



Andreas Mätzing und Ulf Zander

Vierzig Fässer Pfeifenkraut

Die Karmodin-Kampagne - Vorspiel

Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard
für Abenteurer niedriger Grade



Inhaltsverzeichnis

In grauer Vorzeit	5
Vor sehr langer Zeit	5
Vor einigen Jahrhunderten	6
Vor wenigen Monden	6
 Wie alles beginnt	 7
Die Reise	10
In der Anderswelt	14
Nachspiel	19
Nichtspielerfiguren	19



Vierzig Fässer Pfeifenkraut

Vierzig Fässer Pfeifenkraut ist in der vorliegenden Form für Spielerfiguren von Grad 4 geeignet; die Gradsumme sollte zwischen 12 und 20 liegen.

Anfangs werden die Abenteurer den Eindruck haben, dass sie einen Handelszug vor Sabotageakten und offenen Angriffen schützen sollen. Der Spielleiter kann und sollte in dieser Phase großzügig auf Pläne der Spieler eingehen - mit der eigentlichen Handlung werden sie vermutlich wenig zu tun haben. In Wahrheit wird die Gruppe in einen uralten Mythos verwickelt, was ihr aber erst langsam und bruchstückhaft enthüllt wird. Für die geheimnisvolle Atmosphäre des Abenteuers ist es wesentlich, dass der Spielleiter durch die Begleiter der Spielerfiguren und durch Reisebegegnungen die nötigen Informationen langsam, aber stetig liefert.

In grauer Vorzeit

Imgher, der Erstvater, zeugte mit seiner Frau Rahee, der Erstmutter, drei Söhne, die zu den Göttern Hruindh, Garmen und Shuyrghad heranwuchsen. Die drei Kinder liebten einander sehr. Kräftig war ihr Wuchs und scharf ihr Verstand. Was immer sie auch angingen, es gelang ihnen mit Leichtigkeit und war stets ohne Makel.

Als der Älteste von ihnen, Shuyrghad, das Mannesalter erreichte, geboten ihm Imgher und Rahee, ein Werk zu vollbringen und dieses zu ihrer Schöpfung hinzuzufügen, auf dass es die Welt bereichere und bevölkere. Da erweckte Shuyrghad das Rabenvolk. Es war wie alles, was er bisher geschaffen hatte, perfekt. Ihre Glieder waren fein, ihr Verstand weitreichend und ihre Kräfte gewaltig.

Die Zeit verging, und Shuyrghads Volk breitete sich weiter und weiter über die Welt aus, denn sie waren unsterblich und wurden immer zahlreicher. Da geboten Imgher und Rahee ihrem Zweitgeborenen, als dieser das Mannesalter erreichte, Abhilfe zu schaffen. So schuf Hruindh einen Wolf, mächtig von Gestalt, verschlagen in seinem Verstand und grausam in seiner Art. Er ernährte sich von den Seelen seiner Opfer und setzte den Leben der Mitglieder des Rabenvolkes auf diese Weise ein Ende. Shuyrghad hasste den Hruindh, wie der Seelenwolf genannt wurde, denn er zerstörte sein Werk und befleckte dessen Vollkommenheit.

Die beiden göttlichen Brüder zerstritten sich und trennten sich im Zorn. Weder Imgher noch Rahee waren bereit, dass Vollbrachte wieder ungeschehen zu machen, denn die Brüder sollten aus ihren Fehlern lernen und bei späteren Taten mit mehr Bedacht ans Werk gehen.

Ihren Schöpfern gleich bekriegten sich das Rabenvolk und der Hruindh unerbittlich. Keiner der beiden Gegner vermochte über den Widersacher zu triumphieren. Das Rabenvolk vermehrte sich zu rasch, als dass der Seelenwolf alle reißen konnte, und dem Hruindh vermochte keine Macht der Welt etwas anzuhaben.

Später schuf Garmen, der jüngste der drei Brüder, als seine Zeit gekommen war, das Volk der Menschen.

