

DIE ARWINGER MARK

IM SCHATTEN DES KYNHOLD

SPLITTERMOND



DIE ARWINGER MARK

IM SCHATTEN DES KYNHOLD



SPLITTERMOND



Splittermond:
Die Erwinger Mark - Im Schatten des Kynhold

Impressum

Umschlagillustration

Flavio Bolla

Umschlaggestaltung

Ralf Berszuck

Satz

Kathrin Dodenhoeft

Innenillustrationen

Helge Balzer, Caryad, Jon Hodgson, Lisa Lenz,
Justin David Russell, Sandro Rybak, Christian Schob

Karten und Pläne

Robert Altbauer, Markus Holzum

Lektorat

Uli Lindner

Korrektorat

Nicole Heinrichs, Uli Lindner

Regelredaktion

Chris Gosse, Uli Lindner, Adrian Praetorius

Weltredaktion

Tobias Hamelmann, Uli Lindner, Thomas Römer

Copyright © 2014 by Uhrwerk Verlag, Köln

Printed in the EU

Heruntergeladen via Zulu-Ebooks.com



SPLITTERMOND

DIE ARWINGER MARK

IM SCHATTEN DES KYNHOLD

Redaktion

Tobias Hamelmann

Autoren

Tom Finn, Tobias Hamelmann, Claudia Heinzlmann,
Martin Schmidt, Fabian Talkenberg, Stefan Unteregger

Mit Dank an

Klaus Adrian, Gero Ebling, Nicole Heinrichs,
Sascha Hoppenrath, Uli Lindner, Lars Schiele



Inhalt

Vorwort	5
Eine Startregion für Splittermond: Die Arwinger Mark	6
Die Geschichte	6
Vom Leben in der Mark	7
Ein Rundgang durch die Mark	13
Zwischen Seelenmoor und Norwen	14
Die Nördlichen Wälder	15
Am Grossen Weg	16
Die Küste	18
Der Nördliche Kynhold	20
Der Südliche Kynhold	21
Arwingen – Hauptstadt der Mark	22
Spiel und Abenteuer in der Arwinger Mark	27
Zwist der Geschwister	28
Einstieg: Ein Gnom sucht Freunde	28
Es geht los!	31
Eshahabs Vermächtnis	36
Anhang – Dramatis Personae	37
Seelenqualen	39
Auftakt	40
Der <i>Arwinger Moorkrug</i>	41
Durchs Seelenmoor	42
Das Versteck der Mondsteinschmuggler	43
Weiterer Ablauf des Abenteuers	46
Ausklang	48
Gemeinsame Anhänge – Handouts und Karten	49
Brief aus dem Abenteuer <i>Seelenqualen</i>	49
Karten aus dem Abenteuer <i>Seelenqualen</i>	51
Stadtkarte Arwingen	53
Karte der Arwinger Mark	54
Index	55

Vorwort

Der vorliegende Band sollte eigentlich schon in *Splittermond: Die Regeln* integriert sein – als Startregion für eifrige Abenteurer, um direkt einen kleinen und detaillierter beschriebenen Teil der Welt Lorakis erkunden zu können. Doch wie so oft hat die Realität der Planung einen Strich durch die Rechnung gemacht, denn das Regelbuch wurde schlicht zu umfangreich. Um nicht am eigentlichen Kernteil des Buches kürzen zu müssen haben wir uns schließlich entschieden, die Startregion herauszunehmen und sie als eigenständiges Werk zu veröffentlichen – und sie gleichzeitig als kostenlosen PDF-Download allen zugänglich zu machen, die sich bereits das Regelwerk angeschafft haben.

In diesem Buch wollen wir Ihnen also nun die östlichste Provinz des Kaiserreichs Selenia vorstellen: die Arwinger Mark. Zusammen mit der Stadt Arwingen soll die Region für die ersten Schritte auf der Welt von Splittermond alles bieten, was sich das Abenteurerherz wünscht: Geheimnisse, dunkle Mythen, eine größere Stadt, Ränkeschmiede und Gefahren in verwunschenen Gebieten, die es zu erkunden gilt. Dabei wird die Mark ausführlicher beschrieben, als es sonst in *Splittermond*-Büchern der Fall ist. Dieses Buch soll gewissermaßen dazu dienen eine Blaupause für eine ausführlich beschriebene und ausgestaltete Region zu haben, sodass sie die weniger

ausführlich beschriebenen Teile von Lorakis anhand dieses Beispiels selbst ausgestalten können.

Zusammen mit der Beschreibung der Region enthält der Band zusätzlich zwei Abenteuer. In *Zwist der Geschwister* aus der Feder von Stefan Unteregger können die Charaktere die Hauptstadt der Mark erkunden und sich mit den Gassen und Plätzen zwischen Oberstadt, Hafen und Klapperviertel vertraut machen. Im zweiten Abenteuer, *Seelenqualen* von Tom Finn, geht es dann in eine der gefährlicheren Landschaften der Mark hinaus: In das berüchtigte Seelenmoor, wo auf die Abenteurer ein Geheimnis uralter Zeiten wartet.

Sollten Sie nach den bereits enthaltenen Abenteuern und möglichen eigenen Geschichten Interesse haben, weitere Questen in der Arwinger Mark zu erledigen, sei Ihnen außerdem noch das Abenteuer Das Geheimnis des Krähenwassers ans Herz gelegt, das ebenfalls in dieser spannenden Region spielt.

Ansonsten bleibt uns nur, Ihnen viel Spaß beim Lesen zu wünschen und zu hoffen, dass zusammen mit dieser Beschreibung, den Abenteuern und den Regeln für Splittermond nun alles beisammen ist, um sich ins Abenteuerleben zu werfen. Zumindest vorerst. Denn wir garantieren – es wird noch viel mehr kommen zu dieser neuen und phantastischen Welt.



Eine Startregion für Splittermond: Die Arwinger Mark

„Torf und Malz – die Mark erhalt'!“
– Trinkspruch der Torfstecher aus dem Seelenmoor

Zwischen den Gestaden der Kristallsee und den bewaldeten Bergen des Kynholds erstreckt sich eine Landschaft voller Gegensätze. Neben neuen Dörfern liegen uralte Ruinen aus der Zeit der Drachlinge. An die reichen Felder der Auen grenzen die kargen Steilküsten mit ihren kleinen Fischerdörfern. Auf meist sicheren Wegen reisen die Händler, trotzdem kann jenseits des Wegesrands schon der nächste Rattling warten. Sonniges Wetter wechselt sich mit heftigem Regen ab, von der Kristallsee aus aufs Land getrieben. Und ein mildes Winterklima mit sanftem Schneefall kann schnell in einen Sturm aus Schnee und Eis umschlagen, wenn der Wind aus dem Norden weht. Und wenn gar ein Sturm aus den benachbarten Verheerten Landen über das Land zieht, zieht sich jede rechtschaffene Person in ihre eigenen vier Wände zurück ...

Die Arwinger Mark ist unsere Einsteigerregion – sie soll eine Tür in die Spielwelt von Splittermond öffnen und bietet Ihnen und Ihrer Spielgruppe eine detaillierte Beschreibung eines kleinen und abgegrenzten Landstriches. Sie bietet Platz für unterschiedliche Abenteuer und Herausforderungen und ist sehr an klassische europäische Fantasy angelegt. Dafür allerdings kann sie auch als Sprungbrett zu anderen Regionen dienen: Von hier aus gelangt man schnell nach Sarnburg und durch das dortige Mondtor ins ferne Takasadu. Über die Kristallsee sind ebenfalls viele fremde Länder zu erreichen – wie die strahlende Metropole Ioria oder das mit uralten Märgen und Legenden aufwartende Farukan. Und letztlich kommt man von hieraus schnell in verseuchte Wildnis (im Norden in den Verheerten Landen) oder in intrigenumtobte Metropolen (im Süden im Mertalischen Städtebund). Mehr zu all diesen Regionen finden Sie in einer knappen Übersicht in **Splittermond: Die Regeln** sowie ausführlich in **Splittermond: Die Welt**.

Die Geschichte

Vor dem Mondfall war Arwingen eine Hochburg der mythischen Drachlingskultur. Als Vorhof ihres Reiches, dessen Herz die heutigen Verheerten Lande bildeten, barg das Land unzählige Zitadellen und Festungen der geflügelten Rasse. Dort, wo heute Arwingen steht, lagen einst ein Umschlagplatz für die Verschiffung von Waren und eine Strafkolonie der unterjochten Völker, die von hier aus zu Frondiensten in der gesamten Umgebung gezwungen wurden. Direkt im Süden daran angrenzend gab es größere Drachlingsiedlungen und -burgen in den östlichen Ausläufern des Kynholds. Durch das Küstenland führte aus dem Landesinneren und über die Berge zudem ein gut ausgebauter Handelsweg zur Kristallsee – vom jetzigen Zentrum

des Kaiserreichs Selenia über den Blutpass und auf einem großen Steindamm durch das Seelenmoor bis ans Meer.

Mit dem Untergang der Drachlinge nach dem Mondfall im Jahre 0 der Lunaren Zeitrechnung (LZ) verfielen auch ihre Bauten nach und nach, derweil Menschen, Gnome, Varge, Alben und Zwerge langsam das Land übernahmen. Neue Siedlungen entstanden, während man die alten und gefährlichen Ruinen der ehemaligen Herrscher mied, aus denen immer wieder Monstren hervorkrochen. Legenden und dunkle Geschichten begannen sich um ihre Geheimnisse zu ranken. Im Norden beschützte der neugegründete Wächterbund die Völker vor den Auswüchsen der Verheerten Lande. Im Süden entstanden

Gefahren aus alter Zeit

Eine der herausragendsten Merkmale des Landes ist sein Erbe: Die Ruinen der Drachlinge und das, was in ihnen ruht. Die alten Gemäuer gelten bei der Bevölkerung als verflucht und Quell jeden Unheils, das über das Land zieht. Demzufolge machen die meisten auch einen weiten Bogen um diese Bauwerke – ausgenommen neugierige Gelehrte, Priester oder Schatzsucher. Und von diesen verschwinden regelmäßig einige im Dunkel der uralten Katakomben ...

Unzählige Geschichten existieren zu den Ruinen. Hier seien nur zwei von ihnen exemplarisch aufgeführt:

Vor Urzeiten einmal stritten sich Drachlinge mit ihren Sklaven in einer Festung tief im nördlichen Kynhold: Letztere wollten sich vom Joch der Unterdrückung befreien und dachten, an diesem entlegenen Ort würde es ihnen gelingen. Doch die Drachlinge waren stärker und übten grausame Rache. Sie ketteten die Sklaven, Menschen und ein paar Vargen, alle aneinander und warfen dann den ersten von der höchsten Zinne ihrer Burg hinab in ein tiefes Tal. Nach und nach zog es die Aufsässigen so alle

hinab und sie stürzten in den Tod. Die Ruinen der Feste westlich von Brynntal werden heute Dunkelsturz genannt – und angeblich machen die Geister der toten Sklaven diese Gegend unsicher. Aneinander gekettet wie eh und je jagen und töten sie aus Hass alles Lebende. Nur wer irgendwann den Schlüssel zu ihrer Kette findet und sie voneinander befreit, soll sie angeblich erlösen können.

Um Prysand herum stehen drei hohe Türme der Drachlinge auf der fruchtbaren Ebene – stille Zeugen der damaligen Macht. Während ihrer Herrschaft sollen mächtige Magier dort gewohnt haben, die dunklen Ritualen nachgingen. So schlimm sollen diese Rituale gewesen sein, dass selbst die anderen Drachlinge davor zurückschreckten und die Magier letztlich verstießen und töteten. Doch was immer sie auch geweckt haben mit ihren Formeln – es ist immer noch da. Hin und wieder hört man von den Türmen leises Flüstern im Wind. Und jedes Mal, wenn der Große Mond ganz zu sehen ist, verriegelt man in Prysand für eine Nacht Türen und Fenster, denn dann soll eine Bestie in den Schatten umherstreifen, die nach Seelen jagt, um die Magier irgendwann wieder auferstehen zu lassen.

die ersten Macht- und Handelszentren, die für den Erhalt der Straße über den Kynhold sorgten. Aus dieser Zeit des Aufbruchs entstammen viele der Namen in der Arwinger Mark. Das Seelenmoor, der Große Weg, die Südlichen Zitadellen – sie alle gehen auf die Ära der Drachlinge und ihr Joch zurück.

Während die Reiche erstarkten und sich neue Herrschaften unter den Völkern Dragoreas herausbildeten, entstand auch die eigentliche Arwinger Mark – Zentrum eines Fürstentums, dessen Grenzen sich durch Konflikte mit seinen Nachbarn immer wieder über den Kynhold und zurück verschoben und das mal selbst Tribute in umliegenden Reichen eintrieb, mal selbst tributpflichtig war. Die Wälder im Norden wurden mit steigender Bevölkerung langsam gerodet und besiedelt, trotz der Gefahren aus den Verheerten Landen. Ebenso rückte die Zivilisation näher an die Grenzen des Gebirges und des Seelenmoors. Städte entstanden oder wurden, wie das bereits zur Zeit der Drachlinge bestehende Arwingen, ausgebaut. Manche Orte jedoch werden bis heute gemieden, nur wenige wählten hier freiwillig ihre Heimat: Die tieferen Sümpfe, die Tannhöhen am Kynhold oder die Südlichen Zitadellen blieben über die Jahrhunderte hinweg kaum von zivilisierten Wesen bewohnt und gefährliche Landstriche. Auch an der größtenteils unwegsamen und rauen Küste ließen sich nur hartgesottene Fischer nieder.

Im Jahre 932 war die Mark ein Teil des Fürstentums Leyatann, beherrscht von Fürst Haron von Leytal: ein unbeliebter Despot, der aus seinem Land herauspresste, was es herauszupressen gab. In diesem Jahr kam der große Schauer – ein noch nie dagewesener Sturz von Mondsplittern auf Dragorea, der mit seinem mitgeführten Mondstein zeitgleich Reichtum und Zerstörung brachte. Aus den Raubzügen zu den großen Fundstätten und den Konflikten um die Vorkommen des kostbaren Erzes wurden bald Grenzstreitigkeiten und daraus folgend Kriege zwischen den Reichen dieses Teils Lorakis'. In dieser Zeit gebar das Schlachtenglück einer Herrscherfamilie das Kaisertum: die Fürsten von Selenia gingen als die großen Sieger aus den Mondsteinkriegen hervor. Aus zwei durch Heirat vereinten Fürstentümern entstand eine neue Macht in Dragorea, die sich innerhalb weniger Jahre erst nach Norden ausbreitete und dann seine Finger nach Leyatann ausstreckte.

Fürst Haron von Leytal hatte dem wenig entgegenzusetzen, zumal seine Untertanen sich nach anderer Führung sehnten und so dem

neuen Kaiser jenseits des Kynholds in die Hände spielten. In einer einzigen Nacht wurde vom niederen Adel und einigen Mitverschwörern der Großteil der Familie von Leytal umgebracht, inklusive des Fürsten selbst. Man schlich in Gemäcker oder schickte gedungene Mörder, um vergifteten Wein einzuschleusen, Kehlen durchzuschneiden und so eine ganze Erblinie auszumerzen. Die *Rote Nacht* war der politische Wendepunkt des Landes: Das Volk von Arwingen brachte dem aufstrebenden Nachbarn sich selbst auf dem Silbertablett dar und wurde das vierte Teilreich eines neuen Selenias. Nur wenige Familienmitglieder derer von Leytals entkamen in der Roten Nacht – und verschwanden in den Schatten der Geschichte.

Der Schatten der Leytals

Natürlich sind einige dieses alten Adelsgeschlechts abgetaucht und der Roten Nacht lebend entkommen. Einige haben sich zusammen mit anderen Adligen nach Takasadu abgesetzt oder führen ein Leben in verborgener Sicherheit an fremden Gestaden. Andere aber sind mittlerweile zurückgekehrt in die Arwinger Mark. Sie haben Zuflucht bei Baronen gefunden, die ebenfalls mit den neuen Herrschern nicht zufrieden sind – und sie sinnen auf blutige Rache und Umsturz. Egal ob offene Überfälle oder durchtriebene Intrigen: Auf dieser Bühne finden Abenteurer immer ein Betätigungsfeld.

