



**Jürgen E. Franke, Heinrich Glumpler
und Rainer Nagel**

Der Zorn des Frosthexers

Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard
für Abenteurer niedriger bis mittlerer Grade



Inhaltsverzeichnis

Überblick über die Handlung.....	5
Heinrich Glumpler	
Episode 1: Schatten der Vergangenheit	6
Vorgeschichte	7
Das Kloster Sabors	11
Der lange Weg zurück	26
Heinrich Glumpler	
Episode 2: Der Frostriese	30
Jürgen E. Franke	
Episode 3: Spurensuche in Llansilin	31
Llansilin	34
Wichtige Gebäude und Bürger	36
Die Gefährten in Llansilin	42
Jürgen E. Franke und Rainer Nagel	
Episode 4: Im Reich des Frosthexas	45
Thormunds Gehöft	48
Die Behausung des Frosthexas	52
Erdgeschoss	53
Erster Stock	62
Zweiter Stock	69
Dritter Stock	73
Das Verhalten der Bewohner	76
Njord, der Frosthexas	77
Die Geschichte des Frosthexas	79
Weitere Nichtspielerfiguren	81
Mögliche Begleiter der Abenteurer	83



Der Zorn des Frosthexers

Der Zorn des Frosthexers ist eine Mini-Kampagne im Norden der Welt *Midgard*. Sie besteht aus mehreren Episoden, deren Handlungsfaden sich über einen Zeitraum von mehreren Jahren hinzieht. Das verbindende Element sind zwei herausragende Persönlichkeiten *Midgards*, mit denen die Abenteurer Bekanntschaft schließen: Eorcan MacTilion, der Baron von Deorstead, der nördlichsten Stadt Albas - und Njord, genannt der Frosthexter, ein sagenumwobener Magier, der in den eisigen Einöden Waelands haust.

Das erste Abenteuer *Schatten der Vergangenheit* und die sich anschließende Episode um den Frostriesen eignen sich besonders gut für den Beginn einer Abenteuerkampagne, da die Spielerfiguren anfangs das Gedächtnis an die jüngere Vergangenheit verloren haben. Dies umgeht das Problem, die Handlung erst einmal in Gang zu bringen, und kann auch beschränkte Regelkenntnisse und Erfahrung im Rollenspiel auf Seiten der Spieler erklären.

Während die ersten beiden Teile für Abenteurer der Grade 1 bis 3 gedacht ist, sollten die Spielerfiguren für das abschließende Abenteuer, das sie ins *Reich des Frosthexers* führt, bereits den 3. - 10. Grad erreicht haben. Die dritte Episode, die in erster Linie im twyneddischen Dorf *Llansilin* spielt und bei der das freie Rollenspiel im Vordergrund steht, ist für alle geeignet, deren magische Fähigkeiten nicht zu sehr aus dem Rahmen fallen.

Die Handlung der ersten beiden Episoden findet in den Jahren 2399 oder 2400 nL in Alba statt. Die 3. und 4. Episode spielen frühestens 2401 nL, da Eorcan MacTilion zwischenzeitlich Laird seines Clans geworden ist. Bei Bedarf kann man die Handlung auch später ansiedeln, solange man das Todesjahr des Barons 2433 nL nicht überschreitet.

Der Zorn des Frosthexers erschien ursprünglich 1989 in zwei Bänden bei Klee-Spiele für die dritte Regelausgabe. Das Abenteuer wurde an die aktuelle 5. Regelausgabe angepasst. Die Episode in *Llansilin* wurde aus lizenzrechtlichen Gründen komplett neu verfasst.

Episode 1: *Schatten der Vergangenheit*

Episode 2: *Der Frostriesen*

Episode 3: *Spurensuche in Llansilin*

Episode 4: *Im Reich des Frosthexers*

Überblick über die Handlung

Vor Beginn der Spielhandlung haben die Abenteurer einen Auftrag des Hofzaubers von Eorcan MacTilion angenommen. Sie sollen eine magische Waffe aus einem verschütteten Klosterkomplex bergen, der in einer einsamen Gebirgslandschaft südlich von Deorstead liegt. Dort finden sie mühelos den gesuchten Bihänder, müssen dann aber vor einem an der Vernichtung der Waffe interessierten Ifrit fliehen. Sie geraten dabei in einen Raum, in dem eine alte magische Vorrichtung ihnen die Erinnerung an die jüngste Vergangenheit raubt.