- aus den überlieferten Erzählungen des Rabenvolks -

Vor sehr langer Zeit

Nie fügte sich der Mensch in die Schöpfung der Welt und der Natur. Immer stellte er sich selbst über den Rest der Götter Werk: er erdachte Wege, dem Land Erträge abzuringen, anstatt in den Wäldern Nahrung zu suchen, wie es die Tiere tun. Er grub in den Bergen nach Erzen, statt sie an ihren wohlverborgenen Orten zu lassen. Er errichtete Städte und Burgen, statt sich mit den natürlichen Wohnstätten zu begnügen.

Nie lernte der Mensch, die Natur zu schätzen und im Einklang mit ihr und ihren Geheimnissen zu leben. Immer fürchtete er sie, wo er sie nicht begreifen konnte, und so versuchte er stets, sie zu überwinden, noch ehe ihm das Verborgene zum Verhängnis werden konnte.

So ist es kaum verwunderlich, dass der Mensch auch mit dem Rabenvolk und dem Seelenwolf in Konflikt geriet. Sie waren ihm unlösbare Rätsel im Geflecht der Welt, dessen Herr er zu sein glaubte. So fanden viele Mitglieder des Alten Volkes im Unverständnis über die sinnlose Aggressivität der Menschen frühzeitig den Tod, und was der Seelenwolf nicht vermochte, vollbrachten Garmens Kinder. Das Rabenvolk wurde kleiner.



Aber der Mensch begnügt sich nie mit halben Dingen und will nicht eher einhalten, bis er der uneingeschränkte Herrscher der Welt ist. Garmens Kinder stellten den Flüchtenden nach und vertrieben sie überall, wo sie auf sie trafen. Der Wald von Karmodin mit seinen tiefen Dickichten war eine der letzten Zufluchtsstätten des Rabenvolkes, und als die Menschen es auch hier entdeckten, endete seine Zeit. Ein uralter Beschwörer namens Targ Schiatar, der der Linie der Zauberfürsten von Uchana entstammte, verhängte einen fürchterlichen Bannspruch über das Alte Volk, der es in die Anderswelt schleuderte.

Die Kraft des Spruches zwang alle übernatürlichen Wesen dieses Ortes in das Exil, und der Verwunschene Wald von Karmodin ward zu einem normalen Forst, wie es viele auf der Welt gab. Keine Geister bevölkerten mehr die Lichtungen, Quellen und Haine, keine Satyre lockten mehr mit einfühlsamem Flötenspiel zum ausgelassenen Tanz auf den taubedeckten Wiesen, und niemand sah mehr die silbernen Lichter der schwebenden Waldnymphen. Das Rabenvolk war verschwunden, und der Seelenwolf war mit ihm gegangen. Doch die Menschen erkannten den Verlust nicht.

- aus einer halbvergessenen tegarischen Sage -

Nach vielen Jahren der Einsamkeit seines Exils wurde das Rabenvolk seines Loses überdrüssig, und es beschloss, an den ihm ursprünglich gegebenen Ort zurückzukehren.

Vor einigen Jahrhunderten

Der Krieg der Magier hatte zum Untergang des Reichs der Seemeister geführt und die zivilisierten Länder rings um das Meer der Fünf Winde verheert. Die wenigen Dunklen Meister, die weder den Tod durch ihre Feinde gefunden hatten noch von ihren eigenen dämonischen Helfern in die Ebenen der Finsternis gerissen worden waren, flohen in alle Himmelsrichtungen.