Mittlerweile ist das Lehen der Arwinger Mark an **Melinde von Garinsfels** (Mensch, *933 LZ) gegangen, die Tante des heutigen Kaisers Selenius III. Und während die meisten immer noch mit Stolz von dieser Nacht und der erneuten Befreiung von einem Unterdrücker erzählen (oft und sicherlich zu unrecht mit den Drachlingen in einer Reihe aufgezählt), gibt es doch den ein oder anderen Arwinger, der sich unter selenischer Herrschaft immer noch nicht frei sieht. Oder aber sich im Herzen derer von Leytal verpflichtet fühlt.

Vom Leben in der Mark

Melinde von Garinsfels, die derzeitige Lehnsherrin der Mark, hat ihren Sitz in der Burg von Arwingen, ist aber meist im Land unterwegs, um sich den Problemen ihrer Schützlinge vor Ort zu widmen: Rattlingüberfälle, marodierende Orkbanden, Überschwemmungen, Störungen auf dem Großen Weg – all dies beschäftigt Melinde nicht nur im Geiste. Dank dieser Präsenz und ihrer ansonsten herzlichen, wenn auch sehr bestimmten Art gilt sie unter den meisten ihrer Untertanen als fähige und gute Herrscherin.

Der Adel

Die Arwinger Mark ist in kleinere und größere Baronien aufgeteilt, die sich sowohl an Reichtum, Landumfang als auch Einfluss stark unterscheiden. Die gut gestellten Herrschaftsgebiete liegen fast ausschließlich im Zentrum der Provinz mit seinen saftigen Wiesen und den fruchtbaren Äckern. Einige Randbaronien am nördlichen Kynhold profitieren zudem von den dortigen Erzvorkommen. In den karger Küstenregionen, in Richtung der nördlichen Wälder und am Rand des Seelenmoors dagegen liegen die ärmeren Adelsländer



Der Rat und die Adligen

Der Rat an der Seite der Markgräfin ist keineswegs eine homogene Gemeinschaft. Zwar bekennen sich die Meisten zum Kaiserhaus Selenia, trotzdem möchte jeder der Ratsmitglieder den größtmöglichen Einfluss. Einige schrecken dabei nicht vor dunklen Intrigen zurück, andere wiederum haben sich angeblich schon längst mit Feinden des Reiches eingelassen: mit Spionen aus dem Meralischen Städtebund, mit den ehemaligen Herrschern dieser Region oder mit noch finsternerer Verbündeten. Manche wollen mehr Einfluss, andere das Zepter in der Mark selbst führen: So werden Briefe geschrieben und abgefangen, Allianzen geschmiedet und mittlerweile der Rat auch von der Markgräfin mehr als skeptisch unter die Lupe genommen und sogar geschnitten – doch kann sie es sich kaum leisten, den Rat völlig zu ignorieren, um nicht den ganzen Adel gegen sich aufzubringen. Oft arbeiten angeworbene Abenteurer für eine der Parteien, meist ohne den eigentlichen Drahtzieher ihres Auftrages genau zu kennen.

Krämer und Geldsäcke

Das Bürgertum versammelt sich hauptsächlich in Arwingen und einigen anderen kleineren Städten der Mark. Betuchte Personen sind vor allem Händler, meist aus alteingesessenen Familien mit hohem Status in der Bevölkerung. Auch wenn sich das politische Mitspracherecht offiziell auf die einzelnen Stadtgebiete beschränkt, gibt es doch den ein oder andere Baron, der lieber auf die Oberhäupter solch einflussreicher Familien hört, ehe er sich gegen sie und ihre Geldbeutel stellt.

Erschwerend kommt hinzu, dass einige Adlige bei Händlern immense Schulden haben und unter dem Diktat ihrer Gläubiger stehen. Hin und wieder versucht man sich durch unlautere Mittel, von diesen Ketten zu befreien – auf der anderen Seite heuern Händler gerne bewaffnete Unterstützung an, wenn es um das Eintreiben ihres verliehenen Goldes geht.

Handwerk

Handwerker finden sich überall in der Mark, auch wenn kaum eine der hiesigen Berufsgruppen sich besonderer Berühmtheit außerhalb der Region erfreut: Die Arwinger Schmiede, Seiler, Zimmermänner gelten höchstens als bodenständig und solide. Meist sind es Familienbetriebe, hin und wieder mit ein oder zwei Gesellen, die fleißig ihrem Tagwerk nachgehen. Die meisten von ihnen beherrschen ein paar unterstützende Zauber, die sie an ihre Lehrlinge weitertragen.

Auf dem Land erledigt der Bauer die meiste Arbeit selbst – bis auf die Schmiede, die überall zu finden sind. In den größeren Dörfern und vor allem am Großen Weg haben sich Stellmacher und Sattler niedergelassen, in den Hängen des nördlichen Kynhold bei den Erzminen rauchen die Öfen der Eisen- und Kupfergießer. In den kleineren Dörfern an der Küste ist es seit jeher Brauch, die Kunst des Bootbaus innerhalb der Fischerfamilien weiterzugeben. So findet man an den Arwinger Gestaden der Kristallsee lediglich in Arwingen und Runhag ausgebildete Schiffszimmermänner und Segelmacher.

In der Hauptstadt der Mark sitzen dafür überdurchschnittlich viele Handwerker unterschiedlichster Profession, besonders im Klapperviertel (siehe Seite 24). Hier seien vor allem die Farbmacher

erwähnt, die in ihren Mahlwerken *Bastmuscheln* verarbeiten und die Färber, die mit dem daraus gewonnenen Farbstoff, dem *Muschelblau*, Leinen und andere Stoffe färben. Aber auch Kunstschmiede, Edelsteinschleifer, Gürtel- und Taschenmacher, Leinenweber – sie alle profitieren vom florierenden Handel über die Kristallsee und den Großen Weg ebenso wie von den unterschiedlichen Materialien, die ihnen so zur Verfügung stehen.

Bauern, Köhler, Tagelöhner

Größere Gutshöfe auf dem Land findet man selten. Meist haben sich mehrere Familien zu kleineren Weilern zusammengetan – fast immer findet sich dort auch jemand, der den ein oder anderen kleinen Heilzauber beherrscht. In den schrofferen Bergen des Kynholds kann man Wehrhöfe finden, und in der fruchtbaren Auenlandschaft im Inneren der Mark stehen die Weiler wie bunte Tupfer in der üppigen Wiesenlandschaft verstreut. Hier fährt man reiche Ernte ein und versorgt damit nicht nur sich selbst, sondern auch Städte wie Arwingen oder Runhag. Die meisten Bauern halten zudem Vieh, das auf kleineren Höfen mit der Familie unter einem Dach wohnt, oft nur durch eine Holzwand oder Absperrung von ihnen getrennt. Größere Herden an Rindern oder anderem Nutztvieh findet man dagegen in der Arwinger Mark kaum: Will man ein gutes Stück Fleisch haben, wendet man sich am besten direkt ans nächste Dorf oder Gehöft und kauft ihnen eines ihrer Tiere ab.

An der Küste holen die Fischer im Frühjahr und Sommer reichen Fang ein. Dann stehen überall in den Dörfern an der schroffen Küste die Holzgestelle um Trockenfisch herzustellen und so Nahrung für den Herbst und Winter haltbar zu machen.

Am Rand der Wälder sieht man so manchen Meiler eines Köhlers rauchen, wenn er aus frisch geschlagenem Holz Kohle herstellt. Meist wird neben der Köhlerei noch ein kleiner Hof unterhalten, um in Notzeiten nicht auf die Gunst der Kohlekäufer angewiesen zu sein. Schlechter haben es die Tagelöhner in den Städten, vor allem in Arwingen. Die Hafendarbeiter, die hauptsächlich Schiffe be- und entladen, sind ein armes Volk, das seine wenigen Kupferstücke lieber in einen Krug billigen Beerenbiers investieren, als sie für schlechte Zeiten zurückzulegen. Seit allerdings die große, kaiserliche Werft in Arwingen gebaut wurde, geht es zumindest dort den Arbeitern besser, denn der Schiffsbau braucht eine Menge helfender Hände.

Namen aus der Arwinger Mark

Männliche Vornamen: Finn, Gunwaron, Hennis, Hersing, Ivo, Jannis, Jasbaer, Lalle, Perwin, Robar, Wenner

Weibliche Vornamen: Calin, Fela, Iriane, Jana, Mara, Merhild, Mora, Romja, Sirin, Trissa, Uliande

Nachnamen: Beutelnacht, Dunkelgrund, Felsental, Firngap, Grünsee, Norrehand, Perwurz, Sturmklipp, Torflinger, Warsen

Handel und Handelswaren

Besonders begehrt ist die Arwinger Blauseide – mit Muschelblau gefärbte Seide aus Takasadu, die den Farbstoff besonders gut aufnimmt und in den schillerndsten Tönen erstrahlt. Sie wird fast nur in Arwingen hergestellt, wobei es mittlerweile auch vermehrte Exporte des Muschelblaus nach Sarnburg gibt. Dort stellen die Färber gleichwertige Produkte her: Eine Entwicklung, die die Arwinger Handwerker gar nicht gerne sehen. Das Muschelblau selbst ist allerdings ein Küstenprodukt und damit fest in Arwinger Hand – und so blicken lediglich die Färber besorgt nach Sarnburg. Einige Vertreter dieses Gewerbes versuchen mittlerweile mit freundlichen und weniger

freundlichen Mitteln, die Farbmahler zu überreden, dass sie weniger Muschelblau an Sarnburger Händler verkaufen, was zu deutlicher Anspannung zwischen diesen beiden Gruppen führt. Ebenfalls sollte das Torf aus dem Seelenmoor erwähnt sein: In Arwingen wird es von ein paar wenigen und findigen Alchemisten zu Ingredienzien verarbeitet, die angeblich die Haut der feinen Damen verwöhnen sollen. Wichtiger aber noch ist seine Verwendung bei der Herstellung des *Torfbrands* – eines hoch alkoholischen Getränks aus Getreide. Kein guter Torfbrand darf sich so nennen, wenn während der Herstellung beim Mälzen das Feuer nicht mit echtem Seelenmoortorf entfacht wird, unterstützt von einigen gut gehüteten Rauchzaubern, die kein Torfbrenner weitergeben würde. So ziehen die Aromen des rauen Landes in die Flaschen und Fässer der Brenner rund um den Sumpf ein. Und von dort in aller Herren Länder. Es gibt fast jede wichtige Ware in der Mark, aber nur wenige davon sind außergewöhnlich. Die Qualität des Eisens und Kupfers würde ein Furgand vermutlich mit einem gutmütigen Lächeln als solide bezeichnen. Die Wagenmacher bauen Gefährte, die den Großen Weg mehr als einmal nach Westen und zurück schaffen. Kürschner stellen handfestes Leder her. Lediglich manche Kräuter aus dem Seelenmoor oder den nördlichen Wäldern sind überregional begehrtes Handelsgut. In den tiefen Schluchten des Kynholds und an der Küste, vor allem bei den Heliten (siehe Seite 19), findet sich weiterhin Mondstein vom großen Schauer vor den Mondsteinkriegen – und auch wenn nominell aller Mondstein dem Kaiserhaus gehört, so gelangen doch immer wieder Erzbrocken auf dunklen Wegen in Privathand und in andere Reiche von Lorakis.

Essen und Nahrung

Auf die Tische der Mark kommt, was in der Mark wächst und gedeiht: Hirsebrei, Hafer und Gerste, frische Äpfel und Birnen, Bach- und Heidelbeeren und unterschiedlichste Gemüsesorten vom einfachen Kohl bis zur seltenen *Torf Frühe*. An Familienfesten oder Feiertagen werden Ochse, Ziege, Huhn oder Schwein geschlachtet – oder ein erjagter Hase fein mit *Perwurz* zubereitet. Diese Gewürzsaamen von der gleichnamigen Pflanze essen einige Anwohner so gerne, dass es außerhalb der Region Gerüchte gibt, alles in der Arwinger Mark würde Perwurz enthalten: Vom Süßquark über den Käse bis zum Trockenfisch. Letzteres Nahrungsmittel dient hauptsächlich dem Gebrauch als Proviant auf See oder längeren Fahrten über Land. Zudem gibt es kaum einen Küstenort, in dem im Winter etwas anderes auf die Teller der einfachen Leute gelangt.

Der Tatzenbur

Auch wenn er noch so lecker ist, von diesem Pilz sollte man nicht zu viel essen: Nicht-Einheimischen, besonders Vargen, schlägt er schnell auf Magen und Verdauung. Gerüchteweise kann man durch übermäßigen Genuss zudem in die Anderswelt blicken, und manch einer soll dank übertriebener Völlerei mit Tatzenbur schon ganz auf die andere Seite verschwunden sein. Auch wenn es sich dabei um eine lokale Legende handeln mag – der Tatzenbur ist eine mögliche Zutat für Tränke, die einem die Orientierung auf den Mondpfaden erlauben. Einige Händler sind sehr erpicht auf diesen Pilz und bieten viel Geld für Exemplare seiner Art. Die gnomische Händlergilde dagegen sieht den Verkauf diese alchemistischen Zutat höchst skeptisch – und unternimmt des Öfteren von Abenteurern unterstützte Versuche, den Handel damit einzudämmen.

Die Anlieger am Seelenmoor, vor allem die Torfstecher, essen im Sommer gerne *Moorschlange* – ein großes und ungiftiges Reptil, das richtig zubereitet kaum von Hühnchen zu unterscheiden ist. Als besonders schmackhaft gilt der hier ebenso beheimatete, seltene Pilz namens *Tatzenbur*.

Neben Quellwasser ist *Beerenbier* ein beliebter Trunk, weit verbreitet auch im Rest des Kaiserreichs. Beim Brauprozess kommen hier in die Maische noch Bachbeeren mit hinein und geben dem meist dunklen und herben Gebräu eine süßliche und fruchtige Note. Noch lieber ist den Arwingern aber der Torfbrand – hochprozentig und mit ölig-torfigem Geschmack, gelagert über Jahre in alten Holzfässern, ehe er zur Verkostung freigegeben wird.

Kleidung und Waffen

Schlicht und einfach mag es die Landbevölkerung. Mit praktischer Gugel auf dem Kopf, Beinlingen und einfachen Westen über Leinenhemden sieht man die Bauern und Handwerker ihr Tagewerk verrichten. Frauen tragen oft das Gleiche oder kleiden sich in einfache bodenlange Röcke – je nach Jahreszeit in mehreren Schichten übereinander gelegt. Zur Festzeit zieht man das *Blaue* an: das gute Gewand oder feine Kleid, vielleicht schon seit Generationen in Familienbesitz. Nicht alle diese Stoffstücke sind tatsächlich blau. Das Wort entspringt dem Muschelblau, dem Farbstoff von der Küste, mit dem der einfache Mann seine Festtagskleidung für die Feiertage eingefärbt hat – wenn er es sich leisten konnte. In der reicheren Gesellschaft und beim Adel ist das Blaue eher die Alltagskleidung. Zu Festen und offiziellen Anlässen hüllt man sich in diesen Kreisen lieber in besonders feines Leinen, Wams aus Brokat oder glänzende Kette. Und wem der Geldbeutel locker sitzt, der gönnt sich sogar seidenen Stoff aus Takasadu oder Gewebtes aus Farukan.

Im Norden und am Kynhold trägt man gerne Leder – ein Rohstoff, an den man in diesen Gebieten einfach herankommt und der mehr Schutz vor den Unbilden der Natur bietet. Ein jeder aber, egal ob alt oder jung, reich oder arm, trägt in der Arwinger Mark den *Dharst*. Dieser Dolch ist nicht nur Schmuckstück oder Gebrauchswerkzeug, er erinnert auch jeden Arwinger daran, dass man sich in den Zeiten nach der Befreiung von den Drachlingen jederzeit seiner Haut erwehren können musste. Und dass noch immer unbekannte Gefahren aus diesen und anderen Zeiten in den alten Ruinen und unter jeder Grasnarbe schlummern können.

