.

Er zeigt den Helden eine Karte (und gibt sie Ihnen auch gegen zwei Goldstücke - eine Karte ist für einen Händler immer sehr wertvoll, noch dazu in einer solchen schwierigen Gegend wie den Ving-Bergen), die die schwierige Passage durch die Berge zeigt.

Wollen die Helden Geld sparen und die Karte selber abzeichnen, so können sie dies mit entsprechender Probe tun - es kostet sie allerdings einen halben Tag.

Falls sie gar nicht auf die Idee kommen, sie könnten die Karte gebrauchen, so hat der Begleiter, der ihnen von Jass von Rasselstein mitgegeben wird, diese dabei.

4 Troc Hadraf, Anführer der Zwerge

Gegen Ende des Sommers sind die Kämpfe in den Bergen nördlich von Kava Kopera immer noch unentschieden und Kos Hagamon ist ein Durchbruch zu den Minen nicht gelungen. In dieser Lage mobilisiert Hagamon schließlich Troc Hadraf, den mächtigen Anführer der Zwerge nördlich von Selassan und verspricht ihm einen Anteil an den Minen, wenn er ihm zum Sieg verhilft.

Troc Hadraf befindet sich mit vielen Kriegern und Nachschub für Hagamons Heer auf dem Wege nach Kava Kopera und lagert bei Toarph, als die Abenteurer auf der Bühne des Geschehens erscheinen.

Bereits vor Toarph ist die Straße sehr belebt. Rechts und links sind Lager angelegt mit einfachen Hütten und Zelten. Dazwischen Wagen und Pferde und überall Krieger - ein großer Anteil von ihnen Zwerge. In dem allgemeine Durcheinander bleiben sie relativ unbehelligt, auf Fragen werden sie allerdings misstrauisch betrachtet und selbst erst einmal ausgefragt, bevor sie Informationen über die Kämpfe bei Kava Kopera und die dort angetretenen Kontrahenten erhalten.

Nach Vingarth zweigt die Straße hier im Ort von dem Heeresweg nach Osten ab. Von den Erzählungen des Händlers wissen die Krieger überhaupt nichts; aus Vingarth werde nur Bauholz für Wagen und Belagerungsmaschinen geliefert. Außerdem werden dort seit jeher schon die bei den Zwergen berühmten Blendschwerter und -äxte hergestellt. Diese Waffen sind bei den Zwergen auf Emje und darüber hinaus begehrt. Ihre Griffe und Klingen sind derart mit den das Sonnenlicht stark reflektierenden „Glimmersteinen“ besetzt, dass

sie den Gegner im Kampf blenden und seine Hiebe fehlleiten. Die Glimmersteine werden seit Urzeiten von Zwergen in der Gegend von Vingarth gefördert.

Natürlich wirken diese Waffen im Kampf nur bei Sonnenschein und entsprechendem Sonnenstand, so dass die Zwerge, wollen sie diese Kraft im Kampf ausnutzen, ihre Angriffsrichtung und den Zeitpunkt immer nach der Sonne ausrichten müssen. Zudem ist die blendende Wirkung (bei ungeschickter Handhabung) für die Zwerge weitaus schlimmer als für ihre Gegner, da ihre Augen ohnehin das starke Sonnenlicht nicht so sehr vertragen.

Die Abenteurer werden diese Äxte, Schwerter, aber auch Pfeile und Bögen bei den um Toarph lagernden Zwergentruppen bemerken (einige Zwerge trainieren für die bevorstehenden Kämpfe) und sicherlich danach fragen, warum diese Waffen so außerordentlich blenden.

Auch beim Einzug in Toarph müssen die Abenteurer sich schon ungeschickt (z.B. neugierig) anstellen, um von den Wachen beachtet und zu **Troc Hadraf** gebracht zu werden. Sie werden sich, falls dies geschieht, erklären müssen, da sie zunächst einmal als Spione betrachtet werden.

Verhalten sie sich grob, so werden sie von einer Garde Zwerge entwaffnet und in einem als Gefängnis provisorisch hergerichteten Stallgebäude eingesperrt. Hieraus können sie sich mit einigem Geschick bei Nacht befreien und ihre Waffen aus der nahegelegenen Waffenkammer entwenden, da es in der Nacht in Toarph viel Lärm durch Betrunkene Krieger gibt. Sie können sich aber auch freikaufen mit einem schönen Edelstein oder Gold - da wird Troc Hadraf als Zwerg schlecht widerstehen können - seine Krieger noch weniger.

Verstehen die Abenteurer es, sich als „harmlose“ Reisende auszugeben (bei ihrer Bewaffnung vielleicht nicht ganz einfach), kann es aber auch passieren, dass sie zu Troc Hadraf als Gäste kommen und zu später und angeheiterter Stunde vielleicht auch die Erzählung zu hören bekommen von den tapferen Zwergen von Falstek, die vor Zeiten einmal in diesen Bergen die Mine mit den Glimmersteinen erbauten und deren Nachfahren noch heute die besten Waffen herstellten. Ihre Kurzschwerter sind einzigartig in ihrer Qualität und in ganz Emje verbreitet. Jeden Tag kämen deshalb Lieferungen aus Vingarth, wo man die örtliche Schmiede erweitert habe, um genügend Waffen für den bevorstehenden, hoffentlich entscheidenden Kampf zu schmieden.

Troc Hadraf plane außerdem nach dem Krieg ein Besuch bei seinen Verwandten, die in den Bergen östlich von Vingarth im Verborgenen lebten – in der sagenhaften Höhle Gonderat.

5 Das Dorf Vingarth

Der Beginn der schwierigen Straße liegt in dem Ort Vingarth. So kommen sie eines schönen Tages in das kleine Städtchen Vingarth, das einen recht friedlichen Eindruck macht im Vergleich zum kriegerischen Toarph. Vor dem Ort wird vielleicht gerade eine von Zwergenkriegern bewachte Waffen- und Holzfuhr beladen zum Abtransport nach Toarph. Enorme Mengen an Holz liegen aber zu beiden Seiten des Weges und warten scheinbar auf ihre weitere Verwendung.

Der Ort ist umgeben von einem mannshohen Zaun aus schweren, oben angespitzten Holzpfählen. Die Eingänge sind nicht durch Tore, sondern ebenfalls durch Gatter ineinander verkanteter, angespitzter Holzstecken gesichert. Morgens werden sie einfach zur Seite gezogen, abends werden damit die Eingänge verschlossen. Die Abenteurer werden von drei schäbigen, düster dreinblickenden Wachen gemustert, dürfen aber nach kurzem Befragen des passieren. Erzählen die Helden, wohin sie wollen, so macht sich eine der Wachen unbemerkt davon, um ihren Herrn, den Fürsten von Rasselstein, zu informieren.

Im Vergleich zu den zuvor durchreisten Orten macht der Ort einen armseligen Eindruck, baufällige Häuser mit schlecht geflickten Dächern und blinden Scheiben, ärmlich gekleidete Leute, kaum Geschäfte, lediglich einen Schmied und einen Gasthof (Übernachtungsmöglichkeit) entdeckt man im Ort. Die meisten Leute verdingen sich in den Wäldern, in denen zur Zeit viel Holz für Kriegsgerät geschlagen wird. So ist es bei der Ankunft am Tage ziemlich menschenleer – bis auf die Schmiede, in der Menschen und Zwerge eifrig an Waffen arbeiten, und die durch einige zusätzliche Essen provisorisch erweitert wurde. Hier werden auch die Glimmersteine verarbeitet.

Die Abenteurer sollten beobachten, wie gerade ein Zwerg (Semef) aus den Bergen ins Dorf kommt, zur Schmiede geht und dort (gegen Gold) Glimmersteine abliefert. Es kommt zu einem Wortwechsel um den Preis der Steine, in dessen Verlauf zu hören ist, dass es Schwierigkeiten in den Bergen mit seltsamen Vorgängen („Räuber“, „Hexen“) gebe.

