



# DRACHENJAGD

*„Gegen die Zeit!“*



## Impressum

**Autor:** Christian Neff

**Layout und Typo:** Christian Neff

**Art:** Christian Neff

**Cover Art:** Inexistet ;)

**Produziert von:** fiveSTORMS Productions, Schweiz

**Druck:** Nur online, PDF

© fiveSTORMS Productions



Alle Rechte liegen beim Autor. Bei Vergehen gegen das Urheberrechtsgesetz wird Anklage erhoben. Ohne die ausdrückliche Erlaubnis vom Autor dürfen weder Inhalt, Wortlaut, Ideen und/oder Namen für kommerzielle Zwecke genutzt werden. Für alles andere wünschen wir viel Spass!

## Mein Dank geht an...

... Sithrindil, der mir in vielen Seiner Abenteuer aufgezeigt hat, dass Stories a) manchmal geradlinig sein müssen und b) unscheinbare Plots einfach die schönsten sind!

Dies ist ein **Convention-Abenteuer** – speziell für den Gebrauch an Cons, weil es kurz und ‚einfach‘ ist, auch und gerade geeignet für Einsteiger.

## Inhaltsverzeichnis

Hintergrund für den Spielleiter	3
Die Wanderer treffen sich	3
„Euch brauche ich!“	3
Der Auftrag	4
Sofortiger Aufbruch	5
In er Zwischenzeit	10
Der Kashirgane	11
Drachenjagd	12
Der Krokh	13
Die Bettelkrieger	13
Die Ruinen	14
Keshrad – Ein Grab mit Geheimnissen	14
Die Ausbeute der Ruinen	15
Dem Drachen gegenüber	17
Angekommen	18
Und nun? (Nach dem Abenteuer)	19
Bis zum nächsten Mal	19

## Hintergrund für den Spielleiter

*Die Drachenjagd ist ein Abenteuer, speziell für Conventions geschrieben. Das Abenteuer ist kurz, prägnant und lässt sich mit erfahrenen wie auch mit Anfängern und sogar Rollenspielneulingen meistern. Damit dies möglich ist, hat das Abenteuer einen durchgehends geraden Story-Verlauf und weist auch keine Nebenplots auf. Natürlich ist es Euch überlassen, das Abenteuer nach eigenem Gutdünken zu verändern, auszubauen, oder sogar noch mehr zu kürzen. Das Ziel des Abenteuers war es, dass es innerhalb weniger Stunden (3 – 5) komplett gespielt werden kann.*

*Beim Abenteuer geht es um die Jagd nach einem Drachen: Ein Kashirgane. Doch ich will etwas früher beginnen zu erzählen...*

*Tarkad: Dem Herrschenden, Sardin al'Sardi, einem Lysmarier, mangelt es momentan an Boten und bewaffneter Reiterei – zu viele Vorkommnisse von grosser Wichtigkeit haben die letzten Reserven der Soldaten gefordert, sodass der Hauptmann auf die Dienste von Wanderern zurückgreifen muss.*

*Die Wanderer werden genau deswegen vom Hauptmann Tarkads angesprochen und zu einem Dienst verpflichtet, den sie auf jeden Fall annehmen müssen. Dieser Dienst klingt simpel und einfach: Bringt eine Lieferung wichtiger Informationen, darunter Kartenwerk, unbeschadet zum Lord einer Burgfestung mit strategischer Bedeutung.*

*Einfach? Denkt das nur nicht, denn es handelt sich hier nicht um einen echten Auftrag, sondern um einen Deckauftrag zur Ermittlung von fähigem ‚Personal‘... alles ist gestellt, und dient nur dem Zweck, fähige Wanderer zu finden, die in unbestimmter Zukunft wichtige, echte Aufträge im Namen der Regierung ausführen werden.*

## Die Wanderer treffen sich...

Wenn die Wanderer schon bereits zusammen reisen, ist es problemlos möglich, sie in das Abenteuer einzubinden: Sie alle werden als Gruppe angesprochen und werden sich selbstverständlich auch geschlossen

der Herausforderung stellen. Wenn die Wanderer sich aber noch nicht kennen, will es der Zufall, dass sie gerade im richtigen Moment am gleichen Ort sind und deshalb für den Auftrag angeheuert werden....

## «Euch brauche ich!»

### Was Wanderer wahrnehmen

Früher Nachmittag.

Obwohl vielfältige Gestalten jeglicher Herkunft sich auf dem engen Platz innerhalb der Ummauerung tummeln, und deren Gewänder, Rüstungen und Verzierungen das Auge täuschen, sticht der gepflegte Waffenrock des Gardisten hervor. Über der einen Schulter trägt der Gardist eine Satteltasche, welche er mit angewinkeltem Arm und geballter Faust hält. Seine Stimme scheint den ohrenbetäubenden Lärm zu kontrol-

lieren: Kristallklar dringen die Worte an Euere Ohren: „Jawohl! Euch! Euch alle! Euch – euch – auch euch – euch und euch.“

Der Gardist zeigt von links nach rechts auf Euch alle und macht jeweils einen Atemzug Pause. Es scheint, als ob er jeden kurz aber genau beäugt, bevor er riskiert, jemanden zu benennen, den er vielleicht nicht brauchen kann. Er scheint sehr entschlossen und handelt strikt und ohne Zweifel oder langes Zögern zu zeigen.

## Interaktion

Die Wanderer haben keinen Grund, sich dem Gardist gegenüber feindselig zu zeigen. Neugier und Verwunderung trifft wohl eher zu. Kennen sich die Wanderer noch nicht, und schauen sie sich gegenseitig an, wird der eine oder andere ob der Verdrutztheit des anderen sich ein Grinsen kaum verkneifen können.

Nur für den Fall, dass einer der Wanderer sich durch die zwar kräftig ausgesprochenen Worte bedroht fühlt und deshalb mit Waffengewalt sein Leben verteidigen will, hier die Werte des Gardisten:

LK 22, RW 7 | 7 | 8 | 5 | 6, INI 2

AT 7, PA 2 | 6, ATR 4, TP 4 | 0 (Langschwert)

Der Gardist ist Hauptmann, somit der Führende Krieger in Tarkad und ein hoher Offizier der keranischen Armee während Kriegszeiten. Sein Name ist Garanad II., Sohn eines ehemaligen T'An des Fürstenrates von Gorath. Garanad hat den Auftrag erhalten, Wanderer für den Auftrag zu gewinnen, die fähig und verlässlich aussehen.

## Was Wanderer wahrnehmen

Nach wenigen Augenblicken fährt der Gardist fort: „Kommt, Wanderer. Folgt mir. Ihr seht zuverlässig und fähig aus, wenn Ihr beweisen wollt, ob Ihr es auch seid, habe ich einen Auftrag für Euch.“

## Die Wanderer sind nicht interessiert?

Dann raunt der Gardist nur unzufrieden, schaut verächtlich, und wählt andere Personen aus, mit wiederholtem Blick auf die Wanderer.

## Interaktion

Bei der kleinsten Bemerkung, einer aussagekräftigen Bewegung oder Aktion der Wanderer wendet er sich nochmals ihnen zu, grinst gezwungen und erwidert: „Was jetzt? Seid Ihr willig oder seht Ihr nur aus wie Wanderer?“ Es sollte nun problemlos möglich sein, die Aufmerksamkeit der Wanderer zu gewinnen.

## Die Wanderer sind nicht interessiert

In diesem Fall erteilt Garanad II. den Auftrag.

# Der Auftrag

## Was Wanderer wahrnehmen

Der Gardist nimmt die Wanderer zur Seite, führt sie etwas abseits der zwei dicht von Reisenden, Händlern und Handlangern beseelten Strassen und scheint gestresst.

Er stellt sich als „Garanad“ vor, als Hauptmann der Stadtgarde und Offizier der Armee. Als ob dies von geringer Wichtigkeit wäre, fährt er direkt fort: „Folgendes, Wanderer, das nicht viele wissen, Ihr jetzt aber erfahrt: Wichtige Geschehnisse gehen vor sich, und deswegen haben die Machthabenden bereits alle Reiterei und Boten für Aufträge abkommandiert. Keine sind übriggeblieben, um eine der wichtigsten Aufgaben zu erfüllen.“

Eine kurze, aber lang scheinende Pause, während welcher er einem Wanderer seiner Wahl (bevorzugt ein Keraner, dann ein Lysmarier, Keamor, Vasmarier,

Mau'Reen, danach ist es egal...) die schwere Satteltasche aushändigt.

Die Satteltasche besteht aus festem, dunkelbraunem Leder und ist kräftig vernäht. Sie zeigt keinerlei Verzierungen, hat aber auf beiden Seiten jeweils einen metallenen Verschluss mit Schloss – zu welchem den Wanderern keine Schlüssel ausgehändigt werden. Das Schloss wirkt filigran. Wird mit der Rune Sehung das Schloss begutachtet, entpuppt es sich als magisch.

Die Satteltaschen enthalten zwar vielerlei Dokumente, aber nichts von Wichtigkeit, geschweige denn Geheimhaltung. Es sind Reiseberichte von Expeditionen, welche schon vor über einem Jahrzehnt stattgefunden haben. Das Kartenwerk sind Skizzen von Kartographen dieser Expeditionen. Öffnen die Wanderer die Tasche und begutachten den Inhalt, so finden sie

auch einen Brief an den Empfänger mit Hinweisen zur Wichtigkeit dieser Dokumente und Stellungnahmen zu strategischen Orten, Hinweisen von Verschiebungen von Armeeeinheiten an bestimmte Lokationen, usw. Alles kriegsstrategisches Zeug, welches gar für einem Kriegskunst-Kundigen Sinn macht, jedoch völlig belanglos ist – Verschleierung von unwichtigen Dokumenten als etwas Wichtiges, sonst nicht.