Zu Beginn von *Schatten der Vergangenheit* wissen die Spieler also nicht, wo sich ihre Figuren befinden und was sie dort wollen. Ihre Aufgabe besteht darin, aus dem Kloster zu entkommen - am besten mit dem magischen Bihänder - und dabei möglichst viel über ihre Umgebung und den Grund für ihre Anwesenheit an diesem Ort zu erfahren. Vor dem endgültigen Entkommen stehen sie noch einmal dem Ifrit gegenüber.

Anschließend müssen die Abenteurer aus der Einöde, die das untergegangene Kloster umgibt, herausfinden, ohne sich an den Herweg erinnern zu können. Nach einiger Zeit stoßen sie auf Gefolgsleute des Barons von Deorstead, die sie zu ihrem Auftraggeber zurückbringen. Dort erfahren sie die Hintergründe des bestandenen Abenteuers. Als krönenden Abschluss können die Abenteurer in der Episode *Der Frostriesen* mit dem magischen Bihänder einen Gletschergnom bezwingen, der die Umgebung Deorsteads verwüstet. Ohne dass dies jemandem bekannt ist, handelt der Eiselementarmeister im Auftrag des Frosthexers Njord, den Eorcan MacTilion unwissentlich beleidigt hat.

Nach diesen Ereignissen gehen die Abenteurer längere Zeit ihrer Wege, d.h. sie erleben andere Abenteuer und sammeln Erfahrungen. Der Handlungsfaden kann erst wieder aufgenommen werden, wenn alle Abenteurer wenigstens den vierten Grad erreicht haben. Die genaue Länge der Pause bleibt der Spielgruppe überlassen, sollte aber mindestens ein Jahr in der Spielwelt umfassen.



Am Ende dieser Zeitspanne leidet Deorstead erneut unter dem Zorn des Frosthexers, der irrtümlich Eorcan für den Anstifter eines Überfalls auf seine Behausung im hohen Norden hält. Unglücklicherweise ist ein Teil der Beute - ein Amulett - auf Umwegen in den Besitz des Barons geraten. Diesmal sorgt Njord dafür, dass die Bewohner Deorsteads erfahren, wem sie die Unannehmlichkeiten zu verdanken haben. Die schon einmal erfolgreichen Abenteurer werden beauftragt, Njords Aufenthaltsort ausfindig zu machen und ihn an seinem Treiben zu hindern.

Erster Anlaufpunkt auf der Suche nach dem Heim des Frosthexers ist das Dorf Llansilin nördlich von Deorstead jenseits der Grenze zu Clanngadarn. Dort besitzen zwei Personen unabhängig voneinander Informationen, die die Abenteurer auf die richtige Spur bringen können. Um nicht als Gefolgsleute des bei dem Nachbarvolk nicht sehr beliebten Barons von Deorstead erkannt zu werden, können sich die Abenteurer z.B. als Händler verkleiden oder sich eine andere gute Ausrede für ihren Besuch im Dorf einfallen lassen. Die Beschreibung der Siedlung Llansilin bietet Gelegenheit, die Abenteurer in das Leben der Menschen dieser barbarischen Grenzregion einzubeziehen und ihnen einen Eindruck von ihrer Lebens- und Denkweise zu vermitteln. In dieser Episode steht das freie Rollenspiel im Vordergrund, und die Gruppe kann die Eigenheiten ihrer Figuren ausleben. Wenn sie dazu keine Lust hat, kann man sie aber auch recht schnell zu den richtigen Informanten hinlenken.

Nach ihrer Rückkehr nach Deorstead sendet Eorcan die Abenteurer auf dem Seeweg zu Thormunds Gehöft in Waeland, wo sie nach einigen Kostproben waelischer Lebensart den Weg zu Njord erfahren. Der Priester Hrothgar schließt sich ihnen an, um sie im Auftrag seines Gottes zu unterstützen (und seine eigenen Ziele zu verfolgen).