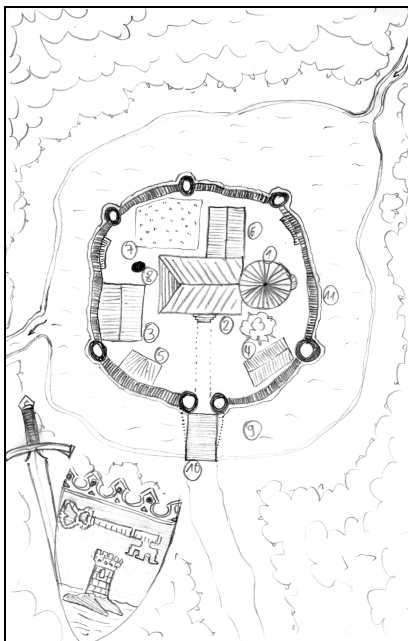
Abends kommen die Holzarbeiter ins Dorf zurück, die meisten müde und wortkarg. Einige so müde, dass sie schlafend heimgetragen werden müssen!

6 Gerüchte

Erst spätabends wird es wirklich lebendig im Ort, wenn man sich in der einzigen Schänke des Ortes trifft und Geschichten und Gerüchte austauscht. Dem aufmerksamen Zuhörer entgeht dabei nicht eine gewisse Angst vor der täglichen Arbeit, den Gefahren des Waldes. Es gehe da nicht mit rechten Dingen zu, eine Räuberhorde habe man vor wenigen Tagen vorbeiziehen gesehen, als man auf einer Lichtung nahe des Weges Mittagsrast machte. Und immer wieder diese unerklärlichen Ereignisse, bei denen kleinere Gruppen von Waldarbeitern sich verirrt und aus dem Hinterhalt angegriffen würden und danach tagelang völlig lethargisch seien. Und Unfälle, immer wieder Unfälle, bei denen erfahrene Männer auf den schmalen Wegen strauchelten und abstürzten. Gebrochene Beine und Arme, aber auch schon zwei Todesfälle in den letzten vier Wochen. Ohne die gute Bezahlung, wären viele schon ihren Nachbarn gefolgt und fortgezogen. Begonnen habe alles etwa vor einem halben Jahr, kurz bevor der Krieg um die Kupferminen von Kava Kopera entbrannte. Solches und ähnliches und auch viel verworrenes Zeug bekommen die Abenteurer in der Schänke von Vingarth zu hören.

Nach kurzem Aufenthalt werden sie von einer Wache angesprochen und auf den Landsitz des Fürsten bestellt (oder von Schmied oder Wirt dorthin geschickt / oder fragen selbst nach Informationen, da sie gegen die Räuber ausziehen wollen) mit einer abenteuerlichen Geschichte von „bereits erwartet“, „Belohnung“, „von Euch hängt alles ab“, „jetzt geht es den Wegelagerern an den Kragen“ usw. (Der Fürst hat auch im Ort verbreiten lassen, dass es an den Wegelagerern liege, dass kaum noch ein Händler durch Vingarth komme und das Fürstentum mehr und mehr verarme.

7 Die Feste Rasselstein



Auf dem Landsitz, einem großen, burgähnlichen Steinhaus mit Turm, Stallgebäude für Pferde, Umfassungsmauer und Wallgraben (Wassergraben, kleine Zugbrücke), sieht es auch recht spartanisch aus und auch in den Gemächern, in die die Helden geführt werden. (Lediglich im Keller und Turm sind großartige Schätze aus den Raubzügen aufbewahrt). Bewacht wird der Landsitz von etwa acht Mann.

Zu sehen bekommt man beim Eintritt durch das einzige Tor der Burg nur diesen vorderen, „offiziellen“ Teil - nach hinten hinaus hat das Burggebäude einen stattlichen Anbau mit Vorratsgebäuden. Hier lagert der ganze, wahre und für den Besucher unsichtbare Reichtum des Fürsten Jass von Rasselstein. In diesem Teil halten sich auch weitere knapp zwanzig Mann auf, allerdings vierzehn von ihnen durch einen kürzlichen „Auszug gegen die Räuber“ völlig ermattet und schläfrig. (Sie wurden mit stacheligen Esskastanienhüllen, die innerlich mit dem stark und vor allem lange wirkenden pflanzlichen Schlafmittel „Zwergenmatt“ präpariert waren, getroffen. Die Wirkung hält - langsam nachlassend - bis zu acht Tage an.)

Wenn sie fragen, was sie sehen oder suchen, so sehen sie allerhand Sachen, die man in einem fürstlichen Burgzimmer, in dem Gäste empfangen werden, gemeinhin zur Schau stellt (Alte Schwerter,

Wappen, Schilde, Möbel,...) -- und einen Schlüssel an der Wand (Falstek). (Die Abenteurer können, wenn sie bereits beim Fürsten die Bedeutung des Schlüssels errahnen, diesen eventuell entwenden).

8 Fürst Jass von Rasselstein

Vorgeschichte:

Er hatte sich vor Jahren in den Wäldern verirrt und war auf einen kleinen, überwucherten, aber wohl noch benutzten Pfad geraten, der direkt auf eine Felswand zulief und davor ohne Ausweg endete. Nach einer kurzen Rast entdeckte der Fürst hinter einem Busch ein kleines Loch in den ansonsten recht kompakten und wenig rissigen Felsen, das bei näherem Betrachten wie ein Schlüsselloch gearbeitet schien. Da es sich mit Dolch und anderen spitzen Gegenständen nicht öffnen ließ, machte er sich wieder auf den Heimweg, folgte dem überwucherten Pfad zurück und traf nach einer guten Stunde auf den Hauptweg, wo er seitlich eine unauffällige Markierung aus Steinen legte, um den Pfad jederzeit wiederfinden zu können.

Als er nach wenigen Tagen mit einigen Schlüsseln zurückkehrte, fand er weder die Markierung noch den Weg.

Seither versuchte er mit seinen Leuten nach diesem Weg zu suchen, indem er am Handelsweg durch seine Leute rechts und links Bäume fällen ließ und dabei selbst unauffällig nach dem Weg suchte.

Dabei verirrte er sich eines Tages wiederum und fand sich plötzlich allein im Wald ohne Antwort auf sein Rufen. Plötzlich kam eine Nebelwand auf ihn zu und als er von ihr schon verschluckt zu werden glaubte, baute sie sich wie eine Mauer vor ihm auf. Dabei begann der weiße Nebel zu leuchten und ihm erschien eine wunderschöne Frauengestalt.

Er solle mit seinen Leuten nach Hause zurückkehren und keinen weiteren Baum im oberen Wald mehr schlagen, sonst erginge es ihm schlecht. Sie sei die Lurejn, die Dryade, der „obere Wald“ stehe unter ihrem Schutz und sie werde ihn zu verteidigen wissen. (Dryaden sind Wesen weiblichen Geschlechts, die aus der Verbindung von Engeln und Elfen hervorgegangen sind - siehe UUURS-Regelwerk).

Jass hatte sich schnell gefasst, lachte und versuchte die schöne Gestalt zu erhaschen, die sich ihm jedoch immer weiter entzog. Nun wurde er zornig, zog sein Schwert und befahl ihr, stehen zu bleiben, er sei der Herr über dieses Land und tue, was ihm beliebe. Sie solle ihm den Weg zur Felsenwand mit dem Schlüsselloch zeigen, dann werde er hier keine weiteren Bäume mehr schlagen.

Sie entgegnete, dass sie sich von ihm nicht drohen lasse und entschwand in der Nebelwolke, die sich bald auflöste.

Da wurde er plötzlich, wie er meinte, mit Steinen beworfen und rannte blindlings durch den Wald davon. Er wurde von einer furchtbaren Müdigkeit erfasst und torkelte mehr, als er ging durch den Wald davon, wurde von seinen Leuten schließlich nach einem halben Tag gefunden und nach Hause getragen, wo man ihn zunächst für betrunken hielt und ihn ins Bett steckte. Tagelang lag er mit bleierner Müdigkeit im Bett und wusste nicht, was ihm widerfahren war, schwor aber, sich an diesem seltsamen Wesen zu rächen.

Und so begann der Konflikt zwischen Jass von Rasselstein und der Dryade Lurejn...

