

Freies Rollenspiel
Mystic – Legends
(<http://www.mystic-legends.de>)

VERRAT IM BASTIONSGEBIRGE

Ein Abenteuer für Einsteigercharaktere
von Christoph und Franka Dolge

Mystic-Legends: Verrat im Bastionsgebirge

INHALTSVERZEICHNIS

Einführung und kurzer Abriss des Abenteuers	Seite 3
Protagonisten	Seite 4
Ouvertüre	Seite 7
Einleitung	Seite 7
Nachtruhe	Seite 7
Ein seltsamer orkischer Überfall	Seite 8
Auf der Flucht	Seite 9
Heimreise	Seite 9
I. Akt – Ankunft im Dorf	Seite 10
Rauch am Himmel	Seite 10
Im Dorf des Nordwindclans	Seite 10
Überlebender	Seite 11
Pläne schmieden	Seite 11
II. Akt – Beim Felshammerclan	Seite 12
Wieder unterwegs	Seite 12
Der Felshammerclan	Seite 12
Clansversammlung	Seite 14
Krogaths Schicksal	Seite 15
Spuren im Wind	Seite 16
III. Akt – Auf dem Weg nach Dorgorok	Seite 17
Erster Tag – Keine besonderen Vorkommnisse	Seite 17
Zweiter Tag – Ein kleiner Zwischenfall	Seite 17
Dritter Tag – Aufregung unterwegs	Seite 18
Das orkische Heerlager	Seite 19
Vierter Tag – Letzte Etappe	Seite 20
IV. Akt – Verteidigung von Dorgorok	Seite 22
Der äußere Posten	Seite 23
Endlich erreicht!	Seite 23
Die Stadt Dorgorok	Seite 23
Bei Glomdatras Eltern	Seite 24
Die Überbringer schlechter Botschaft	Seite 25
Suche nach den Eindringlingen	Seite 25
Schatten der Vergangenheit	Seite 26
Finale	Seite 28
Zwergische Unterwelt	Seite 28
Rätsel 1: Der Weg der Toten, die Spuren der Zeit	Seite 28
Zweites Rätsel: Drohende Blicke	Seite 29
Drittes Rätsel: Der Abgrund	Seite 30
Letztes Zusammentreffen	Seite 30
Der Lohn der Mühen	Seite 31
Dramatis personae	Seite 32
Anhang	Seite 34

Mystic-Legends: Verrat im Bastionsgebirge

EINFÜHRUNG UND KURZER ABRISS DES ABENTEUERS

Dieses Dokument enthält das erste Abenteuer, das auf der Welt Ta'Ran handelt. Genauer gesagt wird es wie der Titel schon verrät allein auf dem Kontinent Pak'Sha – und dort im Bastionsgebirge – spielen. Um Einsteigern einigen Aufwand abzunehmen werden vorgefertigte Charaktere mitgeliefert. Selbstverständlich können auch andere Helden verwendet werden, was allerdings eventuell einige Umarbeitungen im Abenteuer nötig machen könnte, um es auf diese abzustimmen.

Alles beginnt damit, dass die Protagonisten – größtenteils Angehörige desselben Clans (Nordwindclan) – auf der Reise in ihr heimatliches Dorf in einen orkischen Hinterhalt geraten und als einzige entkommen können. Derartig geschockt trifft sie schon bald weiteres Unheil, als sie am Ziel ihrer Reise ankommen und die Siedlung verwüstet und niedergebrannt vorfinden. Sie wurde offenbar das Opfer von Orks aus dem Norden.

Die Spielercharaktere machen sich auf, den Rest ihres Clans, der bei dem Überfall entführt und versklavt wurde, zu suchen und zu retten. Auf der Suche nach Unterstützung begeben sie sich in das Dorf des nächstgelegenen Clans. Dort müssen sie sich entscheiden, ob sie sich dem Clan anschließen und so auf mehr Hilfe hoffen können oder ob sie den Namen ihres Clans auch weiterhin tragen und auf eigene Faust mit neuem Anführer vorgehen. Schließlich treffen sie auf eine alte Schamanin, um genauer zu sein, auf die Alte Zula, die höchstrangige Kladesch der Region. Mit ihrer Hilfe empfangen sie eine Vision vom Ziel der Orks. Außerdem erfahren die Spieler hier die Wahrheit über den Überfall, an dem auch Menschen beteiligt waren – Verrat in den Reihen der Na'Pak.

Sie werden nach Dorgorok gesandt, da die Spuren darauf hindeuten, dass die kleine Streitmacht der Orks auf diese zwergische Siedlung zuhält. Die Motivation der Helden beruht nun nicht mehr allein auf der Rache an den Feinden

und der Rettung ihrer Familien sondern auch darauf, dass die dort ansässigen Leute vor einem Angriff gewarnt werden müssen. Da ihre Widersacher einen etwas umständlichen aber recht verborgenen Weg gewählt haben, haben sie gute Aussichten, vor ihnen das Ziel zu erreichen.

Nach einer dreitägigen Reise nach Norden erreichen sie schließlich die kleine Stadt, stellen Nachforschungen an und bereiten die Verteidigung vor. Sie entdecken hierbei den Grund dafür, dass sich die Feinde dieses Ziel erwählt haben – nicht nur, dass in der Stadt wertvolle Rohstoffe abgebaut werden, unter ihr befinden sich angeblich die Überreste einer alten zwergischen Siedlung aus der Zeit vor der Katastrophe, deren Eroberung den Orks und ihren Verbündeten reiche Beute verspricht.

Mit Hilfe einer List gelingt es ihnen schließlich, die Angreifer und die Gefahr abzulenken. Das Ende ist ein wenig unbefriedigend – die Angehörigen der Spielercharaktere konnten nicht gerettet werden, Duuhl und sein Clan sind noch auf freiem Fuß und auch die Streitmacht der Orks kann ungehindert marodieren. Reichlich Platz für eine Fortsetzung.

Im Abenteuer werden Sie des Öfteren auf Hinweise wie „**MS [20]**“ stoßen. Diese im Text fett gedruckten Stellen weisen auf eine Probe hin (Eigenschaften üblicherweise mit ihrer Zweibuchstabenabkürzung und Talente mit dem ausgeschriebenen Namen). Dabei gibt der Wert in den eckigen Klammern an, wie hoch der Probenzielwert für diese Probe angesetzt ist. Sollte stattdessen etwas wie „**Tierkunde [3+]**“ stehen, so ist dies ein Hinweis darauf, dass die entsprechende Aktion oder Information den Charakteren zugänglich ist, die in dem genannten Talent einen Wert von mindestens dem in der Klammer besitzen.

Mystic-Legends: Verrat im Bastionsgebirge

PROTAGONISTEN

Die hier vorgestellten Charaktere sind natürlich nur Vorschläge, allerdings wurde – wie oben erwähnt – das Abenteuer darauf abgestimmt, dass es sich bei den Charakteren um Angehörige ein und desselben Clans handelt, die also eine gute Begründung haben, warum sie zusammenarbeiten und keine Motivation haben, sich sobald wieder zu trennen. Auch die Rolle der Zwergin Glomdatra ist an das Abenteuer angepasst, da sie aus Dorgorok stammt und somit ebenfalls spätestens ab dem zweiten Akt eine Motivation hat, mit den anderen an einem Strang zu ziehen. Außerdem dürfte von vornherein bei der Lektüre der Charakterbögen klar sein, dass sie darauf ausgelegt sind, einige interne Spannungen zu verursachen, die nicht unbedingt sofort aus dem Weg zu räumen sind.

Wenn man eigene Charaktere verwenden möchte, sollte man bei deren Erstellung darauf achten, dass sie ebenfalls halbwegs in der Lage sind, miteinander zu arbeiten und ein gemeinsames Ziel verfolgen. Ungeeignet sind auf alle Fälle alle Charaktere mit orkischem Hintergrund oder aus Kulturen, die nicht fest auf Pak'Sha verankert sind und so keinen Kontakt zu den Na'Pak haben. Hagisch könnten aus der Motivation heraus agieren, die Na'Pak unterstützen zu

wollen, Dulgar sollten fast zwangsläufig aus der Region stammen und Dunhag könnten Kontakte zu den Dulgar oder den Na'Pak knüpfen wollen.

Ein Wort zur Anwendung von Magie in diesem Abenteuer: Die beiden Charaktere, die darauf eingestellt sind, einen etwas „magischen“ Hintergrund zu haben, können beide ihre Kräfte nicht willentlich anwenden. Der jüngere Krogath ist noch in einem Stadium, in dem seine magischen Fähigkeiten eher als Fluch wirken und ihn mehr behindern denn ihm nützen. Auch Dala ist nicht besonders weit – sie kennt sich zwar mit der Beschwörung von Geistern aus, verfügt aber noch nicht um die Kenntnisse, wie sie ihre eigene Kraft dazu einsetzen kann.

Wenn Sie als SL der Meinung sind, dass in einem der beiden Charaktere mehr Magie stecken sollte, als hier beschrieben ist, so können Sie dafür sorgen, dass sie in entsprechenden Situationen zum Tragen kommt und ihre Rolle spielt. Allerdings ist das Abenteuer so konzipiert, dass Magie eher ein Storyelement ist, das die Spieler nicht willentlich beeinflussen können.

GLOMDATRA, SCHWESTER VON BOLGRIM

Schon am Namen erkennt man: Hier hat man es mit einer waschechten Zwergin zu tun. Mit ihren 30 Jahren noch recht jung für zwergische Verhältnisse, hat sie als einzige Nachkomm(in) einer Händlerdynastie aus Dorgorok schon immer eine Menge Verantwortung für das Geschäft getragen. So kommt es auch, dass sie als wandernde Käuferin und Verkäuferin eine Menge Erfahrungen in der Wildnis machen konnte und sich für zwergische Verhältnisse an der „Oberfläche“ recht gut auskennt.

Eine starke Motivation liefert ihr auch der Mord an ihrem Bruder, den aufzuklären sie sich geschworen hat. Aus diesen Gründen ist sie recht verschlossen und schließt nicht schnell Freundschaft – wen sie aber einmal in ihr Herz geschlossen hat, kann sich sicher sein, bei ihr in guten und fürsorglichen Händen zu sein. Ihre reinliche Art und die mütterliche Fürsorge, die sie oftmals an den Tag legt, tragen schließlich dazu bei, dass sie eine gut verträgliche und nette Person ist.

Herkunft: Dorgorok, eine zwergische Stadt im Bastionsgebirge; Eltern reiche Händler
Freunde: eine Priesterin (unterer Rang) in Dorgorok: Freundin der Familie, fast zweite Mutter
Feinde: Händlerkonkurrenz; unbekannterweise die Mörder ihres Bruders Bolgrim

KROGATH VOM NORDWINDCLAN

Krogath, seines Zeichens ein Krieger der Na'Pak eher in mittleren denn jungen Jahren (40), hat schon so manchen Kampf erlebt und einige Schlachten gewonnen. Vom langen Kampf gegen einen eigentlich übermächtigen Erzfeind – die Orks – der sich aber nicht wirklich für den Krieg zu interessieren scheint, desillusioniert und abgehärtet, ist er eine recht raue Figur. Er kämpft nur, wenn absolut kein anderer Weg mehr zu finden ist und stellt sich auch gerne gegen althergebrachte Wege, wenn sie ihm wenig Erfolg versprechend scheinen. Auch weil er einer religiösen

Minderheit der Na'Pak angehört, die den Mond als Sitz der Totengeister verehrt, hat er öfter Streit und Ärger mit der Priesterschaft und anderen Anführern, was wohl der Grund dafür ist, dass er nicht längst selber einen höheren Rang inne hat. So ertränkt er ab und an seine Ängste und kaputten Illusionen in einer ordentlichen Ladung Alkohol, die ihm offenbar aber noch nicht allzu sehr geschadet hat.

Übrigens: Krogath ist verheiratet, hat sich mit Trakia eine ebenbürtige Frau gesucht.

Herkunft: Na'Pak-Siedlung; Kriegerfamilie, Eltern in der Schlacht gestorben
Freunde: hat zwei Kinder: Lis (w.) und Scharimak (m.) (drei weitere durch Hunger und Krankheit verloren); viele Kontakte zu anderen Clans, auch in der Scherbenebene; Kontakte zu Angehörigen seiner religiösen Strömung
Feinde: Kriegerkonkurrenten; traditionsbewusste Kladesch; Orks

Mystic-Legends: Verrat im Bastionsgebirge

TRAKIA, KROGATHS WEIB VOM NORDWIND-CLAN

Obwohl nicht ursprünglich im Nordwind-Clan geboren, folgte Trakia ihrem Mann Krogath, den sie als fähigen und erfahrenen Krieger sehr schätzt, in dessen heimatliche Siedlung. Sie entstammt einer alten Kriegerdynastie, die es im Felshammerclan recht weit gebracht hat: Ihr Vater war ein strenger, aber gerechter Burdschuk. Auch ihre aggressive Art und ihr Durchsetzungsvermögen hat sie auf diese Weise erlernt – sie löst Probleme gern handfest und deutlich, auch wenn ihr Vorgehen oft oberflächlich und zu geradlinig scheint. Nach einer schweren letzten Geburt (Lis) kann sie

vermutlich keine Kinder mehr bekommen und sucht nun bei Schamanen und auch Wunderheilern nach Hilfe, die ihr ihre Rolle als Mutter zurückgeben können.

Trakia hat einen Hang zu Lagerfeuerromantik und deftigem Essen (ihr Lieblingsausspruch ist wohl: „Bei den Ahnen, unser Vorräte neigen sich einem bitteren Ende zu!“ und ihre größte Angst ist wohl eher, zu verhungern, als von Orks erschlagen zu werden), was ihr Körper mit dem einen oder anderen Polster und einigen deutlichen Rundungen quittiert. Selber sieht sie sich als „Vollblutweib“.

Herkunft: Krieger des Felshammerclans, Mutter Lohkri, Vater Than

Freunde: Beziehungen zum Felshammerclan

Feinde: Orks; ihre Schwester Nimakscha, die sie bis aufs Blut hasst, die aber von zu Hause fortlief und nun im Norden, in der Scherbenebene ist

DALA VOM NORDWIND-CLAN

Von einer derben Schönheit erfüllt ist diese angehende Kladesch. Obgleich noch jung an Jahren hat sie im Priesterschamanen des Nordwind-Clans einen ehrlichen und fähigen Lehrer gefunden, der sie in der Kunst der Geisterbeschwörung lehren wollte. Leider ist Dala nicht von den Geistern berührt, wie die Na’Pak sagen würden: In ihr ist kein Funken Magie. Doch war in ihr ein so heller Geist und so viel Lebenslust und junge Weisheit, dass ihr Lehrmeister seinen Unterricht nicht abbrach.

Doch in Dala sind auch andere Werte verborgen: Sie hofft, sich eines Tages doch die Geister Untertan zu machen und

wahre Macht zu genießen. Mit echter Macht könnte sie so vieles bewegen, so vieles ändern – mit echter Macht in den Händen weiser Leute, so ihre Meinung, könnte man die Orks vertreiben, und zwar viele Male besser als mit stinkenden und groben Kriegern. Ihrer Meinung nach sollten die Na’Pak die Traditionen der Ahnen – der Kizman – wieder aufleben lassen und sich ihr Reich zurückerobern. Mit Macht. Und aus diesem Ziel heraus entsteht in ihr auch gleichzeitig die größte Angst: Die Angst vor dem eigenen Versagen, die ihr vor Augen führen würde, wie klein ihre Macht doch ist.

Herkunft: zweite Tochter des Clansführers, kein geburtlicher Anspruch auf dieses Amt, eine große und eine kleine Schwester

Freunde: Kontakte zu Kladesch der Nachbarclans

Feinde: keine bekannten

KROGATH (JR.) VOM NORDWIND-CLAN

Zuallererst sollte man erwähnen, dass es sich bei diesem Charakter, um keinen Fall, um einen identischen Krogath vom Nordwind-Clan handelt, wie er bereits weiter oben beschrieben wurde. Vielmehr ist er der lebende Beweis dafür, dass das Repertoire der napakschen Namen nicht besonders groß ist. In vielen Dörfern kommt es so schon zu Namensdopplungen. Außerdem muss darauf hingewiesen werden, dass dieser Krogath sich zu Anfang des Abenteuers noch nicht bei den restlichen Spielercharakteren befindet, sondern sich während der Attacke der Orks auf die Siedlung des Nordwind-Clans verstecken konnte und erst von der Gruppe gerettet werden soll (Geben Sie dem Spieler vor dem Beginn der Runde das erste Handout zu lesen!).

Da er auf einem Bein hinkt und insgesamt auch nicht der Kräftigste und Zäheste ist, steht Krogath bei den handfesten Na’Pak nicht sonderlich weit oben in der Hierarchie. Er bekommt von allen Dorfbewohnern Aufgaben zugewiesen, die er zwar zähneknirschend, aber auch gewissenhaft erledigt. Er ist eine Art „Mädchen für alles“, begehrt aber in letzter Zeit immer mehr gegen die gemeinschaftliche Unterdrückung durch den Clan auf und liebt einsame und ruhige Orte, an denen er von niemandem herumkommandiert wird. Dort ereilen ihn auch mitunter seltsame Visionen (die auch der Grund für seine Beinverletzung sind – ein „Anfall“ traf ihn beim Klettern), in denen er fremde Stimmen hört und die Anwesenheit anderer Wesen spüren kann.

Herkunft: dritter Sohn eines Viehzüchters, der Rest seiner Familie erfror bis auf Iassula, seine Schwester, in einem besonders harten und kalten Winter

Freunde: eigene Aussage: „Ich habe keine echten Freunde.“

Feinde: keine bekannten

Mystic-Legends: Verrat im Bastionsgebirge

LIASSA VOM STAMM DER ARKIDA

Im Gegensatz zu den restlichen Charakteren entstammt Liassa nicht dem Bastionsgebirge. Sie hat auf der Reise viel erlebt und war auch vorher einem aufregenden Leben ausgesetzt. Ursprünglich stammt sie vom nomadischen Reitervolk der Birscham ab, das die Ebene südlich des Bastionsgebirges für sich beansprucht. Sie gibt sich selber im Moment als Mann aus, ist auch recht kräftig und breitschultrig gebaut und mit einer tiefen rauchigen Stimme ausgestattet, die ihre Illusion nur schwer durchschaubar macht. Sie ist die Tochter eines Viehzüchters, der als unehrenhaft entlassener Soldat bei den Birscham unterkam

und erlernte von ihm gegen den Willen des Stammes das Reiten und Bogenschießen.

In ihrer Eigenschaft als religiöse Fanatikerin, die sich von den Göttern auserwählt sieht, gegen die Orks zu kämpfen und zu diesem Zweck ein Heer unter den Na'Pak zu rekrutieren, ist sie heißspornig und selten beherrscht. Doch einige bittere Erfahrungen haben ihr beigebracht, nicht sofort mit ihrer Geschichte herauszurücken – sie tötete sogar einst einen Paladin, der sie von ihrem Vorhaben abbringen wollte und flieht seitdem auch vor ihrer Vergangenheit. Zurzeit hat sie allerdings etwas Ruhe, da der Viererkult, dem sie angehört, im Bastionsgebirge nicht verbreitet ist.

Herkunft: aus den Hügelaunen, ihre Heimat ist ein Pferderücken
Freunde: jeder, der sie bei ihrer Aufgabe unterstützen möchte
Feinde: die Priester des 4er-Kultes, die in ihr eine falsche Prophetin sehen

IASSULA VOM NORDWIND-CLAN

Iassula ist die geborene Heldin: So zumindest sieht es in den Augen der Na'Pak aus. Als furienhafte Kämpferin, die sich ohne Rüstung in die Reihen der Gegner wirft und kreischend um sich hackt, hat sie großen Respekt erlangt. So schickte man sie auch auf eine verantwortungsvolle Reise: Sie infiltrierte orkische Siedlungen nördlich des Bastionsgebirges und befreite einige Sklaven, indem sie sich selbst als Sklavin ausgab – ihr abgeschorenes Haar und ein auf dem Handrücken eingebranntes Sklavenkennzeichen zeugen davon. Auch als Diebin und Spionin war sie nicht erfolglos und zieht somit nach drei Jahren in der Fremde heim, um endlich ihren Verlobten zu heiraten. Dieser lebt im

nördlichen Bastionsgebirge, beim „Felstrümmerclan“. Vorher muss sie natürlich den Kladesch ihres Clans um Erlaubnis fragen – den Mann, der sie einst in die Fremde schickte, um sich einen großen Namen zu verdienen. Schon oft ruhte große Verantwortung auf Iassulas Schultern und mitunter kann man sehen, dass dies auch Spuren hinterlassen hat – sie macht sich an viele Männer heran und teilt auch gern mit ihnen das Bett und sieht dies nicht als Verletzung ihrer Verpflichtung gegenüber ihrem Verlobten. Auch neigt sie zu spontanen Wutausbrüchen, bei denen auch mitunter etwas zu Bruch geht – nicht nur Möbel, sondern auch Knochen.

Herkunft: Siedlung des Nordwind-Clans; ihr Vater kam in ihrer Abwesenheit vor Hunger um, nur ihr Bruder Krogath lebt noch
Freunde: wünscht Heirat mit Belkar vom Felstrümmerclan
Feinde: alle, ausnahmslos alle Orks

ZUR VERTEILUNG DER CHARAKTERE

Normalerweise ist es eigentlich unüblich, in Rollenspielen vorgefertigte Charaktere zu benutzen, da sie angeblich die Phantasie der Spieler bremsen und zu sehr einengen. Oft wird auch behauptet, dass so Spielern ein Charakter zugeschoben wird, den sie nicht mögen und der angeblich „zu schwierig zu spielen sei“. Niemand hat behauptet, dass die Persönlichkeit eines Wesens eine unverrückbare Tatsache sei: Halten Sie die Spieler an, ungeliebte Charaktere im Spiel auszuloten und besser kennen zu lernen – in diesem Prozess können Sie

natürlich viele Vorlieben einbauen und dem Charakter bei seiner Entwicklung vermutlich sogar mehr Leben einhauchen, als wenn er schon so wäre, wie Sie ihn haben wollen.

Bei den Testspielen wurden auch vorgegebene Charaktere verteilt, mit denen auch taranische Anfänger erstaunlich wenige Probleme hatten. Und: Jedes mal wird ein Charakter anders gespielt, jedes Mal kristallisiert sich eine eigene einzigartige Persönlichkeit heraus.

OUVERTÜRE

ENLEITUNG

Zum Vorlesen: *Leise streicht der Wind durch das Gefieder des Felsen-Rotkopfes, der sich von einer milden Strömung über das Gebirge tragen lässt und dabei nach Beute Ausschau hält. Er ist weit von seinem Nest entfernt und hat offensichtlich ein klein wenig die Orientierung verloren. Um dies zu kompensieren steigt er in noch größere Höhen auf und erträgt für einige Zeit den eisigen Luftstrom, der an seinem Körper entlang schießt.*

Dafür kann er einen eindrucksvollen Ausblick genießen: Unter ihm erstreckt sich das Bastionsgebirge, ein mächtiges Kalkmassiv, das den Kontinent Pak'Sha in zwei Hälften teilt. Während im Süden, der Richtung, in der er heute gejagt hat, eine hügelige Graslandschaft – die Hügelauen – liegt, erstreckt sich im Norden eine gewaltige und tödliche Region – die Staubwüste der Scherbenebene. Nach diesem kurzen Überblick lässt er sich wieder fallen und schießt durch die engen Täler. Links und rechts von ihm ragen zerklüftete teilweise sogar jetzt im Sommer noch schneebedeckte Berge auf, während sich unter ihm ein silberner Wasserstrom entlang schlängelt. Nachdem er ihm bis zu einer kleinen Siedlung gefolgt ist, bei der er des Öfteren einige leckere Happen erbeutet hat und die Orientierung wieder gewonnen hat, schießt er westwärts weiter in ein kleines enges Seitental. Nach einer schier endlos wirkenden Klippe erblickt er einen langen Handelszug, der sich in Richtung des Dorfes bewegt und erhebt sich vorsichtigerweise wieder ein wenig in die Höhe und fliegt zu seinem Nest zurück.

Nach diesem Text können Sie den Spielern eine kurze Zeit lassen, um sich ein wenig zu orientieren und eventuell ihre Fragen zur Umgebung beantworten. Danach geht es wieder mit einem Vorlesetext weiter:

Zum Vorlesen: *Schon seit einiger Zeit seid Ihr im Bastionsgebirge unterwegs, sodass Ihr, als Euch die Landschaft immer vertrauter wird und sich das Nahen des Dorfes des Nordwind-Clanes ankündigt, erleichtert aufatmet. Trotz der Tatsache, dass die Sommersonne gleißend auf die Berge scheint, hat sie doch hier oben in den Tälern nur wenig Kraft und wärmt Euch kaum, an einigen Stellen liegt an den Hängen noch vereinzelt Schnee, die Spitzen und Kämme der Berge sind sogar noch durchgehend weiß.*

Ihr habt Euch einem Nachschubtrupp angeschlossen, dessen Aufgabe es ist, die Na'Pak, ein im Bastionsgebirge lebendes Kriegervolk mit Nahrungsmitteln und Waffen zu versorgen. Seit ein paar Tagen reist Ihr nun durch enge Täler und genießt die heimatische Landschaft, während Einige von Euch immer wieder aufbrechen, um voranzugehen und den Weg aufzuklären. Alle Mitglieder der Karawane sind in wärmende Kleidung gehüllt, nachts müsst Ihr Euch in dicke Decken packen, um nicht vor Kälte zu schlottern.