So verschlug es die beiden Dunklen Meister Elekander und Tebal Girzadim und die Schwarze Hexe Sathardu, die der Herrin der Spinnen diente, in die öden Steppen des siranischen Nordwestens. Sie fanden Aufnahme bei den Manghuren, damals nur einer von vielen tegarischen Stämmen, die sich gegenseitig das Weideland für ihre Herden streitig machten. Dank ihrer überragenden Zauberkräfte, gepaart mit Skrupellosigkeit und einem ausgeprägten Machtinstinkt, konnten die drei Flüchtlinge binnen Jahresfrist dem ihnen völlig ergebenen Padschai Khan die Heilige Standarte des Stammes in die Hand drücken. Der Unterwerfung von zwei

weiteren Stämmen und der Erhebung Padschais zum Altan Khan aller nördlichen Tegarenstämme folgte die Eroberung von Uchana. Das finstere Dreigestirn bewahrte die alte Karawanenstadt vor der Plünderung, riss aber die Herrschaft über die Siedlung an sich und begründete die Linie der Zauberfürsten von Uchana. Offiziell waren die Herren der Stadt dem Altan Khan der nördlichen Steppen tributpflichtig. Praktisch kontrollierten die ersten Zauberfürsten und ihre Nachfolger den Tegarenherrscher durch ihre magischen Kräfte und durch den Einfluss des Ordens der Schwarzen Lamas, der Priesterschaft der Dunklen Dreiheit, den sie auf eine Eingebung Sathardus hin stifteten.

Im Laufe der Jahrhunderte wurden die Zauberfürsten schwächer, denn viel von dem alten Wissen ging verloren. So schwand erst ihr Einfluss über den Altan Khan, und dann entzweiten sie sich mit dem Orden der Schwarzen Lamas, die sich selbst als rechtmäßige Erben der ersten drei Zauberfürsten betrachten, in denen sie Inkarnationen ihrer Dunklen Gottheiten sehen. Nach Jahren des Zwistes starb der letzte Zauberfürst an den Folgen eines Giftanschlags, dessen Auftraggeber nie identifiziert werden konnte. 250 Jahre gingen seither ins Land, und die Leichen der einstigen Herren Uchanas liegen verwesend in den Höhlengräbern des Erlikul, in die eingedenk alter Legenden niemand seinen Schritt zu lenken wagt.

Auf dem Gipfel ihrer Macht erstreckte sich der Einfluss der Zauberfürsten von den Hängen des Erlikul im Osten bis weit in die moravischen Wälder im Westen. Mit ihrem Niedergang wurde Uchana wieder das, was es einst war: eine weitgehend sich selbst überlassene Stadt, die mit sich und ihrer Umgebung in Frieden lebt und sich damit begnügt, so viel Gewinn wie möglich aus dem regen Verkehr auf der großen Karawanenstraße zu ziehen, die den Osten und Süden Siraos mit dem nördlichen Teil des Meers der Fünf Winde verbindet.

Heute herrscht über Uchana der Rat der Sieben, der je zur Hälfte von den in der Stadt ansässigen reichen Händlern und von den in der Umgebung ansässigen tegarischen Sippen gestellt wird und dem als siebtes Mitglied ein Vertrauter des Altan Khan vorsteht.

Vor wenigen Monden

Der Graue Hexer und Alchimist Dureg Apramjene lebt seit vielen Jahren in der Stadt Geltin und geht dort unter dem Schutz des Großfürsten seinen nicht ganz ungefährlichen



Forschungsarbeiten nach. Sein ganzes Streben ist der Herstellung des *Elixiers des Lebens* gewidmet, eines Zaubermittels, das neue Jugend schenken soll. Sein übernatürlicher Mentor, ein vogelköpfiges Wesen aus einer fremden Welt (vom Rabenvolk gesandt ...), riet ihm, sich Rat bei dem untergegangenen Geschlecht der Zauberkönige zu holen, die bis vor etwa 250 Jahren über die Stadt Uchana herrschten.