Jass begann nun, systematisch nach dem Weg zu suchen und fand schließlich in alten Schriften den Hinweis, eine Dryadin sei an „ihren“ Baum „gebunden“ und lebe und sterbe mit ihm. Das geheimnisvolle Felsentor und der Kampf gegen die Dryadin Lurejn waren langsam zu einer fixen Idee für den Fürsten geworden. Von Stund an ließ er wahllos Bäume fällen. Um die Holzarbeiter aus dem Dorf zu bezahlen (seine eigenen Leute waren immer schwerer zu derartigen Diensten zu bewegen), reichte auch sein Vermögen bald nicht mehr aus und er begann – dies war zu Beginn des Frühjahrs – mit Überfällen auf durchreisende Händler.

Als der Krieg um die Minen von Kava Kopera begann, tauchten häufiger Zwerge in Vingarth auf, die jedoch sämtlich ohne längeren Aufenthalt durchreisten. Es gelang Jass von Rasselstein herauszufinden, dass die Zwerge zu einer verborgenen Zwergensiedlung (mehr als „zu Verwandten“ gaben die auf ein Bier im Gasthaus einkehrenden Zwerge nie zur Auskunft) in den Bergen reisten. Langsam ahnte der Fürst, dass es eine Verbindung zwischen den Zwergen und dem verborgenen Weg und dem Felsentor geben müsse. Er überfiel also eines Tages eine solche Gruppe reisender Zwerge und ließ sie, als sie störrisch schwiegen, in seinen Kellern solange foltern, bis er alles wusste.

Er nahm sie als Geiseln, ließ sich den Weg zeigen (dessen Lage er sich diesmal genauestens einprägte – die Karte Reif Cenaons stammt von ihm) und stand schließlich vor den Felsentor. Die Zwerge öffneten von innen und wurden wie die im inneren der Höhle befindlichen Zwerge überwältigt.

Seitdem „arbeiten“ die Zwerge für Jass von Rasselstein (als Sklaven von seinen Leuten bewacht). Ein Zwerg in den räuberischen Reihen des Fürsten ist der Mittelsmann, der die Glimmersteine an die Zwerge in Vingarth und Toarph liefert.

Doch der Kampf gegen Lurejn ist immer noch nicht entschieden – Jass' Leute verunglücken nach wie vor auf dem Weg von und zur Höhle oder verirren sich.

Der Fürst schildert nach einleitenden Reden über das Wetter und die Erlebnisse der Abenteurer seine Sorgen und bittet sie, ihm zu helfen, den Handelsweg wieder freizumachen von den zahlreichen Räubern, die den Bergabschnitt des Handelsweges nach Edelburg bevölkern. Es handele sich dabei um eine große Schar raffgieriger Kerle, die vor nichts zurückschreckten und erst kürzlich einen Händler mit seinen Begleitern bis aufs Hemd ausgeplündert hatten. Er stellt ihnen einen Mann als Begleitschutz mit guten Ortskenntnissen (haben sie nicht) und Karte zur Verfügung, falls es zum Kampf komme. Mehr könne er hier nicht entbehren, da er sonst Burg und Ort nicht mehr schützen könne. Drei seiner Männer habe er in dem halben Jahr seit dem ersten Auftreten der Räuber verloren.

Hüten sollen sie sich außerdem vor dem **Steinbeißer-Troll Putfuhr**, der offenbar mit den Räubern sympathisiere und ihnen ankommende Reisende signalisiere bzw. auch schon mal selbst Leute ausraube, die arglos des Weges kämen.

„Und die Hexe! Die untote Hexe!! Passt auf, dass Ihr Euch im oberen Wald nicht verirrt und der Hex in die Hände fällt!“. Sie verfüge über Gifte und Zauberkräfte, esse Menschenfleisch und mancher seiner Leute sei ihr schon zum Opfer gefallen.

Um zum für die Abenteurer wichtigsten zu kommen - er habe nicht mehr viel, aber er verspricht jedem zwanzig Goldstücke, wenn sie ihm das Haupt des Anführers der Räuber bringen und diese vertreiben helfen. Sagen die Helden zu, so kann das Abenteuer beginnen. Misstrauen sie ihm allerdings schon jetzt, so werden sie vielleicht im Gasthaus von einem Waldläufer (der vom Fürsten ausgesuchte Begleiter, verkleidet) angesprochen und um Hilfe gebeten – die Region leide sehr unter den Räufern. Ja, dem Fürsten misstrau er auch; er habe einfach zu wenig getan für sein Volk und gegen die Räuber nur halbherzige Aktionen in Form bewaffneter Kommandos organisiert, die den Räufern lediglich Teile ihrer Beute abjagen konnten.

Mit Menschenkenntnis ist dem Fürsten nur schwer beizukommen (Proben gelingen da nur, wenn sie kritisch gut gelingen); er macht einen eisernen, ernsten, ja fast verbissenen Eindruck und ist auch äußerlich spartanisch wie ein Ritter gekleidet. Er ist gastfreundlich und schenkt den Gästen mit Wasser versetzten Wein ein und stellt ihnen Brot und einen Topf Schmalz zur Stärkung auf den Tisch. Sie werden aufgefordert, doch über Nacht zu bleiben, man habe schließlich nicht alle Tage Besuch in dieser Gegend.

Am Abend wird unten im Hof am offenen Feuer ein Spanferkel gebraten und bei Bier und Braten werden Abenteuer und Geschichten erzählt. Dabei versucht der Fürst herauszubekommen, wie reich die Helden sind und lässt sich auch ihre sagenhaften Waffen zeigen.

Auch Jass von Rasselstein wird schließlich eine Geschichte erzählen, wie unheimlich es manchmal in den Bergen um Vingarth zugehe. Nicht nur die Räuber seien zur Zeit eine Plage, auch seltsame Erscheinungen und Kräfte könne man beobachten und müsse sich in acht nehmen, heil nach Hause zurückzukehren. Daran knüpft er eine zusammengesponnene Geschichte über die Hexe des Waldes an, in der einzelne Funken Wahrheit, seiner eigenen Erlebnisse nämlich, enthalten sind. Er könne also helfende Hände jederzeit gut gebrauchen.

Seine wahren Absichten kommen für die Abenteurer nur nach und nach ans Tageslicht: Er hatte also dieses Felsentor gefunden, konnte es erst mit der unfreiwilligen Hilfe der Zwerge wiederfinden und weiß nun, dass der Zwergenschlüssel Falstek, den seine Vorfahren von den Zwergen zum Geschenk bekamen und der nun wohlverwahrt in seinem Turmzimmer an der Wand hängt, diese Pforte öffnen kann.

Doch das einträgliche Geschäft mit den Glimmersteinen und der Räuberei wird empfindlich gestört durch die Dryadin Lurejn, die ihn und seine Leute vom Wege abkommen lässt oder ihn direkt angreift.

Holz wird zwar seit Kriegsbeginn in größeren Mengen benötigt und lässt sich gut nach Toarph verkaufen, doch Holz der Fürst mehr Bäume ab, als er verkaufen kann. Um die Holzarbeiter zu bezahlen braucht er eine zusätzliche Einnahmequelle und raubt Reisende und Händler aus, die infolge des Krieges gezwungen sind, den beschwerlichen Weg über Vingarth und die Berge zu nehmen.

9 Falstek, der Schlüssel

Falstek ist der Schlüssel zum ehemaligen Wohnsitz der Zwerge von Vingarth - eine unscheinbare Felswand inmitten des die steil abfallenden Berghänge bedeckenden Waldes. Auf diese Felswand läuft eine überwucherter, aber für Zwerge gut gangbarer Pfad zu, den die Helden per Zufall oder durch Hilfe (als Belohnung Lurejns, wenn sie nach dem Tor fragen, das sie aus der Erzählung des Zwergen Troc Hadraf kennen können oder wovon sie beim Verhör des überführten Fürsten hören).