### Interaktion

Fragen die Wanderer, was die Satteltasche enthält, erwidert Garanad: *„Pergamente mit geheimen Informationen. Dazu viele Karten, die geheime Informationen enthalten – auch für Euch geheim.“*

Wenn sich die Wanderer wundern, warum denn sie als Fremde für diesen Auftrag auserwählt werden, wo doch noch gar keine Vertrauensbasis besteht, sagt Garanad mit offensichtlichem Bedauern: *„Jetzt erhöht meine Zweifel nicht auch noch! So geheim diese Dokumente auch sind – etwas ist noch wichtiger: Zeit. Die Dokumente müssen derart schnell ans Ziel gelangen, dass Euer Einsatz das rechtfertigt.“*

Wohin soll es denn überhaupt gehen? *„Ihr müsst die Satteltasche mit dem ganzen Inhalt zu der Burgfestung ‚Iskarak‘ bringen. Diese liegt südöstlich von Tarkad, und ist die am nördlichsten gelegene Burgfeste an der Alten Südstrasse. Überreicht sie dort Lord Koranar. Jeder Bewohner der Burgfeste bringt Euch zu ihm. Geht jetzt. Ja, jetzt! Wie gesagt: Zeit!“*

...

*„Moment!“*

*„Verdammt, ich werde vergesslich: Hier, nehmt das, und das, und das“* – er gibt jedem Wanderer 10 GM in die Hand – *„und bei der erfolgreichen Übergabe der Dokumente erhaltet Ihr weitere 20 GM – für den Proviant und die Versorgung von Pferden, welche von uns zur Verfügung gestellt werden, werdet Ihr von Koranar auch entschädigt.“*

Mit diesen Worten führt Garanad die Wanderer weiter die Gasse hinab, welche an einer kleinen Koppel eines Innehofes endet. An der Koppel sind ein halbes dutzend Pferde angebunden, alle gesattelt und ausgeruht, wie es scheint.

## Sofortiger Aufbruch

### Was Wanderer wahrnehmen

Die Pferde sind bereits alle vorbereitet – es ist klar, dass Garanad nur noch die Reiter fehlten. Diese hat er jetzt, und obwohl der Auftrag schon formuliert wurde, bittet er die Wanderer nochmals, sich ihm zuzuwenden: *„Diese Dokumente müssen Koranar erreichen. Ihr reitet gegen die Zeit – aber dennoch, vergesst nicht, dass es sich um geheime Informationen handelt, und Euer Auftrag deswegen genauso geheim ist! Überquert den Fluss gleich südlich von hier, folgt nicht der Reichsstrasse, bis ihr nicht südlich des Gewässers seid.“*

### Interaktion

Nachdem die Wanderer aufgestiegen sind, klatscht er dem Pferd des besten Reiters auf den Hinterlauf und dieses prescht davon, die anderen hinterher.

### Hinaus in den Abend

Das Stadttor ist in Bälde durchritten, der Fluss an einer breiten, seichten Furt überquert, die ersten, hügeligen Auen auch schon zurückgelassen, als grüne Weiten im Süden und die Schatten des Menir Nul im Norden und Nordosten die Blicke anziehen und als einzige Sehenswürdigkeiten der Ebenen hinhalten müssen. Der Weg ist bekannt, das Ziel ebenfalls.

### Was Wanderer wahrnehmen

Die Pferde sind alles erfahrene Botenpferde, mit hoher Ausdauer und respektabler Kraft. Sie lassen sich so leicht nicht aus der Fassung bringen und ermöglichen durch deren Erfahrung und Einfühlungsvermögen gar einem unerfahrenen Reiter ein sicheres Reiten.

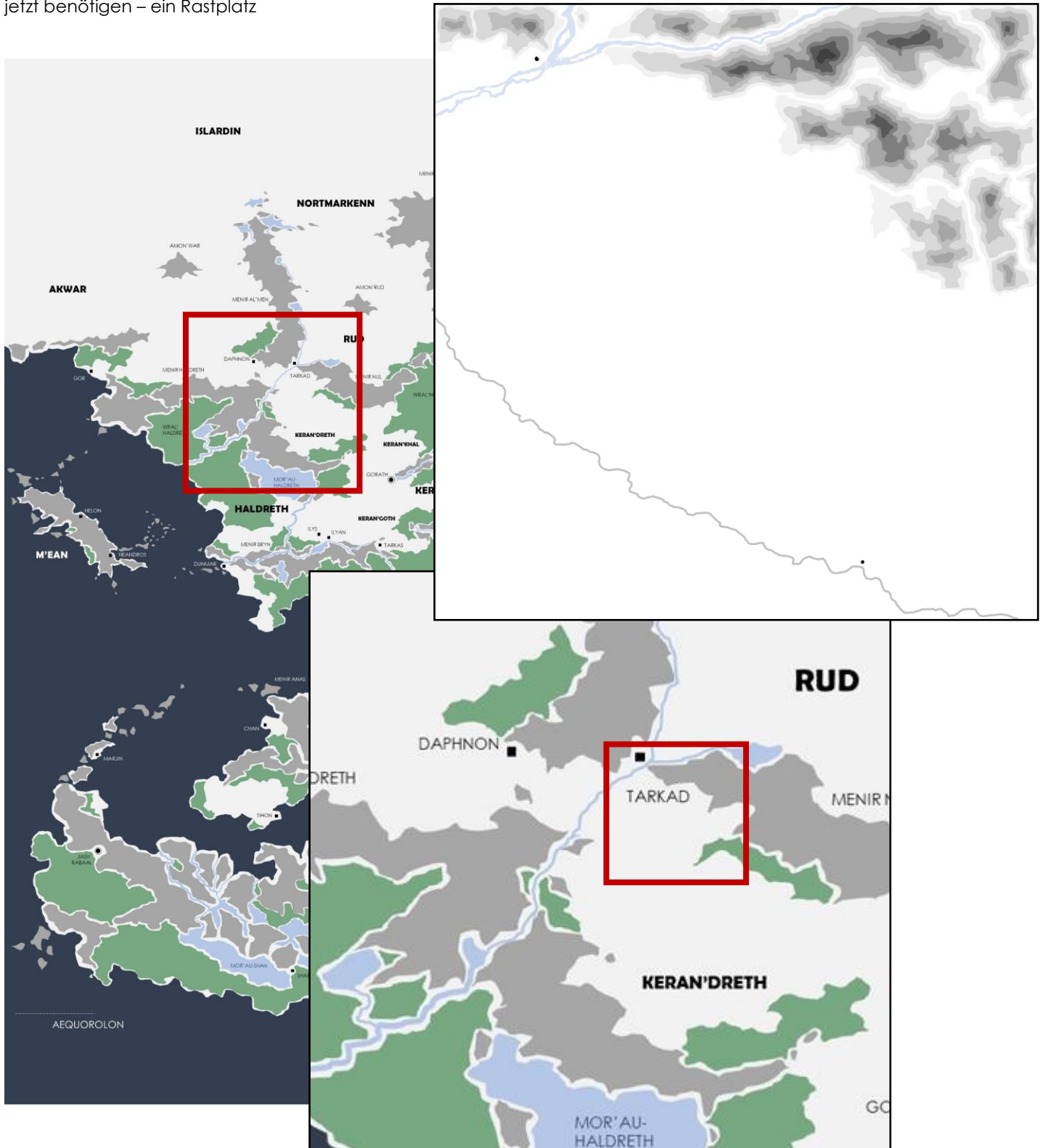
Schwertgrasfelder ziehen rasch an den Wanderern vorbei, und patrouillierende Soldaten Tarkans grüs-

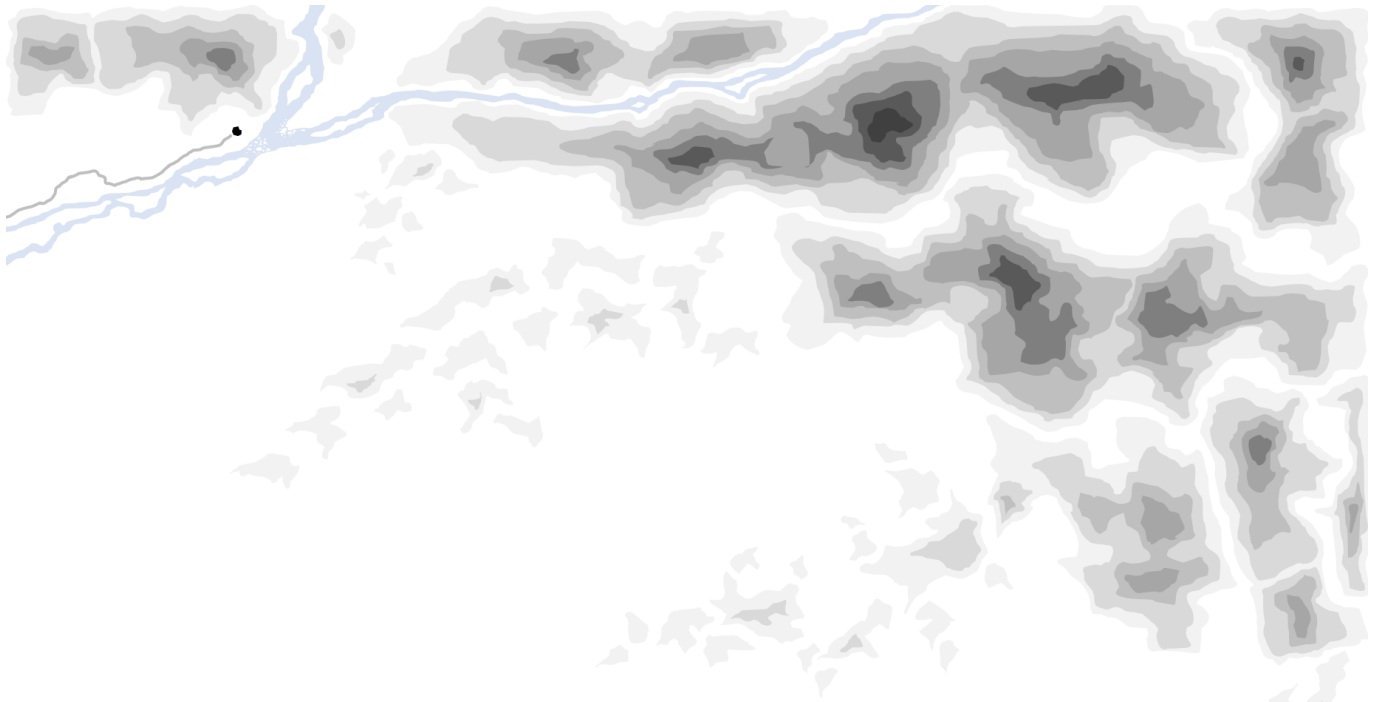
sen sie, freundlich, aber bestimmt. Immer wieder passieren die Wanderer Schaf- und Rinderherden und die Tiere heben die Häupter, um zu sehen, wer mit gestrecktem Trab über die Wiesen prescht.