In der Behausung des Frosthexers muss sich die Gruppe an Wachen und Fallen vorbei den Weg zu Njord bahnen, der selbst seinen eigenen Schergen misstraut und nur schwer zu erreichen ist. Eventuell verfangen die Abenteurer sich auch in dem Intrigennetz um das Erbe des alternden Zauberers, das insbesondere von seiner viel jüngeren Geliebten Gullveig gesponnen wird. Wenn die Spieler und ihre Figuren fähig sind, stehen sie schließlich Njord gegenüber. Wenn der Spielleiter fähig ist (und die Spieler nicht gerade unver schämtes Glück haben), ziehen die Abenteurer bei der anstehenden Konfrontation den Kürzeren und werden gefangen genommen - wenn nötig unter Mithilfe Hrothgars.

Dank der Vermittlung des waelischen Priesters erklärt sich Njord bereit, vernünftig mit den Eindringlingen zu reden,

und klärt sie auf, dass „in Wahrheit“ Eorcan MacTilion an allem schuld ist. Zeigen sich die Abenteurer verständnisvoll, sendet der Frosthexter einen Teil der Gefährten nach Alba zurück, um das geraubte Amulett und eine demütige Entschuldigung Eorcans einzufordern. Der Rest der Gruppe bleibt als Gäste - oder besser Geiseln - in Njords Behausung zurück. In Deorstead weiß der Baron natürlich nichts von den Missetaten, die er nach Meinung des Frosthexers begangen hat, und den Abenteurern gelingt es hoffentlich, die Missverständnisse zwischen den beiden Parteien aufzuklären. Eorcan MacTilion schickt Njords Amulett als Zeichen guten Willens ohne weitere Forderungen zurück - mit dem Hintergedanken an zukünftige profitable Geschäfte mit dem waelischen Magier.

Episode 1: Schatten der Vergangenheit

Der erzürnte Gott

Dies ist eine traurige Geschichte, die zur Gänze keinem Lebenden bekannt ist. Sie handelt vom Schicksal der Menschen, die einst Sabor, dem Heilkundigen, huldigten.

Sabor ist eine geringere Gottheit des Heilens und des Streitens wider das Böse, die heute noch auf den valianischen Inseln verehrt wird. Durch die Gnade Sabors erlangen seine Verehrer die Kunst, Heiltrünke herzustellen und das Böse vom Angesicht dieser Welt zu vertreiben. Seine Mönche waren in der Blütezeit des Valianischen Imperiums lange vor dem Krieg der Magier geachtet und wohl angesehen ob ihrer Fähigkeit, schlimme Krankheiten zu heilen und zu lindern. Man brachte ihnen Respekt entgegen für die Macht, die bösen Geister der Nacht von den friedlichen Feuern der Menschen fernzuhalten.

Doch, wie schon die Weisen lehren, bleibt der Mensch immerdar ein schwaches Wesen. Und möge das Schicksal dieses Klosters ein Zeichen sein für all die, die glauben, ihren Gott vergessen zu dürfen.

Tief drangen die Mönche in die Geheimnisse der Natur ein, sammelten das Wissen der Wahrsager und suchten immer öfter den Rat und die Hilfe von Zauberern, deren Magie sich nicht auf die Gunst eines Gottes berief und denen die Teilung der Welt in Gut und



Böse wahrlich nicht viel bedeutete. Segen ist die Wissenschaft, aber auch ein Fluch, tiefe Schatten fielen über das Angesicht Sabors, und Schweigen war seine Antwort.

Und da sie so die Stimme ihres Gottes nicht mehr vernahmen, vergaßen die Mönche ihn, versenkten ihren Geist tief in die Bücher und in ihre Wissenschaft. Immer noch war es ihr Ziel, die Dämonen der Finsternis zu bannen und zu vernichten, doch die Mittel, mit dem sie ihr Ziel zu erreichen suchten, waren nicht länger im Geiste ihres ursprünglichen Glaubens. Sie schufen ein Schwert mit der Kraft eines Armes und der Hilfe eines Zauberers, den sie besser nie gerufen hätten. Denn er ließ das Schwert in Blut härten, rief gar dunkle Dämonen in die Welt der Menschen, um die Klinge zu erproben. Als Sabor aber sah, was seine Jünger taten, übermannte ihn der Zorn, und er sprach einen Fluch, so stark, dass selbst er ihn nicht wieder hätte lösen können.