Der Dharst

Der Dharst ist meist ein einfacher Dolch mit gerader Klinge, in dessen hölzernen Griff man Familiensymbole, Zeichen seines Glaubens oder anderen Zierrat eingelassen hat. Teurere und neumodischere Stücke sind auch an Krummklingen anderer Völker angelehnt. Reich verzierte Dharste werden gerne als Erbstücke innerhalb der Familie weitergegeben und stehen für Ehre und Ansehen ganzer Geschlechter. Seinen Dharst zu verlieren ist ein Unglückszeichen, ihn zu verleihen ein hoher Vertrauensbeweis, ihn aber abgeben zu müssen ein Symbol der Unterwerfung. So gibt es noch einige Anhänger der alten Adelsfamilie derer von Leytal, die voller Hass und Schande ansehen müssen, wie der Leyatann-Dharst des ehemaligen Reiches nun im Gürtel der Markgräfin steckt. Auch werden immer wieder Abenteurer in sogenannte Dharst-Fehden eingezogen: Geplänkel, in denen ein Dharst einem unlauteren Besitzer abgenommen werden soll oder bei denen sich unterschiedliche Erbparteien um den gleichen Dolch streiten.

Neben dem Dharst besitzt fast jeder Bauer einen Knüppel, Speer oder gespickten Dreschflgel, um sich gegen die Gefahren auf dem Land oder aus den Drachlingsruinen zu schützen. Reichere Händler und Adelige tragen dagegen Schwerter, seltener auch Äxte und verzierte Streitkolben.

Recht und Gesetz

In der Arwinger Mark gilt das Gesetz des Kaiserreichs. Oberste Richterin ist die Markgräfin selbst, vertreten durch die Herrscher der einzelnen Baronien. Da diese nicht überall gleichzeitig sein können, ziehen hier, wie im übrigen Selenia auch, die fahrenden *Schwertrichter* übers Land – rechtschaffene Personen, die sich um kleinere Zwiste und die Rechtsprechung auf dem Land kümmern sollen. Meist sind diese Richter, ausgestattet mit kaiserlichen Vollmachten, alleine unterwegs und ziehen von Ort zu Ort, wo sie gerne empfangen und bewirtet werden. Sie stehen in hohem Ansehen bei der Bevölkerung, bringen sie doch Gerechtigkeit auch in die entferntesten Landstriche – so glaubt der einfache Bauer. Denn auch wenn die meisten der Schwertrichter ihr Handwerk verstehen und über ein gutes Händchen beim Schlichten von Streitereien verfügen, so gibt es doch schwarze Schafe unter ihnen, die für ein gekauftes Urteil gerne die Hand öffnen.

Wo kein offizieller Rechtssprecher verfügbar ist, muss der Gutsbesitzer, Bauer oder Dorfschulze selbst entscheiden – und macht dies meist eher aus einem gesunden Bauchgefühl heraus, da er die Gesetze seines Landes nicht in jedem Detail kennt. Meist kann man sich an die nächsthöhere Instanz wenden, fühlt man sich ungerecht behandelt durch solch ein Dorfurteil. Es ist aber fraglich, ob der Baron für kleinere Anliegen tatsächlich ein Ohr hat oder man der Ausführung der Strafe rechtzeitig entkommt.

Besonderes Augenmerk ist auf das Jagdrecht zu richten: Die Hatz auf Schwarzwild, Wildschweine also, ist lediglich dem Adel vorbehalten. Rotwild darf sogar nur vom Kaiserhaus bejagt werden – und zwar in ganz Selenia. Lediglich in den nördlichen Wäldern oder im Kynhold, wie auch in langen und dunklen Wintern, nimmt man es nicht ganz so eng: Denn wo der Arm des Gesetzes nicht hinreicht, da kann die Faust des Richters nicht zuschlagen. Damwild, Wildziegen, Vögel, sogar die großen Auenwisente dürfen dagegen von jedermann erlegt werden.

Ähnlich wie um das Rotwild ist es um den Mondstein im Kaiserreich und damit auch in der Arwinger Mark bestellt. Mondstein und Mondmetall gehören dem Kaiser und sind ihm, wo immer sie gefunden oder erbeutet werden, als Tribut zu entrichten. Dass dieses Gesetz nur ein nomineller Anspruch ist, wird schnell klar, wenn man sieht, dass manche Adlige oder anders Privilegierte mit dem seltenen und kostbaren Metall ausgestattet sind. Niemand würde für den Kaiser ein Schwert oder ein Stück Gestein einfordern, das ein anderer sein Eigen nennt. Bei größeren Vorkommen kann es allerdings schnell passieren, dass die Markgräfin einschreitet und im Namen des Kaisers das wertvolle Gut beschlagnahmt – oder im günstigeren Fall den Ankauf erzwingt.

Götterglaube und Kirche

Wie überall im Kaiserreich, in Dragorea und in ganz Lorakis, verehren die Bewohner der Arwinger Mark ihre Götter im festen Wissen, dass diese existieren und durchaus in das alltägliche Geschick eingreifen können. Die Kräfte der Priester sprechen für sich, und niemand würde anzweifeln, dass der Wille der Götter eine feste Macht darstellt – wenn auch man ihre Wege als Sterblicher meist nur mit Mühen verstehen kann.

Yonnus, der Schutzgott Selenias und der kaiserlichen Herrschaftsfamilie, wird in der Mark verehrt – wenn auch nicht mit dem gleichen

Das Mondsteingesetz und der Schmuggel

Das Mondsteingesetz besagt nicht nur, dass der Mondstein im Kaiserreich ausschließlich dem Kaiserhaus gehört, es nimmt auch alle Reiche außerhalb der Grenzen Selenias davon nicht aus. Berufen durch eine höhere Macht, so steht es dort, ist der Mondstein an sich Besitz des Kaisers.

Dass sich dies gegenüber anderen Reichen diplomatisch kaum vertreten lässt, ist Selenius III. durchaus klar. Und mag dieses Edikt seines Großvaters vielleicht Mitauslöser für die Mondsteinkriege gewesen sein, so ist es mittlerweile kaum noch Streitpunkt in Verhandlungen mit anderen Herrschern. Trotzdem blickt man jenseits der Grenzen Selenias skeptisch auf diesen allumfassenden Besitzanspruch – denn sei er noch so nominell, er ist auch vom neuen Kaiser seit seiner Krönung nicht zurückgenommen worden.

Da es immer noch größere Vorkommen in tieferer Wildnis oder in schlecht erreichbaren Gegenden Selenias gibt, verbannt das Gesetz die Finder und Händler mit diesen Schätzen auf den Schwarzmarkt. Bei wenigen Brocken oder mitgeführtem, privatem Besitz kräht kein kaiserlicher Hahn nach dem Recht. Tatsächlich spricht ein neuerer Erlass sogar davon, dass kleinerer persönlicher Besitz vom Kaiser an den Träger ohne weitere Rücksprache auf unbestimmte Zeit entliehen sei. Bei regelmäßigem Schmuggel außer Landes jedoch und beim Fund größerer Mengen weckt man schlafende Hunde: Unterstützt vom Magierbund, dem *Zirkel der Zinne*, schlägt die kaiserliche Garde immer wieder mit harter Hand zu – auch an der Küste der Arwinger Mark. Und wo die Garde nicht erreichbar ist, werden auch gerne mietbare Klingen von regionalen Baronien oder dem Zirkel eingesetzt, um ganze Schmugglerbanden aufzubringen.

Stellenwert wie vielleicht in Sarnburg selbst, wo der Kaiser residiert. Der Gott, oft in schlanker und bleicher Gestalt mit segnenden Händen dargestellt, steht für Schöpfung und Schaffenskraft mit Leidenschaft. Die Monde folgen seinem Willen, und er gab den Völkern von Lorakis die Mondsteine – so erzählen es seine Priester. Tempel des Yonnus sind meist nur in größeren Städten zu finden und werden gerne bei Vollmond des großen Mondes besucht, wenn die Priester ihren nächtlichen Gesang zu Ehren ihres Herrn anstimmen. Deutlich mehr Verehrung findet an der Küste der Mark **Sinbara**, die Meerese Göttin der Fischer und Seefahrer. In den einfachen Tempeln bringen Männer und Frauen gerne Opfer dar, Fische, Geschnitztes oder auch Geld, um die launische, wunderschöne Herrin der Fluten milde zu stimmen. An vielen Orten der Steilküste liegen ihre Schreine oder Gebetshäuser am höchsten Punkt der Klippen. Von dort werden die Gaben meist direkt ins Meer geworfen.

Drugon ist ein Handwerkskott, oft als Gnom dargestellt. Ob Schmied, Töpfer oder Bogenbauer: In den eher schlichten Tempeln Drugons findet man viele Arwinger, die für das Gelingen besonders komplizierter Arbeiten oder größerer Aufträge beten.

Flaedyne dagegen hat meist nur einfache Schreine im Hause einer Priesterin auf dem Lande – sie ist die Göttin des Frühlings, der Wiedergeburt und Erneuerung. Oft kommt man auch zu Priestern Flaedynes, wenn einen ein unbekanntes Leiden plagt oder etwas Saat und

Acker bedroht. Verehrt wird sie als Frau in einem Meer aus Blumen oder als einfache Blüte selbst. Hin und wieder findet sie sich vergesellschaftet mit **Gunwar** – dem Gott der Geburt und des Todes. Meist mit verhülltem Gesicht, auf dem einen Arm einen Säugling und in der anderen Hand ein Schwert, gilt Gunwar einigen als Bruder oder Gemahl Flaedyne. Seine Anhängerschaft sorgt sich auch oft um die Bestattung der Verstorbenen. Der *Heilerorden der Helfenden Hand* ist weit verbreitet und setzt sich zu gleichen Teilen aus Priestern des Gunwar und der Flaedyne zusammen.

Dornius ist im Glauben der Landbevölkerung zuständig für Ernte und Feldfrüchte. Der lachende, dickliche Gott, auch als gemütlicher Ochse dargestellt, bringt an fast jedem Festtag seine Anhänger zusammen, um ihm mit Feldfrüchten und einem üppigen Mahl zu danken.

Caran, Herr des Spiels und Wettstreits, findet eher bei Gauklern und am Würfeltisch direkte Verehrung, obwohl es in einigen größeren Gemeinden Tempel des Gottes gibt. Er versteckt sich stets hinter einer lachenden Maske. Auch vor schwierigen Verhandlungen gilt ein Besuch bei seinen Priestern als erfolgsversprechend, besonders, wenn man dabei einige ihrer dunkleren Künste in Anspruch nimmt. Besonders zu erwähnen sind hier die *Lunaren Sucher*, ein unabhängig von allen offiziellen Tempeln agierender Geheimbund, der für den Gott nach Mondstein sucht, um daraus eine Waffe gegen seine Widersacherin Isosaris zu fertigen.

Vangara gilt als Kriegerin und Beschützerin vor bösen Monstern und anderen Gefahren. Die Hauptgottheit des Bundes der Wächter ist in der Arwinger Mark ebenfalls eine Kampf- und Schutzgöttin, deren Gefolgsleute allerdings mit einer Mischung aus Respekt und Skepsis betrachtet werden. Hier jedoch besitzt sie kein drachisches Reittier wie beim Wächterbund: Zu nahe fühlt man sich den Ruinen aus der Zeit der Drachlinge und setzt Vangaras Kräfte eher gegen deren Vermächtnis ein.

Der eigentliche Streiter der Mark ist **Isgar**, ein strenger und unnachgiebiger Krieger, der mit Ehre und Loyalität zu seinen Verbündeten steht. Dargestellt als Bär mit Speer und Schild findet er sich auch als Amulett um den Hals des ein oder anderen Ritters und Barons.

Morkai findet Verehrung bei Neugierigen und Wissensdurstigen sämtlicher Professionen. Meist sind es Forscher oder Schriftgelehrte, die dem Gott des Wissens und wachen Verstandes folgen, dessen Symbol ein Dreieck mit einem Kreis um die Spitze ist. Aber auch mancher Adelige und Schatzjäger verschreibt sich dem Weisen, der Licht in dunkle Geheimnisse bringt. Morkais Anhängerschaft sammelt nicht nur Wissen sondern wird bei Rätseln oder Mysterien durchaus auch selbst investigativ tätig – nicht selten findet man einen Priester des Gottes mit Schwert bewaffnet in den alten Ruinen der Drachlinge.

Die Kulte kennen dabei, mit der prominenten Ausnahme der Kirche des Yonnus, kaum eine feste Organisation, so dass jeder Hohepriester selbst für seinen Tempel und die genaue Auslegung der Ge- und Verbote zuständig ist. So wundert es kaum, dass auch in der Bevölkerung teils ganz unterschiedliche Ansichten zu einzelnen Göttern bestehen und es starke regionale Unterschiede in der Verehrung gibt. Kaum ein Gläubiger würde deswegen aber die Bräuche anderer Tempel herabwürdigen, ist den meisten doch bewusst, dass die Wege der Götter unergründlich sind.

Dies hindert natürlich die Hohepriester der Tempel in Arwinger nicht daran, immer wieder zu versuchen, ihre spirituelle und teils auch weltliche Oberherrschaft über die Priester und Tempel in der ganzen Mark zu erklären – und je nach Kult manchmal auch zu versuchen, diesen Anspruch mit politischem Druck, Intrigen oder unlauteren Mitteln durchzusetzen.

Magie

Wie überall auf Lorakis ist auch die Arwinger Mark durchzogen mit arkaner Kraft. Im alltäglichen Leben führt manch ein versierter

Handwerker seinen Hammer mit magischer Hand, die Glut einiger Schmieden wird durch Magie noch heißer und selbst bei den Bauern verstehen sich die Meisten auf den ein oder anderen Zauber, der bei Saat oder Ernte hilft. Natürlich gibt es aber auch Arwinger, die sich stärker mit der magischen Kraft auseinandersetzen und sie studieren: Neben freien Zauberern und Gelehrten existiert in der Mark, wie in ganz Selenia, der **Zirkel der Zinne** – eine Gemeinschaft von Zauberkundigen und Wissbegierigen, die sich zum Austausch von Erfahrungen und neuen Techniken zusammengeschlossen hat. Der Zirkel der Zinne hat seinen Hauptsitz in Sarnburg, der Kaiserstadt, und arbeitet eng mit dem Herrscherhaus zusammen. Jedoch gibt es auch in der Mark einige Niederlassungen, hinter deren Mauern nicht nur geforscht wird, sondern deren Mitglieder durchaus Abenteuer anwerben, um dunklen und magischen Geheimnissen aus alter und neuer Zeit nachzugehen. So wird der Zirkel der Zinne auch gerne von der Markgräfin herangezogen, wenn sie und ihre Mannen selbst nicht mit einer Gefahr fertig werden – oder ratlos einem unerforschten Phänomen gegenüberstehen, welches das Land bedrohen könnte. Nicht selten gibt es zudem Expeditionen in unberührte Gebiete des Seelenmoors oder zu besonders abgelegenen Stätten in den Südlichen Zitadellen.

Gerade dort, wo die Drachlinge besonders aktiv waren, ist auch die Magie mit Vorsicht zu genießen. Man erzählt sich Geschichten von merkwürdigen Veränderungen, wenn man die arkanen Macht an solchen Orten nutzt: von fremden Gedankenketten, die sich einem ins Hirn schleichen, merkwürdigen Zauberwirkungen oder gar Ausschlag, unter dem man später leidet. Zudem gebären solche Plätze auch selbst magische Gefahren – eines der größten Beispiele ist die Dämmerfeste auf den Heliten an der nördlichen Küste (siehe Seite 20).

Auf den Tannhöhen im Kynhold oder in den Tiefen der nördlichen Wälder gibt es ebenso mitunter magische Zwischenfälle, nicht erklärbares Wetterleuchten oder plötzliche Inkarnationen von bösartigen Wesenheiten. Gerade aus dem Norden, so erzählt ein jeder Arwinger gerne, kann und wird niemals etwas Gutes kommen. An manchen Stellen in den Tannhöhen dagegen scheint es sogar besonders aufgeladene Orte zu geben, an denen die Magie noch leichter durch einen hindurchfließt und stärkere Effekte als sonst hat. Seit jedoch ein paar Mitglieder des Zirkels der Zinne sich an solch einem Kraftpunkt bei einem größeren Ritual spontan entzündet haben und verbrannt sind, geht zumindest der Zirkel mit dem Wissen über die Lage und die Nutzung der bekannteren Orte sehr restriktiv um.