Mit jeder Meile geht der Tag dem Ende zu, und als die letzten Felder nur mehr als fahle Streifen erkennbar in weiter Ferne ruhen, ist die Dunkelheit schon weit vorgeschritten... ein Rastplatz, das ist, was die Wanderer jetzt benötigen – ein Rastplatz

## Die Rast

Die Wanderer sind in Eile, dennoch – und das wissen erfahrene Reiter – müssen die Pferde ruhen, wie auch die Reiter selbst. Wo auch immer der Rastplatz gewählt wird, wie auch immer die Wanderer deren Wache einteilen: Ausser ein paar leuchtender Augenpaare und fremdartigen Geräuschen verläuft die Nacht ruhig.

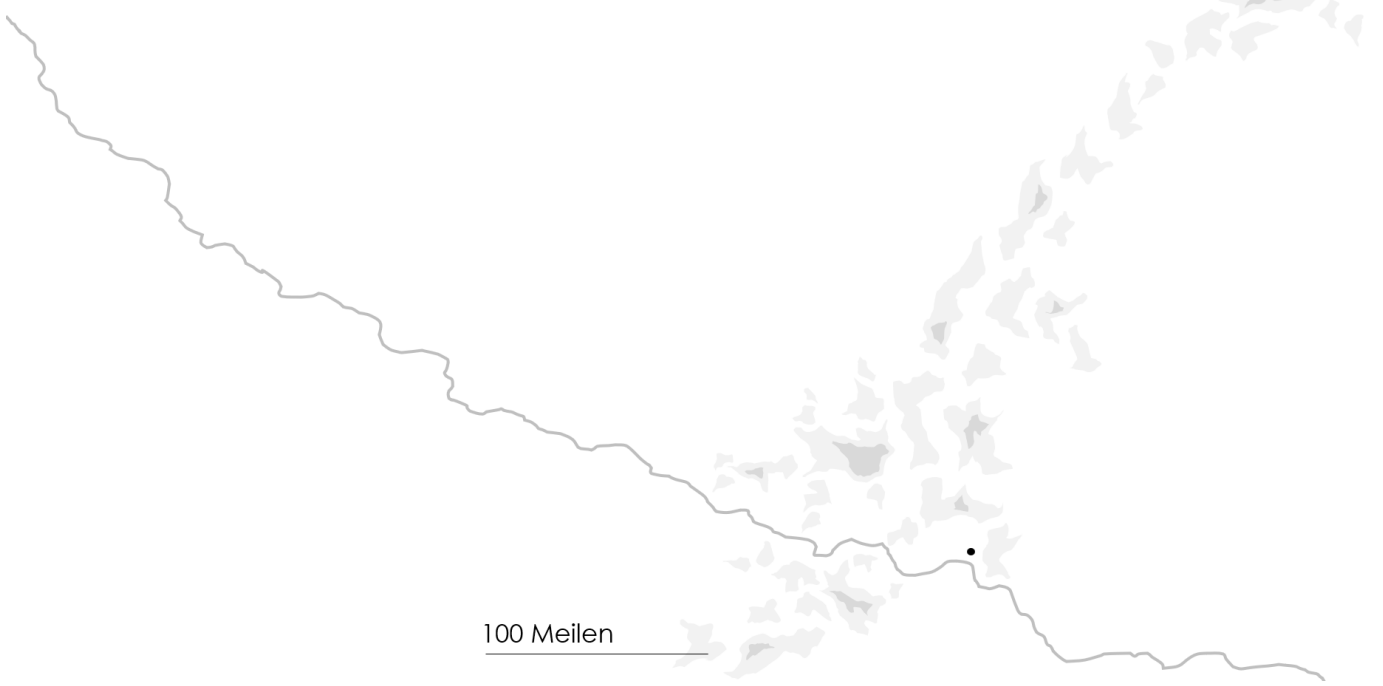




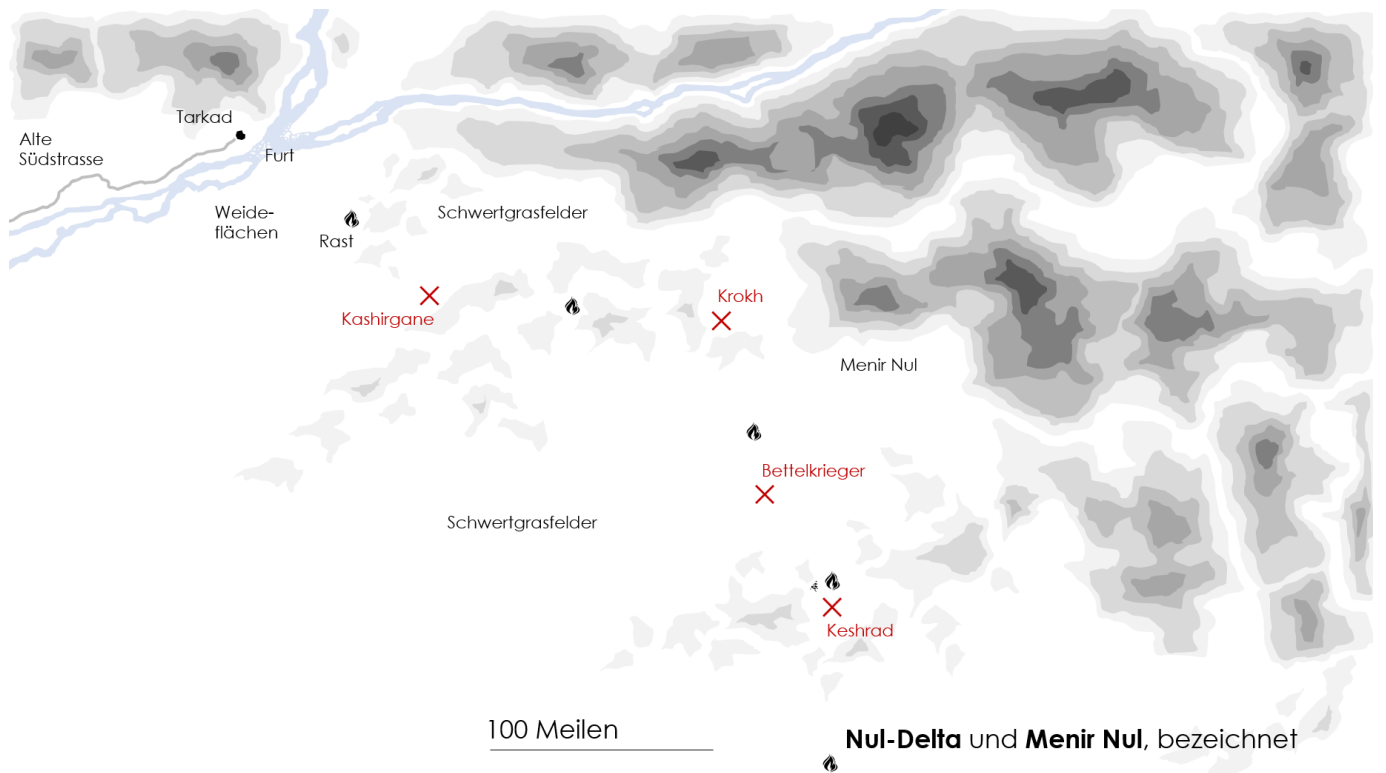
100 Meilen

**Nul-Delta und Menir Nul**

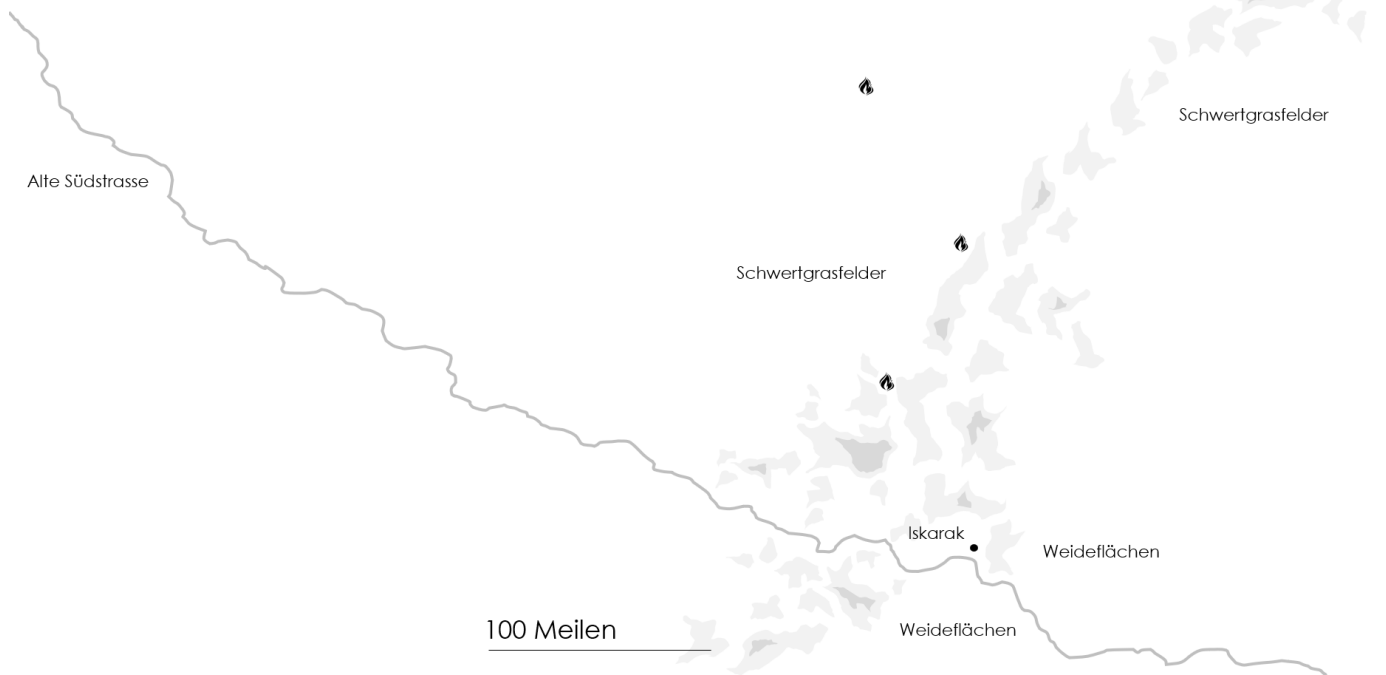
**Alte Südstrasse mit Iskarak**



100 Meilen



**Nul-Delta und Menir Nul, bezeichnet**  
**Alte Südstrasse mit Iskarak, bezeichnet**







## In der Zwischenzeit...

...befinden sich an einem anderen Ort drei Personen in einer Kammer, spärlich erhellt aber grosszügig eingerichtet. Auf dem massiven Rundtisch in der Mitte liegt ein Schwertgurt und ein Mantel, ebenso ein langer Gehstock, verziert mit allerlei Juwelen, der Griff mit feinen Gold- und Silberdrähten zu Mustern verwoben.

Drei der fast ein dutzend gepolsterter und massiv gearbeiteten Sessel sind besetzt, und an deren Seiten ruhen kleine Abstellfische: Weinkrüge und Becher, etwas Trauben und Brot. Nur ein Bediensteter kennt die Geheimtüre in diese Räumlichkeiten: geheim, denn hier werden Dinge besprochen, deren Laut nicht einmal mit der Hilfe von Magie vernommen werden darf und kann...

„So, Garanad, die von Euch ausgewählte Gruppierung scheint ziemlich interessant und fähig, fällt aber auch auf...“

„Mein Sar –“

„Ich weiss, ich weiss – entschuldigt meine Unterbrechung. Ihr hattet keine leichte Aufgabe. Und ich bin sicher, dass Euer geübtes Auge genau die richtigen Wanderer ausgesucht hat.“

„Danke, mein Sar. Bitte, lasst mich weiter erklären.“

„Bitte, Hauptmann.“

„Mein Sar, Esrathavel, wie Ihr beide wisst, sind die Boten bereits unterwegs. Sie waren unterwegs wie von Krieg gejagt und scheinen ihre Aufgabe mehr als nur gut erledigen zu wollen. Sie scheinen sich schnell anpassen zu können und scheuen nicht davor zurück, spontan Aufträge auszuführen, sogar wenn sie nicht sicher sein können, ob alles rechtens ist... Weil wir herausfinden müssen, ob die Boten auch kampfstark sind und zu verhandeln wissen, werden einige Begebenheiten eintreten, derer sie sich erwehren müssen. Und jetzt kommt Ihr zum Zuge, Esrathavel.“

„Für wahr so soll es geschehen. Weise geplant und lasst mich Euch informieren: Mein treuester Begleiter wird sie diesen, kommenden Morgen aufsuchen, sie herausfordern und die Lieferung entwenden – als sei es zufällig geschehen.“

„Euer Begleiter?“

„Ja, mein Reittier, Kyrkrakan... ein Kashirgane.“

„Bei den Sphären, das wird sie umbringen! Nur eine kurze Auseinandersetzung mit einem solchen Wesen kann einen von ihnen töten!“

„Garanad – ich weiss um Eure Sorge, schliesslich wollen wir fähige Boten, und keine Beute für die Schlachtbank, doch bedenkt: Wir müssen sicher sein, dass sie gut sind in allen Aspekten, auch im Kampf. Und deshalb müssen wir sie drastisch testen.“

„Natürlich, mein Sar.“

„Zudem, Hauptmann, handelt es sich bei meinem Reittier noch um ein junges Exemplar, meiner Befehle hörig und bei weitem nicht so gefährlich wie ein ausgewachsener Kashirgane.“