Der Schlüssel beinhaltet bereits in seinem Namen einen Hinweis, wie das Felsentor zu öffnen ist. Er muss falsch herum eingeführt werden, mit dem keilartig zulaufenden Ring, aufrecht stehend, nach vorne. Dadurch werden zwei Hebel im Schloss auseinandergedrückt. Wird der Schlüssel nun am Bart gedreht, so dass der Schlüssel in die waagerechte Position kommt, fallen die beiden Hebel im Schloss wieder zusammen und halten den Schlüssel fortan fest. Zieht man am Bart, so öffnet sich eine niedrige Felsentür nach außen. Innen an der Tür ist ein Hebel angebracht, mit dem die beiden Hebel auseinander gedrückt werden können, so dass man den Schlüssel wieder entnehmen kann. Außerdem kann man an diesem Hebel die Tür hinter sich zuziehen. Mit diesem Hebel kann die Tür also jederzeit von innen geöffnet werden.

Innen sieht man auch eine kleine Glocke im Staub am Boden liegen (über die ein Held stolpern und damit Lärm verursachen kann). Durch ein winziges Loch weiter oben im Felsen (über eine Leiter zu erreichen) können die Zwerge nach draußen sehen, um Besucher von Feinden zu unterscheiden.

Den Namen erfahren die Abenteurer weder von Fürsten noch gar von Troc Hadraf, der den Schlüssel für sich beanspruchen würde. Aber auf dem Schlüssel selbst steht in zwergisch eingraviert:

„gonderat falstek temek raslstin“ - Gonderats Falstek (für) Freund Raslstin

Vielleicht bekommen die Abenteurer aber von Lurejn auch einen Hinweis auf den Schlüssel, falls sie die Inschrift selbst nicht entziffern können.

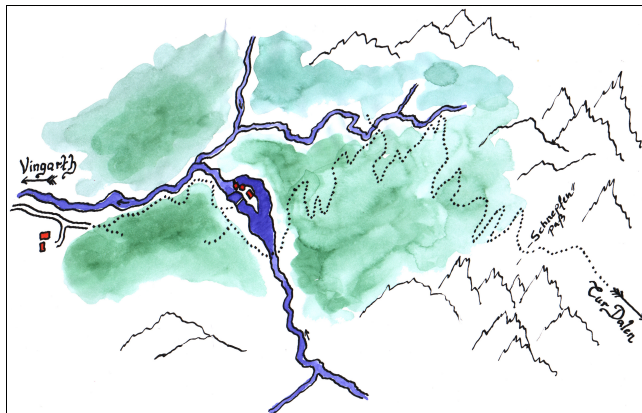
Zur Inschrift: Gonderat war wohl einer der alten Zwerge, die damals mit den Fürsten von Rasselstein (raslstin) befreundet waren. Er gab dem damaligen Fürsten von Rasselstein einen Schlüssel, bevor die Zwerge das Land verließen, damit sich die Rasselsteiner in Notfällen in die Zwergenhöhle flüchten konnten.

10 Elmund, der Begleiter

Elmund ist rein äußerlich ein kräftig gebauter Kämpfer/Waldläufer, der aber sehr blass und erschöpft aussieht, des öfteren gähnt und unkonzentriert scheint - er bekommt viele Sachen nicht mit (wenn er was gefragt wird, was um ihn herum geschieht,...). In halbwegs ruhigen Momenten schlummert er plötzlich ein und muss geweckt werden; auf der Reise strauzelt er plötzlich, stürzt am Wegesrand und scheint gerade aus tiefem Schlaf zu erwachen. Daraufhin befragt, schildert er einen Kampf mit den Räufern vor ein paar Tagen, bei dem er vermutlich durch Magie oder Gift getroffen wurde. Die ersten 12 Stunden nach einem Gefecht habe er komplett geschlafen und sei auch danach kaum zu gebrauchen gewesen. Aber langsam werde es besser. Und verwundet worden sei er bei dem Kampf nicht, bis auf eine Gruppe kleiner Stiche an der Stirn, die er sich nicht erklären könne.

Die Helden müssen ihn also mitschleppen, und da er angeblich den Weg kennt bzw. eine Karte der näheren Umgebung des Weges durch die Berge bei sich trägt. Er selbst kennt aber nur die Weg bis dahin; dort selbst kennt er sich gar nicht aus und kann auch keine Karten lesen. (Vielleicht kommen die Helden ja auf die Idee, dass die Karte gefälscht / falsch ist? - Sie ist jedenfalls nur grob gezeichnet und enthält nicht alle Details, die Ihnen dort begegnen können.)

11 In die Ving-Berge



Der Weg ist ein alter Handelsweg von Cen Cearh nach Danama unter Umgehung von Belbaris. Angelegt in Zeiten, als Cen Cearh und Belbaris schon einmal in jahrelangem Krieg lagen und Händler einen Weg suchten, die Gegend von Belbaris zu meiden.

Die Reise durch das zunächst sanft ansteigende Tal hinauf zu den Bergen ist bis auf durch den müden Begleiter verursachte Zwischenfälle arm an Ereignissen - es sei denn, die Helden verursachen Unfälle oder ähnliches. Einmal werden sie von einem Reiter überholt, der in wildem Galopp seitlich über die Wiesen an ihnen vorbeireitet. Das sei wohl

ein Kriegerbote von Hadraf, meint der Begleiter. Versuchen die Helden, den Reiter aufzuhalten, so müssen sie ihn schon gewaltsam stoppen; er ist ein Bote von Jass von Rasselstein an seine Räuber, die den Abenteurern auflauern sollen. Zugeben wird der Reiter dies aber zunächst nicht.

Ihnen begegnen zunächst noch Leute, die aber alle von den Feldern in Ortsnähe kommen. Ein paar einsame Höfe liegen etwas abseits der Straße - müssen die Abenteurer dort übernachten oder treffen sie jemanden auf der Straße, so werden sie vor dem unsicheren Gebiet gewarnt, auf das sie sich zu bewegen. Ein Raubzug der Räuber habe auch das äußerste Gut eines wohlhabenden Bauern verwüstet - die Ruine kann man vom Wege aus sehen.

So wird auch der Weg mit der Zeit von Gras überwuchert, Radspuren sind nicht mehr zu erkennen, wohl aber Reiterspur (vom letzten Auszug gegen die Räuber vor vier Tagen, erklärt der Begleiter, wenn er gefragt wird - sonst denken die Helden vielleicht, es seien Spuren der Räuber). Auch führt der Weg mehr und mehr bergan

durch hügeliger werdendes Gebiet und durch die Baumkronen kann man bereits den dunkelbläulich überwaldeten Höhenzug der Ving-Berge ausmachen.

An einer besonderen Landmarke (eine große, alte, aber frisch gefällte Eiche am Wegesrand) beginnt der auf der Karte verzeichnete Bereich. Die dicht bewaldeten Berge treten enger zusammen und der Weg schlängelt sich rechts an einem laut dahinrauschenden Bach entlang (Der vier bis zwanzig Meter breite Bach ist steinig und nur an wenigen Stellen tief; er kann mit ein wenig Geschick (Ausrutsch- und Sturzgefahr besonders bei großer Eile) relativ mühelos, aber mit nassen Füßen überquert werden). Hier und da sind große und stattliche Bäume gefällt worden und liegen teilweise auch quer über dem Weg (der erste über dem Weg liegende könnte den Helden als Falle erscheinen?).

12 Räuber

Die Hauptmacht der Leute von Jass von Rasselstein befindet sich auf seiner Burg und ruht sich von den letzten Zügen in die Wäldern aus. Ein Teil seiner Krieger liegt tatsächlich im Wald auf der Lauer, um als gewinnbringende Nebeneinkunft Reisende auf dem Weg über die Berge auszunehmen. Sie sind bereits durch einen Reiter von Jass gewarnt worden, dass Reisende kommen, die gut bewaffnet sind und werden die Abenteurer aus dem Hinterhalt angreifen (Pfeile, die nicht so gut treffen, dann Bedrohung: Die Abenteurer sollen sich ergeben, evtl. Schwertkampf, bei dem die etwas zehn Räuber allerdings mehr durch ihre große Zahl überzeugen als durch Kampfgeschick). Nach einer Flucht werden die siegreichen Helden sicherlich Gefangene oder Verwundete verhören und von ihnen erfahren, dass Jass von Rasselstein ihr Auftraggeber ist, wobei ein Verwundeter vielleicht nur noch das Wort „Jass“ zwischen den Zähnen herauspressen kann.