Übersicht über das Land

Sanfte Hügel, steile Küste, schroffes Gebirge – dazwischen Sumpflandschaft, dichter Wald, friedliche Höfe und düstere Ruinen: Das ist die Arwinger Mark.

Im Frühling und Sommer erblühen die Auen, die Felder werden bestellt und an den gebirgigen Rändern des Kynholds wird mit den Fluten der Schneeschmelze gerungen. Im Herbst zieht manch ein Unwetter übers Land und treibt das Hochwasser bis tief in die Buchten hinein. Besonders wenn die Monde ungünstig stehen, ziehen an der Küste schwere Sturmfluten auf. Im Winter vereist mitunter selbst das Moor und in besonders argen Zeiten bricht unter der Schneelast mancher Baum und manches Dach.

Trotzdem sind die Menschen, Gnome, Varge, Zwerge und Alben im Land frohen Mutes und haben es gut, gemessen am Leben in den Ruinen von Termark oder der kargen Landschaft des nördlichen Winholts. Während der überwiegende Teil der Bevölkerung menschlicher Abstammung ist, finden sich wie auf ganz Lorakis auch die anderen Rassen in das Volk der Arwinger Mark integriert. Gnome arbeiten im Klapperviertel der Hauptstadt, Alben bewirtschaften Höfe in den nördlichen Auen, manch ein Zwerg arbeitet in den Minen im Kynhold – und selbst unter den Baronen im Lande finden

sich zwei Vargen. Kurzum: Ein Arwinger sieht seine Mitbürger ebenso als Arwinger und damit Brüder und Schwestern, gleich welcher Rasse sie angehören.

Flora und Fauna

In den Auen und der Hügellandschaft der Arwinger Mark sprießen an den Bachläufen Haselkraut, Windweiden und Bachbeeren, in den Wäldern rauschen Laubbäume wie Eiche, Buche oder Ulme. Manche Bestände sind so alt, dass sie noch von den Drachlingen erzählen könnten. Im Norden wechselt die Vegetation zu Tannenwald. Ähnlich sieht es an den Berghängen des nördlichen Kynholds aus, wo bis zur hochgelegenen Baumgrenze noch Fichten stehen.

Am Seelenmoor und in den südlicheren Gebieten findet man vorwiegend Erlen, im Sumpf selbst Moorbirken, Faulbaumsträucher und Krüppelkiefern.

Neben den angebauten Nutzpflanzen sind in der Arwinger Mark einige wirkungsvolle Kräuter beheimatet. Nutzt man *Perwurz*, *Brunnenkresse*, *Hasentrapp* oder *Pfeilkraut* zum Würzen mancher Speisen, so finden *Silberbunge*, *Kormus*, *Lindhalm* und *Hainmessel* bei Krankheiten und anderen Leiden Verwendung. Vorsichtig dagegen sollte man mit dem *Schlangendorn* sein – eine giftige Pflanze aus Moor und sumpfigen Niederungen.

Neben dem typischen Vieh und den *Arwinger Gescheckten* – arbeitsstarke, aber nicht sonderlich schnelle Kaltblutpferde – sind eine ganze Reihe von Vögeln, Wald- und Wiesentieren sowie Fischen hier beheimatet. Aufpassen sollte man vor allem auf Bären in den nördlicheren Gebieten und im Kynhold, genau wie auf Silberlöwen und Wölfe. Letztere streifen auch in einigen der Waldgebiete im Landesinneren umher und scheuen nicht den Angriff auf menschliche Siedlungen, wenn ihr Rudel und der Hunger im Winter groß genug sind. Kaum jemand kann wohl sämtliche Kröten- und Schlangenarten aus dem Seelenumpf aufzählen – über die Hälfte von ihnen ist giftig, allerdings nur einige davon für die Anwohner wirklich gefährlich oder tödlich. Genannt seien hier die *Sumpfviper*, die *Hornotter* oder die *Feuerbauchunke*, die man trotz ihres klagenden Rufs tunlichst nicht anfassen sollte. Besonders tückisch ist die *Irrnatter*. Ihr Gift tötet zwar nicht, jedoch erzeugt es beim Gebissenen starke Halluzinationen. Für Stunden verwirrt, bedeutet meist ein falscher Schritt im Moor den Untergang. Es heißt sogar, wenn man mehrmals von einer Irrnatter gebissen würde, könne man den Wahnsinn nie wieder

abschütteln. Kein Wunder, dass aus dem Sekret ihrer Fangzähne Alchemisten ein potentes Gift herstellen.

In den Waldgebieten treibt sich die gefährliche *Riesenspinne* herum: Sie ist hauptsächlich im Kynhold, vor allem in den Südlichen Zitadellen, zu finden. Neben ihr machen hier (und auch an anderen Stellen der Mark) *Trolle*, vagabundierende *Orks* und *Rattlinge* die Gegend unsicher. Im Gebirge werden immer mal wieder *Harpyien* gesichtet, ähnliches gilt für einige Abschnitte an der Steilküste der Mark.

Monster in den bizarrsten Formen entkommen allzu oft aus den Verheerten Landen und streifen durch die nördlichen Wälder: Von deformierten, giftigen und vor Klauen und Zähnen strotzenden Kreaturen wird berichtet. Dank des Wächterbundes kommen diese Monstren selten bis tief in die Mark hinein – dafür kann man nie sicher sein, was aus den Kellern alter Ruinen und aus unentdeckten Drachlingskatakomben in der Nachbarschaft kriecht. Sei es tags oder nachts.

Feenwesen

Hin und wieder macht sich die überall gegenwärtige Magie selbstständig und greift in die Schöpfung ein. Dann erscheinen an besonderen Orten Wurzelbolde, Wassergeister oder Windzerrer, unterschiedlich mächtig und unterschiedlich wohlgesonnen. Auch durch die Grenze zwischen den Welten treten manchmal Wesen, besonders an uralten Orten und runenverzierten Steinen, die schon vor den Drachlingen an dunklen Hügeln oder tief im Wald gelegen haben müssen. Manche dieser Feen suchen nur einen Weg zurück in ihre Heimat, andere entscheiden sich zum Bleiben und nisten sich in der für sie neuen Umgebung ein. Wieder andere allerdings, gerade im Norden, in der Nähe der Verheerten Lande, sind Schreckensmonster, Bestien aus unausgesprochenen Alpträumen, die im großen oder kleinen den Anwohnern in der näheren Umgebung nur Leid und Trübsal bescheren.



Ein Rundgang durch die Mark

Landschaft: Fruchtbare Auen und Hügelland im Zentrum; undurchdringliche Wälder im Norden; Sumpfland im Seelenmoor im Süden; Hochgebirge und zerklüftetes Hügelland des Nördlichen und Südlichen Kynholds im Norden und Süden; stellenweise Steilküste an der Kristallsee

Klima: Warme Sommer und milde bis kühle Winter; gutes Klima für reiche Kulturlandschaften; häufige Niederschläge

Fauna: reichliche Wildvorkommen in den Wäldern, Bären und Wölfe als Gefahr; im Norden gelegentlich Kreaturen der Finsternis aus den Verheerten Landen; unbekannte Gefahren in Drachlingsruinen, vor allem im Süden; in besiedelten Gebieten diverses Nutzvieh, vor allem Rinder und Schweine

Handel und Verkehr: Eisen und andere Erze im Kynhold; Muschelblau und Beerenbier aus Arwingen als Handelsüter; der Große Weg als stark frequentierter Haupthandelspfad von Sarnburg bis nach Arwingen; Handelsschiffahrt auf der Kristallsee

Einige wichtige Siedlungen: Arwingen (35.000), Birborn (21.000), Drynfurt (18.000), Runhag (18.000), Farningen (17.000), Norwenfurt (16.000), Dornwacht (13.000)

Herrschaft: Markgräfin als direkte Vasallin des Kaisers; ihr unterstehende Barone als Herrscher einzelner Baronien

Wer ist wer in der Mark: Melinde von Garinsfels (Mensch, *933 LZ, Markgräfin, Tante des Kaisers, im Volk beliebt), Finja vom Eichengrund (Mensch, *962 LZ, Baronin von Birborn, zupackende Art), Rispen von Tann (Mensch, *954 LZ, Baron der Nördlichen Wälder, gutmütig, pragmatisch), Yorgen von Seefurten (Mensch, *931 LZ, Baron von Runhag, überforderter Stadtherr), Sornbar von Dornfels (Varg, *971 LZ, Baron von Dornfeld, Rivale der Markgräfin, kampferprobt), Rawen von Neunweg (Mensch, *955 LZ, Baron von Neunweg, Verwaltungsgenie)

Hinweis: Eine Karte der Mark finden Sie im Anhang auf Seite 54.

Die Arwinger Mark wird von ihren Bewohnern grob in mehrere nicht fest voneinander abgegrenzte Regionen unterteilt. Das Zentrum der Mark bilden die fruchtbaren Auen und Hügel zwischen Seelenmoor und Norwen, in denen sich die meisten Dörfer und Städte der Mark befinden (S. 14). Gen Norden schließen entlang der Draugis die Nördlichen Wälder an, die die Mark von den Verheerten Landen abtrennen und in denen immer wieder düstere Kreaturen ihr Unwesen treiben (S. 15). An der Küste der Kristallsee drohen zwar keine solchen Gefahren, dafür ist hier nicht nur die Heimat von Fischern und Seeleuten, sondern auch von allerlei Schmugglern und Gesindel (S. 18). Unumstrittene Königin der Küste ist jedoch die Stadt Arwingen, Sitz der Markgräfin und größte Metropole der Mark (S. 22). Von ihr aus führt der Große Weg weiter ins Innere von Selenia – kein Wunder also, dass viele Städte und Dörfer entlang des Weges weltoffen sind als andere Teile der Mark, trifft man hier doch oft auf reisende Händler und Abenteurer. Daran ändert auch die Tatsache nichts, dass der Große Weg das sagenumwobene Seelenmoor kreuzt (S. 16). Die Grenze der Mark zum restlichen Selenia bilden schließlich die Berge des Kynhold. Während der nördliche Teil (S. 20) des Gebirges hoch aufragt und Platz für allerlei Minendörfer bietet, ist der Südliche Kynhold (S. 21) deutlich flacher und zerklüfteter – und Fundort für allerlei Hinterlassenschaften der Drachlinge.

Von den Siedlungen der Mark

Um die Dörfer und Gehöfte stehen meistens Obstbäume, in Gemeinschaft bestellt man die Felder und erntet die Erträge des Landes. Kleinere Städte, vor allem um die Burgen einiger Barone herum, bieten Reisenden nicht nur Gasthöfe und Tavernen, sondern auch den einen oder anderen fleißigen Handwerker. Manch einer versteht sich sogar auf Rüstungsbau oder aufs Waffenschmieden. An Markttagen kommen die Bauern der Region zusammen, begleitet von reisenden Händlern, fahrenden Gauklern oder Geschichtenerzählern.

Besonders am Großen Weg sind die Märkte sehr bunt und vielfältig – und die angebotenen Waren mitunter fremdländischer, als man es von einer ländlichen Region erwarten würde.

Die Häuser hier sind einfache Steinbauten, auf dem Land oft mit Stroh gedeckt, in den Städten finden sich auch Holz- oder gar Schieferschindeln. Die Burgen der Barone dagegen sind trutzige Bauten, an deren Größe man schnell den Stand und Reichtum der Bewohner ablesen kann. Aufgrund der Vergangenheit des Landes hält fast jeder Adlige ein paar Mann in seiner Burg unter Waffen und kaum ein Anwesen ist nicht von einer Mauer mit Wehgang umgeben, als Rückzugspunkt für die Bevölkerung. Gerade im kargen Kynhold oder in den nördlichen Wäldern, öfter auch bei den Adligen an der Steilküste, ist diese Mauer aber lediglich eine hölzerne Palisade. Auch gegen Angriffe aus der Luft ist man in den größeren Burgen meist gerüstet, teils als noch immer nachwirkendes Erbe der Angst vor den einstigen Drachling-Herrschern.

Unruhige Markttag

Die Markttag in der Mark zeichnen sich durch regen Handel und interessante Waren aus – aber auch manchmal durch dunkle Schatten. Nicht selten werden solche Ereignisse von Dieben dazu genutzt, ganze Warenladungen von weit gereisten Händlern zu stehlen. Andere reisen mit verbotenen Giften und Tinkturen durch das Land und verkaufen an solchen Orten gefährliche Substanzen, natürlich unter dem Ladentisch. Zudem eignet sich das Gedränge hervorragend, um dunkle Ränke gegen Konkurrenten oder lokale Adlige zu spinnen. So oder so – aufmerksame Abenteurer können an Markttagen kaum einer spannenden Geschichte entgehen.

Zwischen Seelenmoor und Norwen

Der Hauptteil der Arwinger Mark besteht aus den Auen und Hügellandschaften nördlich des Seelenmoores und zieht sich bis zu den Nördlichen Wäldern nördlich des Norwen hin. Zwischen Flüssen, Seen, Hügeln und dichtem Baumbestand liegen hier fruchtbare Niederungen, in denen die Arwinger Höfe, Dörfer und Städte gegründet haben. An manchen Stellen ziehen sich die Felder und Weiden der Bauern Kilometer an den Wegen entlang. Hier braucht es kaum eine Tagesreise von einem Marktflecken zum Nächsten. Verlässt man jedoch die größeren Straßen und bereist die schmaleren Karrenwege, werden auch die Dörfer kleiner, die Weiler plötzlich von Mauern umzogen und die Äcker seltener.

Die Stadt Birborn

Birborn (21.000 Einwohner) ist die zweitgrößte Siedlung der Mark und der wichtigste Marktort nördlich des Seelenmoors, umgeben von saftigen Feldern und einem großen Bestand an Obstbäumen im Süden. Neben den üblichen Markttagen kommen hier einmal im Monat Fernhändler vom Großen Weg vorbei und preisen ihre Waren an – dann finden sich auch die Torfstecher und -brenner aus dem nördlichen Sumpf ein und tauschen Torfbrand gegen allerlei andere nützliche Dinge. Gaukler und Barden sind an diesem Tag auf den kleinen Plätzen und in den Gaststuben zu finden und die Beerenbierfässer leeren sich schneller, als sie aus den Kellern der Häuser heraufgerollt werden können.

Mitten im Getümmel findet sich dann meist **Finjar von Eichengrund** (Mensch, *962 LZ), die Herrin der Baronie, die sich unters einfache Volk mischt und ein Ohr für die neusten Begebenheiten aus Nah und Fern hat.

Die Sieben Gräber

Im Norden der Mark nahe der Stadt Norwenfurt (16.000 Einwohner) erstreckt sich ein zerklüftetes Hügelgebiet, das durch eine besondere Landschaftsformation auffällt. Sieben tiefe Spalten befinden sich im Untergrund, die größte über drei Kilometer lang und bis zu 20 Meter breit. Die kleinste misst immerhin noch hundert Meter mit einer Breite von ein paar Schritten.

Selbst bei starkem Sonnenlicht ist der Boden dieser Erdspalten nicht zu sehen, nach einigen Metern kann man höchstens erkennen, dass kalter Stein den erdigen Boden ablöst und in der Tiefe verschwindet. Waghalsige berichten, dass am Grund nur brackisches Wasser zu finden sei. Andere Legenden erzählen, hier wären Könige der Drachlinge in der Erde verscharrt, deren Taten so schlimm waren, dass selbst die geschuppten Tyrannen aus damaliger Zeit sich ihrer entledigen wollten. Doch selbst im Tod sei die Macht der Könige so groß und ihr Hass auf alles Lebende so stark gewesen, dass sie als letzten Akt ihre eigenen Gräber aufgesprengt hätten.