„Mein Freund, dann entsendet Kyrkrakan und lasst uns sehen, wie sie sich schlagen und wie sie sich entscheiden zu handeln.“

„Wie Du wünschst, Sardin.“

Und mit weiten und graziilen Schritten entfernt sich der Ish'drel von den beiden anderen.

### An einem anderen Ort

Die Reiterschare sitzt an den Lagerfeuern, wärmt die rauhen Hände, die zerfurchten Gesichter und harrt aus. Bald wird der Ernst beginnen...

Ein weiterer Auftrag wartet auf sie, auf die Haeolmar, ein grosser Reiterstamm Jagender. Doch dieses Mal muss kein Wild erlegt werden, keine Bestie gejagt, nein, dieses Mal werden Wanderer gejagt werden, gejagt und gestellt. Was für ein Auftrag für die stolzen Reiter... doch das gezahlte Gold ist es wert, und die Haeolmar werden zeigen, warum sie im keranischen Reich als die besten Jäger bekannt sind.

Es wird noch ungefähr zwei Tage dauern, bis die Boten – so wurde ihnen berichtet – ihr Gebiet durchreiten werden. Viele kleine Reitertrupps durchkämmen seit Tagen das Gebiet, um sicherzustellen, dass die Boten durch nichts und niemanden aufgehalten werden und direkt ins Herz ihre Jagdland eindringen können.

Sie werden die Boten fordern, dass wissen die Taeolmar, fordern und bedrohen. Sie wissen auch, dass es zum Kampf kommen kann, obwohl es eigentlich gar nicht so weit kommen muss – es macht doch keinen Sinn! ... aber das Gold war viel.

# Der Kashirgane

## Was Wanderer wahrnehmen

Die Feuerstelle räuchelt noch immer, stösst dünne, graue Schwaden aus, als ob es röchelnd dem Ende entgegentritt. Die Glut ist nur noch schüchtern vorhanden, wärmt nicht einmal mehr die von der kühlen Morgenluft steifen Finger. Tau überall, das Schnauben der Pferde erinnert gnadenlos daran, dass kein Moment der unnützen Ruhe verstreichen darf. Es eilt!

## Wach, im Sattel, weiter!

Die Wanderer sollen umgehend weiterreiten. Keine übertriebene Vorbereitung. Die Zeit, die Zeit ist die Rivallin.

## Was Wanderer wahrnehmen

Die Stunden des Morgens verstreichen mühsam. Verfolgt von unbarmherziger Kälte und begleitet von knöchelhohem Bodennebel preschen die Wanderer weiter, verlangen den Pferden alles ab, auch sich selbst. Das Land wird zunehmend hügeliger und die kurzen Anstiege auf die Kuppen der Hügel fordern viel Kraft, die abfallenden Strassen Konzentration.

Der Kashirgan Kyrkrakan verliess die Turmzinnen am sehr frühen Morgen, während noch immer die Dunkelheit das Reich regierte. Sehr bald aber erblickt der junge Drache die Boten weit unter sich, noch immer einige Meilen voraus. Er kennt sein Ziel, er spürt es, und er setzt an zum Angriff, wie ihm durch seinen Meister befohlen.

Die Kampfwerte Kyrkrakans sind:

LK 26, INI 2, RW 7|7|7|7|10

Klauen: AT 5, PA 2|6, ATR 4, TP 5|9, WW Stich

Reisser: AT 4, PA 1|6, ATR 4, TP 6|9, WW Stich

Schwanz: AT 5, PA 2|6, ATR 3, TP 6|9, WW Stich

Kyrkrakan weiss genau, was er zu stehlen hat, er weiss auch genau, welche Route er zur Flucht nehmen muss... und er weiss, wo er den Boten die Lieferung wieder überlassen muss, aber nicht, ohne nocheinmal einen Blutzoll zu verlangen.

## Draaaaaache!

## Was Wanderer wahrnehmen

Niemand bleibt bei diesem Warnruf ruhig: selbst die Schwertmeister an den Blutfrenten spüren jeden Tag wieder das angsterfüllende Entzücken, einem solchen Wesen gegenüberzutreten. Und jetzt sind es die Wanderer, die über sich einen Kashirganen herabstürzen sehen. Erst wenige Augenblicke zuvor vernahmen die Boten das Schlagen der Schwingen, und jetzt verfolgt sie die glänzende, schwarze, brutale Pracht, nach ihrem Fleisch lüsternd.