Nur wenige Tage später wurden die Mönche von ihrem Verderben ereilt. Beim Brauen eines Trankes beging man einen schweren Fehler, ein Gas entstand, das sich mit einem unheilvollen Wind im Kloster verbreitete und eine furchtbare Krankheit herbeiführte. Keiner der Mönche entging dem Schicksal außer dem einen, von dem noch zu berichten sein wird.

Doch war es diesen unglücklichen Kreaturen nicht vergönnt, wenigstens im Tod ihren ewigwährenden Frieden zu finden. Als lebende Tote waren sie dazu verdammt, über ihr Werk zu wachen, auf dass es niemals in die Hände der Menschen falle. Das Kloster aber wurde einige Jahrzehnte später verschüttet und geriet in den Wirren des Kriegs der Magier schnell in Vergessenheit.

Nur einer war dem Fluch entkommen. Niam war der Name des Mönches, der sich vor dem fauligen Hauch der Krankheit in eine Kammer retten konnte. Dort starb er schließlich - ohne Wasser, Licht und Brot; seine Seele aber wurde an diesen Ort gebunden, um auf denjenigen zu warten, der diese Kammer finde. Denn Niam besitzt den Schlüssel zur Befreiung der verfluchten Mönche, die letzte Gnade, die Sabor seinen ehemaligen Anhängern gewährte.

Vorgeschichte

Kalybrios ist der Hofzauberer und Berater des Barons von Deorstead und seinem Herrn Eorcan MacTilion treu ergeben. Die beiden lernten sich kennen, als Eorcan in seiner Jugend zwei Jahre als Söldnerführer in Chryseia verbrachte. Als vor wenigen Wochen ein übernatürliches Wesen anfang, mit Eiszaubern das Land des Barons zu verwüsten, setzte der Chryseier all seine Fähigkeiten ein, um Hilfe zu suchen.

Seit längerer Zeit befand er sich bereits auf der Suche nach einem alten Kloster, das unter einem Erdrutsch begraben in den Bergen südlich von Deorstead liegen soll. An diesem Ort sollte eine Waffe mit großer Macht liegen. Um seine Vermutung über die Lage des Klosters schnell zu bestätigen, brach er allein nur mit seinen Zauberkraften gewappnet in das Offa-Massiv auf. Von einem heraufbeschworenen Vindverg ließ er sich über die Schluchten zu seinem Ziel tragen, und ein Gloddverg wachte über ihn, während er nach einem Eingang in die Ruinenanlage suchte und ihn schließlich auch fand. Aus der geistigen Zwiesprache mit seinem nichts Böses ahnenden Herrn konnte der Feuerwicht erraten, was der Magier in dieser verlassenen Gegend suchte: ein Schwert mit der Macht, selbst die stärksten Dämonen und Elementarwesen vom Boden Midgards zu bannen.

Nach seiner Rückkehr in die Urwelten hatte der Gloddverg nichts Eiligeres zu tun, als seinen Oberen Bericht über sein Erlebnis in der Welt der Menschen zu erstatten. Die Kunde drang selbst an das Ohr des Herrn der Ehernen Feste, der Bastion der Feuerwesen am Tor zwischen den Urwelten und dem Feuerland der elementaren Urebene. Der Fürst der Flamme sandte unverzüglich einen seiner fähigen Diener, den Ifrit Basra-el-bas-Akor, aus, das Schwert zu zerstören, das den Sterblichen unangemessene Macht über seinesgleichen verleihen würde.

In der Zwischenzeit hatte Kalybrios dem Baron von Deorstead von der nahen Rettung berichtet und sich bereit erklärt, eine Expedition zur Erringung des Schwerts vorzubereiten. In einer stürmischen Nacht, die er allein in seinem Gemach in der Spitze des Burgfrieds verbrachte, erkannte er, dass nicht nur seine, sondern auch andere, ja nicht einmal menschliche Hände sich nach diesem Artefakt ausstrecken. Dies flüsteren ihm die Stimmen der Nacht zu:

Hüte dich, Kalybrios, der du nur ein Mensch bist. Du bist nicht der einzige, der nach dem Zweihändigen Engel greift, und wahrhaft mächtig ist dein Rivale, denn es ist der Fürst der Flamme, der Herr der Ehernen Feste. Er hat seinen Diener ausgesandt, um zu finden und zu zerstören, was seinen Scharen gefährlich werden kann.