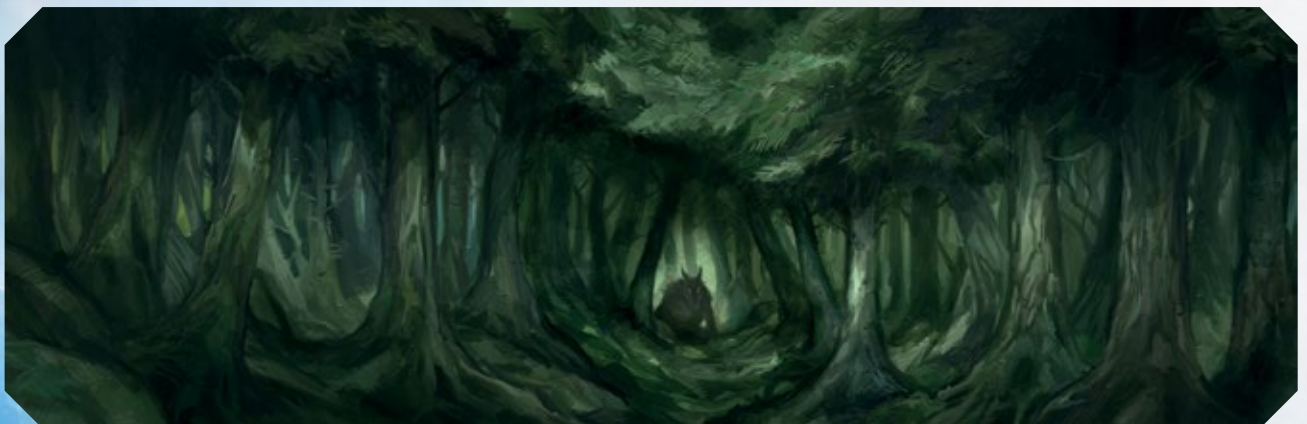
So heißt denn diese Gegend auch die Sieben Gräber nach den sieben Spalten – und es verwundert kaum, dass der Volksmund Schätze in den Tiefen der Erde vermutet, aber auch jeden mutigen Kletterer für ewig verflucht hält.

Der Grimmwald

Dichtes Gehölz, dunkle Schatten hinter moosigen Steinen, Eulenufe und verstecktes Knarren zwischen den Bäumen: Das ist der Grimmwald, ein uriger Forst in mitten der Mark. Nur wenige Pfade führen tief in dieses grüne Dunkel hinein, durchbrochen lediglich von einigen Lichtlanzen, wenn die Sonne über den Kronen besonders hell scheint. Kaum Lichtungen gibt es hier, einige Tümpel und Weiher mit Fröschen und Kröten – dafür umso mehr anderes Gekritze wie Eichhörnchen, Rehe und Uhus. Nähert man sich aber dem Unkenstein, einem Hügel in der Mitte des Waldes, so scheint die Natur noch enger zusammenzurücken. Kaum mehr ein Durchkommen gibt es hier und manch ein mutiger Mann aus den umliegenden Dörfern hat schon von Wölfen und *Dornenschatten* erzählt, die auf der Jagd nach allem sind, was nicht aus dem Grimmwald stammt. Auf dem Unkenstein selbst soll sogar ein Drache hausen – ein großes braunes Ungetüm, das jedoch weder Berg noch Wald zu verlassen scheint und daher wohl eher eine Mär aus vergangenen Zeiten ist als eine echte Bedrohung für das Umland. Oder stimmen doch die Sagen und Legenden, die berichten, dass er auf ewig an den Unkenstein gekettet sei? Fakt ist, dass immer wieder Alchemisten und Abenteurer im Wald verschwinden, die auf der Suche nach den höchst potenten und zauberkräftigen Heilkräutern des Grimmwaldes sind.

Der Falkensee

Der größte See der Mark hat keine größeren Zu- oder Abflüsse und hält dennoch stets seinen Wasserpegel. Nicht nur deshalb geht unter den Bewohnern der umliegenden Siedlungen sowie der am Ufer gelegenen Stadt Farningen (17.000 Einwohner) die Sage um, dass dies das Reich einiger Wasserfeen sei, die den Menschen wohlgesinnt seien. Und in der Tat ist seit Menschengedenken niemand mehr im Falkensee ertrunken, während einige Fischer von Gestalten unter der Wasseroberfläche berichten, die Nachts wunderschöne Gesänge anstimmen. Ob auf einer kleinen Insel im See aber wirklich ein Portal in die Anderswelt liegen soll, ist unklar. Die Königin der Wasserfeen soll Nurna heißen – und angeblich soll das südlich von Farningen gelegene Hügelgeland ein von ihr errichteter Schutzwall sein, der ihren See vor den Schrecken des Seelenmoors schützt. Das Wohlwollen Nurnas versuchen sich die Bewohner des Umlandes durch kleine Opfergaben zu sichern, während in manchen Fischerdörfern sogar Schreine zu Ehren der Fee errichtet wurden.



Die Nördlichen Wälder

Im Norden der Arwinger Mark verläuft quer vom Westen nach Osten ein 300 Kilometer langes und über 50 Kilometer breites Waldgebiet, welches gleichsam die nördliche Grenze der Mark bildet. Im oberen Drittel teilt die *Draugis* die nördlichen Wälder. An der breitesten Stelle dieses großen Flusses gibt es eine kleine namenlose Insel, die angeblich noch nie ein denkendes Wesen betreten haben soll. Manche erklären sich die vielen versunkenen Boote mit den gefährlichen Strömungen, die Köhler hingegen munkeln etwas von einem unheimlichen Fluch ...

Die riesig anmutenden Ausmaße lassen die nördlichen Wälder als ein schier undurchlässiges Dickicht erscheinen, um das sich zahlreiche Gerüchte und Mythen ranken. Weit über die Region bekannt ist das Waldgebiet für die an einigen Stellen wachsenden *Riesentannen*, die fast 100 Meter in die Höhe reichen und so dicht beieinanderstehen, dass kaum ein Lichtstrahl den Boden berührt. Die Zunahme verkrüppelter Bäume im Norden zeugt vom fließenden Übergang des nördlichen Waldes in die Verheerten Wälder in den Landen des Wächterbundes, aus denen immer wieder monströse Kreaturen in die Arwinger Mark einfallen. So verwundert es niemanden, dass die Wälder in beinahe jeder Schauergeschichte der Mark vorkommen, die nicht das Seelenmoor als Schauplatz hat und die abends leise am heimischen Ofen oder mit gedämpfter Stimme an einem Lagerfeuer erzählt wird.

Der südliche Rand des Waldgebiets besteht aus einem Mischwald, während im Norden Tannenwald vorherrscht. Während sich in die Randgebiete noch Jäger und Bauern aus der Umgebung hervortrauen, um etwas Holz zu schlagen oder Kleintiere zu jagen, sind jenseits dessen kaum noch Personen anzutreffen. Hier, in den tieferen Gebieten, sollen allerlei seltsame Gesellen leben, die abseits aller Städte und Dörfer merkwürdige Sitten und eigene Kulte entwickelt haben. Dennoch reisen Händler regelmäßig in die nördlichen Wälder, um mit den Köhlerdörfern Handel zu betreiben. Dabei lassen sie sich von den Gefahren und Widrigkeiten nicht abbringen, denn die Holzkohle aus den Riesentannen ist von außerordentlicher Qualität: Sie brennt besonders heiß und hinterlässt kaum Aschereste. So sind die Händler auch gewillt, ihre Kutschen von wagemutigen Kämpfern beschützen zu lassen.

Die Reisen zu den Köhlerdörfern finden nur in den warmen Jahreszeiten statt, denn bei starken Regenfällen und im Winter sind die wenigen Wege, die in und durch die nördlichen Wälder führen, kaum passierbar. Vor allem in den tieferen Regionen müssen Reisende die Pfade oft frei schlagen, da sie schnell zuwachsen.

Angesichts der sie umgebenden Gefahren haben sich die Köhlerfamilien vor langer Zeit zusammengeschlossen. So entstanden befestigte Dörfer, um die eigene Haut ein wenig schützen zu können. Heute umgibt jede Ansiedlung eine Palisade, deren Qualität allerdings höchst unterschiedlich ist.

Der Schutz der Siedlungen ist auch bitter nötig, denn in den nördlichen Wäldern hausen Banden marodierender Wegelagerer sowie Rattlinge, die Reisende und Köhler überfallen, um sich danach wieder in die Tiefen des Waldes zurückzuziehen. Treibt eine dieser Horden zu stark ihr Unwesen, suchen die Händler wie auch die Köhler nach Hilfe, um den Umtrieben ein zumindest vorläufiges Ende setzen zu können. Schlimmer aber noch sind die Gefahren weiter im Norden, die aus den Verheerten Landen kommen. Überall kann man die ein oder andere Schauerhörner hören, was schon in dunkler Nacht an den hartgesotenen Wachposten auf den Palisaden vorbei gen Süden schlich. Ganz abgesehen von den Pflanzen und Pilzen der Verheerten Lande, die sich nach und nach von Norden her in Richtung der Mark ausbreiten und selbst der Luft einen schalen Beigeschmack verleihen.



Fauna und Flora der nördlichen Wälder

In den Weiten und Tiefen der nördlichen Wälder lebt eine Vielzahl von Tieren. Bären, Wildschweine und Wölfe gehören zu den bekannteren Waldbewohnern und werden wegen ihres Fleisches oder Fells auch regelmäßig von wagemutigen Jägern und den Bewohnern der wenigen Siedlungen innerhalb der Wälder erlegt.

Je tiefer man in den Forst gelangt, umso größer wird die Gelegenheit – und auch die Gefahr –, seltsam anmutenden Geschöpfen zu begegnen: Oft sollen *Felslinge* in der Nähe der *Draugis* vorkommen, da sich dort riesige Kieselsteinvorkommen befinden. Und glaubt man den Geschichten, so ziehen die fernab der Wege liegenden kleinen Lichtungen *Flimmerfeen* an, die in den ersten Sonnenstrahlen kunstvolle Tänze aufführen und jeden Betrachter in ihren Bann ziehen. Das *Märchen vom kleinen Yvon*, der auf eine solche Lichtung stieß und bei der andächtigen Beobachtung des Feenreigens verhungerte, soll die Kinder von allzu tiefen Waldspaziergängen abhalten.

Weiter gen Norden wird es immer gefährlicher. Hier, nahe der Verheerten Lande, verkommen die Bäume zu seltsam gekrümmten Gebilden, Tiere nehmen eine unnatürliche Größe an und verhalten sich extrem aggressiv – oft beherrscht von einer der gefürchteten *Dämmerweiden*. Wer von einer Rotte ochsen großer, schwarzbelegter Wildschweine durch das Dickicht gehetzt wird, der kann sein Heil nur in der Flucht auf einen Tannenriesen suchen. Doch auch hier droht Gefahr: In den Wipfeln hausen fleischfressende *Raubmarder* und *Flederwölfe*, deren Größe die eines Adlers übertrifft.

Die vorwiegenden Bäume der nördlichen Wälder sind Tannen, Eiben, Fichten, Lärchen und Kiefern. Die bekanntesten sind die Riesentannen, die bis in den Himmel ragen. Ihre Stämme können einen Durchmesser von fünf Metern erreichen. Der Boden ist mit Moosen und Pilzen bedeckt, an den sonnendurchfluteten Stellen wachsen riesige Beerensträucher. Gut versteckt hinter umgestürzten Baumriesen

wachsen seltene Pilze, die sich als Rauschmittel eignen und in höherer Konzentration auch als potentes Gift: So lässt sich aus dem *Spinnen-Schwarzling* der *Schwarze Arwinger* gewinnen – eine klebrige und sehr toxische Substanz. Da sich die Schirme der Pilze, aus denen das Mittel gewonnen wird, zu Höchstpreisen verkaufen lassen, wagen sich immer ein paar Wagemutige hierher, die auf schnelles Gold hoffen. Doch auch Riesenspinnen wissen die Pilze (und die von ihnen angelockten Sammler) sehr zu schätzen ...

Abienta

Abienta ist die größte Wehrsiedlung mit fast 3.000 Bewohnern, umgeben von einer rund fünf Meter hohen Palisade samt Wehrgang. Hier steht das hölzerne Anwesen von **Baron Rispen von Tann** (Mensch, *954 LZ), dem Herrscher des umgebenden Landes und nominell auch fast der ganzen Nördlichen Wälder. Der Adlige gilt als gutmütiger und anspruchsloser Mann, der dank seines Scharfsinns gerne um Rat gefragt wird. Ein weiterer großer Holzbau beherbergt ein Tempelkloster des Morkai – die hiesigen Gelehrten sind wehrhafter und besser ausgerüstet als die meisten ihrer städtischen Glaubensbrüder und -schwestern. Von hier aus werden hin und wieder Expeditionen in die Verheerten Lande im Norden gestartet, um Wissen zu erlangen und zu sammeln. Etwas, was dem Bund der Wächter in den nahen Burgen schon lange ein Dorn im Auge ist und weswegen man sich mit Baron Rispen in stetigen Verhandlungen und mitunter sogar echtem Streit befindet.

Da nicht viele Handelskutschen hier herfinden, ist man in Abienta darauf angewiesen, sich notfalls komplett selbst zu versorgen. Die Einwohner sind wie die Köhler eine eingeschworene Gemeinschaft, die allen Widrigkeiten trotz und sich fernab der großen Städte, umgeben von endloser Wildnis, behauptet. Für die Versorgung sorgt der Wald selbst: Wenn man die richtigen Stellen kennt, finden sich immer Sträucher mit schmackhaften Beeren, und auch die Jagdverbote werden hier sehr locker gehalten.

Der Wächterbund und die Mark

Zwei Burgen des Wächterbundes liegen in unmittelbarer Nachbarschaft zur Mark: der auf einem ausgedehnten und seltsamer Weise komplett waldfreien Hügelgebiet nördlich der Draugis gelegene *Zwifels*, sowie *Burg Ulmengrab* etwas weiter südwestlich in der Nähe der Küste. Beide dienen als trutzige Wacht und Bollwerk gegen die Schrecken aus den Verheerten Landen im Norden – doch verfolgt der Orden dabei seine eigene Agenda. Oberstes Ziel ist es, die Schrecken der Verheerten Lande fern zu halten und die Finsternis zu besiegen, wo auch immer sie ihr Haupt erhebt. Und nur unter vorgehaltener Hand wird in der nördlichen Mark die Geschichte erzählt, dass dereinst auch ein ganzes Köhlerdorf von den Ordensrittern ausgelöscht wurde, weil sich dort die Kräfte der Finsternis breit gemacht hatten ...

Dennoch sind die Mitglieder des Bundes in der Mark meist hoch angesehen, auch wenn sie den Bewohnern etwas unheimlich erscheinen. Denn oft ziehen Patrouillen die Wächter oder von ihnen angeheuerte Abenteurer auch in die Mark, um Kreaturen aus den Verheerten Landen zu verfolgen und zur Strecke zu bringen. Dass die Ordensleute sich dabei nicht um die Zuständigkeiten der örtlichen Barone scheren, hat mehr als einmal für Konflikte gesorgt.

Am Grossen Weg

Schon vor über 1000 Jahren war das Land der Arwinger Mark vom Landesinneren Dragoreas aus gesehen ein wichtiger Zugang zur Kristallsee. Handelsgüter wurden hier umgeschlagen, und die meisten kamen mit Karawanen vorher den Großen Weg entlang. Diese Route, die von Sarnburg durch das südöstliche Selenia über den Kynhold und durchs Seelenmoor nach Arwingen führt, ist einer der wichtigsten Warenwege des Kaiserreichs – auch wenn er von dunkler Vergangenheit überschattet wird. Denn für viele Sklaven unter der Herrschaft der Drachlinge war dies ebenso der Weg zur Küste oder ins Landesinnere; und sie waren es, die unter Blut und Tränen für den Bau und die Instandhaltung dieser Route herangezogen wurden.

Die Straße zieht sich durch die Auen der Mark von der Küste aus in Richtung Westen, flankiert von Städten, Dörfern, Weilern und Gasthäusern. Größte Siedlung nach Arwingen ist die Stadt Drynfurt (18.000 Einwohner), die dennoch von den meisten Reisenden nur als "Vorort" der Hauptstadt wahrgenommen wird. Bis zum Seelenmoor ist die Handelsroute gut ausgebaut und sicher – erst in den Sumpfbereichen muss man auf seine Waren und seine Sicherheit genauer achten. Zum Kynhold und über den Blutpass werden die Rastplätze seltener, bis es wieder hinuntergeht in die fruchtbaren Niederungen der Selenischen Ebene.