Zu Eurem Zug gehören insgesamt 8 Anfal-Rinder, die einen großen Mann mitunter bis um das doppelte überragen. Sie ziehen einfache Karren mit nur einer Achse, auf denen in Fässern und in gewachste Tücher der Nachschub verpackt ist.

Zu den Na'Pak:

Zum Vorlesen: *Ihr kommt von einer Mission bei den Hagisch, einem Volk aus den südlich gelegenen Hügelauen, das Euch bei Eurem Kampf gegen das orkische Imperium der Gradrechi im Norden unterstützen möchte. Dort habt Ihr als Rückreisegelegenheit diesen Wagenzug wahrgenommen und seid mit ihm durch das Gebirge gereist, wo Ihr einige befreundete Stämme besucht und mit versorgt habt.*

Zu Glomdatra:

Zum Vorlesen: *Du hast Dich ebenfalls im Süden umgesehen, da Du den Auftrag erhalten hast, Dich nach potentiellen Handelspartnern bei den Hagisch umzuschauen. Zwar hast Du einige Deiner Waren verkauft und eine Menge Leute kennen gelernt, die begierig darauf hoffen, mit Deinem Volk Tauschhandel zu betreiben, bist aber nun von der langen Reise mehr als erschöpft und hoffst, so schnell wie möglich wieder nach Dorgorok, deiner Heimatstadt, zurückzukommen.*

Nun sollten die Charaktere Gelegenheit bekommen, sich miteinander zu unterhalten oder auch die anderen Mitreisenden (z.B. die Zwergin) in Gespräche zu verwickeln. Die meisten der mitreisenden Na'Pak werden wenig gesprächig sein und darauf hinweisen, dass sie im Moment mit der Wache an der Reihe wären und aufpassen müssten, dass keiner von den „verdammten Orkviechern“ auftaucht. Denn in einem solchen Fall würden zum einen die Fracht, aber auch die Reisenden in arger Gefahr schweben.

Was man eventuell vermeiden sollte, ist, die SCs bereits jetzt nervös zu machen. Noch ist nichts passiert, was irgendeinem der Beteiligten ernsthafte Sorgen machen sollte: Noch sind nirgendwo Feinde gesichtet worden, auch wenn die Gegend natürlich unwegsam und unübersichtlich ist.

NACHTRUHE

Da sich der Abend langsam nähert, beginnen sich die Führer des Nachschubtrecks bereits nach einem geeigneten Platz zum Lagern umzuschauen und schicken schließlich ein paar der Wachleute voran, einen guten Fleck zu sichern und dort bereits ein paar Vorbereitungen zu treffen. Leider befindet sich keine Siedlung mehr in geeigneter Reichweite, so dass die Reisenden unter freiem Himmel nächtigen müssen. Dies stellt allerdings kein allzu großes Problem dar, da man das von den Reisen in diesem dünnbesiedelten Gebiet ohnehin bereits gewohnt ist.

Es wäre wünschenswert, wenn sich die Na'Pak-SC als Ortskundige anbieten, einen guten Platz für die Nachtruhe ausfindig zu machen, doch besteht der Anführer des Zuges, Mirhok, ein älterer Jäger mit kahlgeschorenem Kopf und einem mehr als schabigen Pelz als dominierendes Kleidungsstück darauf, eben diese als Führer beim Treck zu behalten. Außerdem schätzt er sie als kampfstärke Unterstützung im Notfall.

Es wäre wünschenswert, wenn Sie den Spielern an dieser Stelle die Denkweise der Na'Pak vermitteln: Die Bedrohung durch die Orks ist in ihren Köpfen praktisch allgegenwärtig. Dörfer

Mystic-Legends: Verrat im Bastionsgebirge

werden danach bewertet, wie versteckt sie liegen und wie gut sie zu verteidigen sind. Der Wert eines Mannes oder einer Frau wird vorwiegend in seiner Kampfstärke gemessen. Es ist eben diese Verstocktheit, diese Zentrierung allen Denkens auf den Kampf und die ewig schwelende Flamme des Krieges gegen die Orks, die verhindert, dass dieses eigentlich so stolze und kräftige Volk keine Kultur mit blühenden Städten oder einem verzweigten Handelsnetz aufbauen kann.

Verwickeln Sie die SCs wieder in einige Gespräche z.B. über die Bedrohung durch die Orks oder lassen Sie sich ein paar heldenhafte Geschichten von den SCs erzählen. Auf diese Weise lernen sie sich erneut besser kennen und werden von der Umgebung abgelenkt. Denn nun folgt:

EIN SELTSAMER ORKISCHER ÜBERFALL

Zum Vorlesen: *Während sich die Wagen auf Steinen kratzend und mit Ächzen der Zugtiere eine lang gezogene Steigung empor quälen, schwitzt Ihr vor Anstrengung. Zwar hat die Sonne in diesen Höhen kaum mehr Kraft, doch müsst Ihr alle mit anpacken und die schweren Wagen anschieben.*

Mirhok, der Anführer hat sich gemeinsam mit Krogath hinter den vordersten Wagen gestellt und stößt nun zwischen einzelnen abgehackten Atemstößen folgende Worte hervor: „Wir haben es gleich geschafft, keine Sorge. Ich denke, wenn wir die Spitze dieses kleinen Passes erreicht haben, können wir uns endlich schlafen legen. Solange keiner dieser verdreckten Spitzzähne oben auf uns wartet, meine ich.“

Schließlich kommt Ihr an der höchsten Stelle des Weges an und versucht, das Atmen wieder zu erlernen. Die Sonne steht schon tief am Horizont und färbt den Himmel in warmen Farben. Im krassen Gegensatz dazu steht der fahlgrüne Schein des Mondes Firus und die nun einsetzenden Abendwinde, die Euch bereits trotz Eurer dicken Kleidung frösteln lassen.

Mirhok stößt einen derben lang gezogenen Fluch aus und reißt die Axt aus dem Gürtel. Ehe Ihr wirklich versteht, was eben passiert ist, dass Euer Anführer sich derartig vergisst, beginnt er auch schon zu rennen. Ihr werft einen Blick in die Richtung, in die er läuft und erkennt sofort, was geschehen ist. „[Namen der SC], kommt mit, ich denke, das bekomm ich nicht allein in den Griff!“

Nun erst realisiert Ihr, dass wahr ist, was Ihr seht: Die Krieger, die Mirhok als Späher losgeschickt hatte, waren den Spitzzähnen, so der lokale Name der Orks, eine leichte Beute. Nun liegen sie mit zerschlagenen Gliedern im Staub des Gebirges. Große Blutlachen haben bereits zu gerinnen begonnen, doch lässt die noch immer helle Farbe der Pfützen darauf schließen, dass Eure Feinde noch nicht weit von Euch entfernt sind.

Zuallererst sollten Sie versuchen, zu erreichen, dass wirklich alle der SCs mit Mirhok gegangen sind. Nicht kampfstärke SCs können Sie eventuell dadurch dazu bringen, indem sie dafür sorgen, dass die anderen SCs sich als „Beschützer“ anbieten oder indem Sie nach dem eigentlichen orkischen Angriff eine Fluchtmöglichkeit inszenieren.

Die Orks haben folgenden Plan: Sie locken einige Krieger vom eigentlichen Treck weg und nutzen dann, unter Anleitung einiger Na’Pak aus Duuhls Clan, die örtlichen Gegebenheiten, die sich perfekt für einen derartigen Hinterhalt eignen. Dies läuft folgendermaßen ab: Der Pass ist an dieser Stelle wegen des Knicks unübersichtlich und von einigen aufragenden Felsen flankiert, die sich hervorragend als Versteckmöglichkeit gut eignen. An einigen der Felsen befinden sich kleine Sprengladungen, die dafür sorgen werden, dass diese Gesteinsmassen in sich zusammenbrechen und den Pass vollständig blockieren. Nach der Zündung ist der Treck von einem Teil der kampffähigen Personen abgeschnitten und eine einfache Beute.

Außerdem gehen die Orks davon aus, dass sie mit ihrer Übermacht ohnehin einen leichten Kampf haben werden. Zudem sehen sie in diesem ersten Angriff, nachdem sie sich unter der Anleitung ihrer verbündeten Führer ungesehen tiefer ins Gebirge hineingewagt haben, als es jemals vor ihnen einem Wesen von nördlich des Bastionsgebirges möglich war, einen Vertrauenstest. Sie wollen einfach wissen, ob sie von den Leuten aus Duuhls Clan nicht in einen Hinterhalt gelockt werden und versuchen ihr Glück nun an diesem Nachschubtreck.

Zum Vorlesen: *Plötzlich hört Ihr ein infernalisches Krachen und dreht Euch erschrocken in die Richtung um, aus der der Lärm stammt. Ihr könnt im ersten Augenblick nichts erkennen als Wolken grauen Schutts. Mittlerweile haben sich in das Knirschen und Krachen des Gesteins auch menschliche Schreie und das dröhnende Blöken der Zugtiere gemischt. Weitere Explosionen donnern durch den Pass und schließlich steigert sich dieses Chaos darin, das unverkennbar orkisches Geschrei zwischen den Wänden der links und rechts aufragenden Felsen entlang peitscht.*

Nach endlosen Sekunden der Starre, in der Ihr einfach nur vollkommen geschockt zusehen könnt, wie sich der Staub legt und in denen Ihr die schrecklichen Geräusche von der anderen Seite dieses steinernen starren Infernos mit anhören müsst. In der Luft liegt ein seltsamer fremdartig brenzlicher Geruch.

Nun endlich können die SCs aktiv werden und sich in den Kampf mischen. Wenn sie sich der Felsbarriere nähern, stürmen bereits drei Orks auf die Krone und deuten auf die sich nähernden Krieger. Sie tragen lange gezackte Säbel und schwere Lederrüstungen. Außerdem sind sie im Vergleich zu den Na’Pak in relativ dünne und kurz geschnittene Kleidung gehüllt – ihnen scheint im Vergleich zu den Menschen die Kälte nichts anhaben zu können.

Sollten die SCs noch immer der Meinung sein, in den Kampf eingreifen zu können, so werden von einem Punkt hinter der Barriere Pfeile auf sie abgeschossen – die moderneren Schusswaffen der Orks sind dem feuchten Wetter der letzten Tage erlegen und nicht einsatzfähig.

Mirhok wird sich auf keinen Fall davon abbringen lassen, die verhassten „Spitzzähne“ zu attackieren und dabei sterben. Was jedoch die SCs angeht, so sollten Sie mit allen Mitteln daran arbeiten, ihnen die Überlegenheit ihrer Gegner zu beweisen und sie zu einer Flucht zu verleiten. Wenn sie ernsthaft versuchen, gegen die Orks zu kämpfen, so zeigen Sie ihnen deren Überlegenheit erst durch einen schlecht gezielten Pfeil, der einen der vordersten SCs trifft und schließlich durch gezieltere Schüsse oder einen direkten Angriff von säbelschwingenden Orks, die sich deutlich in der Überzahl befinden. Außerdem können Sie sie natürlich noch darauf hinweisen, dass von der

Mystic-Legends: Verrat im Bastionsgebirge

anderen Seite der Barriere kein Lärm und keine Kampfgeräusche mehr dringen – es ist also nicht mit Überlebenden zu rechnen.

AUF DER FLUCHT

Zum Vorlesen: *Schon seit einigen Stunden seit Ihr nun durch die Nacht gerannt. Kalter Schweiß bedeckt Euren gesamten Körper und macht Euch das Bewegen schwer. Glücklicherweise habt Ihr schon nach der ersten Biegung keine Orks mehr bemerkt, die Euch verfolgen. Dennoch wolltet Ihr sichergehen und habt Euch auf verschlungenen Pfaden höher in das Gebirge zurückgezogen. Rings um Euch herum liegt nun knöcheltiefer Schnee und vor Euch erstreckt sich wie eine lange weiße Zunge ein im Sternenlicht funkelnder Gletscher. Endlich seid Ihr der Meinung, dass Ihr nun nicht mehr fliehen müsst – es hätte auch nur wenig Sinn, da Ihr kaum mehr seht, wo Ihr Eure Füße hinsetzt.*

Lassen Sie sich nun von den Spielern beschreiben, wie ihre Charaktere sich auf die Übernachtung im Schnee vorbereiten: Dies kann der Bau einer kleinen Schneehöhle sein, man kann eventuell eine windgeschützte Stelle suchen und sich dort in Decken und Felle wickeln (die jeder Charakter bei sich haben sollte) oder ein Zelt oder Ähnliches improvisieren. Machen Sie den Spielern auf alle Fälle klar, dass dies, wenn auch auf eine andere Weise, eine ähnlich gefährliche Situation ist bei der Flucht vor den Orks.

Nach dem Erwachen können Sie eventuell Erschöpfung oder sogar Wunden durch Erfrierungen an die Charaktere

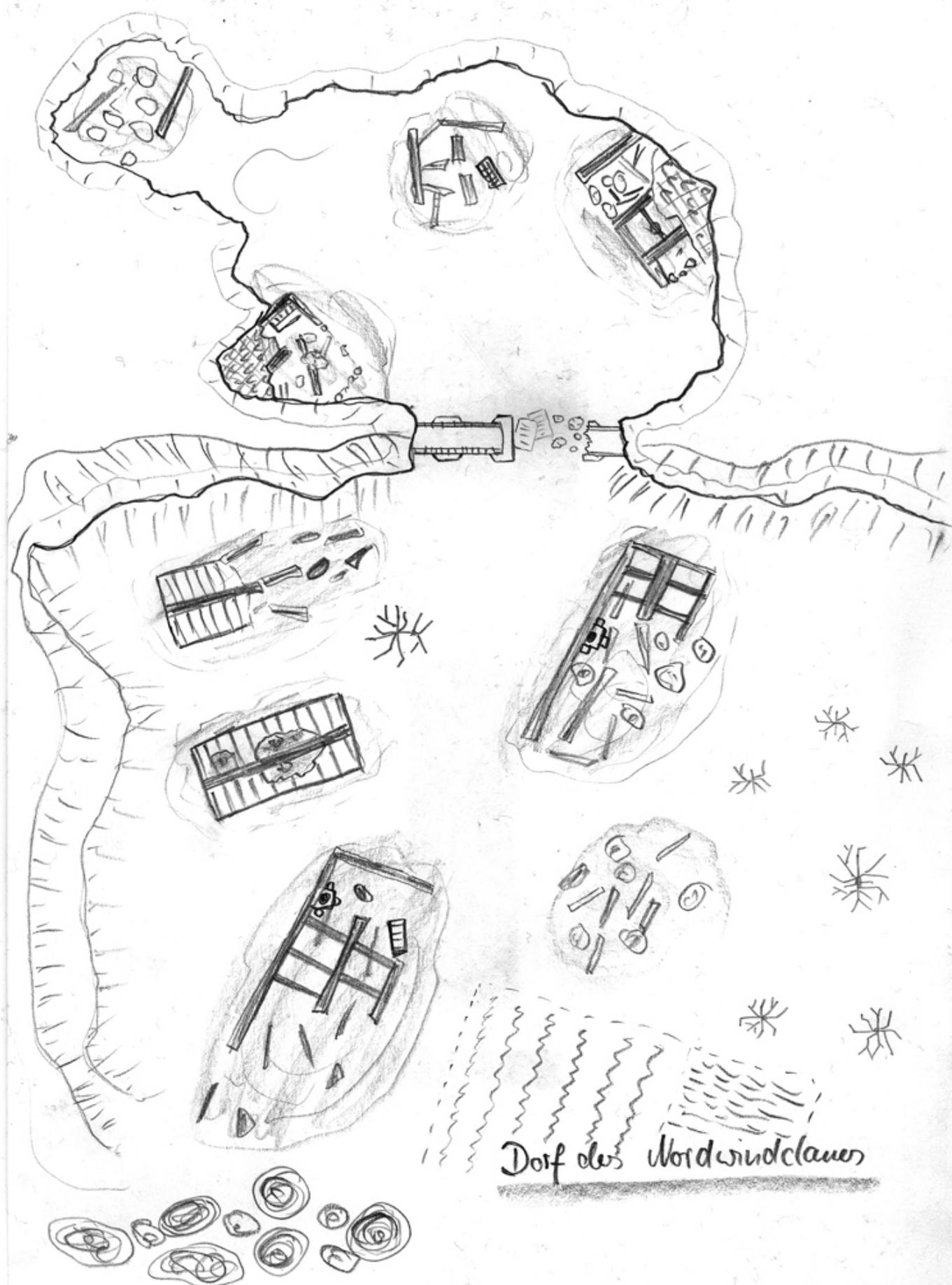
verteilen, die ihrer Meinung nach nicht angemessen an eine Nacht im Hochgebirge geschlafen haben.

HEIMREISE

Wie am Anfang beschrieben, befindet sich das Heimatdorf der Charaktere, die dem Nordwind-Clan angehören, ganz in der Nähe und ist in einem knappen Tagesmarsch zu erreichen. Da diese Charaktere aus der Gegend stammen, können sie sich weitestgehend auf Pfaden (echte „Wege“ oder „Straßen“ gibt es ohnehin im Bastionsgebirge kaum) bewegen, auf denen sie keine Gefahr laufen, mit Orks oder Angehörigen von Duuhls Clan zusammenzustoßen. Nebenbei gesagt würden sie auch ohnehin keine Gefahr laufen, sich derartigen Konfrontationen auszusetzen, da die kleine feindliche Streitmacht in nordöstlicher Richtung zieht, während die Charaktere eine nordwestliche Richtung einschlagen werden.

Sollten nun andere Ziele eingeschlagen werden, so machen Sie folgendes deutlich: Zum einen ist das Dorf des Nordwind-Clans die einzige größere Siedlung, die binnen einer einzelnen Tagesreise zu erreichen ist und zum anderen können die Charaktere sicher sein, dort Unterstützung zu finden, bzw. war dies für sie ohnehin das Ziel der Reise. Falls Glomdatra Dorgorok erreichen möchte, teilen Sie ihr mit, dass der Weg über die Siedlung des Nordwind-Clanes sehr schnell und günstig gelegen ist. Letztlich können Sie ihre Gruppe auch über Umwege zum Dorf des Nordwind-Clanes führen (eventuell über Nachrichten, dass sie dort erwartet wird), wichtig für das weitere Abenteuer ist nur, dass die Charaktere die folgenden Szenen im Dorf des Nordwind-Clanes erleben.

I. AKT - ANKUNFT IM DORF



Dorf des Nordwindclaus

Mystic-Legends: Verrat im Bastionsgebirge

RAUCH AM HIMMEL

Zum Vorlesen: *Seit einem ganzen Tag seid Ihr mittlerweile unterwegs und habt Euch immer mehr eurem Ziel genähert. Nachdem Ihr einen schmalen Pfad empor geklettert seid, der auf die Ebene führt, auf der der Nordwind-Clan sein Dorf in den Ruinen eurer Ahnen errichtet hat, könnt Ihr es schon nicht mehr erwarten – nur noch ein paar Felsen verdecken Euch den Blick auf Euer Zuhause. Von dieser Vorstellung beflügelt, beschleunigt Ihr Eure Schritte und beginnt beinahe zu laufen – obwohl hier oben eine dünne Schneedecke Eure Schritte behindern. Die Siedlung ist gut gelegen – zwar kann man in der Kälte hier oben praktisch nichts anbauen, aber ein wenig Vieh hat Euer Clan schon immer gehalten und von Milch und Fleisch gelebt. Im Tauschhandel gegen Felle und Leder habt Ihr Euch auch mit anderen Dingen versorgen können. Ihr freut Euch schon auf die Nacht am hell flackernden Feuer, an dem Ihr Eure Geschichte zum Besten geben könnt und an dem Rachepläne gegen die Orks geschmiedet werden. Vertraute Gesichter – Torakul, der Burdschuk Eures Dorfes, der sich seine hohe Position im Clan mit weisen Ratschlägen und einem starken Arm erarbeitet hat und Rischkara, die mit ihren Kuchen und ihrem leckeren Braten schon immer Eure Herzen im Sturm eroberte – erscheinen vor Eurem inneren Auge und Ihr spürt bereits die Wärme ihrer grüßenden Umarmungen. Unaufhaltsam kommt Ihr Euren Familien nahe, doch ein schlechtes Zeichen erwartet Euch – am Himmel über dem Dorf schwebt eine dunkle Wolke. Außerdem hätten Euch schon längst Wachposten bemerken und anhalten und begrüßen müssen. Mit einer wahrhaft dunklen Ahnung nähert Ihr Euch Eurem heimatlichen Dorf.*

Nachdem Sie mit Hilfe dieses Textes alle bösen Ängste der Charaktere in die Köpfe der Spieler beschworen haben, können Sie ihnen Zeit lassen, die Eindrücke von Heimat und Gefahr zu verarbeiten und zu beschreiben, wie diese auf die Charaktere wirken und wie sie sich verhalten – ob sie ungeachtet der Gefahr freudig ins Dorf laufen oder ob sie Sicherheitsvorkehrungen treffen.

Egal wie die Spieler handeln, sie werden sich mit ziemlicher Sicherheit der Felswand nähern, an die das Dorf gebaut ist. Warten Sie einen Moment und beschreiben Sie dann folgende Eindrücke:

Zum Vorlesen: *Von der einstigen Pracht ist nichts mehr geblieben. All Eure Hoffnungen auf eine freudige Begrüßung fallen spätestens in diesem Augenblick zu Staub, in dem Ihr gewahr werdet, wie umfassend die Vernichtung ist: Kein einziges Haus wurde vom Feuer verschont, selbst Euer ganzer Stolz – die steinernen Mauern, die das innere der Höhle schützen, in der die Ahnen ihre Bauten errichteten, sind eingefallen.*

Offenbar scheint es nicht ganz so schnell gegangen zu sein, wie man auf den ersten Blick meinen könnte – neben den froststifen erschlagenen Kriegern Eures Stammes – Ihr könnt sie allesamt beim Namen nennen - liegen hier auch einige Orks in schweren Lederpanzern mit Metallbeschlügen, von dutzenden Hieben gefällt. Außerdem scheinen Eure Leute Verstärkung gehabt zu haben, denn unter den menschlichen Gesichtern, die Euch angst- und wutverzerrt mit blicklosen Augen vom Boden her anstarren, gehören einige Personen, die Ihr noch nie gesehen habt.

IM DORF DES NORDWIND-CLANS

An dieser Stelle überlassen wir die umfassende Beschreibung des niedergebrannten und zum Teil anscheinend sogar mit einigem Aufwand eingerissenen Dorfes Ihrer Phantasie. Wichtig dabei ist nur, dass kein einziges Gebäude mehr steht – selbst die steinernen Gebäude im Inneren sind eingestürzt, nachdem das hölzerne Balkenwerk verbrannt war. Vorräte und Ausrüstung sind praktisch keine mehr zu finden, die noch zu gebrauchen sind.

Für den Spielleiter hier nur kurz zum Nachvollziehen die Ereignisse: Die Orks kannten die Position des durchaus gut geschützten Dorfes nicht – nie zuvor war die Siedlung einem Angriff des Feindes aus dem Norden ausgesetzt. Dennoch waren die Wachen vorsichtig und immer auf der Hut, alles deutet aber auf einen Überraschungsangriff hin, der die Leute des Clans relativ unvorbereitet traf. An dieser Stelle kommt Duuhls Clan ins Spiel – die Verräter mischten sich unter die Na’Pak vom Nordwind-Clan, gaben sich als Angehörige eines wandernden Stammes aus und töteten in der Nacht heimlich einen großen Teil der Krieger noch im Schlaf. Als die Clansleute dies mitbekamen, war es fast schon zu spät, denn als auf die Alarmrufe hin die Wachen ins Dorf rannten, schlugen die Orks zu und fielen ihnen in den Rücken – dies kann man besonders daran erkennen, dass viele von ihnen offenbar von hinten erschlagen oder mit einem Pfeil niedergestreckt wurden. Der Rest der Dorfbevölkerung wurde in Fesseln gelegt und von den Orks als Sklaven genommen.

Nachdem alle Vorräte und Wertgegenstände aus dem Dorf geplündert waren, steckten die orkischen Krieger es als Zeichen ihres Triumphes in Brand. Binnen weniger Stunden hatte das Inferno das Dorf dem Erdboden gleichgemacht und die gesamte Siedlung von den Angreifern und ihren Gefangenen wieder verlassen.

Wichtig ist, dass Sie den Spielern vorerst keine Hinweise darauf geben, dass an dem Angriff an sich nicht nur die Orks beteiligt waren. Für die Charaktere hat alles den Anschein eines rein orkischen Überfalls (das war im Übrigen auch von den Angreifern so geplant).

WA [18]: Einige der Na’Pak-Krieger wurden von hinten erschlagen.

WA [20]: Die unbekanntenen Na’Pak-Krieger tragen seltsame verstärkte Lederwämser.

WA [22]: Offenbar sind einige der Krieger des Nordwind-Clanes entweder im Schlaf überrascht worden oder zumindest kampfflos erschlagen worden – einigen ist auch die Kehle durchgeschnitten.

IT [23] oder Baukunst [23]: Das Feuer ist im Inneren der Höhle ausgebrochen oder gelegt worden und fraß sich dann nach außen durch.

WA [24]: Nicht alle Dorfbewohner wurden erschlagen – wer von ihnen verbrannte, ist nicht genau zu sagen.