Zu diesem Zweck will Dureg den Geist eines toten Zauberkönigs beschwören, benötigt dafür aber dessen Schädel. Daher sandte er seinen verlässlichsten Diener, den Hexer **Laskarik**, zu den Gräbern im Erlikul, verheimlichte ihm gegenüber aber wohlweislich die Legenden und Warnungen, die sich um die sterblichen Überreste der Zauberkönige ranken. Laskarik machte sich als Handelsreisender getarnt auf den Weg nach Uchana. Von dort aus wandte er sich nach Osten in die nördlichen Ausläufer der Erlikul-Berge. In dieser unwegsamen Gegend fand er in einer steilen Felswand die Höhlengräber der Zauberkönige.

Dank der sorgfältigen Vorbereitungen seines Meisters gelang es Laskarik, unbeschadet in eine der Ruhestätten des zauberkundigen Geschlechts einzudringen. Den einsamen **Raben** (!) am Eingang des betreffenden Grabes wertete der Hexer als Fingerzeig und gutes Omen. Er brachte den gewünschten Schädel an sich, konnte aber trotz des Gebots seines Meisters der Versuchung nicht widerstehen, sich an den kostbaren Grabbeigaben zu vergreifen. Er nahm einen kleinen, kostbaren Dolch an sich, dessen Klinge aus Achat und dessen Griff aus Bernstein gefertigt ist. Am Heft trägt die zierliche Waffe einen dunkelblauen Edelstein in Form eines fliegenden Vogels.

Die magischen Vorsichtsmaßnahmen Dureg Apramjenes vermochten zwar, den schändlichen Raub des Schädels vor dem Toten zu verbergen. Das Fehlen des magischen Dolches entging seiner Aufmerksamkeit jedoch nicht. Zunächst versuchte der Geist des Verstorbenen, Laskarik in seinen Träumen zu überzeugen, dass er die Waffe zurückbringen müsse. Als diese Mahnungen fruchtlos blieben, kehrte die Seele des Zauberkönigs in die reale Welt zurück. Ihr Bestreben ist es zu verhindern, dass der Dolch noch weiter von seiner ursprünglichen Ruhestätte entfernt wird, wozu sie immer massivere Mittel einzusetzen gedenkt.

Durch seine Träume beunruhigt, scheute sich Laskarik, allein und schutzlos nach Geltin zurückzukehren, und ließ sich in Uchana von dem Halbbling **Begor Balodin** als Karawanenwache anheuern. Aus Furcht, der augenscheinlich wertvolle Dolch könne bei ihm gefunden werden, gab er der Waffe mit einer Illusion (*Blendwerk*) ein normales, schmuckloses Aus-

sehen, hüllte sie in ein einfaches Leinentuch und übergab dieses dem Händler. Begor weiß zwar, dass ihm einer seiner Söldner einen Gegenstand zur Verwahrung gegeben hat, findet darin aber nichts Bemerkenswertes.

Wie alles beginnt

Es ist Spätsommer oder Frühjahr, und die Abenteurer hat es in den Marktflecken **Todchawa** inmitten der moravischen Wälder verschlagen. Der Ort liegt an der Gewürzstraße, dem wichtigsten Handelsweg des nördlichen Siraos, an dem die Karawanenstadt Uchana liegt und dessen Endpunkt der Hafen Geltin am Meer der Fünf Winde bildet. Von Todchawa aus sind es etwa 250 km nach Geltin und 450 km nach Uchana.

An die Abenteurer tritt ein gut gekleideter, eine lange Meer-schaumpfeife rauchender Halbbling heran und bittet sie um ein Gespräch. Er stellt sich als **Begor Balodin** vor und gibt sich als fahrender Händler zu erkennen, der mit einem Handelsstreck aus zehn Karren und mehreren bewaffneten Reitern von Uchana nach Geltin unterwegs ist. Seine Waren bestehen ausschließlich aus mehreren Sorten hochwertigen Pfeifenkrauts, das in großen Fässern auf den Wagen transportiert wird.