Kalybrios befindet sich nun in einem Dilemma, da er nicht des Barons Krieger gefährden will. Gar mächtig sind die Diener der Flamme, und Eorcan MacTilion würde es nicht zulassen, seine Männer ohne Not in einen so aussichtslosen Kampf zu schicken. Andererseits hat der Zauberer seinem Herrn bereits das Versprechen gegeben, ihm diese mächtige Waffe zu verschaffen, ein Versprechen, das er nun beinahe bereut. Plötzlich zieht ein Lächeln über das zerfurchte Ge-



sicht des Chryseiers, als er die Lösung gefunden zu haben glaubt: „Abenteurer!“. Glücksritter, immer auf der Suche nach Gold und einem guten Auftrag, und Kalybrios glaubt, einen solchen Auftrag gefunden zu haben, der wahre und wagemutige Männer und Frauen erfordert. Besser allerdings wäre es, ihnen nichts von den Feuerwesen zu erzählen ...

Was bisher geschah

Die folgenden Informationen stehen den Spielern nicht zur Verfügung, und sie werden einen Großteil davon erst beim Spielen des Szenarios erfahren.

Kalybrios gelang es, den Abenteurern den Auftrag schmackhaft zu machen. Er versprach ihnen eine reiche Belohnung, wenn sie aus einem verschütteten Kloster eine magische Waffe, genannt *Der Zweihändige Engel*, beschaffen würden. Er gab ihnen eine Karte der Gegend mit der Stelle, an der er einen Zugang gefunden hatte. Durch einen Riss im Gestein gelangten sie schließlich zur Halle des Schwertes (12), wo sie nach kurzer Suche den Bihänder entdeckten.

Das Schwert zu finden, war einfach, aber zur selben Zeit traf der Ifrit Basra-el-bas-Akor dort ein, um den Zweihändigen Engel im Auftrag des Fürsten der Flamme zu zerstören. Die Abenteurer schnappten ihm das Schwert praktisch vor der Nase weg und flohen durch eine Tür aus dem Raum, so dass sie schließlich zur Kammer des Vergessens (Raum 1) gelangten. Durch das Wüten des Ifrits wurde der Rückweg verschüttet, und die Abenteurer verfielen dem Zauber, der in diesem Raum herrscht (s. 1).

Die Spieler erhalten nur die folgenden Informationen und müssen selbst herausfinden, wie sie hierherkamen und warum sie sich hier aufhalten.

Informationen für die Spieler

Rechtzeitig vor dem eigentlichen Abenteuer lässt sich der Spielleiter die Datenblätter der teilnehmenden Figuren unter dem Vorwand aushändigen, er müsse sich für die nächste Spielsitzung einige ihrer Fähigkeiten notieren, die automatisch wirken könnten. Dann kann er in Ruhe die folgenden Änderungen der Ausrüstung vornehmen.

Zu Beginn der Spielsitzung erhält die Spielgruppe zunächst die Beschreibung von Raum 1 und erst dann ihre Datenblätter zurück.

Der Zweihändige Engel

Bihänder*(+1/+1 - +5/+5 gegen Dämonen und Elementarwesen)

Bei der magischen Waffe handelt sich um einen Bihänder, dessen Griff die Form eines Engels hat; seine Flügel schützen als Parierstange die Hände des Kämpfers. Das Schwert besitzt normalerweise einen magischen Bonus von +1 auf Angriff und Schaden. Seine wahren Kräfte entwickelt es erst im Kampf gegen dämonenartige Wesen. Der Zweihändige Engel verleiht im Kampf gegen alle Dämonen und Elementarwesen einen Bonus von +5 auf Angriff und Schaden. Höhere Dämonen und Elementarwesen (alle diejenigen, die nur zum Teil auf der Welt *Midgard* existieren und dort keine LP besitzen) verschwinden bereits beim ersten Treffer mit der Waffe und werden in ihre Heimatebene zurückgeschleudert.