Nach einigen Untersuchungen sollten Sie die Spieler darauf hinweisen, dass es langsam dunkelt und sie sich eine sichere Unterkunft für die Nacht suchen sollten. Die Ehrerbietung gegenüber den Ahnen sollte fordern, dass zumindest die toten Na’Pak beerdigt (oder verbrannt oder aufgebahrt) werden. Außerdem sollten zumindest die Na’Pak die Nacht im Dorf verbringen, da den Toten noch keine Totenwache gehalten wurde. Eine mögliche und recht windgeschützte Unterkunft bietet das so genannte „Clansloch“, die Höhle, an der sich das Dorf anschließt. In den dort zumindest noch stehenden

Mystic-Legends: Verrat im Bastionsgebirge

Ruinen kann man sich mit Decken und einigen alten Balken (von denen einer eventuell sogar noch schwelt, wenn Sie als SL für eine warme Unterkunft oder [wenn Wind den Brand erneut entfacht] für Spannung sorgen wollen) ziemlich gemütlich einrichten. Schildern Sie den Spielern, dass ihre Charaktere wegen der erlittenen Anstrengungen und wegen des recht tiefsitzenden Schocks nicht schlafen können. Wenn ihnen die Spieler noch nicht ausreichend die Reaktion ihrer Charaktere auf diese schreckliche Nachricht (immerhin haben einige von ihnen ihre komplette Familie und ihre Heimat verloren) geschildert haben, dann können Sie sie spätestens jetzt, da ihnen Zeit zum Nachdenken und Erzählen gegeben ist, dazu auffordern.

ÜBERLEBENDER

Wie bereits am Anfang angekündigt, soll einer der Dorfbewohner überleben. Von ihm werden die Charaktere erfahren, was sich in der Siedlung zugetragen hat.

Krogath, ein junger Mann aus dem Clan – noch lange kein Krieger, oftmals als Mädchen für alles eingesetzt – hat sich während des Angriffes der Orks wohlweislich ihrer Übermacht in einem Vorratskeller des in der Höhle gelegenen Teiles des Dorfes versteckt. Dort befanden sich noch einige Vorräte aus dem letzten Winter sowie eine kleine Kiste mit Decken und Pelzen, mit deren Hilfe er sich über die Nächte geholfen hat. Da während des Brandes das Haus über dem Keller einstürzte und den Eingang verschüttete, wurde er in seinem Versteck nicht entdeckt. Nachdem die Orks abgezogen waren, bemerkte er allerdings, dass er praktisch gefangen war – die Blockade des Einganges ließ sich von seiner Seite aus nicht beseitigen. Nun, nachdem er über einen ganzen Tag in diesem Kellerloch ausgehalten hat, hört er nun endlich die Stimmen der Charaktere, die sich oben ein Lager einrichten. Erst wartet er eine Weile und als er endlich vermeint, vertraute Stimmen zu hören, reißt er allen Mut zusammen und klopft gegen die Luke und wird auch, wenn die Charaktere nicht schnell handeln auch alle Vorsicht über Bord werfen und rufen.

Zum Vorlesen: *Als Ihr endlich beschlossen habt, Euch schlafen zu legen und ein wenig zur Ruhe gekommen seid, vernehmt Ihr ein leichtes Klopfgeräusch, das Euch sofort hochschrecken lässt. Mit den Händen an den Griffen Eurer Waffen blickt Ihr Euch um und erkennt, dass der Laut unter Eurem Nachtlager entsteht.*

Sollten die Spieler abwarten, was passiert, so wird Krogath beginnen zu rufen (ziemlich egal was, Hauptsache, es wirkt dramatisch). Auf Nachforschungen hin entdecken sie schließlich ein paar Holzplanken unter dem Schutt durchschimmern. Diese freizulegen ist ein gewisser Kraftakt (dreimal **MS [23]**), sollte aber spätestens mit geeignetem Werkzeug (z.B. ein Balken zum Weghebeln größerer Schuttbrocken) durchaus machbar sein (dreimal **MS [19]**).

Zum Vorlesen: *Nachdem Ihr das Gewicht beseitigt habt, dass auf den Planken ruhte, wird die kleine Luke von innen aufgestoßen. Zuerst seht Ihr nur Staub in das dunkle Loch rieseln, doch als er sich gelegt hat, erkennt Ihr mehr. Krogath, ein junger Mann – gerade volljährig, aus Eurem Stamm – obwohl seine Augen tief in den Höhlen liegen und*

sich dunkle Schatten in seinem Gesicht abzeichnen, scheint er größtenteils unversehrt zu sein. Ein kleiner Schnitt quer über der Augenbraue hat seine Wange mit Blut benetzt, dass längst trocken ist.

Wenn Sie Krogath einem Spieler anvertraut haben, so sollten Sie ihm spätestens jetzt das Wort erteilen, sich und seinen Zustand den anderen Spielern zu beschreiben. Versuchen Sie einfach, eine herzliche Wiedersehensszene zu inszenieren.

Im Keller befinden sich neben einem Stapel Decken (reich auf alle Fälle, dass sich jeder Charakter mit einer frischen und trockenen Decke versorgen kann) einige Tonkrüge mit verdünntem und gewürzten Bergwein, eine halbe Hartwurst sowie einige kleinere Fettwürste. Außerdem steht an einer Wand ein großer halber Laib Käse, der allerdings schon etwas Schimmel angesetzt hat (Schimmelkäse ist den Na'Pak eigentlich unbekannt), aber durchaus noch ohne negative Auswirkungen auf die Gesundheit zu verzehren ist. An Werkzeugen finden sich eine einfache Schaufel, zwei hölzerne Eimer, eine Schneeschippe und eine grobe Zange sowie – besonders wertvoll für die Na'Pak – ein dutzend großer Metallnägeln und ein großer Hammer.

Krogath jr. wird eventuell anfangen zu sprechen – sehr viel stimmungsvoller ist es allerdings (das könnten Sie vorher mit dem Spieler absprechen), wenn er sein Wissen um den Angriff erst sehr zögerlich und im Verlauf der nächsten Tage preisgibt. Er steht sichtlich unter Schock und hat trotz der Erschöpfung in seinem Versteck nicht geschlafen, so dass er trotz der heftigen Freude über seine Rettung immer wieder einnicken wird, bis die anderen Charaktere von ihm ablassen.

PLÄNE SCHMIEDEN

Nachdem die Helden die mittlerweile recht kurz gewordene Nacht im niedergebrannten Dorf verbracht haben, können sie überlegen, was sie als nächstes am besten tun sollten. Das vermutlich Günstigste wäre, sich als erstes die Unterstützung eines anderen Clans zu sichern, um das eigene Überleben zu garantieren – eine trockene und warme Unterkunft im Winter ist genauso notwendig wie Jagdgründe oder Ackerboden, um sich mit Nahrungsmitteln zu versorgen. Der nächstgelegene Clan ist der Felshammerclan, der seine Hütten im Norden der Siedlung des Nordwindclans errichtet hat. Binnen zwei Tagesreisen könnte man ihre Siedlung erreichen und vorsprechen – allerdings reicht die Solidarität unter den einzelnen Clans meist nicht aus, um sich gegenseitig in Notfällen, die nichts direkt mit den Orks zu tun haben, zu unterstützen.

Wer von einem fremden Clan Hilfe möchte, muss meist eine Gegenleistung liefern. Aus diesem Grunde ist es schwierig, eine Hilfe, so notwendig sie auch sein möge, einzufordern.

Auch wenn man andere Alternativen bedenkt, scheint dennoch die Variante, zum Felshammerclan vorsprechen zu gehen, die günstigste Idee. Eventuell hat die Gruppe ja Erfolg. Und wenn nicht, kann man zumindest sicher sein, ein paar Tipps zu erhalten, was zu tun sei. Auf alle Fälle sollte sich die Gruppe im Klaren darüber sein, dass Rachegeanken im Augenblick wenig nützlich sind, da die Orks einen zu großen Vorsprung haben und ihre Spuren sicherlich gut verwischen werden.

II. AKT - BEIM FELSHAMMERCLAN

WIEDER UNTERWEGS

An diesem Morgen sind die Charaktere schnell nach Norden aufgebrochen, um den Felshammerclan um Unterstützung zu ersuchen. Sie können den Spielern nach und nach mitteilen, was Sie über diesen Nachbarclan wissen und gehört haben.

Golgana, die Burdschuk – die weltliche Führerin des Clans ist eine harte Frau und stolze Kriegerin, die sicherlich froh sein würde, wenn ihr der Nordwindclan Unterstützung im Kampf gegen die Orks zusprechen würde. Wie sie angesichts der fast vollständigen Vernichtung des gesamten Clans und Duuhls Verrat reagieren wird, lässt sich zurzeit nicht vorhersagen. Sie hält viel auf Ehre und den Kampfgeist und ist dafür berüchtigt, dass sie ab und an sogar einige ihrer Krieger in den Kampf mit den Orks nach Norden schickt, um die in der Scherbenebene lebenden Clans zu unterstützen und auch einfach, um die Orks anzustacheln. Viele sagen, dass Gulgana ohne den Krieg gegen den Norden kein Anrecht auf den Clansvorsitz hätte, da sie in weltlichen Fragen zu hart und unbeweglich ist.

Der Kladesch Lokran – der geistige und religiöse Anführer und Heiler des Clans – gilt als sehr konservativ und glühender Unterstützer Golganas Kampf gegen die Orks. Seine magische Macht beruht in erster Linie auf der traditionellen Anrufung der Geister, um sie um ihre Dienste zu bitten. Darüber hinaus besitzt er eine natürliche Gabe, mit seiner Magie Verletzungen zu heilen.

Auch der restliche Clan spiegelt die Gesinnung seiner Anführer wieder – allesamt kämpferisch und immer darauf bedacht, den Orks so viel Schaden wie möglich zuzufügen, ohne dabei selber unterzugehen. Die Nachricht, dass sich eine kleine orkische Armee im Gebirge umher treibt und die Na’Pak relativ ungestraft angreift, wird ihren Kampfgeist sicher anstacheln können und eventuell sogar dafür sorgen, dass sie sich um die Hinterbliebenen des Nordwindclanes kümmern.

Unterwegs sollten Sie einem der Charaktere, wenn sie nicht von allein darauf kommen, einen kleinen Zettel zuschieben auf dem folgender Hinweis steht: „Wer ist jetzt der Burdschuk des Nordwindclanes? Ohne Anführer seid ihr kein Clan mehr.“ Das Ziel dieser Aktion ist, innerhalb der Gruppe die Fronten klar zu machen – einige von ihnen sind so angelegt, dass es, sollten sie konsequent gespielt werden, zu einem Streit um die Führerschaft kommen sollte. Wie die Überlebenden dieses Problem handhaben – ob sie seine Lösung verschieben oder per Abstimmung oder Mutprobe oder – für die Na’Pak eventuell sogar am stimmungsvollsten – mit einem sportlichen Wettkampf klären – wenn die Spielercharaktere im Dorf des Felshammerclans ankommen, sollte sich einer von ihnen als Anführer präsentieren können, damit sie vereint und mit besserem Nachdruck um die Unterstützung Golganas oder Lokrans bitten können.

Auf dem Weg müssen die Charaktere mindestens einmal übernachten – wenn sie einen Teil der Reise mit Jagen oder Kräutersammeln oder der Reparatur kaputter Ausrüstung verbringen wollen, kann es sogar sein, dass sie sich ein zweites Mal eine nächtliche Unterkunft besorgen müssen. Charaktere, die sich um eine passende Bleibe kümmern wollen, können sich auf ihre Intuition (**WA [22]**) verlassen

oder ihr Gedächtnis anstrengen (**Geographie [25]** für Ortsfremde oder **Geographie [20]** für Ortskundige).

Auf alle Fälle sollte man darauf achten, dass es im Gebirge nachts auch im Sommer sehr kalt werden kann – die Suche nach ein wenig Feuerholz ist genauso wichtig wie ein Schutz gegen den ständigen Wind.

Wenn Krogath jr. nicht von sich aus zu erzählen beginnt, können andere Charaktere versuchen, ein paar Informationen aus ihm herauszuholen – vergleichendes **Überzeugen oder Überreden gegen WK Krogaths** ist hier ähnlich passend wie **Heilkunde Seele [26]**. An dieser Stelle wäre es passend, dass er durchblicken lässt, dass die Orks nicht alle Clansleute erschlagen haben, sondern sie entführten.

Bereiten Sie sich darauf vor, sofortigen Planänderungen der Charaktere entgegenzutreten, denn eine Verfolgung der Orks mit ihrem mittlerweile sehr großen Vorsprung und mit ortskundigen Führern wäre vollkommen aussichtslos. Im Augenblick steht das Überleben des Restes des Clans an erster Stelle.

Die Reise folgt zunächst einem grünen blühenden Tal, das sich am Ende des ersten Tages allerdings zur leicht bewaldeten Klamm verengt und schließlich an einem Wasserfall endet. Glücklicherweise sind an dieser Stelle einige Stufen in die Felsen auf der anderen Seite des Flusses gehauen. Um den Wasserlauf zu überqueren, kann man **Springen [23]** oder versuchen durch das Wasser zu waten (**AK [22] und MS [18]**) – ansonsten landen die Charaktere durchnässt auf der anderen Seite und müssen ihre Kleidung trocknen. Die Suche nach Feuerholz oder einfach das Warten, bis die Sonne ihre Arbeit getan hat, verbraucht derartig viel Zeit, dass vor dem Erreichen des Zieles doch noch eine weitere Rast eingelegt werden muss.

Den Rest der Reise verbringt die Gruppe auf verschiedenem Grasland und Streuobstwiesen auf einem Hochplateau, an dessen anderer Seite sich auf einer kleinen Erhöhung das Dorf des Felshammerclans befindet.

DER FELSHAMMERCLAN

Die Ankunft bei den Nachbarn verläuft etwas anders als erwartet: Die Charaktere machen sich gerade daran, einen steinigen Anstieg zu erklimmen, als hinter Felsen und Büschen mit Speeren und Keulen bewaffnete Krieger und Kriegerinnen hervortreten. Es werden vorerst keine Freundlichkeiten ausgetauscht, sondern die Helden werden in die Felshammersiedlung geführt.

Zum Vorlesen: *Nachdem Ihr die offene Ebene hinter Euch gelassen habt und Euch nun an den letzten Anstieg vor Eurem Ziel – einer unbefestigten bis auf einige dornige Sträucher fast leblosen Schotterfläche – macht, seid Ihr fast am Ziel der Reise. Ihr spürt Eure Füße von den Anstrengungen schmerzen und wünscht Euch die ruhige und angenehme Fortbewegung in den von den Anfal-Rindern gezogenen Wagen zurück.*

Beinahe hätte der erste von Euch das Gleichgewicht verloren, so plötzlich ist die Speerspitze vor seinem Gesicht aufgetaucht. Weiteres Aufblitzen stählerner geschärfter Waffen lässt Euch in Eurer Bewegung erstarren. Ihr blickt in

Mystic-Legends: Verrat im Bastionsgebirge

menschliche Gesichter – einige von ihnen grimmig, andere anscheinend leicht belustigt, wie leicht Ihr Euch habt erwischen lassen.

Ohne eine großartige Begrüßung werdet Ihr mit Speeren und Keulen im Anschlag die Piste hinaufgeführt. Oben angekommen ist es schließlich nicht mehr weit bis zu einem mit einer Palisade eingefassten Dorf. Typischerweise befindet es sich in einem kleinen Tal zwischen zwei steil ansteigenden Hängen. Ein Bächlein murmelt munter zu euren Füßen, als Ihr der Siedlung nahe kommt. Schließlich passiert Ihr das massive Holztor und werdet von einigen anderen Kriegern und Kriegerinnen empfangen.

Eine von ihnen ist Gologna, die Burdschuk des Clanes, die Euch erkennt und mit in ihre Hütte bittet. Als Ihr endlich in dem großen schlichten Langhaus angekommen seid, führt sie Euch in einen Nebenraum und nimmt auf einem Fellbespannten Hocker Platz, während sie Euch stehen lässt.

Die Burdschuk bietet den Charakteren etwas warmen Tee mit Birnensirup an – eine sicherlich willkommene Stärkung. Nachdem jeder einen Tonbecher mit dampfendem Inhalt in der Hand hält, kommt sie zum Kern ihres Anliegen. Sie erzählt, dass sie derzeit Vorsichtsmaßnahmen treffen muss, da sie erstens hohen Besuch hat und zweitens von diesem gewarnt wurde, dass sie nicht jedem Menschen bedingungslos trauen darf.

Aus diesem Grunde sei auch die etwas ungehobelte Begrüßung mit gezückten Waffen angebracht gewesen, da angeblich einige Krieger der Na’Pak nicht für die Seite arbeiten, für die sie eigentlich sollten.

Nach dieser Einführung bittet sie ihre Gäste, zu berichten, was sie in das Dorf des Felshammerclans geführt hat. Sie lauscht den Erlebnissen der Charaktere bestürzt, sagt aber weiter nichts. Wenn die Gruppe die Bitte um Unterstützung äußert, meint sie, dass sie für den morgigen Tag eine Clansversammlung einberufen werde, die über das Schicksal des Nordwindclans entscheiden soll. Schließlich weist sie die Charaktere noch darauf hin, dass sie überlegen sollten, dem Felshammerclan beizutreten, da dieser noch immer starke Leute gebrauchen könnte (dieses Angebot gilt selbstverständlich zuerst nicht für Glomdatra, wird aber, falls jemand danach fragt, auf sie ausgedehnt).

Anschließend wird den Charakteren eine Gästeunterkunft in einem kleinen Langhaus am Rande des Dorfes zugewiesen – nichts besonderes, aber immerhin ein großer offener Raum mit einer kleinen Feuerstelle. Das Gebälk ist offen und dient als Punkt, an dem man einige Hängematten für die Gäste vorbereitet hat.

Sie dürfen sich frei in dem Dorf bewegen und werden zu jeder Mahlzeit von einer anderen Familie des Clans versorgt – ob sie das Essen lieber in ihrer Unterkunft oder bei der Gastfamilie zu sich nehmen wollen, hängt von ihnen ab. Sicherlich wäre das Essen bei einer Gastfamilie eine gute Gelegenheit, ein paar Informationen und Stimmen für den am nächsten Tag stattfindenden Clansrat zu gewinnen. Je nachdem, ob die Charaktere eine Nacht oder zwei Nächte auf der Reise übernachtet haben, kommen sie am Vormittag oder spät abends an. Sollte es ihrer Meinung nach für Nachforschungen schon zu spät sein, so gönnen Sie der Gruppe, dass die Versammlung wegen ihrer Ankunft vertagt wird und ihnen ein ganzer Tag bleibt, sich umzuhören.

Das Dorf besteht aus einem äußeren und einem inneren Ring: Innen befindet sich z.B. die Schmiede, der ganze Stolz des Dorfes, denn hier arbeitet eine alte Schmiedin, die bei den Zwergen ihr Handwerk erlernte und so in der Lage ist, sehr stabile und scharfe Waffen zu fertigen. Außerdem stehen hier die kleine Hütte und das Planenzelt des Kladesch sowie das Langhaus der Burdschuk. Darüber hinaus befindet sich im inneren Ring noch ein Nahrungslager, in dem die wertvolleren und lange haltbar gemachten Fleischreserven und Sirupdepots eingemacht sind.

Beide Ringe sind mit einem stabilen mannshohen Palisadenzaun umgeben, der jeweils nur einen einzigen Eingang besitzt. Der Dorfplatz, auf dem Beratungen abgehalten, religiöse Feste und Geisteranrufungen gefeiert werden, befindet sich gemeinsam mit den meisten anderen Hütten – allesamt im schlichten hölzernen Langhausstil – im äußeren Ring. Als Besonderheit ist noch der kleine hölzerne Wachturm zu betrachten, der neben dem Dorfeingang steht und Tag und Nacht mit zwei Kriegern mit Wurfspeeren und Schleudern bemannt ist.

Hier ein paar Informationen, die die SC’s sammeln können, wenn sie sich in der Siedlung ein wenig umhören:

- Der „besondere Gast“ ist Zula, die Alte (wahr), die Herrscherin aller Na’Pak (falsch).
- Zula ist das Oberhaupt aller Kladesch und spricht niemals ein Wort. Für diesen Zweck hat sie ihren Vertrauten, der für sie alle verbalen Angelegenheiten regelt. (wahr)
- Die Orks haben den Na’Pak endgültig den Krieg erklärt und sich mit einer gewaltigen Armee auf den Weg gemacht, das Bastionsgebirge zu unterwerfen (falsch).
- Die Orks schlagen zurück, weil der Felshammerclan es zu weit getrieben hat und die Feinde im Norden einmal zu oft reizte (falsch).
- Offenbar haben die Feinde irgendwelche Verbündeten in der Gegend, (wahr) denn obwohl z.B. die Gruppe sicher von ihnen zu berichten weiß, hat man keine Anzeichen gefunden, dass sie wirklich im Bastionsgebirge sind (teilweise richtig – die Charaktere sind die einzigen, die die Orks wirklich gesehen haben).
- Man hat Spuren einer kleinen orkischen Streitmacht gefunden, die offenbar nach Norden unterwegs war (wahr) – offenbar sind sie wieder auf dem Weg in die Scherbenebene, sie haben ihr Ziel erreicht (falsch).
- Die Burdschuk teilt mit dem Kladesch das Bett und hofft, so die Macht im Dorf an sich zu reißen (falsch).
- Bei der morgigen Clansversammlung wird darüber entschieden werden, wie der Felshammerclan mit den Überlebenden des Nordwindclanes umgehen wird (wahr), die Chancen, dass ihnen geholfen wird, stehen sehr gut (falsch).

Außerdem hier eine Liste der Personen, die in der Siedlung als wichtig angesehen werden und deren Meinung und Unterstützung man eventuell vor der Zusammenkunft der Clanversammlung hören sollte:

- Zula, die Alte: Sie und ihr Gehilfe sind für die Gruppe nicht zu sprechen. Sie halten sich nach der, so der Wortlaut, anstrengenden Reise in einem Gästehaus auf und werden dieses wohl auch erst am nächsten Tag zur Clansversammlung verlassen.
- Gologna, die Burdschuk: Sie wird vor der Clansversammlung mit den Charakteren nicht sprechen

Mystic-Legends: Verrat im Bastionsgebirge

mögen – nachher kann man sie allerdings aufsuchen, um ihre Genehmigung für die Unterstützung einzuholen.

- Lokran, der Kladesch: Er ist nicht von der Idee begeistert, den Charakteren zu helfen, wird aber auf ihr Drängen (**Überreden [24]** oder **Überzeugen [24]** oder **Okkultismus [25]** oder **Religionskunde [26]**) versprechen, die Geister zu konsultieren und nach dem Schicksal der Gruppe zu fragen.
- Holja, die Schmiedin: Sie ist eine Unterstützerin des Vorschlages der Gruppe – insbesondere dann, wenn sie sich dem Felshammerclan, der im Norden einige Krieger verlor, anschließen würden. Sie verspricht ihnen für diesen Fall Anteil an der guten Ausrüstung des Clans und ist der Meinung, dass sie nur das allernötigste und zwei Tage Unterkunft erhalten sollen, wenn sie auf dem Fortbestand im eigenen Clan bestehen.
- Einige Krieger des Clans: Sie sind fast nicht zu **Überzeugen [32]** oder zu **Überreden [30]**, hier kommt man eher mit **Bestechung [20]** oder falschen Versprechen (**Lügen [23]**) weiter. Sie garantieren dann die Unterstützung im Clansrat, werden sich allerdings generell der Mehrheit anschließen.
- Terschap, ein wohlhabender Viehzüchter: Ihm gehört ein großer Teil des Viehs des Clans und auch wenn er es letztlich allen zum Verzehr überlassen muss, so ist er doch ein geachteter Mann. Er ist nicht davon zu überzeugen, die Charaktere in den Clan aufzunehmen oder sie in irgendeiner Weise zu unterstützen. Eventuell fragt er einen ihm sympathischen Charakter, ob er seine Frau Leani, die als Kriegerin gegen die Orks fiel, kannten (keiner kennt sie – **Lügen [27]**) und verspricht ihm im Falle der Bejahung der Frage seine Unterstützung.

Die Beziehung Trakias zum Felshammerclan kann einige Vorteile bringen, da sie noch gute Kontakte v.a. zu einigen Kriegern und Kriegerinnen hat und bei ihnen vorsprechen kann. Wenn sie aber um Unterstützung bittet, wird man besonders ihr gegenüber das Argument bringen, dass sich der Nordwindclan mit dem Felshammerclan und Golganas Führung vereinigen sollte.

Sobald Krogath jr. zu erzählen bereit ist, dass die Orks Unterstützung durch andere Na’Pak bekommen haben und ein Teil des Nordwindclanes wohl noch lebt, wendet sich das Blatt zugunsten einer Unterstützung des Clans durch die Felshammersiedlung. Die endgültige Entscheidung wird dennoch anders aussehen.

CLANSVERSAMMLUNG

Am nächsten Morgen herrscht geschäftiges Treiben im Dorf – der Versammlungsplatz wird mit weißen Steinen abgegrenzt und mit Reisigbündel abgekehrt. Doch bevor die Versammlung einberufen wird, wird Dala (allein) von Zulas Diener gebeten, sich an einer Beschwörung der Ahnengeister zu beteiligen, die auf dem Höhepunkt der Versammlung, nachdem alle Fragen gestellt und alle Meinungen vorgebracht wurden, stattfinden soll, ehe die Burdschuk und der Kladesch ihre Entscheidung treffen. Sie soll sich überlegen, welches Anliegen sie den Geistern präsentiert und was für eine Opfertgabe sie den Ahnen des Felshammerclans – allesamt mutige und wilde Krieger – darbieten will, um sich ihre Aufmerksamkeit zu erringen.

Schließlich treffen alle Dorfbewohner ein – die höhergestellten Personen (im vorigen Abschnitt erwähnt) und die Charaktere als Gäste dürfen sich in das Zentrum des Kreises setzen, die restlichen Bewohner bilden stehend eine weite Runde. Den Auftritt der Alten können Sie gern etwas schwerfällig und unspektakulär gestalten. Es wird zwar viel gemurmelt, aber von außen erkennt man höchstens eine rüstige Frau sehr hohen Alters. Sie schweigt und nickt höchstens zur Begrüßung in die Runde, sitzt dann aber recht in sich gekehrt im Kreis und beansprucht keinen besonderen Platz für sich.