Mehrere unglückliche Ereignisse haben den bisherigen Weg nach Todchawa überschattet, wo Begor Balodin wegen eines Achsbruchs jetzt eine eintägige Zwangspause einlegen muss. Er ist entschlossen, weitere Helfer und Beschützer anzuheuern, da er fürchtet, irgend jemand wolle seine rechtzeitige Ankunft in Geltin verhindern, von wo aus die Ware auf der *Schwalbe des Nordens*, einem albischen Handelsschiff mit dem Ziel Haelgarde, weitertransportiert werden soll. Begor hat sich genügend Frachtraum reservieren lassen und sogar schon eine beträchtliche Anzahlung geleistet, um dieses Jahr als erster mit der neuen Ernte im Halfdal ankommen und einen besonders hohen Gewinn erzielen zu können.

Die bisherige Reise hat zwei Wochen gedauert. Dabei hat der Treck eine Strecke zurückgelegt, für die er unter normalen Umständen nur neun Tage benötigen dürfte. Die Verzögerung kam durch mehrere Unglücke und Missgeschicke zustande, deren Häufung eigentlich keinen Zweifel an Sabotage mehr zulässt (eine gleichzeitige Erkrankung von fünf Zugtieren, ein weiterer Achsbruch, eine eingestürzte Brücke über eine Schlucht und ein Raubüberfall, der glücklicherweise abgeschlagen werden konnte).



Die *Schwalbe des Nordens* verlässt in **6 Tagen** den Hafen von Geltin, und unter normalen Umständen kann die kleine Stadt in 5 Tagen erreicht werden, da der Wagentreck auf dem vielbegangenen Weg etwa **50 km am Tag** zurücklegen kann. In seiner Not bietet der Halbling jedem Abenteurer **13 GS pro Tag** Lohn sowie eine Erfolgsprämie von weiteren **100 GS**, wenn der Treck Geltin rechtzeitig erreicht.

Hintergrundinformationen

Die **Pfeifenkrautfässer** sind übermannsgroß und sehr schwer. Es bedarf schon dreier kräftiger Menschen, sie von oder auf die Wagen zu wuchten. Sie sind von innen mit Pech abgedichtet, die Deckel sind vernagelt und ebenfalls mit Pech versiegelt. Begor Balodin wird sich gegen eine Öffnung eines oder mehrerer Fässer sträuben, da er fürchtet, dass bei der anschließenden, nicht fachgerechten Verschließung der Deckel das Pfeifenkrautaroma in Mitleidenschaft gezogen wird.

Begor hat die Fässer von einem Geschäftspartner, den er schon jahrelang kennt, in Uchana übernommen. Sie enthalten wirklich nur Pfeifenkraut, und zwar in drei Sorten: 21 Fässer *Sivalisches Sonnenkraut* (von den Inseln des Ekavali-Archipels), 12 Fässer mild-herbe *Ristaratala-Ernte* (aus dem Norden der minangpahitischen Festlandsgebiete) und 7 Fässer *Ganter Gaumenfreund* (aus der Gegend von YenChan). Die Fässer weisen entsprechende Brandzeichen zur Unterscheidung auf. Begor Balodin hat keine Ahnung, wo das Pfeifenkraut wächst; er weiß nur, dass die Fässer „von weit her aus dem Süden dieses ungemütlichen, so gar nicht halblingischen Kontinents“ kommen.

Trifft das Pfeifenkraut rechtzeitig in Geltin ein und wird es dort unverzüglich verschifft, so macht Begor einen Gewinn von 3500 GS zusätzlich zu dem normalen Verkaufswert von 18.000 GS. Der Halbling vermutet, dass ein Handelsrivale an den unerklärlichen Vorkommnissen auf der Reise schuld ist, der ihm entweder das gute Geschäft nicht gönnt oder selbst mit einer Ladung Pfeifenkraut unterwegs ist. Von keinem seiner Kollegen spricht Begor besonders freundlich



und spart nicht mit abwertenden Vergleichen. Sein Verdacht richtet sich insbesondere gegen **Krasir**, einen „verschlagenen Gnom ohne Ehrgefühl“, **Ferjew Wordanik**, einen „nichtsnutzigen, neidischen Menschen aus Geltin“, und als schlimmsten des ganzen Gesindels **Huguor Habustin**, einen „habgierigen Halbling sondergleichen“.