Der Weg ist eine Lebensader für diesen Teil der Mark, denn er führt Reisende zu den Bauerdörfern, Fernhändler mit exotischen Waren nach Arwingen und anderes, buntes Volk in die sonst sehr ländliche Region. So ist es nicht ungewöhnlich, abends am Kamin in einer Taverne am Großen Weg von Schwertalben Neues aus Takasadu zu

erfahren, mit Händlern der Gnomengilde ein gutes Kraut aus fernen Ländern zu rauchen und ins Tauschgeschäft zu kommen – sei es mit Geschichten oder fremdartiger Ausrüstung.

Für eine Beschreibung der Stadt Arwingen, die den Endpunkt des Großen Weges bildet, siehe Seite 22.

Das Seelenmoor

Wer über den Blutpass den Kynhold überschreitet und auf dem Großen Weg von Sarnburg zur Ostküste die Arwinger Mark durchquert, stößt unweigerlich auf eine ebenso unwirtliche wie unheimliche Region, deren bloße Existenz die Kultur, Lebensweise und Sagenwelt der Arwinger wie kaum eine zweite beeinflusst hat. Denn umgrenzt von Wäldern im Westen und den hügeligen Ausläufern des Kynhold im Süden, spannt sich hier ein bis zum Horizont reichendes Sumpfbereich auf, das schier unüberwindbar scheint: das düstere Seelenmoor.

Wohin das Auge auch blickt, das trostlose Einerlei aus tückisch anmutenden Sumpfflächen, verlandeten Seen und aufgeblähten Erhebungen scheint von den Göttern allein dazu geschaffen worden zu sein, jeden Eindringling zu verschlingen. Selbst die trostlose, aus Moosen, Wollgräsern, Zwergsträuchern und Krüppelbäumen bestehende Vegetation kann nicht über die Lebensfeindlichkeit der Region hinwegtäuschen. Ein schauerlicher Eindruck, der sich insbesondere im Herbst, wenn die Nebel schwer über dem Moor hängen, noch verstärkt und jene in ihrem Glauben bestärkt, dass das

Seelenmoor in den uralten Zeiten von unheimlichen Mächten verflucht wurde. Tatsächlich steigen die Nebel besonders dann, wenn die Monde über der Mark richtig stehen. Und die beunruhigenden Berichte der Moorgänger lassen keinen Zweifel aufkommen, dass sich im Silberlicht oft Dinge aus dem Sumpf erheben, die besser für immer begraben blieben.

Umso mehr überrascht es, dass sich die Bewohner der Mark längst mit dem unheimlichen Sumpfgelände arrangiert zu haben scheinen. Tatsächlich bleibt ihnen auch nichts anderes übrig, verläuft hier doch mit dem Großen Weg eine der Lebensadern der Mark, ohne die die Wirtschaft des Landes eklatanten Schaden nehmen würde – und so lebt man hier von den Reparaturen am *Tränendamm* und Geschäften mit vorbei reisenden Händlern.

Der Tränendamm

Fahndet man in den Chroniken der Mark nach dem Ursprung des Namens für die Sumpfgregion, erfährt man, dass dieser vor über 1000 Jahren, während der Herrschaft der Drachlinge, geprägt wurde. Denn damals nahmen die flugfähigen Echsen die Errichtung des bis heute bemerkenswertesten Bauwerks der Region in Angriff: des Tränendammes! Um Sklaven und Schätze unterjochter Völker von der Küste ins Landesinnere zu führen, ließen die Geschuppten mitten im Sumpf – und unter rücksichtslosem Einsatz von Sklavenleben – einen gewundenen und fast 60 Kilometer langen Damm aus Knochen, Holz und Stein errichten. Noch heute heißt es, dass die Seelen jener, die damals qualvoll starben, im Moor als Irrlichter und Geister ihr Unwesen treiben. Tatsächlich hat der stetig ausgebeSSERTe Tränendamm die Zeiten überdauert und so rollen heute die Handelskarawanen zwischen Sarnburg und Arwingen über diese Wegstrecke.

Mit tiefen Stützpfählern im morastigen Boden erhebt sich der Damm – eigentlich mehr eine riesige Brückenanlage – bis zu sechs Meter

über dem Moor, an anderen Orten dagegen nur wenige Handbreit. An seiner breitesten Stelle misst er gute zehn Meter. Eine der engsten Passagen – die sogenannte *Rattenscharte* – ist ein notdürftig instandgehaltener Abbruch des Hauptdamms: über 500 Meter lang und nur knapp über zwei Meter breit.

Von dem eigentlichen Hauptbauwerk gehen immer wieder Abzweige und kleinere, uralte Dämme in die Sümpfe hinein. Meist sind es Sackgassen, die schon nach wenigen hundert Metern zusammengebrochen sind und nur noch Ruinen bilden. Anderen, schmaleren Brücken kann man bis tief ins Moor hinein folgen, auch wenn sie durch ihre Bauqualität eine Gefahr für Leib und Leben darstellen. An vielen Stellen sind auf dem Damm Haltepunkte, an denen auch Unterkünfte auf trockenen Erhebungen im Sumpf gebaut wurden. Die wenigen Einwohner und dort stationierten Gardisten der markgräflichen Sumpfgarde sind für die Erhaltung des Damms verantwortlich, denn an vielen Stellen ist die ursprüngliche und mittlerweile marode Steinkonstruktion durch Holzbefestigungen nachgebessert worden.

Natürlich verdient die Markgräfin am Verkehr, indem sie von ihren Bediensteten den sogenannten *Moorzoll* eintreiben lässt, der zumindest zum Teil in die Dammwartung fließt. Doch trotz des relativ guten Erhaltungszustandes des Viadukts kommt es immer wieder zu Unglücken und gefährlichen Zwischenfällen. Sei es, dass das Wetter nicht mitspielt, sei es, dass ein Teil des Mauerwerks nach Jahrhunderten unter einem zu schweren Fuhrwerk nachgibt – oder sei es, dass Gefahren aus dem Sumpf hervorbrechen, die es auf Händler und Zugtiere abgesehen haben. Pläne, eine Straße im Norden oder Süden zur Umgehung des Sumpfgeländes zu errichten, wurden aus finanziellen und praktischen Erwägungen gleichermaßen stets wieder fallen gelassen. Immerhin ermöglicht der gewundene Damm eine Durchquerung des Seelenmoors innerhalb von nur wenigen Tagen. Allein im Winter, wenn das Seelenmoor teilweise zugefroren ist, bieten sich



den Fernhändlern Möglichkeiten, die hohen Moorzölle zu umgehen. Denn in der Frostzeit führen Einheimische über alternative Routen durch den Sumpf – natürlich illegal. Kleineren Gruppen ohne Wagen wird dieses Angebot auch im Hochsommer gemacht. Ihnen wird in Aussicht gestellt, das Sumpfgebiet mittels geheimer Pfade in kürzerer Zeit und ohne Zölle zu durchqueren. Ohne Zweifel vermögen erfahrene Moorgänger tragfähige Wege allein anhand des Bewuchses zu erkennen. Doch kommen erstaunlich viele dieser Gruppen nie am Ziel an. Ob die Unglücklichen von ihren Führern in Hinterhalte gelockt wurden, selbige ihre Fähigkeiten überschätzten – oder sie abseits des Damms anderen Gefahren zum Opfer fielen, kommt nur selten ans Licht.

Handel & Wirtschaft

Neben dem Tränendamm, dessen Betrieb und Unterhalt ein kleines Heer an Führern, Zöllnern, Gardisten, Arbeitern und Wirtsleuten ernährt, existiert am Rande des Seelenmoors vor allem die Torfstecherei. Die Familien sind in der Regel bitterarm und jene in Flussnähe versuchen sich oft durch die Schilfernte etwas hinzu zu verdienen. Ausnahme sind manche Torfbrenner, die sich mit ihrem edlen Getränk einen Namen gemacht haben.

Die Jagd auf Schwarzwild ist auch hier ausschließlich den Adligen gestattet, dennoch trifft man in den Randgebieten des Moores nur selten auf vornehme Jagdgesellschaften. Als zu gefährlich und tückisch gilt der Sumpf. Umso mehr lockt die Not gerade in Hungerzeiten die Wilderer, unter denen sich erfahrungsgemäß die besten Moorgänger behaupten. Da die Torfstecher im Seelenmoor immer wieder seltsame Funde machen, die zuweilen weit zurück in die Herrschaftszeit der Drachlinge – und darüber hinaus – reichen, trifft man in den Dörfern vereinzelt auf Händler und vor allem Gelehrte des Zirkels der Zinne sowie Priester des Morkai, die den Bauern die Fundstücke abzuschwatzen versuchen. Kräuterkundige und Alchimisten hingegen wissen, dass im Seelenmoor eine Vielzahl potenter Heil- und Giftpflanzen gedeihen, die aufzuspüren ein hohes Risiko wert ist. Und wer von diesen Leuten selbst nicht lebensmüde genug ist, der schickt oft Abenteurer los, um eine alte Ruine auszukundschaften oder ein zauberkräftiges Kraut zu suchen.

Heimliches & Unheimliches

Dass es im Seelenmoor nicht geheuer zugeht, weiß in der Arwinger Mark jedes Kind. Reisende, Bauern und Geschichtenerzähler berichten gleichermaßen von tückischen *Irrlichtern* und unheimlichen *Geistererscheinungen*, die Wanderer in den Tod locken. Auch die Fauna und Flora des Seelenmoors weist Gefahren auf. Von angriffslustigen *Sumpfratten*, giftigen Schlangen, Riesenspinnen und sehr viel gefährlicheren Monstrositäten ist in der Mark ebenso die Rede wie von *fleischfressenden Pflanzen*, die im Seelenmoor auf Opfer lauern.

Die Küste

Während sich der Arwinger Hafen dank seiner günstigen Lage ideal für den maritimen Handel eignet, sind die restlichen Gestade der Mark deutlich unwirtlicher. Südlich der Hauptstadt reicht der Kynhold bis an die Kristallsee heran und lediglich an wenigen Stellen erlaubt ein schmaler Streifen steinigen Strandes die Besiedlung und Anlandung. So verwundert es nicht, dass hier kaum mehr als einige kleine Fischerdörfer die Küste säumen. Auf engem Raum drängen sich die kärglichen Hütten und an einigen Orten sind die Bewohner sogar gezwungen, die häufig zu findenden Höhlen in ihre Behausungen mit einzubeziehen.

Noch unwirtlicher gestaltet sich die Landschaft im Norden. Einige Kilometer von Arwingen entfernt erhebt sich die Steilküste erneut

Als Grund für all diese Fährnisse werden gleich mehrere Legenden angeführt, die über die rätselhaften Ursprünge des Seelenmoors kursieren. Die verbreitetste Sage berichtet von einem gefallen Unsterblichen, der vor Urzeiten im Sumpf eingekerkert wurde und dessen zerütteter Geist noch heute über den Wassern schwebt. Einer anderen Legende zufolge erschütterte einst der Einschlag eines Mondsplitters die Mark und gebar so das Moor – was allerdings dem Umstand widerspricht, dass das Seelenmoor schon zu Zeiten der Drachlinge existent war.

Dennoch rüsten in jedem Jahrzehnt Schatzsucher und Magier Expeditionen aus, die diesen Gerüchten nachgehen. Ob ihre Suche nach Mondsplittern Erfolg hatte, ist nicht bekannt. Bekannt ist nur, dass manche diese Expeditionen auf halb im Sumpf versunkene Bauwerke stießen, die einst von den Drachlingen errichtet wurden und die angeblich bis heute arkane Schätze und namenlose Gefahren bergen. Über einige halb zerstörte Nebenstrecken, aber auch über fast vergessene Pfade oder Wasserwege, gelangt man zu mancher verwitterten und fast versunkenen Ruine. Bislang unentdeckte Türme und Festungen aus Drachlingszeiten dienen heute angeblich sinistren Zaubern und skrupellosen Räuberbanden als Verstecke, wieder andere warten noch auf ihre Entdeckung.

Eines dieser Drachlingsgebäude, gelegen auf halber Strecke durchs Seelenmoor direkt am Tränendamm, dient heute sogar als Raststätte für die Handelskarawanen. Doch im *Arwinger Moorkrug*, so der harmlose Name des Etablissements, soll es spuken. Auffallend häufig wechselten in den vergangenen Jahrhunderten die Besitzerfamilien, von denen einige inmitten der Umgebung schlicht wahnsinnig geworden sein sollen und von denen andere nur darauf aus waren, ihre Gäste zu berauben – oder gar in Raserei umzubringen.

Unter den übrigen Schauergeschichten, die im Seelenmoor verbreitet sind, verdienen vor allem zwei nähere Beachtung. So soll bis heute irgendwo im Moor die magisch verborgene Ruine einer geheimnisvollen Albenstätte ihrer Entdeckung harren, in der entlaufene Sklaven der Drachlinge einst eine Zuflucht errichtet haben sollen. Seine Bewohner gaben die Ansiedlung angeblich noch vor der Herrschaft der Drachlinge auf – warum, ist nicht bekannt. Ebenso hartnäckig hält sich die Mär von den *Grauen Kerlen*, die im Sumpf ihr Unwesen treiben und die bis heute für manche Überfälle auf Reisende verantwortlich gemacht werden. Manche Arwinger machen Rattlinge für die mit den grauen Kerlen verbundenen Sichtungen verantwortlich. Doch nach Ansicht einiger Gelehrter mag es sich bei ihnen auch um die verwilderten oder durch Irrnatterbisse wahnsinnig gewordenen Nachfahren einstiger Drachlingssklaven handeln, die vor 1000 Jahren in den Sumpf flohen und sich dort in den Schutz eines düsteren Totengottes begaben. Ob es sich bei diesem Unsterblichen um jene Entität handelt, die bis heute angeblich im Seelenmoor eingekerkert ist, ist nicht bekannt. Doch sollte es beunruhigen, dass Torfstecher im Moor immer wieder auf unheimliche Begräbnis- und finstere Kultstätten stoßen, von denen manche überraschend gut erhalten sind.



Herbst trotzen. Schwarzfall (5.000 Einwohner), gelegen an der Steilklippe, die sich der *Schwarze Fluss* hinunterstürzt, und über einen Lastenaufzug mit dem kleinen Hafen auf Meereshöhe verbunden, sowie das deutlich kleinere Kap Albon (1.000 Einwohner) sind die einzigen größeren Siedlungen zwischen Arwingen und Runhag – aber selbst hier würde kein Kapitän anlanden, der nicht dazu gezwungen ist oder irgendetwas zu verbergen hat.

Die Heliten

Auch vom Meer aus kommend gestaltet es sich schwierig, an manche dieser Orte zu gelangen, erstreckt sich doch auf einigen Kilometern im Norden der Mark das gefürchtete Helitenlabyrinth. Unzählige Karstinseln, Heliten genannt, erheben sich hier stolzen Pfeilern gleich in die Höhe, selten einmal sind sie niedriger als die nahe Klippe. Eng beieinander stehend bilden sie einen Irrgarten, der selbst für erfahrene Seefahrer kaum zu durchqueren ist. Nur wenige einheimische Lotsen vermögen es, ein Gefährt sicher durch die Brandung zu führen, während zahllose zerschellte Schiffe von gescheiterten Versuchen künden, auf eigene Faust einen Weg hindurch zu finden. Doch nicht nur die Riffe und Strömungen stellen eine Gefahr dar. Etliche Risse durchziehen die Felsnadeln, und sind sie nicht von verkrüppelten kleinen Bäumen bewachsen, haben sich blutgierige *Nebelschwinge* eingenistet. Diese gefährlichen Raubvögel fallen regelmäßig über jene Unvorsichtigen her, die sich allein oder in kleinen Gruppen ins Labyrinth vorwagen. Sogar einige Harpyiennester sind bekannt.