Gestalten Sie den Einstieg in die Versammlung, die hier aus Platzgründen nicht vollständig beschrieben sein soll (und die Sie auch nicht vollständig nachspielen müssen – es reicht im Prinzip ein kurzer Abriss bis zu dem Punkt, an dem die Charaktere ihre Bitte vorbringen) ruhig zäh und langweilig. Es kann für die unruhigen Charaktere scheinbar endlos lange über eine Erbstreitigkeit debattiert werden, ehe die Alte gebeten wird eine Weissagung für ein neugeborenes Kind zu treffen. Sie spricht natürlich nicht selbst, sondern teilt dem versammelten Clan durch ihren Diener mit, dass das Mädchen keine besondere leuchtende Zukunft vor sich hat, aber zumindest sicherlich eine gute würdige Mutter und eine geschickte Handwerkerin sein wird. Schließlich sind die Charaktere an der Reihe.

Zum Vorlesen: *Nachdem die anfänglichen Fragen, die anscheinend nicht nur Euch zu langweilen scheinen, geklärt sind, erteilt Gulgana Euch das Wort. Ihr sollt selbst Euer Anliegen vorbringen – allerdings müsst Ihr darauf achten, nur die Bitte zu stellen, denn die Diskussion um die Erledigung eures Anliegens obliegt nur den Mitgliedern der Clansversammlung, die stimmberechtigt sind.*

Nun müssen die Charaktere ihre Bitte formulieren – günstigstenfalls ist die Frage um den Anführer der Gruppe bereits geklärt, sodass dieser nun als Stellvertreter seiner Leute vor dem Felshammerclan spricht. Danach sprechen alle im vorigen Punkt als wichtige Personen genannten Mitglieder des Felshammerclans. Es geht lange hin und her – erst tritt ein Gegner des Vorschlages auf, dann wieder ein Befürworter. Zwischendurch kann niemand genau sagen, wie sich die Versammlung entscheiden wird, denn die Argumente für und gegen eine Unterstützung des Nordwindclans sind beinahe gleich gewichtig. Schließlich ergreift der Diener Zulas das Wort und spricht:

Zum Vorlesen: *„Die Meisterin hat entschieden, ihre Meinung nicht offen kundzutun. Stattdessen werden wir nun gemeinsam mit Dala und Lokran die Ahnen des Felshammerclans bitten, ihre Gesinnung kundzutun. Erst danach soll die Entscheidung von Lokran und Gulgana getroffen werden.“*

Nachdem sich alle mit diesem Vorschlag einverstanden erklärt haben, werden die Vorkehrungen getroffen. Lokran entkleidet sich bis auf einen schmalen Lendenschurz und offenbart weiße Kalklinien, die Ornamente und Figuren auf seiner Brust zeichnen. Auch Zula streift ihre graue Kutte ab und steht mit Brusttuch und Lendenschurz vor Euch. Obwohl ihr Körper alt und hinfällig wirkt, geht von ihr eine warme Ruhe aus, die Euch Hoffnung gibt.

Geben Sie nun dem Spieler Dalas die Gelegenheit, zu erklären, wie sie sich auf die Beschwörung vorbereitet.

Mystic-Legends: Verrat im Bastionsgebirge

Anschließend schildern Sie, wie alles still wird und ein kleines Feuer in der Mitte des Kreises entzündet wird. Lokran legt einen schmalen Metallstreifen in die Flammen und Sekunden später lodert eine grüne Flamme gen Himmel.

Zum Vorlesen: *Nachdem die Opfergaben den Flammen übergeben wurden, spricht Lokran stehend zum Feuer, während Dala und Zula rechts und links neben ihm sitzen. Der Felshammer-Kladesch ruft die Geister seiner Vorfahren, Dala, der Geistersprecherin des Nordwindclanes, Gehör zu schenken und ihre Meinung zu ihrer Frage zu äußern. Danach setzt er sich. Alle Augen sind auf Dala gerichtet und eine erwartungsvolle Stille liegt knisternd in der Luft.*

Plötzlich beginnen die Flammen um ihre eigene Achse zu wirbeln. Seltsame Farben mischen sich in die aufsteigende Hitze und zeichnen Stück für Stück ein Gesicht nach, das sich hin und her windet und zwischen verschiedenen Personen fließend wechselt. Mal blicken bärtige vernarbte Feuerkrieger auf Dala, mal alte weise Frauen mit loderndem Haar und manchmal sogar kleine Kinder, die offenbar bereits in jungen Jahren den Weg in den Kreis der Ahnen fanden.

Ein ganzer Stamm von Vorfahren und ehrenvollen Toten spricht mit der donnernden, knisternden Stimme des tosenden Feuers: „Sprich, wir werden dir zuhören.“

Nun erhält Dala Gelegenheit, den Felshammer-Ahnen ihre Bitte vorzutragen. Sollte sie es dabei am nötigen Respekt mangeln lassen, so lassen Sie sie es wissen, indem ihr Zula oder Lokran ein missbilligenden Blick zuwerfen. Beide werden aber schweigen.

Zum Vorlesen: *Würdevoll nickt das flammende Phantom in Dalas Richtung. Erneut feckt sein sengender Atem über die Anwesenden, als viele Ahnengeister gleichzeitig zu sprechen beginnen: „Wir hatten schon damit gerechnet, dass Ihr uns eine entsprechende Bitte vortragen würdet. Lange haben wir abgewogen wie mit euren Clan - seinen Überresten und dem versklavten Teil – zu verfahren ist. Ihr werdet nicht hier bleiben und nicht den Schutz dieser Siedlung genießen. Wo eure Aufgaben liegen, das erfahrt JETZT.“*

Tiefste Schwärze umfängt Euch und Ihr bekommt gerade noch mit, wie um Euch herum all jene, die der Beschwörung beiwohnten mit einem leisen Seufzen zu Boden gehen. Ihr hört eine Stimme in einer Euch vollkommen unverständlichen Sprache sprechen. Und obwohl keiner von Euch je ein Wort aus ihrem Mund vernahm, durchzuckt der Name der Sprecherin euren Geist: Zula. Auf den Schwingen eines kleinen Vogels – einige von Euch erkennen ihn als Felsen-Rotkopf – schwebt Ihr über das von der warmen Sonne umspielte Bastionsgebirge nach Norden. Gerade habt Ihr das Dorf des Felshammerclans hinter Euch gelassen, und nun überquert Ihr eine weite waldige Ebene.

Nach ein paar Augenblicken fliegt Ihr über eine kleine, erstaunt nach oben blickende orkische Streitmacht. Sie marschiert allerdings nicht allein, an ihrer Seite laufen gut zwei Dutzend Menschen in der Tracht napakscher Krieger. Allesamt scheinen sie nichts Gutes im Schilde zu führen. Doch der Vogel entfernt sich auch schon wieder und fliegt nun nach Osten – eine verschlungene Klamm entlang, die sich einen hohen Berg empor windet. Beinahe an der Spitze des Berges weiten sich die Ufer nach links und rechts und die Felsen geben den Blick auf eine mittelgroße Langhausiedlung frei. Auch hier scheinen Angehörige eures Volkes zu wohnen.

Doch noch ist der Vogel nicht an seinem Ziel angekommen. Hinter einem besonders mächtig aufragendem Haus fliegt er durch einen Felsspalt und erreicht etwas, das man als den Krater einer eingestürzten Grotte bezeichnen kann.

Am Grunde der Grotte steht eine prächtige steinerne Stadt, aus deren Schornsteinen dicker Qualm aufsteigt. Zielstrebig fliegt der Rotkopf auf eine der Kraterwände zu, in der sich eine gigantische Tür aus massivem Quarz befindet. Durch einen schmalen Spalt über eben dieser Pforte fliegt nun der Vogel und erreicht das Innere einer großen Höhle. Mächtige metallene Gebilde glitzern in der Dunkelheit und verkünden den Glanz früherer Tage. Nach ein paar Runden entschließt er sich wieder nach draußen zu gelangen und wendet in Richtung des Eingangsportals. Doch ehe er es erreicht, wird es von außen aufgestoßen und lässt eine Woge sengend heißer Luft eindringen. Panisch möchtet Ihr alle entkommen, doch die Gewalt des mittlerweile in der Stadt tobenden Feuers drängt Euch zurück in die ewigen Schatten.

Nachdem die Ahnengeister den Zuhörer die obige Vision angekündigt haben („JETZT“) und Sie mit dem Vorlesen der ersten Zeile beginnen, überreichen Sie dem Spieler des jüngeren Krogath den kleinen Zettel im Anhang, auf dem steht, was sein Charakter während der Vision gehört hat. Weisen Sie ihn nicht darauf hin, um was für eine Information es sich dabei handelt, sondern lassen Sie es ihn allein herausfinden bzw. gemeinsam im Gespräch mit den anderen SCs oder mit Zula ergründen.

Gönnen Sie nun den Spielen ein oder zwei Minuten absoluter Ruhe. Danach können Sie schildern wie sie wieder langsam zu sich kommen. Auch die anderen Anwesenden der Clansversammlung erlangen nach und nach das Bewusstsein wieder. Der einzige, der sich nicht wieder erholt, ist Lokran. Bei ihm ist bereits kein Puls mehr festzustellen, seine Augen sind blutunterlaufen und aus seinen Ohren rinnt ein dünner Blutfaden.

Sofort herrscht helle Aufregung, doch ehe jemand etwas unternehmen kann, erhebt sich Golgana von ihrem Platz und gebietet den Anwesenden Schweigen. Die Sache wäre klar, die Zeichen (hier deutet sie auf Lokran) eindeutig: Die Gruppe müsse die Siedlung des Felshammerclans zum nächsten Morgen verlassen, darf sich allerdings noch ausrüsten und mit Nahrung eindecken. Sie werde sich nun mit Zula beraten, wie in der Sache mit Lokran zu verfahren ist. Alle anderen sollen sich anschließend wieder an ihre Arbeit begeben.

KROGATHS SCHICKSAL

Am Abend soll der Leichnam des ehemaligen Kladesch des Felshammerclans einen würdigen Abschied erfahren. Die ausführliche Gestaltung dieses Rituals bei dem der Seele des Verstorbenen viel Glück für die Reise zu den Ahnen gewünscht und bei der über seine Taten und Weisheiten berichtet wird (hier kann Trakia eventuell mitwirken, da sie Lokran bereits als Kind kannte), soll an dieser Stelle Ihnen überlassen sein. Es wäre eine willkommene Gelegenheit die SCs in Interaktionen mit den Leuten des Felshammerclans zu verwickeln. Außerdem könnte Dala bei dieser Gelegenheit das Angebot unterbreitet werden, in Zukunft hier zu bleiben und als Kladesch des Felshammerclans zu wirken. Allerdings wäre es natürlich sehr ungünstig, sollte sich ein Teil der Gruppe dazu entschließen nicht weiterzuziehen. Gestalten Sie

Mystic-Legends: Verrat im Bastionsgebirge

also das Angebot nicht allzu verlockend oder wirken Sie entweder mit Hilfe kleiner Omen oder Visionen oder der gewichtigen Stimme Zulas für die Aufrechterhaltung des Zusammenhaltes des Nordwind-Clans.

Und zu guter Letzt wäre dies ein sehr guter Zeitpunkt, Krogath jr. etwas aus der Reserve zu locken. Wenn alles gut gelaufen ist, so sollte er sich bisher noch nicht mit seinem merkwürdigen Schicksal und der Stimme während der Vision an die anderen gewandt haben. Bringen Sie die folgende Szene am besten dann ein, wenn ein möglichst großer Teil der Gruppe versammelt ist.

Zum Vorlesen: *Völlig ohne Vorwarnung verdreht Krogath die Augen in einem seltsamen Winkel und greift sich mit beiden Händen an den Kopf. Mit einem leisen Stöhnen bricht er zusammen und bleibt brabbelnd auf dem Boden liegen.*

Nachdem die Charaktere ihn in eine etwas abgeschlosseneren Umgebung gebracht haben, können Sie ihn wieder erwachen lassen. Sicherlich werden nun einige Fragen gestellt werden, die Krogath jr. oder sein Spieler nicht so einfach beantworten kann. Greifen Sie der Aufklärung von Krogaths besonderer Begabung etwas unter die Arme, sodass die Gruppe schließlich weiß, was sie als nächstes vorhaben sollte.

An dieser Stelle sollte außerdem noch erwähnt werden, dass es sich bei der in der Vision gezeigten Stadt natürlich um Dorgorok, die Heimat der Zwergin Glomdatra handelt. Sie hat die Stadt in der Vision erkannt und kann den anderen Charakteren den Weg weisen. Was es mit der Quarzpforte auf sich hat, weiß allerdings auch sie nicht.

SPUREN IM WIND

Nun wird es langsam Zeit, dass sich die Charaktere auf den Weg nach Norden machen. Sie werden dafür mit Nahrung für

vier Tage und Wasser für einen Tag ausgerüstet, wobei die Reise nach den Angaben von Glomdatra in drei Tagen zu bewältigen ist.

Worauf Sie achten sollten, ist, dass die Gruppe sich mit Kletterausrüstung versorgt, denn diese wird auf dem Weg nach Dorgorok noch eine gewisse Rolle spielen. Waffen und Rüstungen werden die Charaktere eher nicht von den Leuten des Felshammerclans erhalten, auch wird keiner der Krieger mit ihnen reisen. Zula reicht einem der Charaktere, der auf sie den meisten Eindruck gemacht hat (am ehesten vermutlich Dala oder Krogath oder der derzeitige Anführer des Nordwindclans) noch eine kleine Flasche, in der sich starker Schnaps befindet. Ob dieser nun zum Ausspülen von Wunden oder zur Vorbereitung oder Opferung bei einer Geisterbeschwörung gedacht ist, ist unklar.

Zum Vorlesen: *Ihr seid früh am Tage aufgestanden und habt schnell Eure Sachen zusammengepackt, da Ihr eine anstrengende Reise vor Euch habt. Zwar führen ausgebaute Wege von hier aus nach Dorgorok, doch Ihr seid auf dem direkten Weg querfeldein vermutlich schneller und vor allem vor den verräterischen Kriegern und ihren orkischen Verbündeten sicherer.*

Ihr hofft, Dorgorok noch vor Euren Feinden zu erreichen, sodass Ihr keine allzu lange Abschiedsszene macht, sondern einfach mit Euren Sachen bepackt und durch ein reichliches Frühstück ausreichend gestärkt nach Norden losmarschiert. Eine kleine Gruppe Jäger des Felshammerclans begleitet Euch noch für eine gute Stunde und verabschiedet sich schließlich, als sie nach Osten weitermarschieren.

Ihr seid wieder unterwegs und Ihr habt ein klares Ziel vor Augen: Dorgorok.

III. AKT - AUF DEM WEG NACH DORGOROK

ERSTER TAG - KEINE BESONDEREN VORKOMMISSE

Den ersten Tag können Sie, sofern sich die Gruppe nicht mit der Jagd, der Suche nach frischem Wasser oder Kräutern aufhalten möchte, ruhig ereignislos verstreichen lassen. Wiegen Sie die Gruppe ein wenig in Sicherheit. Sie halten sich wie gehabt von allen größeren Wegen fern und werden weder von ihren Feinden entdeckt noch existieren in dieser Region, die sie derzeit durchwandern, Spuren ihrer Feinde. Eventuell können Sie als Höhepunkt des Tages eine kleine Siedlung der Na'Pak auftauchen lassen, in denen sie eifrig begrüßt werden, in der sie allerdings noch weniger Unterstützung finden werden als beim Felshammerclan. Die Sichtung von jagdbaren Tieren hier oben im Gebirge, ohne dass man lange Zeit mit der Suche nach Spuren verbringt, ist ebenfalls eine Seltenheit, sodass der folgende Text die Ereignisse des ersten Reisetages gut zusammenfassen sollte:

Zum Vorlesen: *Unter der kundigen Führung von Glomdatra, die weite Teile der Region gut kennt, gelangt Ihr zielstrebig nach Norden. Schon bald könnt Ihr die exponierte Lage der Hochebene verlassen, auf der sich die Siedlung des Felshammerclans befindet. Ihr durchquert einige Täler und verbringt einige Zeit mit der Suche nach einem geeigneten Pass, der Euch die Überquerung eines hohen Felskammes ermöglicht. Glücklicherweise habt Ihr einige Hinweise erhalten, sodass sich das Auffinden des geschützten mit Moosen und Flechten zugewucherten Weges nicht als sonderlich schwierig erweist. Ihr überquert den Felskamm und findet schließlich an der gegenüberliegenden Seite des abschüssigen Gebirgsverlaufs eine kleine Höhle, aus der ein kleiner Bach entspringt. Zwar stört das Plätschern des Wassers ein wenig beim Schlafen, doch nach einer Weile habt Ihr Euch an das eigentlich doch beruhigende Geräusch gewöhnt und könnt schließlich ...*

Was Sie natürlich keinesfalls abbrechen sollten, ist, wenn es zu sozialen Interaktionen innerhalb der Gruppe kommt – Kämpfe um den Posten des Anführers, die Suche nach Spuren von eingebildeten Feinden oder das Erzählen von Geschichten am abendlichen Feuer bereichert das Rollenspiel und den Zusammenhalt der Gruppe. Mit der Gefahr, die sie immer mehr zusammenschweißt und dem Auftrag der Geister, die Bewohner von Dorgorok vor den nahenden Orks zu warnen, sollten sich die Charaktere mit der Zeit besser kennen lernen, um sich auch besser aufeinander verlassen zu können.

ZWEITER TAG - EIN KLEINER ZWISCHENFALL

An diesem Tag werden die Charaktere das erste Mal Gelegenheit haben, ein paar Informationen über ihre Feinde zu erhalten. Nach dem Aufstehen setzen sie ihren Weg fort und folgen einem breiten grünen Tal, in dem die Wirkung des Sommers eindrucksvoll zu sehen ist: Auf den Wiesen blühen kleine gelbe Blumen, reife Beerenbüsche sorgen für ein wenig Abwechslung bei der Nahrungszubereitung und an einem kleinen Waldstück steigt ihnen sogar der recht seltene Geruch frischer Pilze in die Nase. Es handelt sich hierbei um

Braunkappen (**Pflanzenkunde** [20]), einen recht unscheinbaren Pilz, der jedoch essbar und wirklich schmackhaft ist.

Mit Hilfe von **Pflanzenkunde** [26] lässt sich herausfinden, dass sich zwischen die Braunkappen auch ein paar Übelpilze gemischt haben, deren Genuss eine starke mehrere Stunden (W10) andauernde Übelkeit und unangenehmen Durchfall (MS-2, WK-2, AK-2) nach sich zieht. Sollten diese Pilze nicht herausgelesen werden, treffen die Symptome all die Charaktere, für die ein geworfener W6 eine ungerade Augenzahl zeigt.

Nachdem die Gruppe herausgefunden hat, dass es sich um echt essbare Pilze handelt, bemerkt einer der Charaktere (**Fährenlesen** [24]) eine Spur:

Zum Vorlesen: *Du stockst plötzlich mitten in der Bewegung und hockst Dich zu Boden: Einer der dickstämmigen Blaufarne vor Dir wurde offenbar von einem größeren Tier umgeknickt. Was Dich jedoch an dieser Idee zweifeln lässt, ist der große menschliche Fußabdruck dort hinten im Schatten des kleinen Krüppeldorn-Baumes. Die Spur ist frisch.*

Nun folgt eine Spurensuche durch den kleinen Wald, die Sie mit **Schleichen-** und **Verstecken-**Proben spicken können. Außerdem können Sie ab und an **Gefahreninstinkt-**Proben und **Wahrnehmungs**proben werfen lassen. Nach dieser kleinen Würfelorgie, bei der Sie die Charaktere mehr oder weniger lang durch den Wald irren und huschen lassen, entdecken sie schließlich in einiger Entfernung zwei Na'Pak (einen Mann und eine Frau).

Noch können die Charaktere nicht wissen, dass es sich um Krieger von Duuhls Stamm handelt, doch wenn sie sich ihnen bis auf wenig Schritt nähern, beginnt einer von beiden zu rufen: „Der dort – das ist einer vom Nordwind-Clan. Es gibt Überlebende. Duuhl muss das wissen.“

Zum Vorlesen: *Während die Ruferin nun sofort zu laufen beginnt, als wäre Euer gesamter Stamm hinter ihr her, zieht der andere selbstgefällig ein Breitschwert vom Gürtel. Offensichtlich ist Verstärkung für ihn ganz in der Nähe, so dass er sich auf diesen Kampf gegen eine Überzahl einlässt.*

Die flüchtige Späherin (Werte Na'Pak-Späher) sollte schleunigst gestoppt und zum Schweigen gebracht werden, da ihr Rufen schließlich Verstärkung von der anderen Seite der Felswände herbeischaffen könnte. Wenn sie merkt, dass sie verfolgt wird, versucht sie sich im Unterholz zu verstecken (**WA** [26] oder **Fährtenlesen** [24]). Wahrscheinlich wird sie sich ein wenig zur Wehr setzen, doch sehr bald einsehen, dass es sinnlos ist, zu kämpfen (**Einschüchtern** [24] oder **Kampfgebrüll** [22] oder **Überzeugen** [24] oder **Überreden** [24]).

Der andere Späher (Werte Na'Pak-Krieger) wird auf alle Fälle bis fast zum Tode kämpfen – die Charaktere müssen ihn bewusstlos schlagen oder niederringen und fesseln, wenn sie ihn nicht töten wollen. Ihn zum Aufgeben zu bewegen, ist sehr schwierig (**Einschüchtern** [28] oder **Kampfgebrüll** [25]).

Mystic-Legends: Verrat im Bastionsgebirge

Ein paar Minuten weiter, jedoch noch außerhalb der Hörweite, befinden sich noch zwei weitere Späher und eine Kriegerin von Duuhls Clan.

Kampfwerte:

Na’Pak – Späher

KO 10	RS 0 1 1 1 1 1 (Hemd, Hose)
Keule	AT 11 PA 10 TP W8+5 INI 10
Speer	AT 9 PA 11 TP W10+3 INI 10
Schwerer Dolch	AT 13 PA 7 TP W6+3 INI 12

Na’Pak – Krieger

KO 13	RS 0 2 2 2 2 1 (Lederweste, Hemd, Hose)
Breitschwert	AT 11 PA 10 TP W8+5 INI 10
Kriegskeule	AT 11 PA 10 TP W8+3 INI 12
Wurfdolch	T 15 TP 1W6+2 RW 10 Schritt 0 0 -1

Wenn die Charaktere im Kampf mit den Verrätern ernsthafte Probleme bekommen sollten und Sie die Gruppe nicht an einem kleinen Spähtrupp scheitern lassen wollen, so können Sie dafür sorgen, dass die Späher sie gefangen nehmen (tödliche Verletzungen werden in diesem Fall als Bewusstlosigkeit gewertet, potentiell tödliche Wunden werden von den Kriegern einfach so weit versorgt, dass die Charaktere überleben). Später gelingt den Charakteren dann entweder unterwegs die Flucht oder sie werden von anderen Na’Pak aus den Fängen ihrer Feinde befreit.

Die folgende Ausrüstung tragen die Gegner auf unterschiedliche Personen verteilt: 3 Messer, 1 Seil (20 Schritt, Leder), 4 Trinkschläuche mit gewürztem Wasser, 4 Rationen Räucherfisch, einen kleinen Lederbeutel mit Knochenwürfeln, ein paar zwergische Münzen (Wert 2 Streifen, 1 Stück) und einige kleine Edelsteinsplitter in einem Pergamentpapier eingewickelt.

Sollten die Charaktere Gefangene machen können (was angesichts der Motivation ihrer Gegner nicht einmal so unwahrscheinlich ist), so können Sie mit verschiedenen Fertigkeiten (die Sie z.T. schon zum „Motivieren“ der Gegner zur Kapitulation eingesetzt haben) versuchen, ein paar Informationen aus ihnen herauszulocken. Die folgenden Aussagen können Sie, natürlich mit einigen Weigerungen, überhaupt etwas zu sagen, vermischt, durch die Gefangenen an den Mann bringen:

- Die Spähtruppe war unterwegs, um feindliche Truppenbewegungen herauszufinden. Wir haben Grund zu der Annahmen, dass sich eine Na’Pak-Streitmacht aufgemacht hat, um unsere Arbeit zu behindern.
- Duuhl hat sich den Orks nicht nur verkauft, er ist (wie ein großer Teil seiner Krieger) wirklich überzeugt von der Zusammenarbeit mit ihnen.
- Duuhls Clan erhofft sich eine mächtige Stellung innerhalb einer orkisch-menschlichen Gesellschaft, doch sehen sie nur eine einzige Chance, die Na’Pak komplett und als ganzes Volk zu integrieren – die komplette Unterwerfung unter die Macht der Provinzherren.
- Die Orks stammen aus Garth, der südöstlichen Provinz und wollen im Gebirge nach Quellen alter Technik suchen.
- Ein ernsthafter Eroberungskrieg zur Unterwerfung des Bastionsgebirges wird im Moment noch nicht angestrebt.
- Was man in Dorgorok finden wird, ist unklar, da nicht gesichert ist, was die Daimon dort intakt gelassen haben.

- Die Orks und die Na’Pak-Krieger haben sich zur Zeit in der Nähe niedergelassen, um weitere Schritte zu planen und die Gegend auszukundschaften.