Der **Totenschädel**, der von Laskarik aus dem Höhlengrab entwendet wurde, gehörte einst dem Zauberfürsten **Oldschan Nadgali**, der vor über vierhundert Jahren starb. Sein Zorn über den Raub des Dolchs legt sich, sobald die Waffe wieder an ihren Herkunftsort zurückgebracht wird. Das Fehlen seines Schädels hat er dank der Künste Dureg Apramjenes nicht bemerkt. Wird er jedoch darauf aufmerksam, weil er ihn durch Zufall entdeckt oder weil die Sprache in seiner Gegenwart darauf kommt, so wächst seine Wut gewaltig, und er beruhigt sich erst wieder, wenn der Schänder seiner Grabstätte tot ist. Die Kräfte des ruhelosen Geistes ermöglichen es ihm, in der Tiefe der Nacht 1W6×30 min Besitz vom Körper einer Person zu ergreifen und ihn für seine eigenen Zwecke zu missbrauchen. Auf diese Weise bewirkte er die meisten der Missgeschicke, die für die Verzögerung der Reise sorgten, um so zu verhindern, dass der Dolch noch weiter von den Höhlengräbern entfernt wird.



Der **Dolch** aus dem Grab ist sehr alt. Seine Kräfte sind merkwürdig und schwer zu beherrschen. Er wurde vor sehr langer Zeit vom Rabenvolk erschaffen. Nun, da er sich mit dem Wagentreck immer mehr dem Verwunschenen Wald von Karmodin nähert, fällt er unter die immer noch starke Wirkung von Targ Schiatarrs Bannzauber. Dessen Magie zieht den Dolch und alles in seiner Nähe langsam und unaufhaltsam in das Gefängnis der Anderswelt.

Die Legenden des Verwunschenen Waldes

Die folgenden Informationen und Gerüchte können die Spielerfiguren von Reisebegegnungen in der Nähe des Waldes (ab dem 2. Tag) und auch von ihren Begleitern, dem Schamanen Nundrav und dem Barden Ischnar Jhelen, erhalten. Um die geheimnisvolle Atmosphäre des Abenteuers zu steigern, empfiehlt es sich, dass der Spielleiter durch den Barden und den Schamanen auch Bruchstücke der Sagen und Legenden, die in den erklärenden Texten enthalten sind, an die Spieler weitergibt.

- Es gab einst ein mächtiges und einflussreiches Volk in den Gefilden des Verwunschenen Forstes. Ihr Heim lag tief im Herzen des Waldes, wo nie eines Menschen Fuß trat. Die Mitglieder dieses Volkes waren scheu und wurden selten in den lichter Randgebieten gesehen, doch spürte man ihre Gegenwart im ganzen Wald von Karmodin. Das Rabenvolk, wie die Eingeweihten es nannten, war zauberkundig und verfolgte stets seine eigenen Pläne. Geschichten über ihre Begegnungen mit dem gemeinen Volk sind rar, und die wenigen, die bis heute überliefert sind, haben selten einen glücklichen Ausgang für die beteiligten Menschen.

- Der Wald von Karmodin beherbergt einen üblen Geist, der von den Menschen, die achtlos von den sicheren Pfaden abweichen, Besitz ergreift und sie ihrer Sinne beraubt. Als „Wölflinge“ reißen sie sich alsdann die Kleider vom Leib und durchstreifen auf der Suche nach unschuldigen Opfern den Forst, um an ihnen ihre grausame Blutlust zu stillen.

- Ein alter Name des Forstes, an den sich kaum einer erinnert, lautet **Karelnibor**, der Winterwald. Er geht auf eine Zeit zurück, da ein machtvoller Eisteufel das Land in seinem erbarmungslosen, froststarrenden Griff hielt und hundert Jahre lang ununterbrochen dicke Eis- und Schneeschichten auf dem Wald und seinen Bewohnern lasteten.