Sie verfolgen vielleicht einige Flüchtende oder erfahren von den Gefangenen den Ort des Räuberlagers, eine Viertelstunde zu Fuß durch unwegsames Gelände einem schlecht getarnten, in Serpentina verlaufenden Trampelpfad folgend, oberhalb des Weges gelegen. Dort allerdings nur Nahrung, das Pferd des Boten, einige Waffen und kleinere Beutestücke, da das meiste beim Fürsten im Keller liegt.

Der Meister kann auf diesen Überfall aber auch verzichten oder ihn auf einen kurzen Schusswechsel mit Pfeil und Bogen aus dem Hinterhalt beschränken und dafür die Belagerung von Putfuhrs Insel durch die Räuber ausführlicher gestalten.

13 Putfuhr, der Steinbeißer-Troll

Nach dem Überfall durch die Räuber erreichen die Abenteurer, weiter dem Fluss folgend, ein größeres Tal, in dem mehrere Bäche zusammenfließen und eine Insel bilden, auf der eine große, klobige Hütte zu sehen ist, aus dessen Kamin Rauch aufsteigt.

Das Haus und die zugehörige Wassermühle am unteren Zipfel der Insel sind offenbar einmal eine menschliche Behausung gewesen und nach Trollart mit recht groben Mitteln wieder bewohnbar gemacht worden. Eine kleine Holzbrücke führt über einen der beiden aufgestauten Bacharme, an dem die Abenteurer ankommen. Sie kann auf die Insel zurückgezogen werden und liegt auch jetzt am anderen Ufer. Durch die Stauwehre bei der alten Wassermühle ist das die Insel umgebende Wasser recht tief, aber ohne nennenswerte Strömung und nur ein Troll könnte, bis zu den Armen versinkend, hindurchwaten.

Auf ihrer Seite entdecken die Abenteurer etliche schwere Steine, die verstreut herumliegen, als hätte jemand damit umhergeworfen. Bei genauerer Betrachtung der Hütte auf der Insel entdeckt man, dass im Dach hier und da Pfeile stecken und ein Teil ist auch wohl angebrannt (Angriffsversuch der Räuber).

Die Abenteurer werden sicherlich irgendwann bemerkt werden und wenn sie sich nicht sehr geschickt verhalten, für Räuber gehalten werden und vom wütend schreienden Troll Putfuhr mit schweren Steinen beworfen werden. Der Troll scheint darin sehr geschickt und treffsicher zu sein, also Vorsicht!

Der Begleiter Elmund wird in einer seiner wachen Augenblicke aber auf jeden Fall versuchen, die Helden um diese Insel herumzuführen - oberhalb gebe es eine ungefährliche Furt. Er möchte natürlich vermeiden, daß die Helden mit dem Troll Kontakt aufnehmen.

Gelingt es den Abenteuern, Putfuhr zu beschwichtigen, so erfahren sie aber auch recht wenig - der Troll ist nicht besonders gesprächig und „reimt“ sich allerlei seltsame Sätze zusammen, aus denen sie zunächst nicht so recht schlau werden, die aber besagen, dass er des öfteren von Räubern heimgesucht wurde und diese erst in letzter Zeit einen Bogen um die Insel machten. Vielleicht flechtet Putfuhr in einen seiner komisch gereimten

Sätze auch die Worte „Frau des Waldes“ ein als Hinweis für die Abenteurer („Frau des Waldes nicht mag, wenn ich Baum dort oben schlag...“).

Bei Putfuhr, den man in Vingarth den Steinbeißer-Troll nennt, da er schon mit seinem Gebiss Steine zerbissen haben soll (bei den Räufern heißt er eher Steinschmeißer-Troll), können sie eventuell Rast machen (übernachten); er wird ihnen vielleicht auch helfen wollen gegen die Räuber. Bei der ersten Begegnung mit Lurejn aber wird er das weite suchen, da er sich vor Zauberei fürchtet.

Der Bach kann vollends nur oberhalb der Insel durch eine Furt überquert werden. Das heißt, der Meister kann, wenn die Abenteurer auf der Insel sind, vor dieser erneut einen Trupp von Jass' Räufern auftauchen und die Insel belagern lassen. Der Troll kann die Räuber durch gute Steinwürfe wohl auf Distanz halten, aber das Überqueren des Baches wird sehr schwierig, da die Räuber mit Pfeilen schießen werden.

Die Helden können nun den Troll überreden, die Brücke einfach hochzunehmen und über den gegenüberliegenden Bach zu legen, so dass sie zur anderen Seite entkommen können, während die Räuber ihnen über den Umweg durch die Furt nachfolgen könnten (etwa eine halbe Stunde Umweg).

Der Meister kann aber auch entscheiden (je nachdem, wie schnell die Abenteurer vorher bereits waren und wie viel Zeit für das Abenteuer noch bleibt), dass der gegenüberliegende Flussarm wesentlich breiter ist, und die Brücke nicht bis ans andere Ufer reichen würde. Dann müssten die Helden schwimmen oder sich einen guten Plan für einen Ausbruch auf der Seite der Räuber ausdenken.

14 Gefahren des Weges

Jenseits der Insel von Putfuhr, dem Steinbeißer-Troll, verläuft der kleine Pfad in zahlreichen Windungen steil bergauf. Die Abenteurer können hier nur im Schritt-Tempo vorankommen und sind bei schwächerer Konstitution schnell aus der Puste. Immer wieder werden sie auf den Begleiter Elmund warten müssen, der zwar wacher ist, als an den Tagen vorher, aber noch immer einen sehr schwachen Eindruck macht.

Zahlreiche Schwierigkeiten bietet der Weg, die bei Unachtsamkeit (oder bei Nacht) zu tödlichen Gefahren werden können. An der einen Seite fällt das Gelände steil ab, an der anderen steigt es steil an, so dass die Abenteurer sich seitlich vom Weg nur auf alle Vieren voranbewegen können. Es gibt nur wenige Stellen, wo zwei Mann nebeneinander stehen können.

Am einfachsten ist der Weg, wenn er sich durch dichten Wald am Berg entlang schlängelt. Bäume bieten rechts und links Halt, wenn schmale Stellen oder gar Felsnasen überwunden werden müssen. Bei einem Sturz in Richtung Talseite bremsen Sträucher den Fall und verhindern schwerere Verletzungen.

Schwieriger sind lange Wegstücke, an denen Geröllfelder überquert werden müssen. Zwar schlängelt sich der Pfad auch hier um die großen Steinbrocken herum und ist teilweise durch die Steine befestigt, doch zwingen oftmals wackelige Steine zur Vorsicht, da der Fuß des Wanderers sonst leicht abrutscht und ein Sturz auf die scharfkantigen Felsen droht. Auch kann man leicht daneben treten und mit dem Fuß in eine Spalte zwischen den Steinen geraten.

Auf einigen Abschnitten im Wald sind auch felsige Stücke zu überklettern, an denen kleine Rinnsale (einige Male stürzen auch Bäche in Kaskaden und Wasserfällen über den Weg) herabrieseln und Moos und Feuchtigkeit den Schritt unsicher machen.

Und Irrlichter: Lurejn sorgt selbst am helllichten Tag mit Lichtreflexen für Ablenkung (die Helden sehen seitlich vom Wege plötzlich Waffen (alter Ast im Sonnenschein) blinken oder einen Haufen Münzen (Maulwurfshügel), nachts einen Trupp Zwerge (Glühwürmchen im Formationsflug) oder Geräusche von Schritten, die die Abenteurer verfolgen und unsicher machen...

Aber es gibt auch schöne Dinge auf diesem Weg: Riesige Blaubeeren, die Hunger wie Durst der Reisenden zu stillen versprechen, ihn aber – je nach geistiger Konstitution – wirr machen, so daß er in der Folge geführt werden muss, damit er nicht vom Weg abkommt und stürzt. Natürlich steckt auch hier Lurejn dahinter...