Besonders der vorletzte Hinweis ist eine wichtige Information, auf der aufbauend eventuell sogar ein Angriff auf Dorgorok verhindert werden kann – doch dazu später mehr. Auch der erste Hinweis ist von Interesse – er deutet an, dass die Feinde sicherlich damit rechnen, dass die Gruppe der vermuteten Streitmacht zum Opfer gefallen ist, wenn sie nicht zum Lager zurückkehrt.

Verwickeln Sie die Gruppe eventuell in Gespräche mit den Verrätern, die versuchen, sie von ihrer Sache zu überzeugen – auch für Versprechen von Macht und Geld sind sie sich nicht zu schade. Lassen Sie deutlich werden, dass die Charaktere mit ihren Gefangenen sicherlich einige Probleme bekommen könnten.

Einige Möglichkeiten, die die Charaktere haben, mit den Gefangenen zu verfahren: Sie gefesselt in der Wildnis zurückzulassen, ist eventuell keine gute Idee, da sie sich mit der Zeit sicherlich befreien würden – allerdings befreit es die Charaktere von einigen Problemen. Sie einfach niederzumetzeln ist vermutlich mit ethischen Problemen behaftet – löst das Problem an sich aber vorerst recht endgültig. Die sicherlich anstrengendste Variante ist, die Gefangenen mitzunehmen und an einen befreundeten Clan zu übergeben (eventuell können sie mit **Orientierung [28]** oder **Geographie [25]** oder einem gnädigen SL erfahren, dass sich eine Clansiedlung ein wenig abseits des Weges befindet, sodass die Charaktere höchstens einen Tag verlieren würden). Mit Fluchtversuchen der gefangenen Krieger ist sicherlich zu rechnen... (**Knoten und Fesseln [24]**)

Am Ende dieses ereignisreichen Tages sind die Charaktere vermutlich recht müde, sodass sie glücklich darüber sein werden, in einem kleinen Wäldchen am Fuße eines Tals, dass sie am nächsten Tag durchqueren wollen, eine trockene und windgeschützte Unterkunft zu bekommen. Trocken? Ja. Es regnet in Strömen.

DRITTER TAG - AUFREGUNG UNTERWEGS

Wo der zweite Tag darauf aufmerksam machen sollte, dass sich die Gruppe nun in eine Gegend begeben hat, in der ihre Feinde sehr aktiv sind, werden sie nun auch dem Erbfeind der Na’Pak gegenübertreten dürfen: Ein einzelner Ork, der sich auf die Jagd begeben hat, stolpert über die Fährte der Gruppe und versucht sich entgegen aller Vorsicht und aller Vorschriften seiner Anführer an der Jagd nach einer Trophäe. Außerdem wird die Gruppe an diesem Tag ein Lager der Orks ausfindig machen und sicherlich nachschauen, ob die gefangenen Mitglieder des Nordwindclanes dort zu finden sind.

Doch bevor diese Action steigen kann, werden sie die Zeugen eines eher alltäglichen Treffens:

Zum Vorlesen: *Nun seid Ihr schon den dritten Tag unterwegs auf dem Weg nach Dorgorok und nähert Euch Eurem Ziel immer mehr an. Ihr habt die großen Käbme hinter Euch gelassen und befindet Euch nun auf einem weit in alle Himmelsrichtungen ausladenden Plateau, dass, so meint Glomdatra, den Namen Grasteller trägt, da es von der Spitze eines Berges mit seinen recht dichten Wäldern und der*

Mystic-Legends: Verrat im Bastionsgebirge

tischplattenebenen Landschaft, die von Bergen umringt ist, wie eine moosbedeckte Platte wirkt.

Nach ein paar Wegstunden habt Ihr auch endlich wieder einen kleinen wenig ausgetretenen Pfad entdeckt, der sich durch den Wald schlängelt und dem Ihr nun folgen wollt. Links und rechts von Euch ragen hohe Nadelbäume auf, die wegen ihrer schlanken Größe den Namen „Hohendorn“ tragen. Der Boden ist angenehm weich und ihr kommt trotz des etwas unwegsamen Geländes gut voran.

Es ist wohl kurz vor Mittag, als Ihr aus der Ferne ein großes Tier entdeckt. Offenbar handelt es sich um ein Andak – ein gewaltiges Tier, welches normalerweise in kleinen Herden lebt. Dieses Exemplar ist offenbar ein einzelgängerischer Bulle oder eine von der Herde getrennte Kuh. Scheinbar ist das Tier verletzt, denn es humpelt auf einem Bein. Wenn Ihr Interesse habt, Eure Nahrungsvorräte mit einer gewaltigen Fleischportion aufzustocken, so bietet sich hier eine gute Möglichkeit.

Dennoch ist ein ausgewachsenes Andak ein gewaltiger Gegner, den man mit Sicherheit nicht aus der Nähe erledigen sollte.

Machen Sie den Spielern klar, womit Sie sich anlegen, wenn sie wirklich der Meinung sind, in ihrer kleinen Gruppe auf ein ausgewachsenes Andak Jagd zu machen: Es handelt sich um einen etwa elefantengroßen Koloss, der hier im Gebirge keine natürlichen Feinde zu fürchten hat. Wenn ein solches Ungetüm erlegt wird, so bietet es Fleisch und Rohstoffe aller Art für einen ganzen Clan – meist ist es auch die Aufgabe aller Jäger einer Siedlung, ein Andak zu Fall zu bringen.

Sollte die Gruppe dennoch der Meinung sein, dass sie einem Andak gewachsen ist, so lassen Sie sich ein wenig Zeit, das anpirschen, Fallen austüfteln etc. beschreiben zu lassen.

Sollten die Charaktere sich nicht weiter für das Tier interessieren, so können Sie unten bei dem Hinterhalt des Orks fortfahren. Wenn die Gruppe dagegen Lust hat, sich an das Andak heranzuwagen, so erklären Sie ihnen bei einer näheren Betrachtung (das Tier ist verletzt, also langsamer als die Gruppe und wird auch nicht ernsthaft versuchen, zu fliehen sondern sich eher zum Kampf stellen), dass ihm ein schwerer Pfeil im hinteren Oberschenkel steckt und es einiges Blut verloren hat. Sollten die Spieler nun noch nicht nervös werden, weisen Sie sie darauf hin, dass Bögen oder gar Armbrüste für die Na’Pak sehr ungewöhnliche Jagdwaffen sind und die Dulgars als Vegetarier kaum auf die Jagd gehen werden. Der einzig mögliche Schluss ist, dass hier ein Ork am Werk war und sich die Gruppe in großer Gefahr befindet.

Bei den Werten des Andaks ist zu beachten, dass es sich bereits um ein verletztes Tier handelt (eine mittelschwere Wunde). Eine gute Strategie wäre, das Tier in einen nahen Wald zu treiben und dort, wo es sich nur schlecht bewegen kann (At -2; Pa -1), zu erlegen oder es von einer erhöhten Position aus mit Speeren und anderen Fernwaffen zur beharken, bis es aus der Nähe zur leichten Beute wird.

Kampfwerte:

Verwundetes Andak

Aggressivität: 8 (verletzt)

Zutraulichkeit: 1 (verletzt)

KO 30 RS 11 | 11 | 11 | 11 | 1 (natürlicher Schutz)

Stoß mit den Hörnern AT 6 TP W10+6 INI 10

Auw 3 GS [3|9|14|30]

Wunde (M | 13)

Egal, ob die Gruppe das Andak erlegt oder nicht, der ursprüngliche Jäger dieses Prachttieres, ein geübter orkischer Jäger vom Volk der Turakar – eigentlich als Spurenleser und Wildniskundiger mit der kleinen Armee gereist – wird auf sie aufmerksam. Nun ist die Aufmerksamkeit eines derartigen Kämpfers keine Sache, die zu erregen es sich lohnt, denn er versteht es sehr gut, mit dem schweren orkischen Bogen und mit seinem Speer umzugehen.

Sollte die Gruppe das Andak in Frieden ziehen lassen, so stellt er ihnen eine Falle – wenn sie die Beute dagegen zur Strecke bringen, attackiert er sie direkt am Andak.

Seine Strategie besteht nicht unbedingt darin, die Charaktere zu töten, er will eine prächtige Trophäe, die er sich ohne Verrat und ohne Tricks mit seinen jägerischen Fähigkeiten erkämpft hat. Seinen Mut im Kampf zu beweisen und mit einem kampfproben Ruf heimzukehren, ist ihm zum Teil sogar wichtiger als seine eigene Gesundheit – sonst würde er wohl nur im Notfall gegen eine ganze Gruppe von Feinden kämpfen. Allerdings unterschätzt er die Kampfkraft der Charaktere auch sehr, sodass sie eine reelle Chance haben dürften, ihm Paroli zu bieten. Stellen Sie ihn auf alle Fälle als mutigen entschlossenen Jäger dar, der auch in der Lage ist, einen guten Zeitpunkt für einen Angriff abzuwarten – er kann sich gut tarnen und aus der Entfernung mit Pfeilen schießen, doch wird er auf diese Weise nicht die gesamte Gruppe niedermähen. Nach einer Weile, wenn er denkt, dass seine Kampfkraft ausreicht (und sie dürfte wohl wirklich höher liegen als bei einem guten Kämpfer der Gruppe), nähert er sich ihnen möglichst ungesehen, um einen von ihnen zu töten. Hat er das getan, zieht er sich wieder zurück. Wird er dann nicht verfolgt, kehrt er sogar zum Lager zurück und brüstet sich mit seiner Tat, ohne erneut anzugreifen. Machen Sie den Spielern daher möglichst klar, dass auch der einzelne sich entfernende Ork eine Gefahr darstellt, da er möglicherweise Verstärkung auf den Plan rufen könnte.

An dieser Stelle ist nun mit Absicht nicht beschrieben, wie der Gegner der Gruppe im Detail vorgeht, da hier zu viel von den Aktionen der Spieler abhängt – wenn sie die Gefahr falsch einschätzen, könnte der Ork sogar entkommen und entweder eine weitere Falle aufbauen oder wirklich das Lager verständigen.

Nachdem sie diesen Feind aber bezwungen haben, können sie ihn untersuchen, finden aber bis auf Nahrung (orkisch, stark gewürzt und leicht matschig) keine lohnenswerte Beute bei ihm – seine Waffen dürften das wertvollste sein, was er bei sich trägt. Allerdings soll dieser einsame Krieger ein Hinweis darauf sein, wie nah die Gruppe dem Feind nun schon gekommen ist. Ganz in der Nähe hat die kleine Armee ihre Stellung bei einem kleinen Wäldchen bezogen - eine gute Gelegenheit, sich heranzuschleichen und die Feinde auszuspionieren. Die Spuren des Orks sind recht einfach zurückzuverfolgen – die Richtung aus der er kam gibt auch die ungefähre Lage des Camps der Orks wieder. Eine mögliche Motivation, hier herumzustreuen, könnte sein, Hinweise auf Truppenstärke, Bewaffnung, Motivation, Versorgung mit Lebensmitteln oder Pläne der Feinde zu erhalten. Viel stärker sollte jedoch auf die Helden anziehend wirken, dass sie hier eine Gelegenheit erhalten, etwas über die entführten Familien des Nordwindclanes herauszufinden oder sie gar selbst zu entdecken und zu befreien.

Kampfwerte:

Turakar-Jäger

KO 10 RS 0 | 11 | 11 | 11 | 1 (Hemd, Hose)

Mystic-Legends: Verrat im Bastionsgebirge

Keule	AT 11 PA 10 TP W8+5 INI 10
Speer	AT 9 PA 11 TP W10+3 INI 10
Schwerer Dolch	AT 13 PA 7 TP W6+3 INI 12

DAS ORKISCHE HEERLAGER

Das Anschleichen an sich stellt sich nicht sonderlich schwierig dar, da die Orks sich aufgrund den Berichten der Na'Pak über die Verlassenheit dieser Region sehr sicher wähnen. Die sporadisch aufgestellten Wachposten sind nicht sonderlich bemüht, wach zu bleiben oder auch nur nüchtern – obwohl ihnen für ein Einschlafen oder eine trunkene Wachperiode eine harte Strafe droht. Am günstigsten ist es, entweder den Berg zu besteigen, an dessen Fuß sich das Lager befindet und von dort aus einen Überblick zu erhalten. Direkt in das Lager kommt man natürlich nicht ungesehen hinein – auch nachts sind einige Krieger unterwegs, doch die Peripherie sollte recht einfach zu betreten sein. Einige der Zelte sind der Einfachheit halber am Waldrand aufgebaut – man hat einfach ein Seil über einen Ast geworfen und die Zeltbahn dann daran hochgezogen. Wenn man nun ein kleines Loch in eine solche Zeltwand schneidet, kann man die Insassen im Schlaf überwältigen und von der Zelttür aus ins Lager spähen. Eine andere Variante wäre, einen Wachposten der Na'Pak, der sich in etwas unübersichtlichem Gelände (z.B. am Waldrand oder hinter einem Felsen) postiert hat, zu überwältigen und dann in dessen Rüstung ins Lager zu spazieren – zugegebenermaßen eine sehr wagehalsige Aktion, die den Mut eines Na'Pak echt fordern sollte, aber eine Möglichkeit, einen guten Überblick über das Lager zu bekommen. Die Orks kennen die Na'Pak von Duuhls Clan ohnehin nicht sehr gut, denn für sie sehen die Menschen alle sehr ähnlich aus. Nur von anderen menschlichen Kriegern im Lager sollte man sich fernhalten. Wenn ein Charakter es wagt, sich in das Lager hineinzuschleichen, können Sie ihn durchaus mit einer schmucken Trophäe (z.B. eine orkische Waffe, ein geraubtes Schmuckstück oder ein Andenken an die Siedlung des Nordwind-Clans) belohnen.

Weitaus wertvoller jedoch dürften für die Charaktere die Informationen sein, die sie hier gewinnen. Machen Sie es der Gruppe nicht zu einfach – die Dunkelheit, flackernde Feuer und damit verbundener Rauch und die ständige Bewegung im Lager in der Dämmerung machen das Zählen genauso schwer wie die Dunkelheit, wenn alles in den Zelten liegt. Geben Sie unterschiedlichen Charakteren z.T. auch widersprüchliche Angaben, v.a. zur Anzahl und zu den Plänen der Gegner – dies dürfte Raum für Spekulationen und Gesprächsstoff liefern.

Auf alle Fälle sollten zum Anschleichen die Talente **Fährten suchen**, **Gefahreninstinkt** (um Wachposten ausfindig zu machen), **Schleichen**, **Verstecken**, **Tarnung** (um selber ungesehen vorwärts zu kommen), **Orientierung** und auch **Fallenstellen** (um Fallen im Wald zu entgehen) genutzt werden. Für das Spionieren im Lager ist **Sprachen Sprechen** (vor allem orkische Dialekte), **Verkleiden**, **Schauspielerei**, **Überreden** oder **Überzeugen** von Nutzen. Die jeweiligen Zielwerte der Proben hängen von den Kontrahenten in diesen Situationen ab und werden aus diesem Grund hier nicht genannt (sie müssen den Spielern auch nicht unbedingt bekannt sein). Sie sollten aber bei dieser großen Masse an möglichen Proben stets im Kopf behalten, die Gruppe nicht wegen einer einzelnen verpatzten Probe komplett auffliegen zu lassen – selbst wenn jemand aufmerksam geworden ist,

kann dies noch mehr Spannung bedeuten, da man eine einzelne Person eventuell ausschalten kann. Das Gewinnen von Informationen ist z.B. auch über **Schätzen**, **Kriegskunst** und **Orientierung** möglich und sollte an einigen Stellen angebracht werden. Spannung verspricht eventuell auch ein Ringkampf mit einem Wachposten, der im letzten Augenblick eben doch aufblickt und die Charaktere entdeckt und zum Schweigen gebracht werden soll, ehe er alles verrät. Alternativ kann das Eindringen in das Lager natürlich auch durch mutige Ablenkungsmanöver erleichtert werden (z.B. von Glomdatra, die im Lager natürlich auffallen dürfte wie ein bunter Hund).

Das Folgende können mutige Spione im feindlichen Lager auskundschaften:

- Es handelt sich um ca. 100 orkische Krieger, dazu etwa 80 Na'Pak – eine große Zahl, dass sie sich unentdeckt bewegen konnten spricht für sie, aber auch dafür, dass sie nicht unendlich viel Nahrung besitzen können, da sie ohne Nachschublinie im feindlichen Gebirge harren – sie müssen bald handeln oder zurückkehren.
- Im Lager sind keine Frauen – offenbar akzeptieren die Orks die Kriegerinnen von Duuhls Stamm nicht als vollwertige Menschen (und Menschen im Allgemeinen natürlich nicht als vollwertige denkende Wesen) und verbieten ihnen das Nutzen ihres Lagers.
- Die Orks und auch die Na'Pak sind zwar insgesamt besser ausgerüstet als der Großteil der Stämme des Bastionsgebirges, es gibt jedoch keine Ausrüstung, die den Mythen über die Zauberwaffen der Orks gleicht – entweder ist diese versteckt oder wurde nicht mitgenommen. Im Detail sind einige Armbrüste und vor allem Bögen dabei, was den Orks gegen die Na'Pak einen großen Vorteil sichern könnte. Ansonsten sind sie meist mit Säbeln oder Speeren bewaffnet. Die menschlichen Verbündeten der Orks tragen z.T. offenbar von den Orks gefertigte Lederrüstungen mit Metallbeschlägen und ebenfalls Speere, viele aber auch Bartäxte.
- Ein Charakter, der mindestens eine orkische Sprache spricht, wird bemerken, dass es sich bei einigen der Orks um Turakar und bei anderen um Gradrechi handelt (teilen Sie ihm einfach mit, es wären unterschiedliche Stämme mit verschiedenen Sprachen). Außerdem sind einige deutlich als Sklaven zu erkennen, auch wenn sie z.B. gegenüber den Na'Pak viele Freiheiten besitzen.
- Sie können keine Spuren der versklavten Na'Pak finden – es bestehen nun zwei Möglichkeiten: Entweder sind diese als Ballast getötet worden (was allerdings eine sehr verräterische Spur verursachen kann) oder ein Trupp der Orks ist mit dieser Beute in die Scherbenebene unterwegs. Auf alle Fälle besteht für die Gruppe derzeit keine reelle Möglichkeit, ihre Familien zu befreien – zu groß ist die Chance, dass sie bereits in orkischem Gebiet sind. Die Turakar sind offenbar vom Stamm der Rothäupte (Nuuz), denn sie haben alle lange, leuchtend rot gefärbte Haare.
- Sehr mutige Charaktere können eventuell so weit in das Lager eindringen, dass sie das Zelt des Gehaigo entdecken – des Priesterschamanen der Turakar. Von drinnen kann man Stimmen hören – eventuell sogar Gesprächsfetzen aufnehmen, die darauf hindeuten, dass man Dorgorok erst auskundschaften wird, ehe man es

Mystic-Legends: Verrat im Bastionsgebirge

überrennt. Der Gehaigo scheint nicht zu wissen, was in Dorgorok gesucht wird.

- Absolut wagemutig und auch gut getarnt (angeschlichen oder verkleidet) muss ein Charakter sein, der in der Nacht in das Lager eindringt und Zeuge einer Geisteranrufung durch den mitgereisten Gradrechi-Schamanen wird. Es handelt sich um einen religiösen Akt, dem beinahe alle Orks im Lager recht gebannt beiwohnen (die Wachen sind weniger aufmerksam und auch weniger zahlreich). Zuerst wird dem anzurufenden Geist ein junger Singvogel geopfert, der hingebungsvoll schreit, ehe ihm der Schamane mit einer Hand den Hals umdreht. Schließlich steigt weißer Rauch aus dem Feuer auf und der Schamane beginnt laut zu rufen – daraufhin werden einige der Krieger mit dem Blut des Vogels bespritzt – die Na’Pak sollten angesichts dieser Anrufungspraxis bestürzt sein, denn zumindest diejenigen unter ihnen, die sich damit auskennen, wissen, dass es sich nur um eine Anrufung der Rache- und Strafeister handeln kann, die sich Daimon nennen. Schließlich formt sich der Rauch sogar zu einer ständig wirbelnden Spirale und eine tiefe ruhige Stimme spricht Worte, die offenbar nicht einmal die Magie des jüngeren Krogath übersetzen kann (oder will?). Nach einigen Minuten ist alles wieder vorbei. Praktisch kann aus dieser Aktion allein nicht viel Information gewonnen werden, doch handelt es sich um einen sehr guten Zeitpunkt, in eines der Zelte einzudringen. In den folgenden Punkten sind einige der interessanteren Zelte beschrieben, die man hier ausspionieren könnte.
- Das Zelt des Schamanen (Garjoch Grünader) ist mit Sicherheit die logischste Variante, auf die die Helden früher oder später kommen. Es steht in der Mitte des Lagers nahe beim Feuer. Normalerweise halten hier zwei schwerbewaffnete Orks Wache, doch während der Wachablösung (in der Dämmerung) und der Beschwörung (nachts) ist vor dem Zelt für jeweils etwa eine Viertelstunde niemand anzutreffen. Innen gibt es viele merkwürdige Krüge und Töpfe zu bestaunen, ein in Mulikleder gebundenes Buch, das mit einer Kette an der Mittelstange des Zeltes befestigt ist (keiner der Charaktere sollte in der Lage sein, zu lesen) sowie eine grobe Karte der Umgebung, die mit **Kartographie [20]** oder **Orientierung [25]** oder **Geographie [24]** als solche erkannt werden kann. Auf der Karte ist nichts über die Marschrichtung eingetragen, einzig Dorgorok ist neben einigen anderen Siedlungen der Na’Pak mit einem zackigen Symbol markiert. Angesichts dieser Karte müssten die Orks aber einen gewissen Umweg auf sich nehmen, da sie offenbar einige der Pässe nicht kennen. Wenn Sie wünschen, können Sie die Charaktere auch einige Kräutertinkturen oder gar ein leichtes Gift oder Rauschmittel finden lassen. Das Herausfinden, um was für einen Inhalt es sich bei dem unbeschrifteten Tonfläschchen handelt, überlassen Sie ruhig den Charakteren (**Pflanzenkunde**, **Alchemie** – recht schwierige Proben).
- Das Zelt des Kommandanten (Jirhork Schwarztraum) – auch hier sind Wachen postiert, die allerdings nicht von der Stelle weichen. Dennoch kann man in das Zelt eindringen – es steht nicht inmitten des Lagers sondern wurde am Rand errichtet, sodass man sich durch den Wald anschleichen kann, wenn der Kommandant das Zelt verlassen hat. Im Inneren findet man reichlich

frisches Fleisch in einem kleinen Kessel über glühenden Kohlen köcheln. Außerdem sind hier einige Waffen (zwei Flichak und ein orkischer Bogen [Schlirrakka] mit 15 Pfeilen in einem kunstvoll mit Glasperlen verzierten Lederköcher) und eine metallene Truhe mit orkischen Münzen (alles kleine Münzen aus Bein oder einer Metalllegierung mit einem rechteckigen Loch in der Mitte; der Wert ist aufgeprägt – in „Kryach“, ein Kryach entspricht 1 Stück) im Wert von 650 Kryach. Kaum ein Mensch oder Zwerg wird diese Münzen kennen oder annehmen – einzig ein Ork oder seine Verbündeten ließen sich eventuell mit diesem Geld bestechen. Es ist aber zu vermuten, dass der Kommandant das Fehlen von Geld bemerken wird und eine Suche nach den Charakteren losgeht, wenn sie ihn bestehlen sollten. In einem Geheimfach auf dem Boden der Kiste (**WA [28]**) oder bei gezielter Suche **WA[25]**) befindet sich ein kleiner Schlüssel – es ist jedoch nicht herauszufinden, wofür dieser zu gebrauchen ist. Auf dem Boden des Zeltes befinden sich noch einige Sklavenfesseln sowie dazugehörige Schlüssel – von den Sklaven oder ihrem Verbleib ist allerdings keine Spur zu erkennen

- Zelte der Mannschaften: Weder bei den Na’Pak noch bei den Orks kann man besondere Informationen gewinnen. In den während der Nacht verlassenen Zelten lässt sich relativ gefahrlos suchen, wenn Bewohner anwesend sind (pro Zelt bis zu 8 Orks oder Menschen), sind Schleichen-Proben notwendig (sofern die Bewohner überhaupt schlafen und den Eindringling nicht sofort zumindest verbal attackieren [Orks] oder auszufragen beginnen [Menschen]). Die einzige Beute, die man hier machen kann, ist verschiedenster Besitz der Krieger – vom ersten Milchzahn in einem kleinen Stoffbeutelchen bis hin zur Locke vom Haares der Geliebten (Menschen) bzw. der Lieblingsfrau (Orks).

Wenn die Charaktere die Untersuchungen abgeschlossen haben und nicht entdeckt worden sind, so können sie sich zurückziehen (unter Nutzung derselben Fertigkeiten wie beim Eindringen in das Lager). Eine sichere Lagerstätte für die Gruppe ist nur schwerlich in der Nähe des Lagers zu finden, sodass sie erst einmal eine Weile weitermarschieren müssen. Wenn sie im Zelt des Schamanen gewesen sind, kennen sie eventuell Flecken, die den Orks noch unbekannt sind (z.B. unwegsame Pässe oder versteckte Kletterpassagen oder Höhlen), bei denen man gut und sicher lagern kann.