- Die Wölfe des Waldes von Karmodin sind besonders intelligente und gefährliche Tiere. Sie verlassen ihre unzugänglichen

Slupfwinkel nur zur Jagd. Manche Jäger wollen auch gehört haben, wie die Wölfe miteinander in menschlicher Sprache redeten und Ränke schmiedeten.

- Es gibt Orte im Verwunschenen Wald, wo finstere Gemeinschaften ihre dunklen Gottheiten anbeten. Immer wieder verschwinden nachts Personen in der Nähe der alten Kultstätten, obwohl deren Anhänger längst ausgestorben sein müssten. Schließlich sind diese Orte verwildert, un gepflegt und verkommen. In manchen besonders klaren Nächten kann man aus sicherer Entfernung auch Mondenfeuer beobachten, die von jenen Orten entspringen und in die eisigen Höhen des sternübersäten Äthers aufsteigen.

- Das Geschlecht der Zauberfürsten herrschte über Uchana mit Willkür und Unerbittlichkeit gegen alle Niedergeborenen. Ihr eigenes Wohlergehen und die Macht ihrer Dunklen Götter war ihr oberstes Ziel, und die Not ihrer geknechteten und ausgebeuteten Untertanen bedeutete ihnen nichts. Ihre Macht begründete sich auf ihrer Kenntnis der Elemente und der Mächte der Finsternis. Sie geboten dem Wasser und den Winden, und Dämonen und bössartige Geister folgten ihrem Ruf. Der Wald von Karmodin und seine Geheimnisse zogen die Zauberer aus dem Osten stets an. Manche der Alten glaubten gar, dass hier der Geburtsort des Dunklen Dreigestirns lag, das von Westen her kommend in Uchana die Linie der Zauberfürsten begründete.

Der Wagentreck

Der Wagentreck des Halblings besteht aus:

- 10 Wagen, die von Maultieren gezogen werden und mit je 4 Fässern Pfeifenkraut beladen sind (auf Begors Wagen befindet sich zusätzlich die Waffenkiste).
- 4 Packpferden, die die Zelte, Lampenöl und den Proviant tragen.
- 9 (von ehemals 12) Wagenlenkern, 7 (von ehemals 10) berittenen Wachen und dem als zusätzliche Wache angeheuertem Laskarik.
- Begor Balodin und 4 Mitreisenden (s. »Nichtspielerfiguren«).
- Den Abenteurern als Helfer und Wachen.

Die Waffen (mit Ausnahme von auch zum Essen benutzten Dolchen) und Wertsachen der Mitreisenden bewahrt der Halbling aus Sicherheitsgründen in einer verschlossenen Eisenkiste auf. Der Schutz der Reisegesellschaft ist Aufgabe



der eigens dafür angeheuerten und natürlich bewaffneten Söldner. In besonderen Notfällen ist Begor bereit, die Kiste zu öffnen, damit alle Reisenden sich selbst verteidigen können. Die Spielerfiguren haben in diesem Abenteuer die Stellung von Wachen und dürfen daher ihre Waffen behalten.

Die Reise

Der breite Weg durch den moravischen Wald, dem der Wagentreck folgt, ist Teil des nördlichen Zweigs der Gewürzstraße, der von Kudai über Schirkand und Uchana nach Geltin führt. Es herrscht also ein vergleichsweise reger Verkehr, und anfangs ist **stündlich** mit Begegnungen zu rechnen. Meist sind es Händler, die mit ihren Waren Richtung Uchana ziehen und Begor mit einem kurzen Kopfnicken grüßen, aber zur Abwechslung kann der Spielleiter auch folgende sowie selbst erdachte Passanten einführen:

- Steuereintreiber des Großfürsten von Geltin mit einem Trupp bewaffneter Reiter auf dem Weg nach Todchawa, um überfällige Abgaben einzutreiben (erkundigt sich eingehend bei Begor nach dem Eindruck, den der Ort auf ihn gemacht hat).
- Waldbauern auf dem Weg zu ihren abseits vom Dorf gelegenen Feldern.
- Köhler mit einer Kiepe voller Holzkohle auf dem Weg nach Todchawa.
- Zeidler (Imker) mit einem Lastpferd voller Honigtöpfe, von denen Begor ihm einen abkauft.
- Festgesellschaft auf Leiterwagen, die zu einer Hochzeit in einem nahegelegenen Weiler unterwegs ist.

Gegen Ende des dritten Tages werden die Begegnungen immer seltener, da der Wagentreck langsam ins Zwischenreich gleitet. Am vierten Tag hat der Treck so weit den Kontakt mit *Midgard* verloren, dass er allein reist. Begor führt den fehlenden Verkehr auf „dieses Sauwetter“ zurück.

Der erste Tag

Die Sonne scheint. Im Verlauf des ersten Tages kommt dem Wagentreck eine Gruppe von 8 wandernden **Handwerkern** mit einem Gerätekarren entgegen, die sich freundlich nach dem Zustand des Wegs nach Uchana erkundigen. Im Gegenzug berichten sie von Gerüchten, die sie in der Nähe des

Verwunschenen Waldes von Karmodin vernommen haben: dass sich weiße Wölfe aus den Tiefen des Forstes hervorwagen und auch vor einem Angriff auf Menschen nicht zurückschrecken.

Die erste Nacht

Es ist eine milde, klare Nacht. In ihrem Verlauf ergreift der Geist des Zaubersfürsten Besitz von einer Spielerfigur. Unter dem Zwang des Ruhelosen begibt sie sich zwischen die still dastehenden Wagen, übergießt **1W3+1 Wagen** mit Lampenöl und zündet sie an. Anschließend weicht der Geist Oldschans zurück und hinterlässt das verwirrte Opfer schutzlos und erinnerungslos. Die Wagen und deren Ladung können nur unter größten Mühen vor der vollständigen Vernichtung bewahrt werden (pro Fass **50%**, dass es verbrennt - ideenreiches und entschlossenes Vorgehen der Abenteurer können die Rettungschancen verbessern).

Kommt es bei dem Sabotageakt zu einer Auseinandersetzung mit Wachen oder wird das Tun frühzeitig entdeckt, so kämpft der Besessene erbarmungslos gegen seine Kameraden. Erst der Schmerz einer Verletzung (LP-Verlust) bricht die Macht des Zaubersfürsten über sein Opfer; es ist wieder in der Lage, eigenständig zu handeln.

Das Opfer hat keine Erinnerung an seine Tat und kann sich auch nicht erklären, was mit ihm geschehen ist. Einzig und allein ein Wort, das sich in den Gedanken des Abenteurers festgesetzt hat, deutet darauf hin, dass etwas Fremdes seinen Geist beeinflusst hat. Dieses Wort heißt **Isstaro** (Ischnar Jhe-len weiß, dass das Wort der Maralinga entstammt; es ist ihm aber nicht bekannt). Eine direkte Übersetzung für den Begriff gibt es nicht; im übertragenen Sinn bedeutet es „edle Rache als Vergeltung für einen Frevel oder ein großes Unrecht“.

Der zweite Tag

Im Osten ziehen dunkle Wolken auf, die im Laufe des Tages den gesamten Himmel bedecken. Die Temperatur sinkt deutlich spürbar. Die Reisegesellschaft passiert einen kleinen, verlassen und etwas verkommenen **Schrein am Wegesrand**, der dem Naturgeist Dola geweiht ist, dem Wächter über das Los der Menschen. Der Schamane Nundrav bittet Begor Balodin um einen einstündigen Aufenthalt, damit er an diesem heiligen Ort meditieren und um den Schutz des Geistes für die weitere Reise bitten kann. Der Halbling