## Der Kampf gegen Kyrkrakan

### Interaktion

Was auch immer die Wanderer unternehmen, der Kashirgan verliert die Satteltasche selbstverständlich nie aus den Sinnen. Er stellt sich aber wie ein perfekter Jäger an: Immer wieder setzt er zu Angriffen gegen Wanderer und deren Reittiere an, welche die Satteltasche nicht mit sich tragen... um dann im richtigen Moment den Träger der Satteltasche als Angriffsziel zu wählen und verheerenden Schaden anzurichten.

Der erste Angriff Kyrkrakans geht auf den vordersten Reiter, welchen er aus vollem Sturzflug angreift. Das Ziel ist jedoch nicht der Reiter, sondern das Pferd.

Der zweite Angriff geht wieder auf dasselbe Pferd, womit der Kashirgan andeuten will, dass es ihm um die Beute geht, Nahrung, etwas zu reissen und zu fressen...

Je nachdem wie kräftig die Wanderer dem Drachen zusetzen, wird er während den nächsten Angriffen auch einen Wanderer angreifen.

Wenn mindestens ein Pferd gefallen und durch die Wanderer ein Blutzoll gezahlt wurde, überfällt der Drache den Wanderer mit der Satteltasche.

Entfernt sich der Träger der Satteltasche von der Gruppe, so verfolgt er diesen: Es scheint, als würde er von einem Einzelnen keine grosse Gefahr erwarten.

Teilen sich alle Wanderer auf, wird er hin-und-herstreifen und schlussendlich den Träger der Satteltasche angreifen.

Wirft der Träger die Satteltasche weg und versucht sein Leben zu retten, wird der Drache direkt zu dieser fliegen, sich niederlassen, sie krallen und davonfliegen.

Das gibt dann ausreichend Grund für Gerüchte und Vermutungen... wer will den Inhalt stehlen, usw... Die Wanderer sollen hier nur Thesen weben, wer weiss, vielleicht ist eine Vermutung der Wanderer ja noch interessanter als der hier vorgegebene Plot, weshalb das Abenteuer dann gänzlich andere Züge annehmen kann. In einem solchen Fall aber nicht vergessen:

Mail an [pumpelche@fivestorms.ch](mailto:pumpelche@fivestorms.ch), damit diese Idee neu ausgearbeitet werden kann!

## Die Dokumente!

Beim Angriff auf den Träger der Dokumente versucht der Drache zuerst, diesen vom Pferd zu reissen.

Stürzt der Wanderer zu Boden, wird das Pferd nicht durchbrennen – erfahren und kampferprobt! Es bleibt bei ihm stehen, womit die Tatsache gewahrt bleibt, dass die Satteltasche immer in der Nähe des Pferdes ist – der Nahrung.

Bei einem beliebigen Angriff – je nach Widerstandskraft der Wanderer – wird der Drache mit gewaltsamen Angriffen das Pferd des Trägers niederreissen, töten und mit beiden Vorderklauen gewaltige Stücke Fleisch aus dem Leib reissen. Dabei wird zufällig auch der Sattel und die Satteltasche mit den Dokumenten entwendet.

### Interaktion

Jeglicher Versuch, die Aufmerksamkeit Kyrkrakans jetzt wieder auf die Wanderer zu richten, schlägt fehl.

# Drachenjagd

## Was Wanderer wahrnehmen

Die Dokumente sind weg...

Ohne die Satteltasche und deren Inhalt gibt es keine Übergabe... weg sind dann die geheimen Informationen... das darf nicht geschehen, wollen die Wanderer kein klägliches Versagen eingestehen müssen. Der Drache fliegt in östlicher Richtung davon, hinein ins Niemandsland...

### Interaktion

Den Wanderern bleibt eigentlich nur eine Handlung: So rasch als möglich die Fährte des Drachen aufnehmen – wobei es mehr ein Zum-Himmel-Schauen ist. Durch die schwere Last ist der Kashirgane nicht sehr schnell, und ein Pferd kann ihm mit Trab einigermassen auf den ‚Fersen‘ bleiben: oftmals schmilzt der Vorsprung des Drachen, nur um dann wieder grösser zu werden.

Kyrkrakan spielt mit den Wanderern...

Die Jagd zieht sich im Ganzen über zwei Tage hinweg, während welchen die Wanderer die folgenden Begegnungen haben.

Der Drache lockt die Wanderer absichtlich in ein Gebiet, in welchem immer wieder Bestien, die Krokhs, gesichtet wurden – in der Hoffnung, dass die Wanderer auf solch ein Wesen stossen... natürlich wurde der Drache von seinem Meister angewiesen, dies zu tun.

Auch das Aufeinandertreffen mit den Bettelkrieger, den Haeolmar wurde durch die vier Drahtzieher inszeniert.

Die Begegnung mit einem Krokhs soll zeigen, wie sich die Wanderer kämpferisch wehren können. Die Begegnung mit den Haeolmar soll zeigen, ob die Wanderer über Verhandlungsgeschick und andere Fähigkeiten verfügen....

## Der Krok

### Was Wanderer wahrnehmen

Schon Stunden sind vergangen, dem Drachen hinterherjagend... Das Gebiet ist furchig, zerklüftet, immer wieder von felsigen Scharten durchzogen. Die sonst so üppig mit Gras bewachsene Hügelregion wickelt sich um ein etwas karger Gebiet. Der Klang der Ferne, herangebracht durch leichte Böen, dringt an die Ohren der Wanderer – gefolgt von einem tiefen Grollen und einem unerklärlichen Summen, dem ein dunkler Schatten folgt.

Die Reiterei wird durch einen Pferdegroßen Felsbrocken auseinandergesprengt – ein Pferd hat es gestreift, an der Seite, es bricht zusammen. Wildes Wiehern, dann saust ein zweiter Schatten von einer Felsklüftung herunter: Ein Krok.

Der Krok ist in Raserei: einer unstillbaren Wut, in welcher er nur zertrümmern will. Vor einigen Tagen traf er auf einige Jäger der Haeolmar, welche ihn schwer verletzt haben. Er konnte dank der zerfurchten Landschaft entkommen, kämpft aber noch immer mit schrecklichen Schmerzen: In seiner Flanke stecken noch immer **zwei Lanzenspitzen der berittenen Jäger**.

Die Wanderer sieht er als Jäger der Haeolmar an: Kleine, auf Pferden. Das können nur diese Haeolmar sein! Von Hass und Schmerz getrieben kämpft der Krok bis zum bitteren Ende:

LK 30, INI 1, RW 4 | 4 | 4 | 2 | 3

Keule: AT 6, PA 2 | 6, ATR 4, TP 8 | 8, WW Wucht

Die Keule des Kroks ist mit scharf zugeschliffenen Knochensplittern gespickt und würde bei einem Waffenhändler gut und gerne bis zu 10 GM erzielen.

## Die Bettelkrieger

### Was Wanderer wahrnehmen

Fast ein ganzer Tag seit dem Treffen mit dem Krok ist vergangen, viele dutzend Meilen zurückgelegt, und eine ruhige, aber unangenehme Nacht verbracht. Zur Mittagszeit erreichen die Wanderer, noch immer dem Drachen folgend, welcher immer wieder eine Rast einlegt, eine kontinuierlich ansteigende Senke, von der aus dem umliegenden Reich weithin überblickt werden

kann: Nur am oberen Rand der Senke ist nichts außer Himmel zu sehen. Himmel, der sich entlang dem Horizont langsam dunkel färbt, abrupt, unerwartet... Auf jeden der Wanderer kommen über 20 Haeolma.

### Interaktion

Was auch immer die Wanderer unternehmen, die Haeolmar umkreisen sie, bis sie die Boten schlussendlich in einem eng gezogenen, mehrreihigen Kreis eingeschlossen haben. Lange Lanzen, nicht auf die Wanderer gerichtet, ruhen in der Hand eines jeden Reiters... nein, mit einer Ausnahme:

„Eindringlinge! Ich bin Borear, Rohir der Haeolmar! Erklärt Euch!“

Was auch immer die Wanderer als Antwort geben, der Rohir bleibt souverän, überlegen, und lässt sich in keiner Weise provozieren. Wird ein Wanderer ausfällig, zieht er sich einen leichten Stich von einer der Lanzen zu... als Warnung.

Die Haeolmar wissen, dass sie die Wanderer nicht töten sollen. Aber sie sollen die Wanderer daran hindern, ihr Reich zu betreten. Natürlich können sich die Wanderer auf verschiedene Arten den Durchlass verschaffen:

**Der Krok.** Wenn die Wanderer vom Sieg über den Krok erzählen – das Verbindungsglied sind die beiden Lanzenspitzen im Leib der Bestie – oder gar die Keule oder ein anderes Beweisstück vorzeigen, verändert sich die Miene des Rohirs augenblicklich.

**Kräfte messen.** Der kräftigste Wanderer könnte einen der Hühner der Haeolmar fordern, und so freies Geleit er'spielen'. Das Kräfte messen soll richtig hart ausfallen, vielleicht sogar zu Ungunsten der Wanderer, damit die Anspannung noch zunimmt.

**Charisma.** Ein Wanderer mit hohem Charisma könnte mit einer betörenden Rede und einer Probe auf Charisma auf die Schwierigkeit 1 | 10 den Sinn des Rohirs ändern.

**Wettreiten.** Ein Wettreiten könnte wohl nur durch einen Arkwesh oder einen Vasmarier gewonnen werden. Ansonsten zumindest ein Beweis des Mutes der Wanderer.