VIERTER TAG - LETZTE ETAPPE

Zum Vorlesen: *Nach den Aufregungen der letzten Tage habt Ihr diese ruhige Reise wirklich nötig – nur noch eine letzte Etappe steht Euch bevor, ehe Ihr Dorgorok erreichen könnt. Den Umweg, den die Orks wahrscheinlich nehmen müssen, wollen sie nach Dorgorok gelangen, kann man einsparen, wenn man einen kundigen Führer an seiner Seite weiß, wie Ihr es mit Glomdatra eindeutig habt. Sie kennt einen Weg durch eine Grotte, der Eure Reise beträchtlich abkürzen kann. Diese Grotte kann man allerdings nur erreichen, wenn man eine recht steile Felswand empor klettert. Ihr steht mittlerweile vor der grauen hochaufragenden Schieferfläche und fragt Euch, wie Ihr dort wohl hochkommen wollt. Doch Glomdatra weist auf einen Metallring hin, der als gute und sichere Führung für ein Seil genutzt werden könnte. Ein*

Mystic-Legends: Verrat im Bastionsgebirge

erster Kletterer muss dort hoch gelangen, danach sollte der restliche Weg für die Gruppe einfach und sicher sein.

Es handelt sich hierbei um einen recht einfachen Weg, der durchaus leichter als beim ersten Anblick gedacht gelingt. Der Vorsteiger benötigt ein erfolgreiches **Klettern [27]**, um den in 5 Schritt Höhe befindlichen Haken zu erreichen. Alle nachfolgenden Charaktere schaffen den Weg mit nur **Klettern [24]** und können sich beim Abstürzen nicht mehr schlimmer als 1W8 verletzen (beim Pendeln und gegen die Felswand schlagen). Danach folgen noch zwei weitere Wege, die es zu bestreiten gilt. Nach dem ersten (**Klettern [26]** für den ersten und **Klettern [23]** für alle weiteren am Seil) wartet als Belohnung ein kleiner Vorsprung (Höhe gesamt 8 Schritt), auf dem man verschnaufen kann und ein weiterer Ring und nach dem zweiten (**Klettern [24]** für den ersten und **Klettern [22]** für alle weiteren) öffnet sich plötzlich ein breiter Kamin (ebenfalls mit Ring), den man wegen des Vorsprungs von unten nicht sehen konnte. Durch diesen Kamin, so weiß Glomdatra zu berichten, müssen sie in eine Grotte, die sie in das Tal vor Dorgorok führt.

Generell sollte an dieser Stelle kein Charakter unnötig sterben (eventuell durch Verteilen des Schadens auf viele leichte Wunden zu gewährleisten) – einzig grobe Dummheit (ohne Seil mit Gepäck und nassen Schuhen klettern) sollte erstens mit Erschwernissen und zweitens mit schwerwiegenderen Verletzungen geahndet werden. An dieser Stelle könnten Höhenangst, Dunkelangst oder Raumangst gut ausgespielt werden – geben Sie den Spielern eventuell Hinweise in Form von einfachem Nachfragen, welcher Charakter unter entsprechenden Nachteilen leidet).

Zum Vorlesen: *Unter der kundigen Anleitung von Glomdatra gelangt Ihr recht schnell in einen Durchgang am Ende des Kamins. Ihr hört in der Ferne Wasser plätschern und es ist auch recht dunkel, doch ein frischer Luftzug macht Euch frischen Mut und schon bald könnt Ihr wieder die ersten Strahlen Mittagssonne am Ende der kleinen Grotte leuchten sehen. Obwohl einige Buckel im Boden, Tropfsteine an der Decke und viel Wasser in diesem Tunnel waren, verlief der Gang bis auf einen beinahe rechtwinkligen Knick absolut schnurgerade und war an den Wänden recht glatt behauen.*

IV. AKT - VERTEIDIGUNG VON DORGOROK



Dorgorok

DER ÄUßERE POSTEN

Zum Vorlesen: *Ihr habt Euch nun vier Tage lang durch das unwegsame Gebirge gequält und doch scheint es so, als habe Glomdatra Euch zu viel versprochen – oder als hättet Ihr Euch zu viel erhofft. Anstelle der erhofften zwergischen Siedlung liegt unterhalb des Höhlenausgangs ein kleines Schluchtendorf – von einem schmalen Rinnsal durchflossen,*

der es kaum verdient hat, die Bezeichnung „Bach“ zu tragen und von kleinen Palisaden nach Norden und Süden abgeschirmt besteht es aus einigen wenigen Langhäusern. Am Osthang befindet sich ein kleiner Acker, der offenbar bewirtschaftet wird, denn die Pflanzen wachsen ordentlich in Reih und Glied. Die warme Sonne strahlt Euch ins Gesicht und wärmt Eure durchgefrorenen Glieder wieder auf.

Mystic-Legends: Verrat im Bastionsgebirge

Um in das Dorf zu gelangen, kann die Gruppe nun einen recht guten Weg ins Tal nehmen – nach einer Viertel Stunde sind sie in Rufweite der Bewohner und werden gefragt, wer sie sind. Natürlich sind die Charaktere hier genau richtig – der Eingang in die zwergische Siedlung befindet sich innerhalb des östlichsten großen Langhauses. Doch um dies herauszufinden, müssen die Charaktere zuerst einmal glaubhaft versichern, dass sie nichts Böses im Schilde führen und in Dorgorok willkommen sein werden. Offenbar haben die Wächter des Einganges Weisung, nur diejenigen einzulassen, die auch von der Siedlung im Berge wissen und dorthin eingeladen sind. Sollte die Gruppe ihr Ziel zuerst verschweigen, so werden sie einfach freudig als weit gereiste Wanderer begrüßt, die sich in ein entlegenes kleines Dorf verirrt haben. Auf die Bitte „Wir wollen nach Dorgorok“ erhalten sie schlicht und ergreifend die Antwort „Das hier ist Dorgorok. Herzlich willkommen in unserer kleinen aber schönen Siedlung“. Glomdatras Wort sollte indes genügend Gewicht besitzen, der Gruppe Einlass ins richtige aber verborgene Dorgorok zu erbitten – als Zwergin genießt sie bei den hier lebenden Na’Pak einen ganz guten Ruf.

Den folgenden Text können Sie den Charakteren vortragen, wenn sie erfolgreich um Einlass gebeten haben:

Zum Vorlesen: *Anscheinend erkennt man Euren Anspruch, in die Zwergenstadt vorgelassen zu werden als berechtigt an. „Wir begrüßen Euch in unserem beschaulichen kleinen Dorf, doch wir glauben auch daran, dass Ihr nicht hierher wollt. So sei es denn, dass Ihr zu der Stadt im Berge vorgelassen werdet.“ Ohne weitere große Worte zu verlieren führt man Euch zu dem Langhaus, dass am östlichsten Rand des Dorfes beinahe in den Berg gebaut zu sein scheint. Und Eurer Ahnung zufolge ist es wirklich so.*

Nachdem Euch die vier Wächter, die im inneren des großen Saales vor einer steinernen Pforte warten, von oben bis unten gemustert haben, legen sie ihre Waffen ab und decken eine große stählerne Winde auf, deren Ketten im Boden verschwinden. Zu viert scheinen sie keine Probleme zu haben, den Mechanismus zu bedienen, der das offenbar massive und damit tonnenschwere Portal bewegt. Vor Euch tut sich ein langer dunkler Gang auf. „Wir haben geschworen, hier immer Wache zu halten, also bleibt dieser Pfad Euch vorbehalten.“ Mit diesen Worten wird eine Fackel entzündet und Euch überreicht.

ENDLICH ERREICHT

Nachdem die Gruppe sich entschlossen hat, den Gang zu betreten, spürt sie einen kalten Luftzug – hinter den Charakteren wird die Pforte verschlossen. Lassen Sie die Spieler realisieren, dass sie allein sind und bis auf Glomdatra anscheinend keine Ahnung haben, wo dieser Stollen schließlich hinführen soll.

Angeblich, so meint Glomdatra, sind in diesen Pfad eine Reihe von Fallen und Irrwegen eingebaut – doch sie kennt den Weg genau und könnte die Gruppe selbst bei Dunkelheit führen. Wie gut die Fallenmechanismen noch funktionieren und ob sie getestet werden könnten, kann sie nicht beantworten.

Zum Vorlesen: *Nachdem sich der Gang zu einer großen offenen Kammer hin geöffnet hat, von der viele Wege abgehen, wählt Glomdatra eine bestimmte Richtung und marschiert los. Sie ist sich ihrer Sache so sicher, dass der*

Rest von Euch kaum hinterherkommt – immer wieder müsst Ihr auch den Kopf einziehen, da einige der Stollen eindeutig nur für Zwerge gedacht waren. Schnell habt Ihr die Orientierung verloren und hofft, dass Eure Führerin in der Lage ist, sich besser zurechtzufinden als Ihr.

Nach einer Viertelstunde (die meisten von Euch würden aber schwören, Ihr wäht stundenlang in den engen Gängen getappt) erblickt Ihr wieder Licht. Schließlich öffnet sich der Stollen immer mehr nach links und rechts und oben, so dass Ihr eine berauschte Aussicht erhaltet. Von natürlichem Licht erleuchtet, dass durch eine Öffnung in der Höhlendecke dringt, liegt Euch zu Füßen eine Vielzahl steinerner Bauten – bis auf Glomdatra seid Ihr Euch alle sicher, noch nie in Eurem Leben so viele Gebäude aus dem Fels des Gebirges auf einen Haufen gesehen zu haben. Die Dächer sind mit gebrannten und bunt glasierten Ziegeln gedeckt und strahlen eine ruhige Friedlichkeit aus, die das Bastionsgebirge wohl sonst nirgendwo vermitteln kann. In der Ferne hört Ihr die Schreie einiger Tiere, die hier offenbar gehalten werden, an einigen der Seitenwände der Höhlen wachsen neben großen Pilzbeeten auch Obstbäume und Beerenhecken.

Aus dutzenden der Häuser quillt Rauch aus den Schornsteinen und verbreitet einen leicht brenzligen Geruch in der Höhle. Von überall her hört Ihr geschäftiges Arbeiten – Sägen beißen sich durch Holz, Metall schlägt auf Metall und viele Rufe in einer tieflagigen konsonanträchtigen Sprache liegen in der Luft. Ihr seid am Ziel.

Da Glomdatra die Tochter wohlhabender Zwerge ist und in ihrer Kultur Gastfreundschaft großgeschrieben wird (eventuell können Sie die Spielerin auf diese Möglichkeit hinweisen – es gibt schließlich keine echten Gasthäuser in der zwergischen Siedlung), kann die Gruppe in einem Gästezimmer untergebracht werden.

Bevor zu dieser Szene umgeblendet wird, hier einige Fakten zur Stadt Dorgorok.

DIE STADT DORGOROK

Es handelt sich um einen traditionsreichen Handelsposten und Ort, an dem schon immer von weither herangebrachte Materialien zu hochwertigen Produkten aufgearbeitet wurden. Das umliegende Gestein an sich ist in dieser Gegend recht arm an wertvollen Erzen und die letzten Reste Eisen, die hier lagern, sind hoffnungslos mit **Parchak** verseucht, sodass eine Waffen- oder Rüstungsproduktion aus diesen Lagerstätten absolut hirnrissig wäre. Schon zur **Gründungszeit der Siedlung**, die mittlerweile **beinahe 750 Jahr her** ist, haben sich die Bewohner vor allem darauf beschränkt, an den Hängen des alten Kraters Obst und vor allem Wein anzubauen. Später kam zu diesem eher mageren Einkommen aber dank der günstigen und geschützten Lage inmitten eines **erloschenen Vulkankraters** (das Gestein ist an der Oberfläche zu sehr fruchtbarer Vulkanerde verwittert) noch eine weitere Quelle: An einigen wichtigen Handelsstraßen im Bastionsgebirge gelegen profitierte die Stadt recht schnell von durchreisenden oder hier rastenden Händlern. Die Stadt bot schließlich auch mit einer gewaltigen Markthalle und moderaten Zöllen eine zentral gelegene und günstige Möglichkeit als **Warenumschlagsplatz**.

Später wurde dann auch ein **gewaltiger Tempelkomplex** errichtet, der viele Pilger und Neugierige anzog. Als letztes Standbein der Siedlung, die vor der Katastrophe über mehrere Kontinente hinweg als reiche und wohlhabende Stätte von

Mystic-Legends: Verrat im Bastionsgebirge

Bildung und hochwertigen Produkten bekannt war, kam die berühmte und gut ausgestattete **Akademie von Dor'Gorok** (so der ursprüngliche Name der Siedlung, unter dem die Orks von der Stadt erfuhren) hinzu.

Während der Katastrophe wurde der Zugang zur „**Unterstadt**“ verschlossen und versteckt – die Daimon wollten nicht alles komplett vernichten, da insbesondere bei der Akademie, die auch **zwergische Magier** ausbildete und am **Elyktrium** forschte, sehr viel Aufwand nötig gewesen wäre. So wurde einfach der größte Teil der Bewohner getötet und der Rest vertrieben – die heutigen Bewohner der Siedlung stammen größtenteils von hinzugewanderten Zwergen ab. Allerdings weiß heutzutage kein Zwerg und kein Mensch mehr vom einstigen Ruf und Glanz Dor'Goroks – selbst die Unterstadt wird von den meisten Bewohnern für eine Legende gehalten. Die einzigen Bewohner, die noch **Zeuge der Katastrophe** waren (heute aber ebenfalls davon nichts anderes mehr zu berichten wissen, als dass das erste, an was sie sich in ihrem Leben erinnern können, die Fratze von kreischenden wütenden Daimon ist), sind der mittlerweile blinde Schmied **Huraschat, Bruder des Katschim** (geschätztes Alter 450 Jahre), die Tempelwächterin **Alorka, Tochter der Unbekannten** (geschätztes Alter 210 Jahre), die Gärtnerin **Dunka, Schwester der Jolka** (geschätztes Alter 180 Jahre) sowie die Köchin **Erka, Cousine der Kolara** (geschätztes Alter 520 Jahre). Aus ihnen allen wird man keine sonderlich neuen Informationen herausholen, auch wenn sie natürlich gerne von früher erzählen. Meist verstricken sie sich dabei aber in Widersprüche, sodass ihre Berichte recht schnell als erfundene Geschichten enttarnt werden können.

Der Eingang zur Unterstadt liegt nicht, wie die Vision es der Gruppe zeigte, einfach in einer großen Quertür in der Kraterwand, sondern ist in den Katakomben unter dem Tempel verborgen, in denen die verstorbenen Zwerge beerdigt werden. Details dazu sind allerdings im Absatz „Der Schatten der Vergangenheit“ zu finden.

BEI GLOMDATRAS ELTERN

Auf dem Weg durch die Stadt werden die Neankömmlinge zwar neugierig angesehen, sehen sich jedoch keinerlei Anfeindungen ausgesetzt. Glomdatra wird sogar von einigen alten Freunden und Bekannten begrüßt und muss mitunter auch ihre neuen menschlichen Freunde vorstellen. Letztlich scheint die Ankunft der Gruppe keinen großen Aufruhr zu verursachen.

Der Weg verläuft vom Eingang der Stadt durch einige schmale Gassen (Glomdatra erläutert, dass es keine großen Straßen oder ähnliches gibt), in denen es recht kühl und schattig ist bis an einen der Hänge, wo inmitten eines reichlich bepflanzten Obsthaines ein großes Haus aus dem schwarzem Basalt des Vulkankraters steht. Mit einigen Pfeilern und einem spitzen grün glasierten Dach verziert weist es auf einigen Wohlstand hin – auch die Größe, die an ein mehrstöckiges Langhaus erinnern könnte, deutet auf reiche Bewohner.

Zum Vorlesen: *Nachdem Ihr an der Türglocke geläutet habt – der warme Ton scheint in Euren Knochen mitzuschwingen – vergeht einige Zeit, ehe ein älterer Zwerg die Tür öffnet. Eine schwere weiße Weste auf einer beigen Tunika verleiht*

ihm zusammen mit den sorgfältig gelockten Haaren und dem gelockten Bart ein gesetztes Aussehen – offenbar handelt es sich nicht um den Hausherrn sondern um einen Diener. „Zuerst geziemt es sich, die Gäste zu begrüßen, erst dann die bekannten Gesichter. Mein Name ist Kordosch, Sohn von Garodosch – ich bin der Hausdiener dieses Anwesens. Folgt mir bitte ins Innere. Leider sind die Herren des Hauses unterwegs, doch ich denke, es ist statthaft, wenn ich Euch eine Unterkunft in den beiden Gästezimmern anbiete. Und nun, Herrin Glomdatra, möchte ich Euch recht herzlich begrüßen, es ist mir eine Ehre, Euch hier willkommen zu heißen. Hiermit lege ich die Führung des Haushaltes wieder zurück in Eure Hand.“

Nach dieser Begrüßung geleitet Kordosch die Charaktere ins Innere des Anwesens – ein hoher Raum mit gekacheltem Kamin in der Mitte stellt den Eingangssaal dar, von dem mehrere Türen in andere Räume sowie eine Stiege nach oben führen. Die Wände sind mit Kunsthandwerk geschmückt, darunter auch ein großer weicher Wandteppich, auf dem man Orks gegen Menschen (zumindest den Größenverhältnissen zufolge) kämpfen sehen kann – offenbar ein Werk der Hagisch.

Nach einem Begrüßungstrunk (sehr süßes dunkles Bier) kündigt Kordosch noch das Abendessen an und meint, er würde dem Koch Bescheid geben, dass mehrere Gäste eingetroffen seien. Schließlich führt er die Gäste in die recht schlicht (und in Zwergengröße) eingerichteten Räume. Danach lässt er die Charaktere allein. Geben Sie der Spielerin von Glomdatra ein wenig Freiheiten, sich hier mit allem nötigen zu versorgen und auch den anderen Charakteren einige Ressourcen (v.a. Werkzeug, Nahrungsmittel und mit Kordosch auch Informationen) zur Verfügung zu stellen. Machen Sie ihr durchaus klar, dass sie derzeit die Herrin im Hause ist.

DIE ÜBERBRINGER SCHLECHTER BOTSCHAFT

Natürlich wollen die Charaktere sicherlich einen Ansprechpartner innerhalb der Stadt haben, der die Verteidigung organisiert. Glomdatra kann eventuell einstreuen, dass sich bei den Dulgar keine geregelten Herrschaftsverhältnisse finden lassen, sodass man eventuell sogar selbst die Organisation in die Hand nehmen müsse. Kordosch oder ein anderes Mitglied des Haushaltes kann, sofern eingeweiht, darauf hinweisen, dass es besser ist, die Information um die nahenden Feinde zuerst zurückzuhalten, um keine Panik ausbrechen zu lassen. Anschließend wird sicherlich jemand auf die Idee kommen, die Roglimapriesterin des Tempels im Stadtzentrum oder einen reichen Handelsherren ins Vertrauen zu ziehen.

Mögliche Ansprechpartner sind:

Der Metallhändler Darkosch, Bruder von FeroK: Sobald er von diesen Neuigkeiten erfährt, offenbart er ein sehr ängstliches Gesicht, denn er sieht seine Handelswege und Profite ernsthaft in Gefahr. In Panik gerät er deswegen aber nicht. Vielmehr bittet er die Charaktere, niemandem sonst von der nahenden Gefahr zu unterrichten, er selbst wolle entsprechende Schritte zum Schutz der Stadt unternehmen. Allerdings fragt er noch nach, was die Orks in Dorgorok wollten, denn an sich sei die Stadt nicht sonderlich reich an Bodenschätzen – dass die Gradrechi Interesse an zwergischer

Mystic-Legends: Verrat im Bastionsgebirge

Handwerkskunst haben könnten, scheint ihm unplausibel. Sollte die Gruppe aber überzeugend von der Vision berichten, die sie im Dorf des Felshammerclans ereilte, schickt er sie auf direktem Wege zu Kolara, der Schwester vom Berge, der örtlichen Roglima-Hohepriesterin oder lässt sie zu sich rufen. Gemeinsam mit ihr wird er schließlich versuchen, das Geheimnis der Unterstadt zu ergründen.

Roglima-Hohepriesterin Kolara, Schwester vom Berg: Sie ist die verlässlichste Quelle für Informationen in der Stadt, haushaltet jedoch sehr eifersüchtig mit ihrem Wissen. Kaum einer in der Stadt weiß, dass sie in der Lage ist, einige der Zeichen an den Tempelwänden zu deuten und sich daraus zum Teil einen Reim auf die Geschichte der Stadt machen konnte. Wenn die Gruppe ihr von dem nahenden Angriff der Orks berichtet, wird sie umgehend einen Boten zum nächsten Na’Pak-Clan schicken, um Unterstützung in der Schlacht zu erbitten (diese wird allerdings erst binnen einer Woche zu erwarten sein, was angesichts der drohenden Gefahr deutlich zu lange ist). Auf die Geschichte der Charaktere, dass sie in der Vision Dorgorok fallen sahen, reagiert sie sehr besorgt und meint, sie würde versuchen, Mutter Roglima um Rat zu ersuchen. Eventuell gibt sie ihnen einen kleinen Auftrag, um ihre Glaubwürdigkeit und Vertrauenswürdigkeit zu testen: Sie sollen versuchen, einen Frieden zwischen den Häusern von Darkosch und Ferok auszuhandeln, denn es sei nicht im Sinne der Göttin, dass sich Brüder streiten. Erst danach erklärt sie sich bereit, mit ihnen über die Vision (und sie erkennt darin in erster Linie die Unterstadt und ihre Geheimnisse, die sie selber nie lösen konnte) zu sprechen.

Der Großkrämer Ferok, Bruder des Darkosch: Bei ihm handelt es sich um einen sehr selbstsüchtigen Mann, der mit aller Kraft versuchen wird, sein Kapital aus der nahenden Belagerung zu schlagen. Sollte die Gruppe ihn unterrichten, wird sie bereits ein paar Stunden später auf der Straße von fremden Zwergen angesprochen und ausgefragt – was die Na’Pak angesichts der nahenden Orkarmee zu tun gedenke, ob man nun eine Bürgerwehr gründen solle oder ob es noch Zeit ist, aus der Stadt zu fliehen. Man erkennt recht bald, dass Ferok mit haltbaren Lebensmitteln und Waffen einige Profite erzielt, die er dadurch noch vermehrt, indem er immer wieder betont, wie knapp bald alles sein werde – angesichts der baldigen Belagerung der Stadt. Ernsthaft helfen wird der den Charakteren eher nicht, später wird er sogar dafür sorgen, dass die Na’Pak als Verbündete der Orks dargestellt werden, die die Feinde Dorgoroks direkt zu den Toren der Stadt führen werden.

Handwerker und kleinere Händler: Unter diese Kategorie zählt ein gewaltig großer Teil der Zwerges Dorgoroks – es gibt keine geregelte Hierarchie, sondern eher eine anarchische Ordnung, die aufgrund der starken Konkurrenz aufrechterhalten wird. Die meisten werden wohl in Panik verfallen oder fordern, eine bewaffnete Bürgerwehr zu gründen, während viele darauf hinweisen, dass die Göttin den Zwergen jegliche Gewalt verbietet und sie dem Kampf abschwören ließ. Ein sehr interessanter Vorschlag ist, den Eingang zur Stadt zu verbarrikadieren – was auch prompt umgesetzt wird. Ohne große Aufmerksamkeit zu erregen, wird keiner die Stadt verlassen oder hineingelangen. Einige kleinere Truppen formieren sich zu Bürgermilizen, die alte Waffen wieder abstauben oder vom bequemen und sicheren Leben fett gewordene Bäuche in zu knappe angerostete Rüstungen zwingen, um sich der nahenden Gefahr zu stellen. Die Priesterinnen werden froh über diese Entwicklung sein, obwohl die Göttin keine Gewalt mag, denn so „hätten die

meisten zumindest eine Aufgabe und laufen nicht kopflos umher“.

Egal, wen die Charaktere zuerst informiert haben, die Nachricht wird sich über kurz oder lang in der ganzen Stadt verbreiten und eine ordentliche Belagerungsstimmung aufbauen. Einige der Zwerges scheinen allerdings den Unterschied zwischen Belagerung und Volksfest nicht ausmachen zu können – es gibt recht bald einige Stände mit heißen Getränken und Imbissen namens „Orkenblut und Kriegerfleisch“ oder ähnlichen thematisch passenden Bezeichnungen. Auch gibt es einige Schausteller, die Buden aufbauen, an denen man Wasser oder Farbbeutel auf eine kleine Holzwand mit einem aufgemalten grimmigen Orkenkopf werfen kann – gegen einen kleinen Obolus, versteht sich.

Die befürchtete Panik bricht allerdings vorerst nicht aus – eventuell ein Effekt der zwergischen Sturheit. So können die Charaktere noch recht unbehelligt ihren Aufgaben nachgehen, denn noch befinden sich weitere Menschen in der Stadt, die allerdings nichts Gutes im Schilde führen.

Der Versuch, die Forderung der Priesterin zu erfüllen, Frieden zwischen Ferok und Darkosch zu stiften, ist von vornherein zum Scheitern verurteilt. Die Gruppe kann so oft sie möchte zwischen beiden hin und herpendeln und dennoch nichts erreichen – wenn der eine Zwerg einen Annäherungsversuch startet, zieht sich der andere zurück und stellt absurde Forderungen und andersherum genauso.

Der eigentliche Grund des Streites ist vollkommen verschüttet und kann auch durch intensive Nachforschungen nicht mehr ausgegraben werden.

SUCHE NACH DEN EINDRINGLINGEN

Am besten teilen Sie der Gruppe zuerst durch die Blume mit, dass sich andere Na’Pak in der Siedlung befinden – wenn sie bei einem Handwerker einkaufen, könnte dieser z.B. sagen: „*Oh, da seid ihr ja wieder. Wart ihr mit meiner Arbeit zufrieden oder gibt es Probleme? [...] Moment... Ach, verzeiht mir mein Ungeschick, aber es ist für einen Zwergen sehr schwer, euch Menschen auseinander zu halten.*“ Auf weiteren Nachfragen der Charaktere kann er sich an keine interessanten Einzelheiten erinnern – er beschreibt sie als mittelgroße, recht kräftige Menschen – was mit Verlaub aber auf alle Na’Pak des Gebirges passen sollte. Er kann keine nützlichen Hinweise liefern, als dass auch andere Menschen in Dorgorok unterwegs sind.