Nur eines der vom Bihänder betroffenen Wesen kann die Waffe mit roher Gewalt zerstören. Allerdings wird kein solches Wesen die Klinge hierbei freiwillig berühren (s. Raum 12, wo beschrieben wird, wie Basra den Bihänder zu zerstören sucht). Der Zweihändige Engel ist immun gegen von Dämonen oder Elementarwesen gewirkte, direkt gegen ihn gerichtete Zauber (z.B. gegen *Rost*, *Heraanholen* oder *Macht über Unbelebtes*), kann aber durch Umgebungszauber beschädigt werden (z.B. durch eine Feuerkugel).

Die grüne Laterne (ABW 5)

AURA: elementar

Die kleine unscheinbare Lampe aus grünem Glas, das in Wahrheit magisch behandeltes Eis ist, ist ein Werk des sagenhaften waelischen Eisbeschwörers Thrand Alarun, der sie auf seinen Reisen in den Urwelten und den Nahen Chaosebenen benutzte, um rechtzeitig auf ernstzunehmende Gegner aufmerksam zu werden. Den Namen des Meisters, der dieses Artefakt geschaffen hat, kann man den alt-waelischen Runen entnehmen, die in die Bleifassung geritzt sind - vorausgesetzt, man kann diesen altertümlichen Dialekt lesen. Das Innere der Lampe ist nicht zu erkennen, das „Glas“ ist milchig. Es besteht keine Möglichkeit, die Laterne zu öffnen oder anzuzünden. Sobald sie in die Nähe (d.h. in bis zu Grad $\times$ 5 m Entfernung) eines Dämonen oder Elementarwesens von wenigstens 11. Grad gebracht wird, leuchtet sie grünlich auf. Das Licht wird immer intensiver, je näher die Lampe dem Wesen kommt.



1. Zusätzlich zu der normalen Ausrüstung erhalten die Spielerfiguren folgende Gegenstände:

- den *Zweihändigen Engel*, in einer Scheide auf dem Rücken zu tragen,
- die *Grüne Laterne*, unauffällig an einem Gürtel befestigt,
- in einem Rucksack eine Lederhülle, in der sich die Nachricht des Magiers Kalybrios befindet (s. unten). Diese Nachricht soll während des Abenteuers von den Spielerfiguren entdeckt werden (Suggestivfrage des Spielleiter: habt ihr Papier im Rucksack, um eure Karten zu zeichnen? Schaut doch einmal nach. Was sagst du, hast du gefunden?). Vorher sollen die Spieler aber genügend Zeit gehabt haben, um selbst auf die Idee, das Gepäck ihrer Figuren zu untersuchen, zu kommen.

2. Unabhängig davon, was die Spielfiguren vorher besaßen, steht ihnen nun nur noch ein begrenzter Vorrat an nichtmagischem Licht in Form von Fackeln und Lampenöl zur Verfügung - dazu eine Laterne (die zu Beginn Raum 1 beleuchtet). Die Laterne brennt nach Spielbeginn noch eine Stunde lang; darüber hinaus sollten die Abenteurer nur noch für höchstens 12 Stunden Brennmaterial mit sich führen.

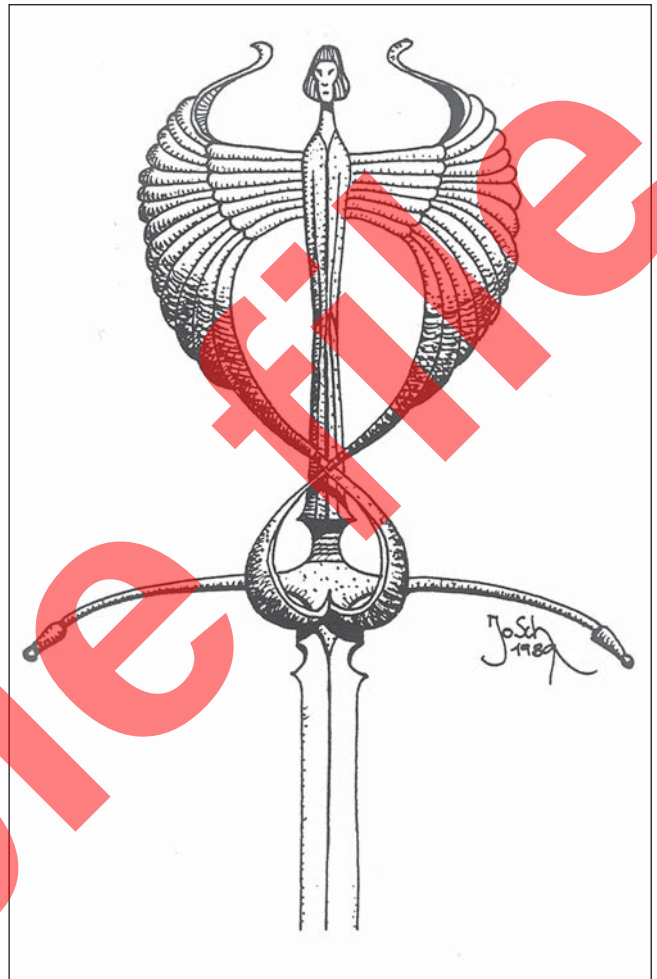
3. Die Nahrungs- und Getränkevorräte sollten höchstens eine Tagesration pro Person umfassen, da die Gruppe ihr Gepäck außerhalb des Klosters zurückgelassen hat.