**Duell.** Einer der Wanderer könnte einen der Haeolmar zu einem Duell herausfordern: Bei einem Sieg wird

den Wanderern der Weg freigegeben. Verliert der Wanderer, zeigt aber Stolz und ein ehrenvolles Verhalten, rühmt vielleicht die Kampfkraft der Haeolmar, fühlt sich der Rohir derart geschmeichelt, dass er ihnen den Weg freigibt.

Wie auch immer der Rohir gütig gestimmt wurde: Er lädt die Wanderer sogar ein, die Gastfreundschaft der Haeolmar zu geniessen... so verantwortungsbewusst wie die Wanderer sind, sollten sie jedoch dankend absagen. Die einfache Bitte, das Reich durchreiten zu durchreiten. Vom Drachen und den entwendeten Dokumenten sagen die Wanderer besser nichts! Natürlich ist den Haeolmar der Drache aufgefallen, doch es jagen derart viele dieser Wesen in ihrem Gebiet, dass sie dem Kashirgan keine Aufmerksamkeit schenken.

## Die Ruinen

### Was Wanderer wahrnehmen

Der Abend zieht langsam über das Reich herein. Das Land ist angestiegen, merklich kühler, Winden ausgesetzt. Nachdem die Wanderer sich von den Haeolmar losreissen konnten, war der Drache nur noch in weiter Ferne zu sehen, doch seit Kurzem legt die Kreatur wieder öfters Ruhepausen ein... der Pferdeleib ist schwer, der Drache jedoch will allein und ungestört fressen! Eines ist – trotz der zunehmenden Dunkelheit – jedoch sehr wohl zu beobachten: Der Kashirgane lässt sich inmitten einer Ruine nieder, welche sich eng um einige Hügel und Felsklüfte schlingt, uralte Gebäude, bleich wie die Knochen eines verwehsten Leichnams. Das Feuer der Abendsonne schmiert eine grausame Farbe auf den Stein der Gebeine. Erst durch diese glühende Bemalung werden die Ruinen erst sichtbar.

### Interaktion

Am besten versuchen die Wanderer sich den Ruinen möglichst durch zerklüftetes Gebiet zu nähern. Dies ist problemlos möglich, aber einige Proben auf Heimlichkeit sollten anfallen, wobei ein Misslingen einen kleinen Steinwurf an einer felsigen Wand hervorrufen kann. Das Heranpirschen zur Ruine stellt eigentlich kein Problem dar.

Dies sind die Ruinen einer kleinen Stadt, welche noch vor dem Beginn, der der Erbauung der grossen Reichsmauer errichtet wurde; Kriegschafften und Herrschende wurden hier untergebracht. Die noch stehenden Innenmauern zeigen deshalb nur selten kleine Räume auf, sondern grosse Schlaf- und Esshallen. Es gibt einige Ruinen mit Abgängen in Kellergewölbe, welche noch heute Material beherbergen, welches damals – vor Jahrhunderten – gebraucht wurde. Was alles zu finden ist, erkläre ich Euch unter Die Ausbeute der Ruinen.

Die Ruinen haben ein Ausmass von gut einem Quadratkilometer. Die Stadt wurde bei einem Angriff von grossen Horden von Tschirnaks im Jahr 71 v.EG, also vor ungefähr 1'050 Jahren, vernichtet. Zusammen mit den ungezählten Angriffen der Tschirnaks auf Karawanen und Reitereien war diese Vernichtung einer der grossen Gründe, warum die Keraner und die Keamor für das Errichten der Reichsmauer entschieden haben.

Die Stadt wurde nach deren beiden Planer, den Keraner Amarad und den Keamor Keshmarak benannt: KESHRAD.

### Was Wanderer wahrnehmen

Beim Betreten der Ruinen überkommen seltsame Vorahnungen die Wanderer: als würde ein Jahrtausend auf sie niederschauen, und beobachten, wie sie ihren letzten Kampf fechten. Bedrückend, schaurig, und durch die wandelnden Schatten und Rotflächen der untergehenden Sonne scheinen sich die Ruinen zu bewegen.

### Interaktion

Die Ruinen zu durchstöbern kann problemlos mehrere Stunden dauern. Wenn die Wanderer dies mit Hingabe machen, kann es in die Länge gezogen werden. An einem Punkt der Suchaktion stossen die Wanderer auf den Kashirganen, den sie gerade während des Fressens stören – und gleich ersichtlich.

### Was Wanderer wahrnehmen

Die Satteltasche liegt auch zwischen Blut, Sattelleider und Dreck. Sofort bei der Störung durch die Wanderer reisst sich der Drache ein letztes Stück aus dem Leib

des Pferdes, verschlingt es und wirbelt bereits währenddessen den wuchtigen Schwanz in Richtung der Wanderer... kaum heruntergewürgt, stösst der Drache ein wildes, kratzendes Brüllen aus, zieht seine Flügel eng an

den Körper und seine handlangen Krallen boren sich gewaltsam in den harten Boden, wühlen kopfgrosse Stücke auf. Sein Körper duckt sich, und schnell dann erschreckend rasch vor.

## Keshrad – Ein Grab mit Geheimnissen

Keshrad sollte als neue Armeestadt Kerans dienen und die Truppen beherbergen, welche für den Krieg gegen die Brut Ruds abgestellt wurden.

Keshrads Nähe zum Reich Nul wurde sehr bald durch die führende Wirkergilde Goraths als Grund genommen, dort auch einen Zirkel aufzubauen. Natürlich gaben die Oberen der Gilde vor, sich aus Loyalität zu THARIEN (Völkerbund unter der Herrschaft des Fürstenrates, mit dem Tha'R an dessen Spitze) der Verwirklichung der Vision anzuschliessen...

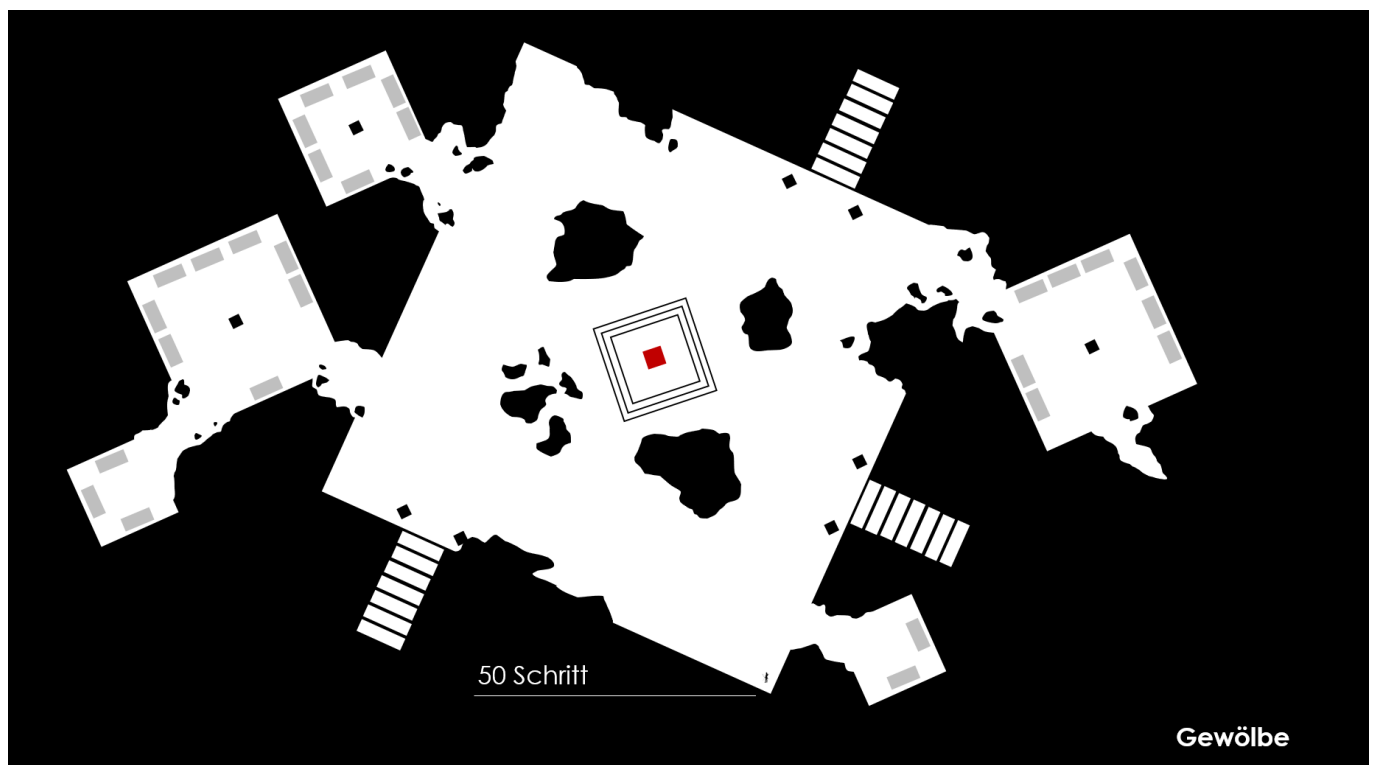
Um deren Position in Keshrad durch Wichtigkeit zu sichern, schufen die Wirker viele Artefakte, mit welchen die tharschen Truppen gegen die Tschirnaks vorgehen konnten. Einige dieser Artefakte ruhen noch immer in den Ruinen Keshrads.

Mehr noch: Die letzte Schlacht um Keshrad endete in den Gewölben unter dem Fried, da sich dort die Herrscher der Stadt verbarrikadierten wollten. Tschirnaks, mit Macht beseelt wie vorher noch nie in deren Reihen beobachtet, wälzten diesen letzten Widerstand nieder – das Opfer waren ihre eigenen Leben.