15 Lurejn, die Dryade

Sie ist ein aus der Verbindung eines Engels mit einer Elfin hervorgegangenes Waldwesen und mit ihrem Leben an einen bestimmten Baum des Waldes (der gar nicht allzu weit vom Hauptweg durch die Berge entfernt steht) gefesselt und deshalb versucht sie, den Wald zu schützen und allein deshalb schon das wütende Abholzen des Fürsten zu verhindern.

Lurejn wehrt sich mit allen ihr zur Verfügung stehenden Mitteln gegen Jass von Rasselstein – sie weiß vom Schicksal der Zwerge in Gonderats Höhle, kann ihnen aber selber nicht helfen. Zunächst wird sie die Abenteurer als weitere Spießgesellen des Fürsten betrachten, aber mit einiger Diplomatie bald vom Gegenteil zu überzeugen sein (das ist wichtig, sonst stürzen ja dauernd Helden in Abgründe oder verschlafen ganze Wochen...). Dann wird sie den Helden helfen (den Schlüssel Falstek erklären, den Weg zeigen) und den Räubern weiter schaden (das übliche...).

16 Gonderats Höhle

In Gonderats Höhle werden die Abenteurer bald auf die Bewacher der Zwerge stoßen (falls sie Lärm machen, wird man ihnen sogar auflauern). Es gibt neben den Wohnungen der Zwerge im oberen Bereich nur wenige Gänge in der Höhle.

In dem Wohnbereich halten sich zur Zeit „nur“ drei der Bewacher und ihr Anführer auf sowie ein Zwerg, der bei einem Fluchtversuch kämpfte und verletzt wurde. Es ist dies Gonderats Enkel und wird, da er den gleichen Namen wie der Großvater trägt, einfach **Gonderats Enkel** genannt. Die Helden können ihn vielleicht befreien und die Wachen überwältigen. Er ist aber so stark verletzt, dass er den Helden nicht helfen kann – lediglich die unterirdischen Wege kann er ihnen erklären.

Sie treffen dort auch auf einen weiteren Zwerg – Semef den sie unten in Vingarth bereits gesehen haben, als er die Glimmersteine zur Schmiede lieferte. Er steht (aus Profitgier) im Bunde mit den Räubern.

Ein Gang führt etwa horizontal in den Berg hinein und folgt der Glimmersteinader. Er verzweigt, weiter der sich hier teilenden Ader folgend, nach fünfzig Metern in drei kleinere Gänge. Aus einem lässt sich schwacher Lärm hören. Um einige Biegungen weiter gelangt man an die Abbaustelle, an der weitere drei Bewacher herumlungern und die Zwerge bei der Arbeit bewachen. Auch hier werden die Helden bestimmt befreiend eingreifen wollen, wobei die Bewacher kaum Gegenwehr leisten, wenn sie überrascht werden.

Ein zweiter langer Gang führt hinab in die Tiefe (starkes Gefälle). Wasser durchströmt ihn in einem kleinen Rinnsal. Ein starker Luftzug kommt heraufgeweht. Sollte ein Kampf sich zu Ungunsten der Abenteurer wenden, so weist Gonderats Enkel ihnen diesen Gang als Fluchtweg. Er tritt nach fast einem Kilometer bergabführend ans Tageslicht. Hier ist der Felsen, aus dem der Gang mündet, wieder mit einem Schloss (Falstek) verschließbar. Die Abenteurer befinden sich auf einer länglichen, von zwei reißenden Bächen umtosten, mit verwinkelten Bäumen bestandenen und mit allerlei Schlinggewächs umsponnenen Insel.

Der Felsen hat etliche Luftlöcher (fast wie ein Sieb), durch die eine mit Lederhäuten bespannte Mühle im Inneren des Felsens Luft in die Höhle saugt. Angetrieben wird die Mühle von einem Wasserrad, das in einem der beiden die kleine Insel umgebenden Bächen durch die hier reißenden Fluten angetrieben wird.

Hier endet der Fluchtweg, denn beide Bäche sind so reißend und stürzen kaskadenförmig über bemooste Felsen hinweg, dass ein Durchqueren unmöglich oder zumindest lebensgefährlich ist (dafür müssten die Helden einen Baum über einen der Bäche fällen oder eben ihr Leben beim Durchqueren der Bäche riskieren...).

Der Meister sollte bereits beim Herabsteigen durch den Gang auf ein sich näherndes, „flappendes“ Geräusch wie von vielen großen Flügeln hinweisen – das macht den Helden vielleicht ein wenig Angst vor „Riesenfledermäusen“...

Muss es schnell gehen bei der Flucht von der kleinen Insel, so entdecken die Helden eine Vorrichtung, womit sich ein abgestorbener Baum an Seilen als Brücke ohne einen einzigen Beilhieb „fällen“ läßt. Tragen sie den verletzten Enkel Gonderats mit sich, so zeigt er ihnen natürlich diese Fluchtbrücke – die sich, je hektischer die Flucht ist, desto bequemer überqueren läßt.

17 Zusammenfassung

Troc Hadraf: Nach einem möglichen Kontakt in Toarph kann der Meister ein Treffen in Vingarth einflechten. Hadraf möchte seine alten Verwandten in Gonderats Höhle besuchen oder ist vielleicht misstrauisch gegenüber dem Lieferanten-Zwerg **Semef**. Er wird mit einigen seiner Leute bei der Festnahme des Fürsten helfen. Oder bei der Befreiung von Gonderats Höhle.

Jass von Rasselstein: Mit ihm kommen die Abenteurer bereits in Vingarth in Kontakt – hier sollten sie aber eigentlich noch keinen Verdacht schöpfen, sondern an ihre „Mission“, den Kampf gegen die Räuber glauben.

Erster Konflikt mit Jass' Leuten kann auf dem Wege zu Putfuhr zustande kommen (Beschuss mit Pfeilen, versuchter Überfall).

Zur Belagerung wird es bei Putfuhr kommen, wo es den Helden gelingen muss, einen Fluchtweg vor der recht großen Zahl Räuber zu finden.

In Gonderats Höhle schließlich müssen die Bewacher der Zwerge überwältigt werden. Die Hauptmacht der Räuber könnte gegen Ende dieser Aktion eintreffen und die Abenteurer zur Benutzung des Fluchtweges zur Mühleninsel zwingen.

Finale: Die Helden sollten auf jeden Fall nach Putfuhrs Insel schnell von Lurejn angegriffen werden und von ihr auf die Höhle aufmerksam gemacht werden. Falls die Helden, statt zu Lurejn zu gelangen, zurückkehren und den Fürsten in seiner Burg überwältigen wollen, erfahren sie hier von Lurejn und der Höhle und ziehen nach dem Sieg über den Fürsten dorthin. Sie können aber auf jeden Fall die Hilfe der Zwerge aus dem Dorf in Anspruch nehmen (bzw. die Zwerge kommen zufällig vorbei, als gekämpft wird...).

Es bleibt also dem Meister und dem Spielverlauf überlassen, wo das Finale stattfindet – auf Burg Rasselstein oder in der Höhle Gonderats – oder an beiden Orten ein kleines Finale.

Am Ende werden viele Räuber getötet, verletzt und der große Rest geflohen sein. Die Gefangenen werden vielleicht als Bergarbeiter für die Zwerge schufteten müssen oder einfach von Troc Hadraf mit nach Toarph genommen.

Elmund, der Begleiter / Waldläufer: Auf Burg Rasselstein wird er ihnen direkt vom Fürsten als Begleitmann mitgegeben. Durch seine Müdigkeit und Schlappeheit trägt er bereits einen Hinweis auf kommende Gefahren in sich. Er kann aber auch als Waldläufer verkleidet in Vingarth im Gasthaus auftauchen und seine Hilfe anbieten.

Putfuhr: Putfuhr ist Troll. Und nicht sehr schlau. Und darüber hinaus auch sehr ängstlich und wird sich nur auf seiner Insel verteidigen, aber den Helden nicht in die Berge folgen. Die „Frau des Waldes“ habe ihm verboten, oben im Wald Holz zu schlagen.