Nun sollte eventuell die Neugier der Gruppe geweckt sein. Warum marschieren die Orks nicht weiter – sie wollen vermutlich erst weitere Informationen über das Ziel ihrer Belagerungspläne sammeln. Wer sollte sich dazu besser eignen als die Na’Pak, die scheinbar mit den Zwergen verbündet sind?

Weitere Nachforschungen der Gruppe scheinen nun unvermeidlich – eventuell sollte vorher jemand informiert werden, auf den sich die Gruppe berufen kann, falls ihre Investigation angefochten wird.

Ungefähr eine Stunde, nachdem die Gruppe von der Anwesenheit anderer Na’Pak erfahren hat, bricht im nördlichen Teil der Stadt eine Panik aus – eine ermordete Dulgar wurde gefunden. Sicherlich forschen die Charaktere nach: Der Schädel der alten Zwergin wurde mit einigen

Mystic-Legends: Verrat im Bastionsgebirge

Hammerschlägen förmlich zu Brei gehauen. Es handelt sich um Erka, Cousine der Kolara, eine Verwandte der Hohepriesterin, weshalb sehr schnell Gerüchte laut werden, dass dieser Anschlag die Roglimageweihete treffen sollte.

In Wirklichkeit handelt es sich bei ihr um eine derjenigen, die bereits vor der Katastrophe in der Stadt lebten. Die Spione haben in der Stadt gezielt nach besonders alten Bewohnern gefragt und zuerst Erka aufgesucht. Als sie sich immer mehr in Stammeleien und Widersprüche verstrickte und die Spione bemerkten, dass aus ihr nichts vernünftiges herauszuholen ist, riss bei einem von ihnen die Geduld. Er erschlug die brabbelnde Alte und floh schließlich mit seinen Kumpanen.

Hierbei handelt es sich um den ersten versteckten Hinweis, dass die Spione auch von der Unterstadt wissen und versuchen, in diese einzudringen. Die Nachforschungen der Charaktere ergeben, dass nur wenige Stunden vor dem Tod der Zwergin drei Menschen nach besonders alten Bewohnern Dorgoroks fragten und schließlich an Erka verwiesen wurden, die ja bekanntlich die Älteste der Zwerge Dorgoroks ist. Die anderen älteren Zwerge seien allerdings noch nicht behelligt worden, heißt es. Einige der Bewohner Dorgoroks könnten eventuell einen Zusammenhang zwischen den Mördern Erkas und der Anwesenheit der Gruppe sehen und diesen auch laut aussprechen. Doch gerade Kolara als Schwester der Ermordeten und einflussreiche Hohepriesterin der Stadt hält ihre Hand schützend über die Charaktere und bittet sie, gegen Abend noch zu ihr zu kommen.

Viel mehr ist über die Umstände von Erkas Tod nicht herauszufinden. Die Torwächter, die den Eingang zu Dorgorok kontrollieren, bestätigen, dass noch andere Na’Pak in der Stadt wären, doch niemand weiß nach dem Anschlag um ihren Aufenthaltsort (sie haben sich in den Gängen eines blinden Stollens am Rande Dorgoroks versteckt und warten dort auf die Dunkelheit).

Nun kann sich ruhig erst einmal die Ansicht unter der Gruppe verbreiten, Erka hätte den Eingang zur Unterstadt gekannt, den Fremden verraten (eventuell unter Drohungen) und wäre anschließend, um Spuren und die Informationsquelle zu beseitigen ermordet.

DER SCHATTEN DER VERGANGENHEIT

Die Nachforschungen der Gruppe beginnen sich bald innerhalb der Stadt herumzusprechen: Viele der Zwerge sind dagegen, das alte Erbe der Stadt aus dem Verborgenen zu heben – zu groß seien die Gefahren, die damit verbunden sind, zu groß die Chance, dass der Fluch der Daimon die Stadt erneut treffen könnte. Einige wollen sogar dafür sorgen, dass die Gruppe überhaupt keine Nachforschungen mehr anstellt, sondern unter Hausarrest bei Glomdata festgesetzt wird – nun ist die Überzeugungsarbeit der Charaktere gefragt, die Zwerge von der Dringlichkeit ihrer Mission zu überzeugen und um ihre Unterstützung zu bitten. Einige Hinweise auf die Lage der Unterstadt könnten sie auf diese Weise sogar erhalten – sie sei im wahrsten Sinne des Wortes unterhalb des heutigen Dorgoroks gelegen, heißt es einmal, während andere meinen, sie würde sich hinter den Flanken des Kraters in einer verborgenen Spalte befinden. Ernsthafte Hinweise sollten sie sich jedoch nicht erhoffen.

Kolara dagegen ist durchaus in der Lage, die Gruppe bei ihrer Suche besser zu unterstützen als die meisten anderen Zwerge:

Sie hat einige der Schriftzeichen studiert, die an den Tempelwänden stehen – diese wurden offenbar von Überlebenden der Katastrophe in ihrem eigenen Blut geschrieben. Der Angriff der Daimon war so umfassend und verheerend, dass nur ein einziger Zwerg bei klarem Verstand geblieben wäre. Tödlich verwundet hinterließ er den späteren Bewohnern Dorgoroks einen Schlüssel zur Unterstadt, die zum Zeitpunkt seines Todes bereits verhüllt war. Da Blut keine besonders stabile Möglichkeit ist, Informationen zu überliefern, ist allerdings ein großer Teil bereits dem Zahn der Zeit zum Opfer gefallen und abgebröckelt. Nur sporadische Stellen, die größtenteils Geschichten religiösen Inhaltes überliefern, sind erhalten geblieben. Doch ein kleiner Abschnitt enthalte nach Kolaras Meinung auch einen Hinweis auf das Verbleiben der Unterstadt.

Den folgenden Text hat Kolara mittlerweile entziffern können:

Zum Vorlesen: [...] *Der Weg der Gebeine zeichnet eine klare Linie auf dem Pfad zur Vergangenheit. Die Spuren der Zeit weisen dem Suchenden den Ort, an dem sich die erste Pforte befindet. Drohende Blicke richtet das Tor auf jene, die unvorsichtig hinabsteigen – das Schlachtenglück verließ uns und so versteckten wir den Weg zu unserer Heimat hinter steinernem Rätsel. Alsbald wende man sich nach rechts und sehe in die dritte Pforte – der große Abgrund, der ein ganzes Leben birgt und auch vernichten kann. Nur wer ihn überwinden kann, erhält Zutritt zu verborgenen Resten der Pracht [...] schwarz jedoch den Tod. Fallen von unglaublicher [...] wachen über [...] das Losungswort erwacht. [...] niemand.*

Das einzige, was sie bisher verstanden hat, ist der Weg der Gebeine. Dazu erzählt sie der Gruppe folgenden Ausschnitt aus der Geschichte Dorgoroks:

Zum Vorlesen: *Einst trug unsere Stadt einen anderen Namen und war eine blühende Metropole im Gebirge, zu der auch viele Menschen aus der Ebene kamen. Betreten konnte man diesen Ort nur über diesen Tempel: Er war schon zu früherer Zeit ein prächtiger Bau und barg in seinem Inneren den Zugang zur eigentlichen Stadt. So vermute ich es zumindest – denn die anderen Häuser Dorgoroks sind alle deutlich jünger als der Tempelbau und wir haben noch nie einen Hinweis auf die tatsächliche Lage der Unterstadt erhalten. Der Weg der Gebeine, von dem der Schreiber dort an der Wand berichtet, könnte sehr gut die Katakomben meinen – wir Dulgar haben ein andere Verhältnis zu unseren Toten als ihr Na’Pak: Wir bringen ihnen viel Achtung entgegen und entfernen sie nicht nach ihrem Tod aus unserem Geist, sondern nehmen an, dass sie trotzdem noch Roglima dienen. Es kann durchaus sein, dass ein Besucher der Unterstadt erst durch die Katakomben wandeln musste, um den Ahnen seinen Respekt zu bezeugen. Doch nachdem uns Roglima für unsere Frevel bestrafte und uns die Pracht nahm, verbargen die Zwerge aus Angst vor ihrer neuerlichen Rache den Eingang zur Unterstadt – niemand sollte jemals die Katakomben mehr betreten, weshalb wir sie nun auch verbrennen und ihnen kleine Schreine errichten, ihnen zu gedenken. Doch das soll eure Sorge nicht sein. Ich bitte euch, euch in den Katakomben umzusehen und herauszufinden, was unsere Feinde in der Unterstadt suchen.*

FINALE

ZWERGISCHE UNTERWELT

Kolara erklärt ihr Anliegen recht eindringlich: Sie bittet die Gruppe, sich Zugang zur Unterstadt zu verschaffen und dort herauszufinden, was die Orks interessieren könnte. Sie spekuliert darauf, dass man diese Objekte entweder zerstört oder den Orks anbietet, damit sie Dorgorok in Frieden lassen. Vorerst verrät sie jedoch davon nichts den Charakteren. In dem folgenden Abschnitt des Abenteuers wird es ums Knobeln gehen und schließlich zum Showdown mit den Spionen der Orks kommen. Die drei Fremden, die die Zwerge beim Nachfragen nach Erka gesehen haben, sind nicht die einzigen, die in Dorgorok eingedrungen sind.

Vorerst sollte sich die Gruppe jedoch darauf vorbereiten, in die Katakomben herabzusteigen. Schon der Eingang dorthin ist laut den Aussagen Kolaras versiegelt und nicht leicht zu erreichen. Zur Grundausrüstung der Charaktere sollte mindestens ein stabiles Seil, Fackeln oder Laternen, Brecheisen und eventuell sogar eine Spitzhacke und Schaufeln und einige Waffen sein – eventuell könnte Kolara sie auf fehlende Objekte hinweisen. Außerdem ist es angebracht, Nahrungs- und Wasservorräte mitzunehmen. Nach dem Abschluss der Besprechungen schärft sie den Charakteren noch folgendes ein:

Zum Vorlesen: „Ich möchte nicht, dass in der Stadt die Neuigkeit eures Eindringens in die Katakomben die Runde macht – einige der Bewohner könnten dies als Affront gegen unsere Religion auffassen. Doch ich denke, dass man in diesem Fall das Wohl der Leute über die Bestimmungen Roglimas oder besser gesagt ihrer Priester stellen sollte – außerdem werdet ihr keinen Gebrauch der alten Pracht machen sondern hoffentlich bald wieder da sein, um mir zu berichten. Wenn ihr alle Vorbereitungen getroffen habt, werdet ihr mich wieder hier treffen und ich führe euch zum Eingang der Grabkammern.“

Sobald die Gruppe zurückkehrt und sich bei Kolara meldet, führt sie die Hohepriesterin durch abgelegene Teile des Tempelbaus in die Kelleranlage, in der sich Lager und Archive befinden – zu den Archiven erzählt sie, dass die eingelagerten Schriften sicherlich massives Wissen beinhalten, das Studium dieser Artefakte jedoch untersagt ist, da sie aus der Zeit vor der Katastrophe stammen und Dinge enthalten, vor denen Roglima die Zwerge beschützen möchte. Der eigentliche Eingang zu den Katakomben befindet sich in einem verschlossenen Kellerteil. Kolara rasselt mit den Schlüsseln und weist die Charaktere darauf hin, von nun an befänden sie sich in Regionen, die sonst nicht einmal den Priestern zugänglich wären.

Der Eingang zu den Katakomben ist eine schlichte breite Treppe, die den Kellerboden durchbricht und in die dunkle Tiefe führt.

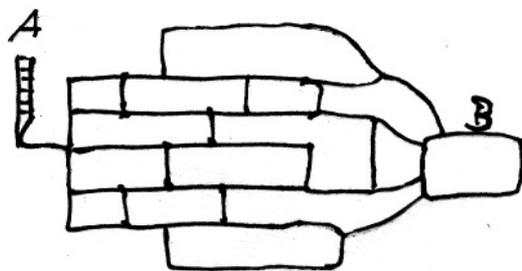
Zum Vorlesen: Nun seid ihr wohl auf euch allein gestellt – hinter euch hört ihr das Rasseln von Kolaras Schlüssel, die den Raum wieder abschließt, um zu verhindern, dass euch eventuell jemand unbemerkt folgen kann.

Nun steht ihr inmitten der Eingangshalle zu den Katakomben – die Wände sind dicht mit unzähligen schwarzen Schriftzeichen bedeckt, die im Lichte eure Laterne einen

schaurigen Tanz aufführen, der Boden besteht aus Steinplatten, in die unterschiedliche Totenköpfe eingraviert sind und die Decke ist mit mottenzerfressenen schwarzen Tüchern verhängt. Kein Zweifel – an diesem Ort wurden lange Zeit die toten Zwerge beerdigt. Ein kalter Lufthauch scheint von der in der Mitte des Raumes gelegenen Treppe auszugehen und eure Füße zu umspielen, um euch dann kalt über den Rücken zu blasen.

Üblicherweise blicken sich die Gruppen nun in dieser Situation in jedem Raum recht genau um, erkunden die Gegend und begeben sich auf die Suche nach den Schlüsselpunkten der Anlage, in denen sie bestimmte Aufgaben zu erledigen haben. Letztlich kann man dieses Prinzip auch hier anwenden, der einzige Unterschied besteht darin, dass hier kein genaues Verzeichnis der einzelnen Räume beigefügt wird, da eine Beschreibung aller Räume der mehrstöckigen Katakomben den Rahmen des Abenteuers endgültig sprengen würde.

Stattdessen wird nun die chronologische Reihenfolge der Rätsel und Begebenheiten angegeben, mit denen sich die Charaktere auseinandersetzen müssen. Die Begebenheiten in den Katakomben ändern sich von Rätsel zu Rätsel, dabei wird allerdings davon ausgegangen, dass sich die Charaktere immer weiter in die verworrenen Gänge und Gruften hineinwagen, sich den Weg aber entweder aufzeichnen oder noch besser gar die Wegpunkte mit Kreide oder Kohle oder ähnlichem markieren.



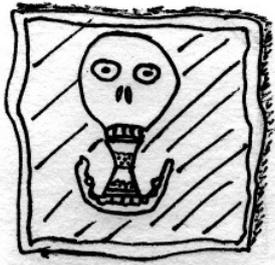
RÄTSEL 1: WEG DER TOTEN, SPUREN DER ZEIT

Nachdem die Gruppe sich in die Katakomben hineingewagt hat (Punkt A auf der kleinen Karte), beschreiben sie ihnen enge, stickige Gänge, durch die ein kalter Wind weht und schaurige Geräusche erzeugt. Im Schatten ihrer flackernden Laterne oder Fackel sehen die glatt behauenen Wände immer anders aus, auch wenn sich zuerst nichts weiter ändert. Die Gänge sind zum Teil ein wenig eng und insbesondere recht flach, sodass an einigen Stellen die Köpfe eingezogen werden müssen. Links und rechts befinden sich dutzende kleine Nischen, in denen Skelette in verrotteten Kleidern liegen – Wertgegenstände oder Ausrüstung sind nicht zu entdecken. Allen toten Zwergen wurden die Hände im Kreuz hinter dem Kopf gebunden (mit Stricken, die in vertrockneten Relikten noch vorhanden sind), sodass man das Gefühl hat, sie könnten sofort aufstehen.

Eventuell können sie fremdartige Geräusche einflchten, die den Spielern die Situation vermitteln – leises Flüstern,

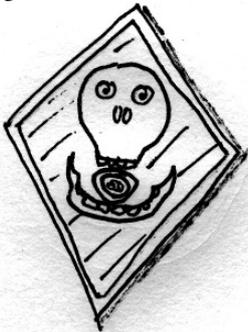
Mystic-Legends: Verrat im Bastionsgebirge

klickende und schabende Geräusche, die in den Köpfen der Charaktere alle möglichen Gefahren düster ausmalen. Doch noch geschieht nichts.



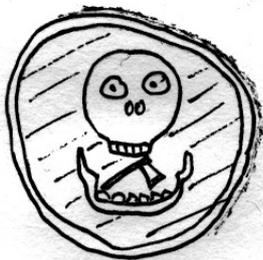
Stattdessen weiten sich die verzweigten Gänge (die alle in der selben Ebene liegen) schließlich und münden in einen zentralen, großen und recht hohen Raum (Punkt B auf der kleinen Karte). Dort gibt es drei weitere Treppen, die nach unten führen. In zwei der Einfassungen der Treppen

befindet sich ein graviertes Stein, während der dritte heruntergestürzt ist und ein paar Stufen weiter auf der Treppe liegt.



Insgesamt liegt recht viel Schutt in dem Raum, da die Reliefs offensichtlich von der Decke stürzten und auf dem Boden zerbrachen. Wenn man sich einige Teile der etwas besser erhaltenen Bruchstücke anschaut, kann man erkennen, dass hier offenbar Zwerge dargestellt wurden, die zahlreichen Schädel weisen darauf hin, dass die

Verzierung zu Ehren der Toten gedacht waren. Schriftzeichen oder andere Symbole sind auf den Reliefs nicht zu entdecken. Umso besonderer die gravierten Steine bei den Treppen:



Jeder von ihnen ist eine leicht variierte Form der anderen. Der erste trägt eine Münze zwischen den Zähnen, der zweite eine Axt und der dritte, heruntergestürzte eine Sanduhr. Natürlich handelt es sich bei der Sanduhr um ein Hinweis auf den Rätsolvers: *Die Spuren der*

Zeit weisen dem Suchenden den Ort, an dem sich die erste Pforte befindet. Um diesen zu begreifen, müssen die Charaktere natürlich erst den Stein auf den Stufen im allgemeinen Schutt finden.

Wenn die Gruppe dennoch den falschen Gang wählt erwartet sie folgendes im ersten Gang (Münze):

Zum Vorlesen: *Ihr folgt dem linken Gang nach unten. Nach einer ganzen Weile mündet die Treppe in einen offenen Raum. Als eure Fackel ihn ausleuchtet, wird euch das Ausmaß dieser Katakomben erst klar: Sicherlich ein gutes Dutzend Schritt hoch und doppelt so lang und breit ist der gesamte Boden der Gruft – denn nur das kann es sein – mit Gebeinen bedeckt. Es ist nicht zu erkennen, ob man hier alte Nischen aus den oberen Katakomben ausgeleert hat oder ob hier weniger bedeutende Zwerge einfach achtlos hineingeworfen wurden. Auf alle Fälle ist nicht zu erkennen, wo der Weg weitergehen.*

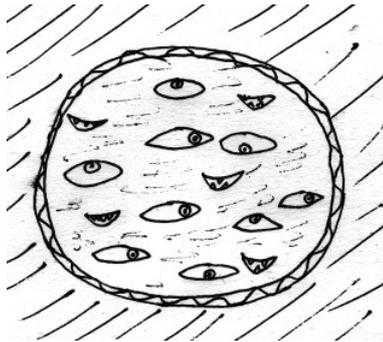
Wählt die Gruppe den zweiten Weg (Axt), so folgen sie einem sehr gefährlichen Weg: Hier liegt ein aufgebener

Stollen, in dem sich Faulgase und Grubengase absetzen sollten. Sie können zuerst einen muffigen Geruch beschreiben, diesen dann mit Kopfschmerzen (IT -2, WK-1, CH-1, hält etwa eine Stunde an, wenn man die Gänge wieder verlässt) unterlegen und schließlich zu beißendem Gestank steigern. Sollten die Charaktere dann noch nicht bemerkt haben, dass sie auf dem falschen Weg sind, so lassen sie die Fackel oder eine Laterne eine kleinere Gasblase entzünden: Ein spektakulärer Knall, der jedoch bis auf abgesengte Augenbrauen und Haare keine schlimmeren Folgen hat. Härtere Mittel (Brände, echte Explosionen mit bis zu 2W20 TP durch Feuer [zu behandeln wie ein Brand]) sollten sie erst dann nutzen, wenn die Gruppe wirklich dumme Sturheit an den Tag legt und immer weiter geht.

Der dritte Weg ist natürlich der richtige.

Zum Vorlesen: *Ihr folgt der rechten Treppe nach unten, die recht schnell in ein weiteres Gangsystem mündet – nur scheint ihr diesmal nicht am Ende, sondern inmitten der Gänge zu stehen. Auf dem Boden befindet sich eine große Metallplatte, die mit merkwürdigen Mustern bedeckt ist. Sie zeigen Augen und Münder voller spitzer Zähne – eventuell eine Warnung vor den Gefahren der Katakomben?*

ZWEITES RÄTSEL: DROHENDE BLICKE



Der zweite Rätservers ist auf den ersten Blick recht kompliziert. Doch die drohend blickenden Augen scheint die Gruppe nun bereits entdeckt zu haben. Die Gefahr an diesem Punkt besteht darin, dass sie ziellos loslaufen und sich in den ewig lang

scheinenden Gängen verlaufen. Wenn sie die Wege markieren, finden sie zwar den Weg zurück, stehen danach aber genauso klug da wie vorher. Die Gänge sind allesamt schnurgerade, nur durch ein rechtwinkliges Netz von Zwischenstücken miteinander verbunden, das letztlich ein gewaltiges quadratisches Wegesnetz aufspannt.

Die Lösung liegt in der genaueren Betrachtung der Platte: Die Augen blicken in jene Richtungen, in die die Charaktere nicht gehen sollen (*Drohende Blicke richtet das Tor auf jene, die unvorsichtig hinabsteigen – das Schlachtenglück verließ uns und so versteckten wir den Weg zu unserer Heimat hinter steinernem Rätsel.*) Sie müssen also einfach nur die Richtung herausfinden, in die keines der Augen schaut und dem entsprechenden Gang schnurgerade folgen. Wenn sie das eine Weile tun, treffen sie auf folgende Begebenheit:

Zum Vorlesen: *Vor euch auf dem Boden befindet sich eine weitere Platte. Doch diese ist nicht etwa in den Boden eingelassen, sondern scheint einfach aufgelegt worden zu sein. Durch eine leichte Öffnung bläst der scheußlich kalte Wind, der euch schon die ganze Zeit durch die Katakomben begleitet. Der Verschlussstein sieht recht schwer aus, doch als ihr probeweise an ihr herumschiebt, lässt sie sich recht einfach bewegen. Nachdem ihr sie aus dem Weg geräumt habt, sehr ihr auch warum: Sie ist auf gut geölten Schienen gelagert. Vor euch offenbart sich eine weitere Treppe.*

Mystic-Legends: Verrat im Bastionsgebirge

DRITTES RÄTSEL: DER ABGRUND

Nachdem sie nun die zweite Pforte, den steinernen Deckel überwunden haben, begibt sich die Gruppe auf den Teil des Weges, der nicht künstlich geschaffen wurde, um als Katakomben genutzt zu werden, sondern der einen natürlichen „Nebeneingang“ nach Dor'Grorok, die man heute als Unterstadt kennt – ursprünglich war das Eingangsportal an einem anderen Ort gelegen, wurde jedoch durch den Angriff der Daimon zerstört und unpassierbar verschüttet. Die Charaktere befinden sich nun in einem natürlichen Höhlengang mit Tropfsteinen, die von der Decke hängen und steinerne Vorhänge an den Wänden bilden. Nach einer kurzen Zeit weitet sich der Gang zu einer offenen Höhle, die nun beschrieben werden soll.

Zum Vorlesen: *Der Anblick verschlägt euch die Sprache: Vor euch tut sich die größte Höhle auf, die ihr je in eurem Leben gesehen habt. Sie ist zwar nicht besonders lang und breit und auch die Decke ist „nur“ etwa zehn Schritt über euren Köpfen, doch ihr könnt einfach keinen Boden entdecken. Über den schwarzen Abgrund, aus dem der eisige Wind pfeift, ist ein stählernes Seil gespannt, das noch immer recht intakt wirkt, außerdem sind zwei dünnere Stahlseile da, die als Handlauf genutzt werden könnten. Auf der anderen Seite – etwa dreißig Schritt misst der Abgrund - verschließt eine große bronzene Tür den weiteren Weg.*

Nun sollte allerdings noch etwas anderes erwähnt werden: Dor'Grorok ist noch über einen weiteren Weg zu erreichen – diesen haben die Spione der Orks auch bereits ausfindig gemacht. Sie kommen recht zeitgleich mit der Gruppe der Spielercharaktere in der Höhle an, hören sie schon von weitem, löschen ihre Fackel und warten in dem Stollen, der sie hierhergeführt hat.

LETZTES ZUSAMMENTREFFEN

Sie warten ab, bis der erste der Charaktere die „Brücke“ zu überqueren versucht und tauchen dann aus dem Schatten auf, beginnen an der Brücke herumzuwackeln und mit den Füßen auf die Seile zu treten, bis sie ins Schwingen gerät und der betreffende Charakter beinahe abstürzt. Beschreiben sie in aller Schärfe, wie knapp er dem Tode entrinnt und sich zurück auf seine Seite retten kann.