Übrig blieben die verkohlten Leiber der Bestien und - unversehrt seit tausend Jahren - die Ausrüstung einiger, welche von Magie beseelt war und noch immer ist.

Seit der Schlacht um Keshrad zeigten sich nie wieder solche Einheiten - als ob der Führer des m'hürschen Söldnervolkes alle seine Besten in die Gewölbe jagte. In der heutigen Zeit weiss kein Lebender mehr über den genauen Vorgang von Keshrads Untergang und die ihn herbeigeführte Macht der Tschirnaks bescheid.

Dieser Fund beweist, dass es sich bei den Tschirnaks um intelligente Wesen handelt, welche mehr sind als nur von Blutdurst getriebene Schlächter... etwas, was die Wanderer wahrscheinlich (noch) nicht begreifen können. Es wird der Zeitpunkt kommen, da dieses Bewusstsein die Wanderer dazu drängt, sich jemandem zu offenbaren und den ersten Schritt zu tun, ein uraltes Geheimnis eines uralten Volkes zu lüften



# Die Ausbeute der Ruinen

Die Ruinen – und vor allem die Kellergewölbe, sind von viel Nutzlosem eingenommen: Uralte Waffen, vermoderte Holzschäfte, deren Metallspitzen zwischen Staub liegen. Schilde, die noch nach alter Art gefertigt sind, nicht stabil, brüchig – alt eben. Viele Truhen verbergen Gefässe aus Glas und Metall, welche schon längst nichts mehr anderes als trübe oder beissende Gerüche enthalten.

Es gibt aber auch Dinge, welche damals, bei der Schlacht um diese junge und noch nicht durch Mauern geschützte Stadt, zusammen mit den Gemäuern der Bauten untergegangen sind. Diese Objekte können entweder durch Magie, durch einen Gondar und seine Gabe oder durch reinen Zufall gefunden werden. Der Zufall wird folgendermassen festgelegt:

Jeder Wanderer würfelt einen W10, Ihr würfelt auch. Ein suchender Wanderer findet auf jeden Fall etwas. Wenn die Zahl aber übereinstimmt, findet er einen Gegenstand der folgenden Liste. Um den Zufall wirklich obsiegen zu lassen, wird auch hierfür gewürfelt... Der Gegenstand muss dann nur beschrieben werden, jedoch – selbstverständlich – nichts von seiner Macht preisgegeben werden!

## 1. Donnerer (Wirkergilde)

Diese Seelenwaffe hat NJ 4, aber keinerlei Intelligenz. Bei jedem Schlag kann der Träger durch die magische Symbiose mit dem Kriegsinstrument entscheiden, ob er eine Entladung erwirken will. Dabei handelt es sich um die Kraft Titanenfaust der Rune Luft: Je Machtstufe erhöht sich die Wallung im Donnerer um (Kraftwert Luft x Machtstufe). Übersteigt die Wallung 40, zerbricht die Waffe durch die Wallung.

TP 7, ATR 7, WW Wucht, 160 cm, 8.5 kg

## 2. Flammenscheucher (Wirkergilde)

Dieser Sturmschild trägt einen ewigen Elementarban auf Feuer der Rune Bann. Die Runenkraft verbann Feuer in einer Kugel mit Radius 10 m, ausgehend vom Schild. Jegliches Feuer, ob von Drachen, durch Runenkräfte oder natürlichen Ursprungs wird gebannt, ebenso die mit dem Feuer herbeige führte Hitze. Eine durch Fackeln erhellte Schenke zu betreten würde bedeuten, dass alle Fackeln erlöschen und die Glut der Fackeln ebenfalls vernichtet wird.

## 3. Nugrukar (Naksch, Medaillon mit Halsband)

Das Ring-Medaillon scheint ein unförmiges, grobschlächtiges Wesen einzuzengen, welches sich mit allen Extremitäten gegen den das Medaillon umgebenden Aussenring drückt. Das Medaillon besteht aus schwarzem, grobem und natürlichem Eisen, hat rauhe, verkratzte aber auch glatt glänzende Flächen. Wird Nugrukar gebrüllt, verwandelt sich der Träger der Statuette in ein Mischwesen zwischen Tschirnak und Drache... der Leib des Wesens ist mit harten Schuppen bedeckt, zwischen welchen immer wieder dicke aber kurze Haare hervorspiessen. Jegliche Kleider oder sonstigen Dinge, die nicht nachgiebig sind, zerreißen oder bersten bei der Verwandlung augenblicklich. Die Verwandlung benötigt eine Minute. Der Träger behält nur sein Wissen und seine Talente und Fertigkeiten, alles andere ändert sich folgendermassen:

NJ 1, ST 10, GE 2, KO 10, IN 4, CH 1, RW 4|4|4|2|3

(Lederne Panzerungen können darüber getragen werden)

## 4. Naksche Schlächterklinge (Naksch)

Grobschlächtiges Zweihandschwert mit einer sehr schweren Klinge. Auf der Klinge wirkt ewige Magie: Die Kraft Weg der Rune Bewegung und ebenso die Kraftmanifestation der Rune Erz. Dies bewirkt, dass die Klinge von allen Formen von Metall nicht blockiert wird. Durch metallene Panzerungen, Gitterstäbe, metallene Schilde und dergleichen kann problemlos geschnitten werden. Die Scheide besteht aus gehärtetem Leder. Eine Waffenparade ist jedoch auch nicht möglich, sodass der PA-Wert des Schlächters vorne immer 1 ist.

TP 6, ATR 6, WW Klinge, 130 cm, 6.5 kg

## 5. Nakscher Runenpanzer (Naksch)

NJ 5. Die Schuppen laufen in der Mitte spitz zusammen und enden in einem Zentimeter langen Dornen, welche vertikal nach unten deuten. Die Rüstung ist aus rostbraunem Metall gefertigt und bedeckt den Torso. Weder Schurz noch Schulterstutz existiert. Die ewige Kraft Wirkerschild der Rune Wasser wirkt auf dem Panzer. Jeder magische Trefferpunkt verursacht einen Punkt Wallung. Wenn die Wallung 50 übersteigt, zerbersten die einzelnen Schuppen, mit SP 10|6 auf WW Stich.

## 7. Zerschmelterer (Naksch)

Der einhändig zu führende Morgenstern mit kurzen, durch einen unschön hergestellten Korb geschützten Griff, fast einer einen Meter langen Kette und einem zwei Faust grossen Eisenkopf mit einer verwürgten Form wirkt grausam – er ist es auch: Bei einem Treffer auf eine metallene oder anderweitig gehärtete Rüstung, sinkt die RW um jeweils sovielen Punkte, wie die Waffe Schaden verursacht hat. Kettenhemden, Schuppenpanzer und weiche Lederrüstungen sind davon ausgeschlossen, ebenso andere Panzerungen, welche weich und nachgiebig oder mehrteilig sind.

TP 4, ATR 5, WW Wucht, 120 cm, 6.0 kg

## 8. Schmerztreiber (Naksch)

Der eisene Ring hat die Form von ineinandergeflochtenen Dornen und ist für das Tragen am Oberarm gemacht. Schwarz, scharf, liegt er der Haut auf. Schmerztreiber muss im Blut eines Wesens getränkt werden, bis er satt ist. Das Artefakt überträgt dann Schmerzen an den Träger, sobald dieser sich in der Nähe von Wesen befindet, welche der gleichen Abstammung sind wie dasjenige Wesen, dessen Blut Schmerztreiber trank.

## 9. Flammenbote (Wirkergilde)

Der Langbogen macht einen unauffälligen Eindruck. In sich trägt dieser jedoch die Kraft Flammenlanze der Rune Feuer, kombiniert mit der Runenkraft Weite der Rune Magie: Die Reichweite wird um ein Vielfaches erhöht. Ebenso seelt die Kraft Magischer Zirkel der Rune Magie: Die Wallung, verursacht durch die Entladungen verteilt sich gleichzeitig auf alle Wesen, welche den Schützen zusammenhängend berühren. Beim Ziehen des Bogens formt dieser die Kraft Flammenlanze und lässt das Feuermanifest nach vorne los – wobei der Schütze wie gewohnt mit seinem Talent Schusswaffen (Bogen) treffen muss. Je stärker der Bogen gespannt wird, umso stärker wird die Entladung. Maximal kann eine Lanze eine Machtstufe haben, welche dem NJ des Schützen entspricht.

## 10. Nul-Horn (Wirkergilde)

Das Horn trägt als Verzierung die Gravur eines gewaltigen Bärengetiers im ausgehöhlten Horn. Der Ton erinnert Tschirnak an fellbedeckte Bestien des Wral'Nul, welche sie hassen und fürchten. Ohne Probe auf Selbstbeherrschung entbrennt Chaos und die Tschirnak flüchten. Die Wirkung reicht NJ des Trägers x 100 Meter weit.



# Dem Drachen gegenüber

## Was Wanderer wahrnehmen

Das Biest schnellst durch brachiale Kraft auf die Wanderer zu.

Kyrkrakan wird nicht bis zum Tod kämpfen, noch versucht er, so viele der Wanderer wie möglich zu erledigen. Der Drache hat Anweisung von seinem Meister, die Wanderer nochmals zu fordern, schlimm zu fordern, Blutzoll zu verlangen, dann aber ob der erneuten Störung während des Fressens das Weite zu suchen.