Kalybrios' Nachricht, die möglichst im Rucksack eines Zauberers verborgen sein sollte, lautet folgendermaßen:

Höret, meine Freunde! Dieser Bote bringt euch eine kleine Lampe, die ihr wohl verwahren sollt, denn sie zeigt euch die Nähe eines Feindes an, dessen Natur ich immer noch nicht näher bestimmen kann. Findet den Zweihändigen Engel und bringt ihn, so schnell es euch möglich ist, nach Deorstead. Denkt an die Belohnung, die ich euch versprochen habe, aber auch an die Folgen, wenn ihr den Baron von Deorstead enttäuscht! - Kalybrios

Da Kalybrios unangenehme Fragen nach der genauen Wirkungsweise der Lampe vermeiden wollte, ließ er diese mit einem Reiter überbringen, als die Gruppe schon unterwegs war. Die kleine Lampe befindet sich ebenfalls im Besitz der Gruppe. Kommt sie in die Nähe eines höheren Dämons oder Elementarwesens, leuchtet sie intensiv grün auf; auf eine andere Art lässt sie sich nicht zum Leuchten bringen.

Ebenfalls im Besitz der Gruppe befindet sich der Zweihändige Engel. Die Figur, die das Schwert trägt, sollte dies zu Beginn des Szenarios jedoch nicht einmal ahnen, noch dem Schwert irgendeine Bedeutung beimessen (s. »Ratschläge zur Spielleitung«).



Ratschläge zur Spielleitung

Dieses Szenario erfordert etwas mehr als das normale Führen von Gegnern der Spielerfiguren. Die Abenteurer müssen zwar nicht speziell durch das Kloster geleitet werden, weil der Weg durch die örtlichen Gegebenheiten vorgezeichnet ist, doch hat der Spielleiter die Aufgabe, die Gruppe langsam an den Kern der Geschichte heranzuführen, die Spannung aufzubauen und die Neugier auf die Lösung des Rätsels stetig zu steigern. Er muss darauf hinarbeiten, dass die Teilnehmer die richtigen Schlüsse aus den zu Verfügung stehenden Informationen ziehen; andererseits dürfen diese nicht den Eindruck haben, zu stark geführt zu werden.

Die wesentliche Schwierigkeit liegt jedoch in der Natur des Schwerts, das die Gruppe mit sich führt. Die Gruppe darf zu Beginn des Abenteuers nicht ahnen, dass der gesuchte Gegenstand bereits in ihrem Besitz ist. Am einfachsten wäre es, wenn einer der Abenteurer bereits einen Bihänder in seinem Waffenarsenal mitführt. Diese Waffe wird ihm daher nicht



Höret, meine Freunde !

Dieser Bote bringt Euch eine kleine Lampe, die Ihr wohl verwahren sollt, denn sie zeigt Euch die Nähe eines Feindes an, dessen Natur ich immer noch nicht näher bestimmen kann.

Findet den Zweihändigen Engel und bringt ihn, so schnell es Euch möglich ist, nach Deorstead.

Denkt an die Belohnung, die ich Euch versprochen habe, aber auch an die Strafe, wenn Ihr dem Baron von Deorstead nicht zu Willen seid !

Rubybras