Trotz dieser unwirtlichen Bedingungen zieht das Gebiet immer wieder wagemutige Gesellen an, finden sich doch große Mengen an wertvollem Mondstein unter den Fluten. Während die Überreste der im Landesinneren niedergegangenen Schauer schon vor lange Zeit geborgen wurden, lassen sich die hier liegenden Brocken nur schwerlich heben. Zwar ist das Wasser an den meisten Stellen vergleichsweise flach, doch finden sich immer wieder Vertiefungen, an deren Grund zahlreiche Bruchstücke des Splittermonds unentdeckt geblieben sind. Einige Küstenbewohner leben sogar als Mondsteintaucher gänzlich von ihren Funden, auch wenn ihre Tätigkeit dank der starken Brandung und der unberechenbaren Strömungen lebensgefährlich ist. Erschwerend kommen die in dieser Gegend häufig auftretenden Meeresräuber hinzu, von Haien über Seeschlangen bis hin zu Kreaturen, deren Körper und Geist in der Finsterbucht vor den Verheerten Landen korrumpiert wurden.

Auch auf den Heliten selbst lohnt sich die Suche – denn die Felswände sind so steil, dass kaum ein wagemutiger Kletterer schon alle Felsnadeln aus dem schäumenden Wasser bestiegen hat. Ohne Flugkünste muss man sein Boot ganz an den senkrechten Stein steuern, ohne durch Strömung und Wellengang an ihm zu zerschellen. Dann gilt es, an nassen Fels hinaufzuklettern, nicht selten über hundert Meter hoch. Oben erwarten einen vielleicht Mondsplitter oder aber andere Gefahren, die für einen allzu schnellen Abstieg sorgen. Auf einigen

der Heliten sind zudem Ruinen von Vorposten der Dämmerfeste zu finden – und in ihnen meist nichts Gutes für Leib und Leben. Gelingt es trotz dieser Schwierigkeiten, wertvolles Gestein zu bergen, muss sich der Finder entscheiden, was er damit anstellt. Das Gesetz verlangt bekanntermaßen, jede größere Menge an Mondstein dem selenischen Kaiserhaus zu übergeben, doch nur die wenigsten Taucher scheren sich um derartige Belange. Stattdessen verkaufen sie ihre Funde in Runhag, der einzigen größeren Stadt in diesem Landstrich.

Vom Mondstein und dem Mondsteindrachen

Lange schon lagert der Mondstein im Wasser zwischen den Heliten – und manche Priester des Morkai oder Gelehrte aus dem Zirkel der Zinne sind sich sicher, dass dadurch die Fauna und Flora dieses Küstenabschnittes beeinflusst wird. Nicht nur seltene Algen werden hier gefunden, auch manch merkwürdiges Wesen wurde schon gesichtet. Vor allem die Berichte über die Mondsteindrachen lassen die Taucher und Fischer in der Region nicht in Ruhe: Garstige, bläulich leuchtende Wasserschlangen sollen es sein, groß wie Boote. Glaubt man den Ansässigen, haben sie schon die halbe Mark aufgeessen. Augenzeugen findet man dagegen kaum – offenbar haben nur wenige ein Zusammentreffen mit diesen Monstren überlebt.

Die Dämmerfeste

Hoch über den Wogen, auf dem am weitesten von der Küste entfernten Heliten, thront die mächtige und doch längst verlassene Dämmerfeste, die einst als Außenposten oder Wachturm gedient haben mag. Errichtet von den Drachlingen alter Zeit, sind ihre schwarzen Mauern längst von Rissen übersät und von Efeu bewachsen, doch vermochten die Jahrhunderte nicht, sie ihres Trutzes zu berauben. Die perfekt geschnittene fünfeckige Form unterstreicht die Erhabenheit der Zitadelle und kündigt von dem außerordentlichen Geschick der Erbauer. Zudem recken sich in den Ecken der Burg wuchtige Türme den Monden entgegen und geben ihr die Form einer steinernen Krone, wie sie einer Herrscherin der Meere würdig ist. Ein gänzlich anderes Bild zeigt sich, wenn die Sonne in den Weiten der Kristallsee versinkt. In den letzten Strahlen des Tages wirft die Feste ihren langen Schatten über die Küste und lässt selbst abgebrühte

Schurken erschauern, ranken sich doch finstere Legenden um das unheimliche Gemäuer. Manche sprechen von einem Fluch, der die Herren der Zitadelle befallen habe, andere von einem grausigen Bruderkrieg des ausgestorbenen Volkes. Viele Seeleute machen dagegen *Gurlog* für den Fall der Feste verantwortlich, jenen sagenumwobenen Seedrachen, dem jeder mysteriöse Schiffsuntergang zwischen Arwingen und Ioria zuzurechnen ist, wenn man alten Männern in Hafentavernen Glauben schenken darf. Als pechschwarze Geister sollen die Gefallenen nachts das Gemäuer umkreisen, ohne jemals Erlösung zu finden. Von Zeit zu Zeit sollen sie gar Taucher rauben, die sich zu später Stunde noch aufs Meer hinaus wagen.

Doch auch Geschichten von einem unermesslichen Schatz machen die Runde, Truhen voller Gold und Edelsteinen der Drachlingspriester. So verwundert es nicht, dass sich immer wieder wagemutige Abenteurer finden, die einen Aufstieg zur Feste wagen. Zurück kehren jedoch die wenigsten, und wenn dann meist mit nichts als leeren Händen und Alpträumen, die sie bis an ihr Lebensende verfolgen. Bereits das Erklimmen der beinahe senkrecht aufragenden Steilwand mag nur den wenigsten gelingen, zumal die beständige Feuchtigkeit den Griff erschwert und ein kräftiger Wind an den Kletterern zerrt. So haben es selbst solche Glücksritter schwer, die auf Flugmagie zurückgreifen können.

Gelangt man diesen Hindernissen zum Trotz an die Spitze der Felsäule und überwindet die vom Zahn der Zeit gezeichneten Wälle, bietet sich ein schauriger Anblick. Zwischen verfallenen Gebäuden, teils von Gestrüpp und Bäumen überwuchert, liegen dutzende, wenn nicht gar hunderte Leichen verstreut. Dabei bedecken nicht nur die Überreste der Burgbesatzung den Innenhof, auch finden sich die Skelette all jener wagemutigen Abenteurer, die hier ihren Tod erlitten. Ruhe vermögen sie keine zu finden, erheben sie sich doch zu untotem Leben, sobald jemand versucht, in die Zitadelle einzudringen. Niemand weiß, welches Hexenwerk dafür verantwortlich ist, jedoch

munkelt man von einem mächtigen Drachlingszauberer, der beim Untergang als ewiger Wächter zurückgelassen wurde.

Was an diesem Ort verborgen liegt und eines solchen Schutzes bedarf, davon weiß kein Lebender zu berichten, ist es doch noch niemandem gelungen, ins Innere des Bauwerks einzudringen. So hart die Dämmerfeste weiterhin jener Recken, denen es gelingt, ihr Geheimnis zu lüften.

Die Stadt Runhag

Gelegen an der Mündung der *Norwen* und geschützt durch das Helitenlabyrinth stellt die verrufene Stadt (18.000 Einwohner) einen Umschlagplatz für Hehlerware aller Art dar, die von hier aus sowohl in die Mark als auch in die Kristallsee gelangt. Von der Beute Arwinger Straßenräuber, die Preise seealibischer Piraten über das Plündergut erfolgreicher Söldnergruppen findet man hier beinahe alles. Herrscher Runhags ist **Baron Yorgen von Seefurten** (Mensch, *931 LZ), doch ist dieser alt und schwach, so dass die in der Stadt ansässigen und untereinander konkurrierenden Banden die eigentliche Macht innehaben. Wäre das Haus Seefurten nicht eines der ältesten und ehrwürdigsten im ganzen Reich, hätte der Kaiser wohl längst ein Heer an die Küste gesandt und dem Treiben ein Ende gesetzt. So aber hat die Markgräfin ein Auge auf dieses "schwarze Schaf unter den Baronen", wie sie es nennt. Und die einzigen friedlichen Zeiten kehren ein, wenn Melinde von Garinsfeld zu Besuch auf der Klippenfestung ihres alten Freundes ist.

Neben den zwielichtigen Händlern, den Mondsteintauchern und den hartgesottenen Fischern, die sich in das Labyrinth der Heliten trauen, machen auch viele Personen hier Halt, die auf dem Weg in die Verheerten Lande sind: Schatzjäger, Glücksritter und anderes Volk. Kaum erwähnenswert, dass solcherlei Leute nicht zum guten Ruf der Stadt beitragen. Weiterhin steht hier der größte Vangara-Tempel der Arwinger Mark, ein trister und dunkler Bau oben am Rand der Steilklippen.

Der Nördliche Kynhold



Der Hauptkamm des Kynholds verläuft von Norden nach Süden und trennt die Arwinger Mark vom Rest des Kaiserreiches ab. Dies ist ein zum Teil schroffer und lebensfeindlicher Gebirgszug und gerade im Norden gehen die Berge hier auf über 3000 Meter hoch, mit tiefen Tälern und steilen Abhängen. Nadelgehölz erstreckt sich in den Niederungen, auf den Ausläufern in Richtung Mark und die Bergflanken bis zur Baumgrenze empor.

Neben wenigen Bauerndörfern, deren Bewohner diese karge Region zu ihrer Heimat erwählt haben, finden sich hier mehrere Minensiedlungen und Handelsstädtchen, in denen Kupfer-, Eisen- und auch Silbererz abgebaut und gehandelt wird. Manche dieser Städte liegen allerdings schon so tief im Kynhold, dass sie im Winter über die vereisten Bergpässe kaum noch zu erreichen sind – zumindest nicht mit einem Karren. Da die Arbeiten bei Schnee und Eis allerdings nicht ruhen, werden im Frühjahr meist größere Werte an Metallen aus dem Kynhold hinab in die Mark gebracht, zu den Dörfern und Schmieden im Land. Vieles gelangt sogar bis nach Arwingen oder zu einem Handelsposten am Großen Weg. Kein Wunder, wenn gerade nach der Schneeschmelze viele dieser Minendörfer nach zusätzlicher Bewachung für ihre Transporte bei der Markgräfin anfragen – einem Wunsch, den sie selten allen erfüllen kann.

Fernab der Dörfer und Minen findet sich im Kynhold ansonsten Wildnis, in der höchstens noch Waldläufer oder Einsiedler zu finden sind. Wölfe, Bären, Silberlöwen, aber auch Harpyien oder kleinere Bergdrachen bilden eine Gefahr für Wanderer in dieser Gegend. Zudem machen Rattlinge und seltener marodierende Orks sich an manchen Stellen breit und überfallen von hier aus Dörfer und Gehöfte in der Ebene in mehrtägigen Raubzügen. Doch selbst sie meiden die

verwünschten Lichtungen, die tiefen Bergseen und dichten Wälder, in denen es des Nachts leuchtet und merkwürdige Wesenheiten erscheinen. Man sagt, an manchen Orten im Kynhold wäre der Schleier zur Anderswelt sehr dünn – besonders am Schimmersee und in den Tannhöhen im Norden des Gebirges.

Die Stadt Dornwacht

Baron **Sornbar vom Dornfels** (Varg, *971 LZ), Herrscher über die gleichnamige Baronie am Rande des nördlichen Kynholds, ist einer der reichsten und mächtigsten Adligen in der Mark sowie Mitglied im Rat der Edlen. Sein Kampfgeschick und seine Trinkfestigkeit sind ebenso berüchtigt, wie seine aufbrausende Art – und keines davon wird dadurch besser, dass die Familie vom Dornfels eine vargische Sippe ist. In Sornbars Einflussbereich liegen einige der ergiebigsten Eisenminen der Mark – kein Wunder also, dass das Städtchen Dornwacht (13.000 Einwohner) einen wichtigen Handlungspunkt in diesem Teil des Landes darstellt. Hoch über den Häusern erhebt sich auf einem Felsen der Sitz des Barons, die Dornfelsburg mit ihrem mächtigen Bergfried und der an den Berg angeschmiegtten Wehrmauer. Unten in Dornwacht kann man oft den Burgherrn an der obersten Zinne sehen, wie er seine Nase in den Wind hält und über das Land schaut. Und manche sagen, man würde sein Knurren bis unten auf den Marktplatz hören, wenn sich die Banner der Markgräfin nähern – denn Sornbar kann Melinde von Garinsfels noch weniger leiden als sie ihn.

Der Blutpass

Im Südwesten, dort wo der nördliche Kynhold in den südlichen übergeht, zieht sich der Große Weg ins Gebirge hoch und führt über den Blutpass hinein in die Selenische Ebene in Richtung Sarnburg. Wie der Große Weg selbst ist auch die Passstraße noch aus der Zeit der Drachlinge und führt an einigen Stellen über mächtige und lange Zeit von den Arwingern nur notdürftig gewartete Bauwerke.

Nach kurviger, aber gepflasterter Auffahrt streckt sich auf halbem Weg zum Blutpass die *Harpyienbrücke* über eine tiefe Klamm. Das Bauwerk ist mit mächtigen Pfeilern an den Berg gebaut worden, die wohl nur von flugfähigen Arbeitern dort ein Fundament errichtet bekommen konnten. Vierzig Meter ist die Brücke lang, sechs Meter breit, über 200 Meter fällt die Klamm von der Brücke in die Dunkelheit hinein. Harpyien sind hier allerdings schon seit Jahrzehnten nicht mehr gesehen worden. Einige Abzweigungen der Hauptstraße führen zu wenigen Weilern und Köhlerdörfern – einige andere enden abrupt vor einem Abgrund oder einer Felswand und sind seit der Drachlingszeit nicht mehr gewartet worden. Den Hauptweg kann man trotz dessen nicht verfehlen und selbst im Winter ist er meistens noch passierbar. Lediglich bei stärkstem Schneefall kann es passieren, dass man für ein paar Tage nicht über den Pass kommt und in einer der wenigen Herbergen am Rande Rast halten muss. Manch Mutige entscheiden sich in diesen Zeiten dafür, ein anderes Bauwerk aus der Vergangenheit des Landes zu nutzen: Das *Schwarze Loch* – auch *Unterberg* genannt. Schon Kilometer vor dem eigentlichen Pass leitet ein wenig genutzter Abzweig des Großen Weges zu einer dunklen Öffnung im Bergmassiv, durch die eine Straße in der Dunkelheit auf die andere Seite führt.

Der Weg hindurch ist offenkundig frei und passierbar – aber er ist auch gefährlich. Links von der Straße im Tunnel führt ein tiefer Kanal Schmelzwasser ab: Ein Wagen, der dort hineingerät, ist hoffnungslos verloren. Da die Reise durch völlige Finsternis geht, darf einem die Lichtquelle nicht versagen. Zudem sollen sich in Seitentunneln und in durch enge Spalten erreichbare Höhlen hin und wieder *Grabbeißer* und noch düstereres Volk tummeln. Angeblich liegt hier auch irgendwo der Zugang zur *Drachenzinnenruine* – ein alter Wachturm auf dem Gipfel jenes Berges, durch den der Tunnel führt. Der Turm erhebt sich über dem Blutpass und es scheint keinen Weg außer senkrechter Felswand dorthin zu geben.

Ansonsten ist der Weg über den Pass einigermaßen sicher, sieht man von Schlammlawinen bei starkem Regen, im Winter vereistem Pflaster neben gähnendem Abgrund und manchen Überfällen auf einzelne Reisende ab.

Der Südliche Kynhold

Der südliche Kynhold, der sich von Westen nach Osten zum Teil an der Küste der Kristallsee bis nach Arwingen zieht, wirkt deutlich freundlicher als sein nördlicher Bruder – sieht man von der Region um die Südlichen Zitadellen im Osten ab.

An den unteren Bergflanken haben sich Bauern niedergelassen, die Vegetation erstreckt sich höher an die sanfteren Hänge, Eichen- und Buchenwälder sind licht und gut passierbar. Lediglich die Tatsache, dass sich nur wenige Leute in dieser Einöde niederlassen lässt deutlich werden, dass man sich hier am Rande der Zivilisation befindet. Je tiefer man in den Kynhold hineinzieht, desto kleiner werden die Dörfchen und Weiler.