## Interaktion

Den Wanderer bleibt nichts anderes übrig als so rasch wie noch nie die Waffen zu zücken, und darauf zu hoffen, nicht das Ziel von diesem ersten Angriff zu sein: Wenn das Ziel keine GE-Probe auf 1 | 8 schafft, wird es zu Boden geschmettert und unter dem Leib des Drachen begraben. Der Drache sucht sich dafür den schwersten Wanderer aus. Bei einem Misslingen muss eine Probe auf Körperbeherrschung folgen, Schwierigkeit 1 | 6, da sonst eine kurze Ohnmacht eintritt, die aber lange genug dauert, damit die anderen den Drachen davonjagen. Bleibt der Zu-Boden-Geschmetterte bei Bewusstsein, kann er versuchen, mit dem Drachen zu ringen... Ein Erlebnis, das so unter normalen Umständen nie möglich sein wird und deshalb ein einmaliges Erlebnis dieses Wanderers sein wird.

## Der Kampf um Alles

Der Kampf soll hart und unerbittlich sein. Jeder Wanderer soll leiden, soll spüren, dass so ein Drache kein leichter Gegner ist – und nach Möglichkeit nie wieder ein Drache bekämpft werden muss. Dieser Kampf kann

vollkommen frei gestaltet werden, mit dem Drachen sich in die Lüfte schwingend, dann herabstossend, oder sich um die Ruinen schlängelnd, um den Wanderern in die Flanke zu fallen... unendliche Möglichkeiten. Doch bevor einer der Wanderer ernsthaft verletzt wird, wird sich der Drache einen schmerzhaften Treffer zu Nutze machen, das Weite zu suchen...

...und dafür von seinem Meister eine grosse Belohnung erhalten!

Nochmals die Kampfwerte der Kyrkrakans (wobei die LK nach einem ‚schmerzhaften‘ ersten Aufeinandertreffen mit den Wanderern tiefer sein kann):

LK 26, INI 2, RW 7 | 7 | 7 | 7 | 10

Klauen: AT 5, PA 2 | 6, ATR 4, TP 5 | 9, WW Stich

Reisser: AT 4, PA 1 | 6, ATR 4, TP 6 | 9, WW Stich

Schwanz: AT 5, PA 2 | 6, ATR 3, TP 6 | 9, WW Stich.

## Die Dokumente sind gerettet

Die Satteltasche ist mit dem dicken, geronnenen Blut des Pferdes verschmiert, mit einigen tiefen, aber nicht penetrierenden Kratzern versehen, doch wie es scheint, noch intakt.

## Keine Verschnaufpause!

...denn wie der Hauptmann es schilderte, ist hierbei die Zeit noch wichtiger als die Geheimhaltung – und wenn die Geheimhaltung schon von höchster Wichtigkeit ist...

Die Wanderer müssen sich umgehend wieder auf den Weg machen, um die Lieferung dem Empfänger zu überbringen.

# Angekommen

Das Ziel ist erreicht, die letzten Tage harten Reitens in südlicher Richtung durch hügelbetonte Ebenen führten die Wanderer wieder auf die Reichsstrasse, auf welcher sie nach Südosten folgende sicher ans Ziel gelangt sind: Die Burgfeste ISKARAK.

Einen Beschrieb der Burgfeste gibt es hier nicht. Das Grundregelwerk gibt einige allgemeine Informationen über Burgfesten bekannt – wobei Iskarak noch grösser ist als die 3-Turm-Festen.

## Interaktion

Auf das Fragen der Wanderer hin, wo der Lord, Koranar, zu finden sei, wird jeder Gardist bereitwillig Auskunft erteilen. Wenn sich die Wanderer die Wunden gut verbunden haben und zumindest etwas versuchen, seriös zu wirken, und deshalb nicht wie Schlachtgut aussehen, bleiben weitere Fragen aus. Ansonsten müssen sich die Boten einiges Gefallen lassen:

„Was wollt Ihr vom Hauptmann?“

„Denkt Ihr, Ihr könnt in diesem Zustand vor den Hauptmann treten?“

„Reinigt Euch zuerst einmal.“

„Erst wenn Ihr mich informiert, werde ich den Hauptmann stören.“

Mühsam. Wut entbrennt... diese Unwissenden immer! Verdammt nochmal, wenn dieser Hafenthalunke wüsste, durch was die Wanderer gegangen sind! ...dies würde aber nichts bringen: Kontrolle, Konzentration, und Bestimmtheit – wie beispielsweise ein...

**Selbstbewusst:** „Nur weil Ihr mit Eurer Aufgabe nicht zufrieden seid, heisst es noch lange nicht, dass Ihr durch Eure Einmischung eine äusserst wichtige Mission in die Länge zögert!“

**Höflich:** „Ihr werdet verstehen, Herr, dass wir in grösster Dringlichkeit dem Hauptmann vorsprechen müssen. Wir nahmen nicht all diese Mühen und Schmerzen auf uns, um hier aufgehalten zu werden. Also, bitte.“

**Beeindruckend** (wobei dies ein Al'Mentar, Arkwesh oder Vasmarier sein müsste, denn beim Soldaten handelt es sich wahrlich nur mehr Grossmaul als Kön-

nen): „Ihr, Soldat, wenn es sein muss, prügelt Euch auf dem Weg durch Euch hin zum Hauptmann!“

Wie auch immer die Wanderer den Hauptmann schlussendlich zu Gesicht bekommen, sie haben es geschafft, endlich.

## Koranar

Die Wanderer treffen den Lord der Feste in einem grossen Raum im Fried. Bücher, Kartenwerk und viele Gestelle voller anderer Dokumente spricht Bände: Arbeitszimmer, Strategenkammer, das Heim Koranars.

## Was Wanderer wahrnehmen

Koranar geht schon gegen die Sechzig. Sein Körper ist hager, aber noch immer sind beeindruckende Muskeln zu erkennen. Die Hände sind enorm breit, die Finger gedrungen, die ganze Hand wirkt zäh wie gerbtes Leder. Er trägt eine braune Ledergewandung, über welcher sich ein Schuppenpanzer perfekt seinem Körper anschmiegt. Selbst sitzend trägt er noch immer ein langes Krummschwert an seiner Seite.

## Interaktion

Koranar lässt den Wanderern etwas Zeit, sich zuerst einmal zurechtzufinden. Doch jeder Frage oder Reaktion der Wanderer zuvorkommend bietet er dem Träger der Satteltasche an, sich auf einen massiven Stuhl zu setzen.

Hier könnte Solidarität bewiesen werden, indem der Träger, wenn seine Gefährten stehen, auch auf den Beinen bleiben will... Koranar nimmt dies mit einem äusserst zufriedenen Lächeln zur Kenntnis.

Ohne weitere Möglichkeiten zu bieten, dass die Wanderer sich in Fragen stürzen, eröffnet Koranar: „Ich bin Koranar, Lord von Iskarak. Teilt mir mit, was Ihr wünscht.“

Die Wanderer werden über den Auftrag erzählen, und dem Lord die Satteltasche mitsamt Inhalt hoffentlich übergeben. Daraufhin ist Koranar äusserst erfreut, zeigt enorme Erleichterung und tritt sogar hinter dem massiven Tisch hervor, um sich in die Mitte der Wanderer

zu stellen. Für die Wanderer nur schwer sichtbar öffnet er mit einem Schlüssel beide Schlösser und fährt mit den Fingern flüchtig über die Dokumente, um schnelle Blicke darauf zu werfen...

*„Ihr habt es geschafft. Mein Dank ist Euch gewiss, und ich glaube, Euch noch etwas zu schulden: Wieviel Gold muss ich Euch zahlen, damit die Versprechen des Auftraggebers erfüllt werden?“*

Ein Test. Wenn die Wanderer jetzt nicht plötzlich mehr verlangen, und wenn sie sogar die Rationen nicht verrechnet haben wollen, hebt Koranar erneut erfreut die Brauen – wieso auch immer.

## Die letzte Bezahlung

Koranar wird den Wanderern das Gold aushändigen. Viel mehr wird der Lord nicht mehr unternehmen, und die Wanderer so rasch als möglich entlassen. Natürlich geht er auf alle Fragen bezüglich der Notsituationen ein, betont aber, dass es sehr geheime Themen sind und daher mit den Wanderern nicht diskutiert werden können. Über den Einsatz von Wanderern für solcherlei Dienste spricht er sich bei Befragung positiv aus, und – er verweist auf den soeben geglückten Auftrag – schaut in dieser Hinsicht auch zuversichtlich in die Zukunft: *„Die Liga der Wanderer holtet Fähige und Mächtige. Wer deren Können nicht nutzt, ist selbst schuld.“*

## Und nun? (Nach dem Abenteuer)

### Wohin?

Die Feste ist nicht sehr gross, und ausser einiger ansässiger Händler, Bauern und vieler Krieger gibt es dort nichts Interessantes zu sehen. Es bleibt den Wanderern überlassen, wohin sie sich begeben, ob nach Südenosten, nach Gorath, nach Ilyan oder nach Ilys, oder gar noch weiter, nach Dunmar?

### Die Wanderer haben beeindruckt

Der Erfolg der Wanderer hat beeindruckt. Koranar, Garanad II., Esrathavel und Sardin al'Sardi, der Sar von Tarkan, sind sehr zufrieden und wissen, dass ihre Bemühungen mit der ganzen Inszination erfolgreich

waren. Sie wissen, dass sie jemanden gefunden haben, dem sie im Notfall Verantwortung übertragen können...

Mehr als nur ein Augenpaar wird sich immer einmal wieder den Wanderern zuwenden, wissend, dass es sich bei Ihnen um die „Boten“ handelt....

### Bis zum nächsten Mal...

..., denn schon bald wird es wieder eine prekäre Situation geben, für welche keine Offiziellen eingesetzt werden können – oder dürfen. Dann treten die Wanderer wieder ein für ein Ziel, welches schwierig zu erreichen ist.