Lurejn: Nach Putfuhrs Insel werden die Helden bald mit ihr zu tun bekommen. Sie werden von ihr für Spießgesellen Rasselsteins gehalten und zunächst auch angegriffen. Es sollte den Abenteurern aber gelingen, sich ihrer Hilfe gegen die Räuber zu versichern.

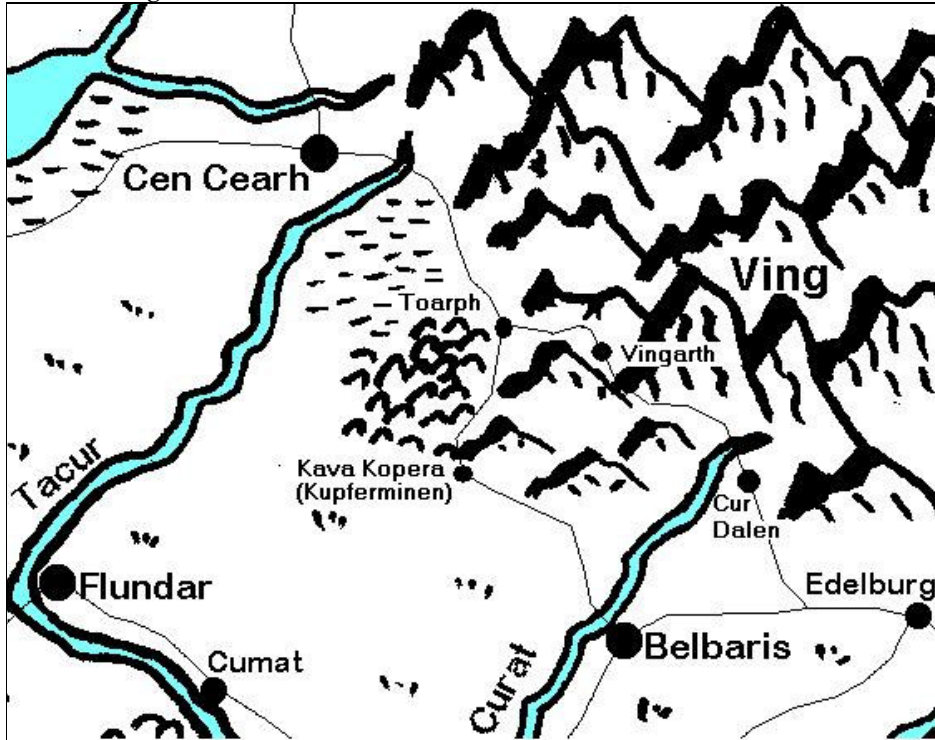
Gonderats Enkel: Er muss wie die versklavten, arbeitenden Zwerge aus Höhle befreit werden. Verletzt liegt er in den Wohnräumen der Höhle, kann den Helden nur durch seine Ortskenntnis in der Höhle helfen.

Reif Cenaon: Wird es den Abenteurern klar, dass Reif mit den Räufern unter einer Decke steckt, so versprechen die Zwerge, sich um ihn zu kümmern. Oder die Helden ziehen selbst nochmals nach Toarph, wo sie ihn gefangen nehmen.

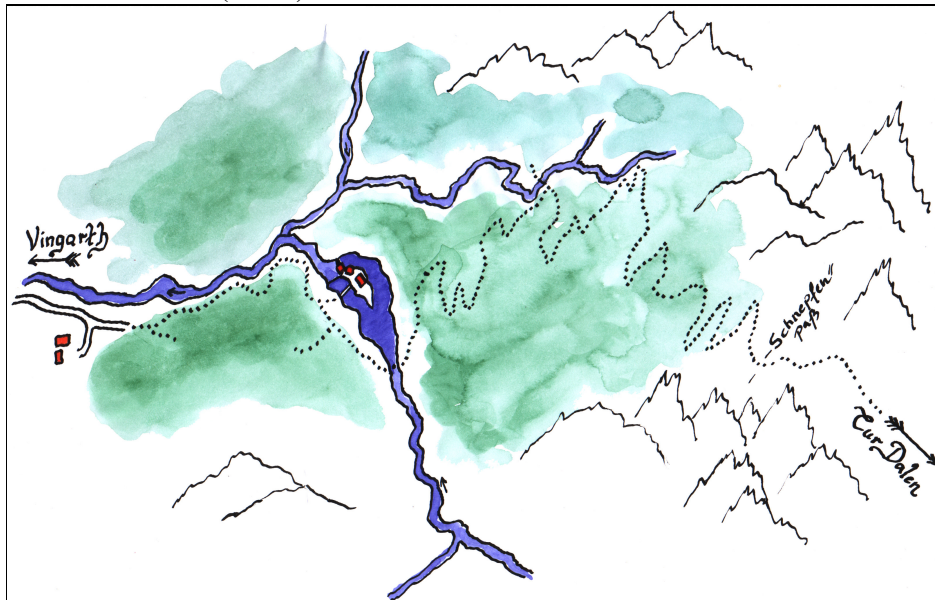
Belohnung: Erfolgreiche Abenteurer verdienen eine gute Belohnung; so erhalten die Abenteurer auch hier von den Zwergen was Schönes. Sie können sich jeder eine der sonst nur Zwergen vorbehaltenen Waffen aussuchen. Die Verteilung von Jass von Rasselsteins Beutekammer an die Bevölkerung werden die Zwerge übernehmen. Jeder Abenteurer erhält hier aber auch nochmals eine kleine Summe Goldes (oder was die Gruppe gerade so braucht und der Meister ihr zugesteht). Dem herausragenden Abenteurer der Gruppe wird man vielleicht vorschlagen, sich zur Ruhe zu setzen und die Burg zu übernehmen.

18 Anhang

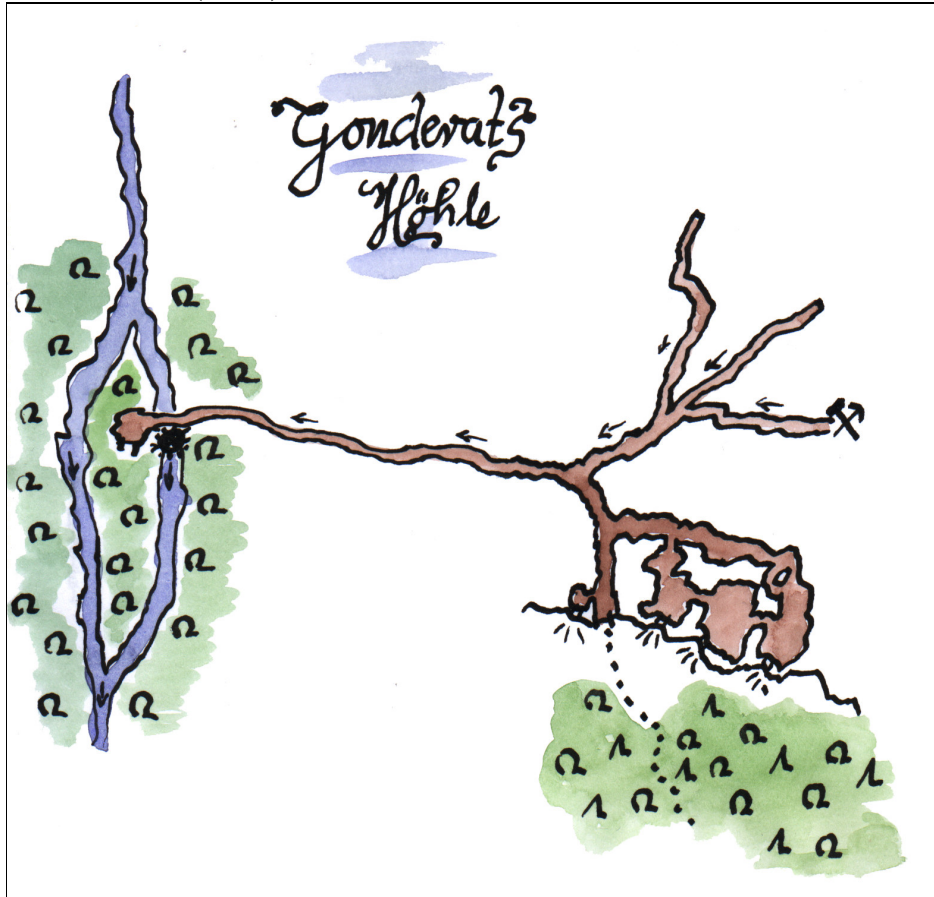
Karte der Gegend:



Karte des Händlers (Skizze):



Gonderats Höhle (Skizze):



Wirkungen von Lurejns „Mitteln“:

- Große Blaubeeren: Verwirrende Wirkung, dauert je nach gegessener Menge bis zu zwei Stunden an (können bei übermäßigem Verzehr halluzinogen wirken: Man sieht seltsame Wesen, die Umgebung verwirrt sich; bei Charakteren mit schwacher Konstitution kann es sogar passieren, daß Freund und Feind nicht mehr unterschieden werden können)
- Kastanien: Getroffener spürt schnell körperliche Erschöpfung, schläft danach einen halben Tag durch und ist etwa eine Woche nur vermindert einsatzfähig (sie werden aus stacheligen Eßkastanienhüllen, die innerlich mit dem stark und vor allem lange wirkenden pflanzlichen Schlafmittel "Zwergenmatt" präpariert werden, hergestellt) kA, gA und Lebensenergie um 50 % vermindert
- Schleimball: Aus Blättern und Schlingpflanzen gerollte, anderthalb Meter durchmessende Kugel, die einen kleinen Abenteurer umwirft, einwickelt und erstickt, wenn er nicht binnen kurzer Zeit befreit wird. Großen Abenteurern werden die Beine verklebt und sie werden stürzen. Hintereinander gehende Gruppen werden bis zum zweiten oder dritten Helden getroffen
- Irrlichter: Entpuppen sich beim Herangehen als ganz gewöhnliche Gegenstände der Umgebung

Waffen von Gonderat:

Kurzbogen
Pfeile
Kurzschwerter
Dolche
Zwergen-Äxte

Verstärkende Wirkung der Glimmersteine:

Bei allen Waffen und Rüstungen werden – Sonnenschein vorausgesetzt – Attacke- und Paradowert um einen Punkt erhöht.

Charaktere:

Name	Jass von Rasselstein	1.Räuber	2.Räuber	3.Räuber	4.-20. Räuber	Semef
Rasse	Mensch	Mensch	Mensch	Mensch	Mensch	Zwerg
Klasse	Ritter	Krieger	Krieger	Krieger	Krieger	Händler
Körperkraft (Kk)	64 / 87 (akt./max.)	79 / 93	56 / 65	57 / 60	40 / 60	76 / 91
Geschicklichkeit (Ge)	28 / 51	82 / 88	70 / 82	72 / 98	30 / 50	70 / 92
Fingerfertigkeit (Fi)	47 / 52	70 / 98	82 / 93	43 / 48	40 / 60	41 / 80
Konstitution (Ko)	91 / 92	48 / 95	76 / 76	44 / 74	70 / 80	90 / 102
Reaktionsschnelligkeit (Re)	73 / 84	63 / 96	83 / 87	83 / 96	30 / 50	40 / 63
Klugheit (Kl)	76 / 80	82 / 86	17 / 83	71 / 76	20 / 60	77 / 80
Wille (Wi)	90 / 96	45 / 70	51 / 64	30 / 95	30 / 60	61 / 65
Konzentrationsfähigkeit (Kf)	50 / 61	50 / 77	91 / 97	68 / 92	20 / 40	49 / 93
Charisma (Ch)	76 / 90	41 / 86	61 / 77	13 / 38	10 / 40	70 / 70
Sehen (Se)	92	65	95	86	50	47
Hören (Hö)	08 !!!	78	76	96	60	27
Riechen (Ri)	51	31	90	81	30	51
Schmecken (Sm)	55	86	57	03	40	89
Spüren (Sp)	79	90	73	30	10	34
Wahrnehmung (Wa)	=57	=70	=78	=59	=38	=50
Besondere Eigenschaften	Wunderbare Stimme, Gestaltwandlung, Jähzorn	./.	./.	./.	./.	./.
Rüstungsschutz (RS)	4 – 5	3	3	1	1	2
körperliche Ausdauer (kA)	49	55	53	61	45	26
geistige Ausdauer (gA)	72	71	65	41	35	24
Lebensenergie (LE)	16	16	16	15	s.u.	28
Fernwaffengrundwert (FGw)	4	3	6	6	2	0
Attackegrundwert (AGw)	6	7	5	6	5	7
Paradegrundwert (PGw)	8	7	6	8	6	7
Waffen	Breitschwert 10/5	L'schwert 9/3	L'bogen 5/0	L'bogen 5/0	K'schwert 7/2	Beil 7/1
	Dolch 5/0	Lederrüst. 0/3	Lederrüst. 0/3		(Schild 0/3)	
	Schild 0/4					
	Rüstung 0/5	LE einzelne Räuber 4.-20.:				
bei Putfuhr / im Wald	4. (Anführer) 20	5. 14	6. 14	7. 20	8. 24	9. 12
auf der Burg	10. (Leibwache) 17	11. 15	12. 15/=8	13.15/=8		
in Gonderats Wohnhöhle	14. (Anführer) 18	15. 12	16. 21	17. 19		
Bewachung Zwerge		18. 19	19. 23	20. 15		

Fortsetzung:

Name	Putfuhr	Lurejn	Troc Hadraf	Zwerge	Elmund
Rasse	Troll	Dryadin	Zwerg	Zwerge	Mensch
Klasse	Schmied	./.	Krieger	Krieger	Waldläufer
Körperkraft (Kk)	87 / 130		72 / 85	57 / 60	42 / 63
Geschicklichkeit (Ge)	65 / 80		61 / 82	72 / 98	21 / 69
Fingerfertigkeit (Fi)	02 / 23		35 / 71	43 / 48	62 / 81
Konstitution (Ko)	86 / 105		88 / 96	44 / 74	80 / 90
Reaktionsschnell. (Re)	15 / 40		49 / 75	83 / 96	71 / 82
Klugheit (Kl)	12 / 22		66 / 90	71 / 76	70 / 70
Wille (Wi)	36 / 63		81 / 81	30 / 95	36 / 56
Konzentration (Kf)	08 / 51		70 / 77	68 / 92	28 / 39
Charisma (Ch)	33 / 35		90 / 93	13 / 38	47 / 52
Sehen (Se)	65		54	86	80
Hören (Hö)	75		71	96	86
Riechen (Ri)	23		70	81	63
Schmecken (Sm)	18		70	03	14
Spüren (Sp)	03		83	30	93
Wahrnehmung (Wa)	=37	=87	=70	=59	=67
Bes. Eigenschaften	Jähzorn	./.	./.	./.	./.
Rüstungsschutz (RS)	2	1	5 / 6	5 / 6	3
körperl. Ausdauer (kA)	121	~22	93	~80	46 /=23
geistige Ausdauer (gA)	4	~72	19	16	24 /=12
Lebensenergie (LE)	38	40 / abhängig von ihrem Baum	32	<=30	18 /=9
Fernwaffen (FGw)	10	8	4	2	3
Attacke (AGw)	8	1	8	7	7
Parade (PGw)	5	6	11	9	8
Waffen	Trollkeule 5/0	Kastanien 5/0	K'schwert 7/2 (+1/+1)	K'schwert 7/2	Lederrüst. 0/3
	Steinwurf 9/0	Irrlichter, Schleimball, Blaubeeren	Kriegsaxt 6/1 (+1/+1)	Streitaxt 7/1	K'bogen 6/0
			Schild 0/5 (/+1)	tlw. Schild 0/5 (+1)	Messer 5/0
(+1) bei Sonnenlicht durch Glimmersteine			Rüstung 0/5 (/+1)		
LE einzelne Zwerge					
1. 30	2. 28	3. 26	4. 24	5. 23	