Zum Vorlesen: *Bösartig funkeln die Augen der vier Neuankömmlinge. Es sind Na'Pak, wie die meisten von euch auch, doch sie tragen mit Metall beschlagene Rüstungen und seltsame Waffen – neben den Äxten haben sie auch seltsam kurze Bögen. „Armbrüste!“ gellt Glomdatras Ruf und ihr könnt euch gerade so hinter einen Vorsprung retten, als ein schwerer kleiner Pfeil durch die Luft zischt.*

Mit diesen modernen und genauen Waffen ausgestattet, die sie durch ein entsprechendes Training auch gut beherrschen, stellen die drei Schützen eine nicht zu unterschätzende Gefahr dar. Außerdem kann man die Brücke nicht ungefährdet überqueren, denn jederzeit könnten die Gegner erneut damit beginnen, sie ins Schwingen zu versetzen und einen Absturz in die bodenlose Tiefe provozieren. Aus dieser Position heraus können die Charaktere einiges versuchen – zum Beispiel den Einsatz von Wurfaffen oder

ein riskantes Manöver, doch sollten sie sich immer vor Augen halten, dass mindestens einer der drei Schützen immer in Richtung der Gruppe zielt. In der Zwischenzeit bereitet der vierte im Bunde, ein ehemaliger Kladeschschüler, der von den Orks als begabter Zauberer erkannt und in einigen Künsten ausgebildet wurde, das Öffnen der letzten Pforte vor. Mit Hilfe eines Sprechfunkgerätes bespricht er mit dem Schamanen der Orks das Vorgehen und beschwört danach einen Geist, der das Portal wegdrücken soll.

Zum Vorlesen: *„Sie ist verschlossen, die von allen neun dunklen Herren verdamnte Pforte ist zu. Wir stehen hier vor einem drei Schritt hohen, massiven Bronzetur, das keinerlei Hinweise trägt, wie man es öffnen soll. Ich werde einen Geist beschwören, der mir hilft, es aufzubrechen.“ Nun ist euch klar, was eure Gegner vorhaben, doch wie sollt ihr sie aufhalten, immer noch hört ihr die herausfordernden Rufe der drei Armbrustschützen, euch doch zu zeigen, doch ihr wisst, dass dies euer Untergang wäre. Die Höhle verlassen könnt ihr auch nicht, da ihr viel zu lange im Schussfeld eurer Feinde bleiben würdet.*

Da ertönt eine weitere Stimme, blechern, als würde sie in einen Metallkessel sprechen, unverständlich – zum einen ist sie recht leise und zum anderen spricht sie offenbar eine fremde Sprache. In dieser Kombination ist nicht herauszubekommen, was der Inhalt der Sätze ist, die ihr vernehmt. „Ich habe verstanden, Meister Korogach, und werde es so tun, wie ihr mir aufgetragen habt.“

Eine entsetzlich lange Zeit herrscht vollkommene Stille – nicht einmal die Schützen fordern euch heraus. Doch als [Charakter] sich vorsichtig vorbeugt, um die Lage zu erspähen, fliegen zwei Bolzen haarscharf an seinem Gesicht vorbei. Doch nun ist klar, was dort drüben geschieht: Der Kladesch oder was auch immer er ist, bereitet eine Beschwörung vor.

Noch einmal ist an dieser Stelle einfach ruhiges Abwarten gefragt. Wenn sich die Gruppe zeigen würde, gäbe es sicherlich schwerste Verluste und die Chance, die Feinde aufzuhalten oder gar zu besiegen wäre minimal. Die Situation klärt sich sozusagen gleich von selbst.

Zum Vorlesen: *Erneut ist das knisternde und mechanisch klingende Geräusch zu hören, dass so sehr an eine entfernt klingende Stimme gemahnt. „Natürlich“ ist die Antwort des Beschwörers. Dann ist wieder eine Weile nichts zu hören. [Pause] Plötzlich schwellen seltsam kehlig klingende Laute zu euch herüber. In einer euch vollkommen unbekannt Sprache singt jemand auf der anderen Seite. Dann bricht das Singen abrupt ab. Offenbar ist der Beschwörer fertig.*

Im selben Augenblick wird die gesamte Höhle von irrsinnig hellem Licht geflutet. Ihr schließt instinktiv die Augen und lauscht. Es klingt, als würde ein Kleinkind singen, doch etwas stimmt daran nicht – es klingt, als würde man es durch ein dickes Tuch hören. Schreie werden auf der anderen Seite der Höhle laut, steigern sich zu wahnhaftem Kreischen, in das sich die bellende Metallstimme mischt, die ihr schon vorher mehrmals vernommen habt. Eine tiefe dröhnende Stimme, die das Gestein der gesamten Höhle erbeben lässt, spricht: „Ich bin der Hüter der letzten Pforte. Es darf niemand passieren. Seit über einhundert Jahren hat niemand mehr Zutritt gefordert. Niemandem ist gestattet, Dor'Grorok, die Schöne und Mächtige zu betreten. Niemand soll jemals wieder in

Mystic-Legends: Verrat im Bastionsgebirge

Versuchung geführt werden, die Stadt herauszufordern, die hier schläft und ewig weiterschlafen soll. Seid des Todes.“

Mit der Unwiderstehlichkeit des letzten Satzes, der sich in rasende Lautstärke steigert und euch die Ohren schmerzen lässt, wisst ihr, dass eure einzige Chance in der Flucht besteht. Ohne euch umzublicken, denn das Licht hat zwar leicht an Intensität abgenommen, doch ist immer noch schlimm genug und leuchtet euch sengend in den Rücken, stürmt ihr die Stufen zurück in die Katakomben. Ein berstendes, knirschendes Geräusch, als würde ein riesiger Krieger das Gestein mit bloßer Faust zermalmen, dringt an eure Ohren, dann ist plötzlich überall grauer Gesteinsstaub. Haarscharf entkommt ihr den Felssplittern, die überall durch die Luft schwirren.

Als ihr euch aufrappelt, wisst ihr, dass der Hüter der Pforte die Wahrheit gesagt hat: Durch diese Gesteinsmassen, die nun dort liegen, wo einst die Höhle war, wird sich in tausend Jahren harter Arbeit kein Zwerg graben können. Und der Hüter ist mit Sicherheit noch immer dort.

Nun bleibt den Charakteren nur noch der Rückweg. Auch die Katakomben an sich sind nicht unversehrt geblieben – tiefe Risse durchziehen den Boden der unteren Ebene, die Steinplatte, die einst Blicke in die Richtungen warf, in die man nicht gehen soll, will man Dor'Gorok erreichen, ist gesprungen. Ein deutlicheres Zeichen kann es nicht geben: Niemand, das letzte Wort der Botschaft, hat sich sehr scharf in den Geist des Hüters – wer oder was auch immer diese Stimme war – eingebrannt und dafür gesorgt, dass Endgültigkeit den Weg in die Unterstadt umfängt.

Kolara empfängt die Charaktere verwirrt, denn das Beben hat auch Dorgorok erreicht und die Bewohner ordentlich durchgeschüttelt. Der Boden des Tempels ist von einem feinen, aber durchgehenden Riss durchzogen. Es gibt ihrer Meinung nach kein deutlicheres Zeichen für den Unwillen der Göttin, dass niemand die Unterstadt jemals wieder sehen soll. Sie lässt sich von der Gruppe erklären, was passiert ist und erklärt sie anschließend zu Helden.

Zwei Tage später erreicht die Nachricht Dorgorok, dass die Orks nach Westen weitergezogen sind und die Pläne betreffs Dorgorok offenbar aufgegeben haben. Der Jubel der Zwerge ist unbeschreiblich, auch wenn düster in ihren Köpfen das

Wissen wohnt, dass diese Streitmacht auch anderswo großes Unheil anrichten kann.

DER LOHN DER MÜHEN

Kolara erklärt der Gruppe, dass sie jederzeit in Dorgorok willkommen ist und zahlt jedem Charakter einen ganzen Quader aus der Tempelkasse für die Mühen und die heldenhafte Warnung Dorgoroks vor der drohenden Gefahr und spricht einen Segen über sie, der sonst nur Zwergen zukommt, die dem Tempel sehr große Dienste erwiesen haben – eine große Ehre.

Außerdem erklären sich einige Handwerker der Stadt bereit, einen kostenlosen Auftrag der Charaktere anzunehmen (bei Arbeiten, die hohe Materialkosten verursachen, berechnen sie das Material oder bitten die Charaktere, ihnen dieses zu besorgen) – wer dies genau ist, liegt im Ermessen des Spielleiters.

Schließlich händigt Kolara der Gruppe noch Schmuckstücke aus, die sie für sie bei einem Goldschmied in Auftrag gegeben hat: Kleine Fäuste, die als Kettenanhänger getragen werden und den Mut des Trägers symbolisieren sollen.

Die Gruppe hat sich deutlich einige EP verdient:

Kampf	40 EP
Körper	40 EP
Natur	55 EP
Handwerk	30 EP
Wissen	35 EP
Gesellschaft	65 EP
Mystik	45 EP

Freie Erfahrung 300 EP

Außerdem darf sich jeder Charakter im Talent Altertumskunde 30 EP. Außerdem wird es, falls er es noch nicht besitzt, aktiviert und mit der Stufe 1 eingetragen.

Mystic-Legends: Verrat im Bastionsgebirge

DRAMATIS PERSONAE

DUUHL, DER VERRÄTER

Auch in seinem eigenen Clan ist es ein Geheimnis, warum Duuhl sich den Orks anschloss – doch es brachte den Kriegern viele Vorteile wie Gold, Sklaven, gute Ausrüstung und ein recht luxuriöses Leben nördlich des Bastionsgebirges. Jahrelang begnügten sich die Orks damit, ihnen Informationen abzukaufen oder sich von ihnen Karten anfertigen zu lassen, doch plötzlich kam eine große Schar bewaffneter Gradrechi zu ihnen und befahl ihnen (sie BEFAHLEN! ihnen) sofort mit ihnen aufzubrechen und ihnen als Führer im Gebirge zu dienen. Duuhl, ein harter Kämpfer, sieht in diesem Auftrag eine Vertrauensprüfung, der er auch nachzukommen willig ist. Ihm selber werden die Charaktere nicht im Abenteuer begegnen, doch da er im Hintergrund eine wichtige Person ist, sollte er hier genannt werden.

GARJOCH GRÜNADER, GRADRECHI - SCHAMANE

Als eigentlicher Kopf der Aktion, die seine Truppe in das Bastionsgebirge führt, ist Garjoch ein absoluter Egoist. Kein Befehl von „ganz oben“, kein Plan der anderen Schamanen, nur seine eigene Gier trieben ihn in die Lande der Na’Pak. Da er einiges von dem strahlenden Ruhm der Stadt Dorgorok gelesen hatte, die im Bastionsgebirge verborgen sein soll, hat er zuerst einen Söldnerkommandanten gesucht und ihn auch gefunden und sich schließlich an Duuhl erinnert, der sich den Orks verkaufte. So zog er ins Bastionsgebirge und ließ sich erst als Vertrauensbeweis ein Dorf der Na’Pak ausliefern, eher er seinen eigentlichen Plan umzusetzen begann. Dass es sich ausgerechnet um die Siedlung des Nordwindclanes handelte, war ein dramaturgischer Schachzug und keine durchdachte Aktion des Schamanen.

Da er sich seiner Sache mit Dorgorok allerdings nicht besonders sicher ist und er auch Berichte über die

Das einzige, was man ohne weiteres über ihn herausfinden kann, ist, dass er meist recht verschlossen war und auch sonst nur wenig Kontakt zu seinem Clan bestand – schließlich sah man darin seine Stärke, ohne Unterstützung zurecht zu kommen. Auch die Tatsache, dass zu seiner Geburt tote Vögel vom Himmel fielen, das Herdfeuer in allen Clanshütten ausbrannte und ihm bei seinem Ha’Nor-Ritual die Kladesch eine große Rolle für die Zukunft voraussagte, kann man eventuell noch erfahren, doch sonst ist er eher eine graue Eminenz. Was genau seine Motivation ist und ob er die große Rolle wirklich auf Seiten der Orks spielen wird, soll an dieser Stelle nicht verraten werden – noch liegt es im Dunkeln, doch eines Tages wird es sich sicherlich enthüllen.

Befestigung der Siedlung gehört hat, schickt er natürlich erst Spione in die Zwergenstadt, um herauszufinden, ob die Geschichten um den Reichtum und die Technik der alten Unterstadt wahr sind. Da die Orks gewohnt sind, von den Daimon eher unversehrte, aber versteckte Städte zu plündern, rechnet er fest damit, dass er den Schatz heben kann, wenn er wirklich existiert. Der Wächter, der sich am Ende des Abenteuers offenbart, verunsichert ihn so sehr, dass er es schließlich nicht wagt, die Siedlung zu attackieren und unverrichteter Dinge abzieht.

Garjoch ist recht stämmig und klein für einen Ork, dürfte aber jeden der Spielercharaktere dennoch überragen. Sein Gesicht ist von dutzenden kleiner Narben übersät – Spuren einer orkischen Kinderkrankheit. Er trägt meist blaue, weite Gewänder, sowie einen Stab, an dessen Ende sich ein hölzerner Knoten befindet.

JIRHORK SCHWARZTRAUM

Bei ihm handelt es sich um den nominellen Anführer der orkischen Truppe, er betrachtet auch Duuhls Krieger als ihm direkt unterstellt und gibt ihnen dementsprechende Befehle. Da er sie geistig auf einer Ebene mit den Turakar sieht, die sich den Gradrechi für Geld, Nahrung und Weiber anschlossen, behandelt es sie als einfache Söldner, als Werkzeug für seine Zwecke. Er erhält seine Befehle von Garjoch, dem Schamanen, der schon rein gesellschaftlich höher steht als er und hat keine direkte Ahnung, was das Ziel der Expedition ist – nur eines weiß er mit Sicherheit: Es ist in Dorgorok zu finden.

Als abgehärteter und erfahrener Krieger dürfte er rein kämpferisch der gefährlichste Angehörige der ganzen Streitmacht sein, die auf den Weg ins Bastionsgebirge gemacht hat. Er ist noch recht jung, hat sich seinen Rang als starker und wütender Kämpfer verdient, dem kein Soldat aus den eigenen Reihen das Wasser reichen könnte. Er trägt meist ein leichtes Kettenhemd und sonst eine derbe Lederkombination mit zusätzlichen Taschen für Vorräte und Medikamente.

ZULA, DIE ALTE

„Die Alte“ ist in diesem Falle weniger ein schmähernder Beinamen denn ein großer Titel: Als „Alte“ ist sie die oberste Schamanin aller Na’Pak und damit verbunden wohl ihre stärkste Stimme und weiseste Führerin. Durch diesen Respekt hat sie gelernt, dass es ihre Aufgabe ist, zu verhindern, dass die Stämme und Clans in egoistische Kleinstaaterei verfallen und den Zusammenhalt des Volkes vergessen, die die

„restliche Welt vor den Orks beschützen.“ Ihr ist eine enorme Macht über Geister und den Geist der Menschen um sie herum gegeben – eine Tatsache ist zum Beispiel, dass sie absolut wortlos mit ihrem blinden Diener Adlo kommunizieren kann – er scheint auf diese Weise zumindest „etwas zu sehen“ und hört auch die Worte, die er für seine Herrin sprechen soll. Oftmals wurde vermutet, dass Adlo der

Mystic-Legends: Verrat im Bastionsgebirge

wahre Anführer des Duos ist, doch ebenso oft wurden die Leute eines besseren belehrt.

Zula trägt immer ein reinweißes Gewand mit blutroten Runen und wird traditionell von einigen Kriegern des Clans

eskortiert, den sie zuletzt besuchte. Ihr Erkennungszeichen sind die grünesprenkelten, ansonsten pechschwarzen Pupillen, in denen angeblich „die Weisheit der Welt“ ruhen soll.

GOLGANA, STAMMESFÜHRERIN DES FELSHAMMERCLANS

Golgana ist eine harter Frau – oder zumindest das, was sie sich selber darunter vorstellt. Im Stile der Na’Pak lange Kämpfe gegen die Orks auszufechten, ist nicht unbedingt ihre Sache, sie strebt lieber nach einem starken und mächtigen Clan, mit dem sie ihren Einfluss im Bastionsgebirge langsam mehren kann. Trotzdem lässt sie dem Anschein nach oft und ausgiebig für den Kampf gegen die Orks trainieren und übt sich in beinahe schon fanatischen Reden gegen die Feinde aus dem Norden. Aus diesem Grunde kommt ihr auch das Eintreffen der „Überreste“ des Nordwindclanes recht, denn hier kann sie ihre Macht demonstrieren und versuchen, ihre Stimme zu stärken. Sie ist ein zäher Verhandler und scheut auch nicht davor zurück, Verhandlungspartner zu bestechen

oder einfach zu bedrohen. So wird er auch versuchen, Kapital aus dem Nordwindclan zu schlagen – bis die Geister beweisen, dass sie anderes mit ihm vorhaben. Da sie nicht dumm ist und die Macht der Geister schon von den Kladesch demonstriert bekommen hat (sie war sterbenskrank und wurde mit Hilfe schamanischer Magie geheilt), gibt sie schließlich nach.

Golgana ist Na’Pak - untypisch etwas mehr als 1,80 groß und besitzt erdbraunes, mittlerweile schütteres Haar mit einigen ersten grauen Strähnen. Sie hat einen ordentlichen Speckring angesetzt und scheint auch nicht davor zurückzuschrecken, seine körperliche und geistige Kraft zu verstecken, wenn es ihr von Vorteil schein, unterschätzt zu werden.

LOKRAN, KLADESCH DES FELSHAMMERCLANS

Im Gegensatz zu Gulgana ist er ein sehr überzeugter Verfechter des Kampfes gegen die Orks – und sieht genauso wie Gulgana zu allererst eine Chance im Nordwindclan. Ursprünglich ist es sein Vorschlag, beide Clans zusammenzulegen, um zu einem mächtigen und gefährlichen Kriegerstamm aufzusteigen. Seine Macht, Geister zu beschwören und zu befragen, sollte genauso wenig unterschätzt werden wie seine Macht als Verbündeter. Wenn sich während der Clansversammlung herausstellt, dass Gulgana eher eigene Ziele verfolgt, wird er sich zum

Verteidiger der Charaktere wenden und versuchen, das Schlimmste – den Verlust der eigenen Clanswürde – für sie zu verhindern.

Lokran ist mittleren Alters und noch recht dynamisch, aber in alten Traditionen gefangen, die ihm verbieten, zu offen auf Fremdes zuzugehen, so hilfreich es auch sein könnte. Als eher hagerer Mann von geringer Statur ist es für ihn ein Segen, dass er einen „guten Draht zu den Ahnen“ hat, wie es einst sein Lehrer ausdrückte, denn sonst wäre er auf der sozialen Leiter der Na’Pak recht weit unten.

KOLARA, HOHEPRIESTERIN DER ROGLIMA

Kolara hat das höchste Priesteramt der Dulgar in der Region inne und ist damit ebenfalls eine echte Respektsperson. Dementsprechend ist sie trotz einer recht mütterlichen Art unnahbar und überlegen. Nachdem ihre Schwester Erka ermordet wurde, erhält ihre Fassade aber einige sichtbare Risse, denn nun hat sie deutliche Beweise dafür, dass Dorgorok in Gefahr ist – schließlich wurde in den Mauern der Stadt sonst seit Jahrzehnten kein Gewaltverbrechen mehr verübt.

Sie ist eine recht junge Zwergin, die noch nach der Katastrophe geboren wurde und hat sich systematisch von der Ordenshelferin bis zur Hohepriesterin hochgearbeitet. Ihr stets geschminktes Gesicht (für Menschen seltsame Forum unterhalb der Augen, der Rest ist porzellanweiß) wirkt wie aus einem Stein gemeißelt, selten verzieht sie eine Miene. Ihre Kleidung als Roglimapriesterin besteht aus einer langen Toga sowie einem rituellen Szepter, das am Ende eine Faust mit ausgestrecktem Zeigefinger besitzt.

ANHANG

Einleitungstext für Krogath

Es war ein ganz normaler Tag, als sich plötzlich Gäste ankündigten – ein vorausgeeilter Bote hatte das Dorf von der baldigen Ankunft einer fahrenden Truppe von nomadisch lebenden Na’Pak unterrichtet. Obwohl ihr noch nie etwas von einer derartigen Lebensweise gehört habt, die ja eher der der Hagisch im Süden gleicht (sofern du, der du das Dorf in deinem Leben noch nie mehr als ein paar Meilen hinter dir gelassen hast, das beurteilen kannst), habt ihr beschlossen, sie bei euch für ein paar Tage zu beherbergen, um ihre Geschichten zu hören oder eventuell ein wenig Handel mit ihnen zu treiben.

Am ersten Abend saßt ihr mit ihnen gemeinsam am Feuer – sie hatten guten Wein dabei und feierten ihre glückliche Ankunft bei euch. Auch wurde viel über möglichen Handel mit einem Zwergengclan gesprochen, der sich im Norden eures Clans befindet, zu dem ihr allerdings noch keinen Kontakt aufbauen konntet, da die Zwerge aus Dorgorok schon feste Handelspartner haben.

Später am Abend, als Lieder gesungen wurden, entfernten sich die Kladesch, die Schamanenpriester eurer beiden Clans. Am Lagerfeuer sitzend lauschtet ihr den Geschichten des anderen Clans und vergaßt immer mehr, dass ihr sie erst an

Visionstext für Krogath

Während die Bilder vor Deinen Augen vorbei fliegen und Zulas Stimme fremde Worte in Deinem Kopf spricht, beginnst Du zu verstehen. Es ist dasselbe Gefühl, das Du auch dann hast, wenn Dich wieder eine Deiner seltsamen Visionen ereilt. Energie strömt durch Deinen Körper zu Deinem Kopf und wandelt die dir fremde Sprache in verständliche Worte:

„Vor vielen Jahren lebten im Norden eure Ahnen – mächtige Krieger und gute Sportler, die voller Stolz auf ein großes und fortschrittliches Reich blicken konnten. Sie meisterten die Technik und den Kampf gegen die Orks. Doch ein furchtbarer Fluch traf sie und ließ sie all ihre Macht vergessen, ließ sie zu dem werden, was ihr heute seid. Ihre Werke und ihre Macht ruht an einigen Stellen noch immer und wartet auf ihre Entdeckung. Im Norden, in der Scherbenebene, haben die Orks diese alte Macht an sich

Zweiter Visionstext für Krogath

Um dich herum wird plötzlich alles schwarz. Du merkst noch, wie du fällst, doch bekommst du schon nicht mehr mit, wie du aufkommst. Es ist ganz deutlich ein Anfall, wie du ihn schon lange nicht mehr hattest. In deinem Inneren kocht es und hämmernde Schmerzen peinigen deinen Schädel. Dann beginnt das, was du noch mehr fürchtest als die Orks:

Stimmen und Gedanken, die dir nicht gehören, prasseln auf dich ein. Wut, Verzweiflung, Unwissenheit und Trauer bilden eine große schäumende Woge, die über dich hinwegpeitscht und von deinem Selbst nur einen kleinen wimmernden Rest übriglassen. Doch du spürst auch einen warmen Geist

diesem Abend kennengelernt hattet. Schließlich – es war noch eine lange Nacht – verabschiedet ihr euch voneinander und geht schlafen.

Was genau geschehen war, ist Dir nicht klar, aber du wurdest von lautem Kampfeslärm aus dem Schlaf gerissen. Das Gebrüll der Krieger und die Schreie der Kinder machten Dir schnell klar, dass ihr keine Chance haben würdet. Du konntest gerade noch durch die Fensterluke auf der Rückseite eures Hauses schlüpfen und Dich in die Höhle, in und um die euer Dorf errichtet wurde, flüchten. Was du in diesen wenigen Sekunden gesehen hast, brannte sich in Deinen Kopf und verfolgt Dich schon all die Stunden, in denen Du nun in einem dunklen Kellerloch darauf wartest, dass jemand den Schutt des über Dir eingestürzten Hauses wegräumt.

Du sahst viele eurer Krieger mit eingeschlagenen Schädeln im Staub liegen. Du sahst gewaltige orkische Kämpfer, die mit einem Schwung ihrer Waffe gestandene Männer und Frauen von den Beinen holten. Du sahst Tod und Verzweiflung. Du sahst euer Dorf sterben und die ersten Überlebenden in Sklavenfesseln. Und Du sahst eure Gäste, du sahst die Verräter deines Volkes, du sahst sie an der Seite der Orks kämpfen.

gerissen, doch hier im Bastionsgebirge ruhen noch viele Dinge, die ihre Gier wecken könnte.

Duuhl, der Verräter, hat sich ihnen angeschlossen und arbeitet mit ihnen zusammen – was ihm im Gegenzug versprochen wurde, ist unwichtig, wichtig ist nur, dass eure Feinde hinter einem Hort der alten Macht, einer Technikkammer voller Waffen und Maschinen her sind, der sie zu einer noch größeren Gefahr für euch werden lassen könnte, als sie ohnehin schon sind.

Sie wollen diesen Hort einnehmen und für sich beanspruchen. Haltet sie auf und macht euren Ahnen alle Ehre. Sonst werden erst die Hüter des Hortes und dann ihr untergehen.“

Du beschließt dieses Wissen vorerst für dich zu behalten, um nicht erklären zu müssen, woher du die Fähigkeit besitzt, fremde Sprachen zu deuten. Das weißt du ja nicht einmal selber.

inmitten all diesen Chaos – eine starke leitende Hand, die sich deiner erbarmungsvoll annimmt und dich aus dem Hexenkessel der Gedanken und Gefühle herausführt.

Eindeutig bist du dir nun sicher, Zulas Gedanken zu spüren, du kannst beinahe erfassen, was sie denkt, du fühlst einen pulsierenden Geist, in dessen Strömung du dich verlieren möchtest. Dann ist es vorbei. Immer weiter entgleitet dir die Welt der Gedanken, obwohl du zum allerersten Mal versucht hast, den Anfall zu kontrollieren anstatt dich von ihm kontrollieren zu lassen.

Vielleicht solltest du mit jemandem sprechen.

Doch noch bist du nicht wach.