Die Stadt Neunweg

Das Städtchen Neunweg (8.000 Einwohner) ist die größte Ansiedlung im südlichen Kynhold – sieht man von Arwingen ab, das am letzten Ausläufer des Gebirges an der Küste liegt. Die Ansiedlung von einfachen und verwitterten Häusern auf den noch flachen Berghängen südlich des Großen Weges und des Moores hat Reisenden wenig zu bieten. Lediglich einer Kupfermine und dem Verwaltungsgeschick des Barons **Rawen von Neunweg** (Mensch, *955 LZ) ist die Prominenz dieser Gemeinde zu verdanken. Vor allem aber dient Neunweg als eine der Bastionen zwischen den Südlichen Zitadellen, die sich von hier nach Süden und vor allem Osten ausdehnen, und dem weiten Land der Mark.

Woher die Stadt ihren Namen hat, ist selbst den Anwohnern nicht mehr bekannt. Sogar neugierige Gelehrte und Priester des Morakai konnten bei Erkundungen der Gegend und Untersuchungen alter Karten lediglich acht Wege entdecken, die aus Neunweg herausführen.

Die Südlichen Zitadellen

Südwestlich der Stadt Arwingen zieht sich bis weit in den Kynhold eine Region, die von den Arwingern die Südlichen Zitadellen genannt wird. Wenige Pfade führen hier zu vereinzelt Dörfern, Weilern und Klöstern – ansonsten erwartet den Reisenden eine Wildnis aus Laubwäldern und dichtem Buschwerk. Immer wieder erheben sich aus der Natur Mauern, zerborstene Türme und andere Ruinen, von der Zeit geschliffen und von Ranken überwuchert: Hier lag einst eine dicht besiedelte Region der Drachlinge, und die Überbleibsel merkwürdiger Bauten, verfallener Wehranlagen und Überreste von kleineren Städten erzählen noch von dieser Zeit.

Alte Legenden von Gefahren in den dunklen Katakomben der Drachlingsbauten hielten seit jeher die Arwinger ab, dieses Gebiet vollständig zu besiedeln. Und tatsächlich, so tuschelt man unter den wenigen Anwohner, schleichen des Nachts merkwürdige Kreaturen in den Tiefen der Südlichen Zitadellen umher. Geisterhafte Schemen gibt es dann zu sehen, Nebel steigt

die Berge hinab und umweht die Bruchstücke der vergangenen Zivilisation mit gespenstischer Atmosphäre. Nicht selten verschwinden Wanderer in dieser Gegend spurlos – was aber auch an



Rattlingen, marodierenden Orks oder Ogern liegen mag, die hier Unterschlupf gefunden haben.

Tagsüber blühen Heckenrosen und Mooslilien, Gänseblümchen und Nesselzahn, Schmetterlinge umschwirren im Sonnenlicht die von der Natur seit Jahrhunderten zurückeroberten Bauten der ehe-

maligen Herrscher, zwischen denen sich das ein oder andere Feld mutiger Einödbauern versteckt. Und trotzdem muss man auch zu dieser Zeit aufpassen in den Südlichen Zitadellen: Die Geschichte schläft an diesem Ort nicht – und so mancher Unachtsame ist bei seinen Erkundungen schon durch den Erdboden in einen maroden Tunnel oder den Schacht eines darunter gelegenen Kellers aus alten Zeiten gestürzt.

Arwingen - Hauptstadt der Mark

„Was klappert so eifrig am steinernen Bach? Arwingens Mühlen stets fleißig, stets wach.“

– aus einem Kinderlied der Arwinger Mark

An der nordwestlichen Küste der Kristallsee liegt Arwingen, die größte Stadt der nach ihr benannten Grenzregion. Als Endpunkt des Großen Weges von der Kaiserstadt Sarnburg zum Binnenmeer ist das einstige Fischerdorf angewachsen zu einem Zentrum des Handels. Immer größer ist es geworden und längst hinausgewachsen über die Ruinen der ehemaligen Drachlingsiedlung. Kaum vermag die alte Stadtmauer, die Arwingen umgibt, alle Einwohner zu umschließen. Reitet man von Norden heran, sieht man nicht wenige Häuser und Bauernhöfe, die sich außerhalb der Mauer zusammendrängen. Vor ihnen erstrecken sich die weiten Felder, die heute größtenteils die Arwinger ernähren.

Weiter östlich liegt an der flachen Nordseite der Bucht von Arwingen, ebenfalls außerhalb der Mauern, der große Hafen und dahinter das Viertel der Tagelöhner. An den Holzstegen verladen die Karawannen der gnomischen Handelsgilde und der selenischen Handelshäuser ihre Waren aus Sarnburg und Takasadu auf die Schiffe der Händler aller Reiche und vor allem des Mertalischen Städtebunds, die die Güter über die Kristallsee bringen. Gegenüber erblickt man hinter den Dammanlagen zunächst die große neue Werft des Kaisers (8) in Unterarwingen, an der südlichen Einfahrt der Bucht. Weiter südlich, die Küste entlang, erheben sich steil die Klippen auf deren Spitze die große Burg (1) mit ihren vier Türmen und das Viertel der wohlhabenden Bürger, Oberarwingen, liegen.

Neben dem Handel wurde auch das Handwerk im Laufe der Zeit immer bedeutender. An den Hang zwischen Ober- und Unterarwingen schmiegt sich das Klapperviertel, dessen unzähligen Mühlen niemals still stehen und eine Vielzahl an Gewerken antreiben. In der Oberstadt darüber liegt das Herz Arwingens, der großen Marktplatz (2) am Fuß der Burg (1). Hier finden sich sowohl der neue Tempel des Drugon (4), als auch das alteingesessene Haus der Sinbara (3). In einem Wettstreit der Feierlichkeiten werben die Priesterschaften um die Gunst der Bürger und bringen Arwingen seinen weithin bekannten Ruf als Stadt der frohgemuten Feste. Kaum eine Woche vergeht, in der der Platz nicht geschmückt wäre – mal im Orange des Herrn des Handwerks, dann im Blau der Meeressäugerin. Selbst die

Schwertalben aus Takasadu, zugezogen aufgrund des Handels vom Sarnburger Mondportal aus, feiern hier gemäß ihren Traditionen, und die gesamte Stadt schließt sich gerne an.

Nur ein Jahr nach der Krönung des jungen Kaisers übergab dieser seiner Tante Melinde von Garinsfels die Herrschaft über die Mark. Die blonde Frau Ende 50 hat seither ihren Sitz auf der Burg. Ihr Herold betont stets, sie sei die Lieblingstante des jungen Kaisers. Melinde selbst scheint das hingegen eher unangenehm zu sein. Die Adlige ist eine tatkräftige Herrscherin, bodenständig und äußerst trinkfest. Ihr fehlt es am Dünkel manches Hofadeligen in Sarnburg, ganz zur Freude ihrer Untertanen, die gerne ihren Krug auf sie erheben. Als weltoffene Frau gelingt Melinde auch eine gute Zusammenarbeit mit den ansässigen Schwertalben, und mittlerweile gehören einige der Kintarai, wie die östlichen Alben sich selbst nennen, zu den angesehensten Bürgern Arwingens.

Einwohner: 35.000 (70% Menschen, 15% Gnome, 6% Zwerge, 5% Alben, 4% Varge)

Regierung: Stadtrat aus sechs Bürgern; Oberster Ratsherr Rungil Steinfass

Stadtwappen: Weißes Mühlrad auf blauem Grund

Tempel: Drugon, Sinbara, Yonnus, Flaedyne und Gunwar (Helfende Hand), Luseria

Die Burg (1)

Am höchsten Punkt der ansteigenden Steilküste liegt Arwingens Burg. Zwei Türme flankieren die große Halle, ein Festungsring umgibt den großen Innenhof mit den Stallungen. Das Fundament stammt aus den Tagen der Drachlinge und glaubt man den Geschichtenerzählern, so liegt im Felsen unter der Burg ein altes Höhlensystem verborgen. Ein Geheimgang soll von den Kellern zu einem Ausgang unter Wasser führen. Doch nur wenige haben sich bislang getraut, in der starken Strömung vor den Arwinger Klippen zu tauchen, und keiner hat bisher tatsächlich irgendeinen Zugang gefunden.



Oberarwingen

Von der Burg aus erstreckt sich nach Norden und Osten die Oberstadt. Eine Prachtstraße führt vom Eingang der Festung über die große *Drachlingsbrücke* bis zum südwestlichen Tor der Stadtmauer. *Goldtor* heißt es, weil hier die Reichen einreiten: die Adligen oder wohlhabenden Kaufleute. Unterhalb der Burg liegt der *Marktplatz* (2), an dessen Seiten die beiden größten Tempel der Stadt stehen. *Platz der Farben* wird er genannt, denn hier liegt stets das Zentrum der unzähligen Feste, die Arwingen zelebriert. Oft finden sich Blütengirlanden und bunte Wimpel. Bei großen Feiern zieht sich der Schmuck bis in die breiten Straßen, an denen die Anwesen der reichen Oberschicht liegen – große, mehrstöckige Steinhäuser mit verzierten Fassaden und geräumigen Zimmern. Von gleicher Bauart ist auch das *Rathaus* (7) am Platz der Farben. Es beherbergt nicht nur die Versammlungsräume des Arwinger Stadtrats und die Waffenkammer der Bürgerwehr: Der *Ratskeller* im Untergeschoss erfreut sich hoher Beliebtheit bei allen Gästen. Seit Rungil Steinfass (Zwerg, *856 LZ, lebensfroh, jähzornig) vor zehn Jahren das erste Mal zum obersten Ratsherren gewählt wurde, wird Zwergenbräu ausgeschenkt. Manch einer munkelt, dass allein das Bier aus der Brauerei seines Bruders ihm regelmäßig zur Wiederwahl verhilft.

Der Arwinger Stadtrat

Der Rat von Arwingen ist das Regierungsorgan der Stadt. Er wird alle zwei Jahre von den Bürgern Arwingens gewählt, wobei als Bürger jene zählen, die sich dieses Recht erkaufen konnten oder verliehen bekamen. Dies trifft bei weitem nicht auf alle Einwohner der Hafencstadt zu – nur die Oberschicht, die Händler und ein Teil der Handwerker zählen als Bürger. Und längst nicht jeder, der wählen darf, steht auch selbst zur Wahl. Seit Generationen bildet sich der Stadtrat

- 1 – Burg
- 2 – Marktplatz
- 3 – Haus der Wogen (Sinbara-Tempel)
- 4 – Tempel des Drugon
- 5 – Herberge *Zum goldenen Ross*
- 6 – Herberge *Zur lieben Ruh'*
- 7 – Rathaus und Gasthaus *Ratskeller*
- 8 – Werft des Kaisers
- 9 – Geschmeideeck
- 10 – Pavillon der Künste (Luseria-Tempel)
- 11 – Gasthaus *Luserias Freu*
- 12 – Turm des Zirkels der Zinne
- 13 – Tions Schmiede
- 14 – Rüst- und Lederzeug
- 15 – Schrein der Myuriko
- 16 – Halle der Monde (Yonnus-Tempel)
- 17 – Kaserne der Stadtwache
- 18 – Das Proviantsäckel
- 19 – Spital der Helfenden Hand
- 20 – Herberge *Der Strohsack*
- 21 – Schenke *Zur lachenden Maid*
- 22 – Kneipe *Carans Heim*

aus den 16 einflussreichsten Familien Arwingens. Untereinander verschwägert und verbrüdet sind mal die einen, mal die anderen an der Macht: Die sechs gewählten Räte bestimmen den obersten Ratsherren, der für die alltäglichen Angelegenheiten der Stadt verantwortlich ist. Und auch wenn man sich hier seit Jahren einig ist, gibt es andere Belange, über die man eher weniger spricht. So haben zwar viele der

alteingesessenen Familien entscheidend teilgehabt am Sturz der Leytals (siehe S. 7), doch eben nicht alle. Ebenso ungeklärt schwelt unter der Oberfläche der Konflikt, wie viel Selbstbestimmung der Stadt denn eigentlich zusteht. Wo manche sagen, Arwingen sei der Gräfin lediglich Steuern schuldig, haben andere gern stets ein Ohr bei Melinde von Garinfels, wenn es um Entscheidungen geht.

Das Handelsviertel und die Enklave der Alben

Nach Nordwesten erstreckt sich das Handelsviertel. Am Hang gelegen fließt der Aar-Kanal, auch Wassertreppe genannt, eine künstliche Umleitung des Flusses, von den Drachlingen erbaut, mitten durch das Viertel hindurch. In vielen kleinen Stufen fällt das Wasser der Aar nach und nach zur Kristallsee ab. Mehrere Brücken verbinden die beiden Teile des Handelsviertels, zwei Tore führen durch die Stadtmauer. Durch das nördliche bringen die Bauern ihr Korn auf der sogenannten *Mehlstraße* zu den Mühlen des Klapperviertels. Westlich des Flusses zwischen dem Handelsviertel und Oberarwingen haben sich die Schwertalben angesiedelt. Ihre Häuser sind um einen großen Garten platziert, in dessen Mitte der *Schrein der Myuriko* (15) liegt. Im Gegensatz zu den Häusern der Handelsherren, die sonst das Viertel bestimmen, sind die Anwesen der Alben nur einstöckig und die meisten zum Garten hin offen, so dass der Seewind durch die leichten Wände aus Holz pfeift.

Stadtwache (17)

Am Mehltor befindet sich die kleine Kaserne der Stadtgarde. Mehrere hundert Mann tragen das Arwinger Wappen. Hauptsächlich bewachen sie bei Nacht die Tore und schauen bei Tag im Hafen nach dem Rechten. In Zweier-Gruppen patrouillieren sie durch die Stadt. Dabei konzentrieren sie sich auf die Oberstadt und das westliche Handelsviertel, meiden dagegen aber die engen Gassen des Klapperviertels und nachts den Hafen. Und auch in Unterarwingen sieht man die Stadtwache eher in ihrer Freizeit als im Dienst.

Klapperviertel

Am Hang zwischen Oberarwingen und der Unterstadt liegt das Klapperviertel. Seinen Namen verdankt es einer Vielzahl an Mühlen, deren hölzerne Räder nie still zu stehen scheinen. Ein ausgeklügeltes System kleiner und kleinster Kanäle verteilt das Wasser der Aar im ganzen Viertel und treibt die Mühlen an. Ihren Nutzen bringen sie den verschiedensten Gewerken. Am ersten Abzweig der kleinen Wasserläufe aus dem alten Kanal der Drachlingszeit steht die *Statue des Gnomes Magar*. Unter Fürst Tobin von Leytal vor knapp 250 Jahren kam er als Architekt nach Arwingen, entwarf statt einem neuen Burgteil das Kanalsystem für die Handwerker, woraufhin diese ihm ein Ehrenmal errichteten.

Im oberen südlichen Teil des Viertels liegen die Schmieden, wo die kleineren Räder Blasebälge bewegen und in den größten Werkstätten ein zweites Rad ein Hammerwerk ermöglicht. Nach Westen hin zum Handelsviertel stehen die Kornmühlen. Weiter Talwärts folgen die Walkmühlen der Tucher und die Mahlwerke der Farbmacher, in denen die Bastmuscheln zu Muschelblau werden. In letzter Zeit scheint die Stimmung hier etwas gespannt, denn immer mehr Farbmacher verkaufen ihr Muschelblau an Sarnburger Händler statt örtliche Tuchfärber. So wird die kostbare Seide aus Takasadu direkt in Sarnburg gefärbt – und den Tuchern entfällt eine wesentliche Einnahmequelle, die berühmte Arwinger Blauseide. Neben den daraus entstehenden, manchmal recht lautstarken Streitigkeiten, wird an den unzähligen Ecken des Viertels auch gern geflüstert, denn nicht bei allen Mühlen ist klar, was sie antreiben: So raunen sich die Handwerker die unterschiedlichsten Geschichten zu, wofür das große Mühlrad des *Magierturms* (12) von Nutzen ist. Nur die Angehörigen des Zirkels der Zinne, deren hoch aufragendes Gebäude am Rande Oberarwings liegt, kennen die unteren Stockwerke ihres Turms und die darin verborgene Konstruktion, die das Wasser antreibt. Der zugänglichste unter den Zaubern ist der Zirkelrat Asmus Jalander (Mensch, *935 LZ, geborener Theoretiker, freundlich und kauzig), der in der ganzen Stadt hohes Ansehen genießt – auch weil er schon mehr als einmal aus eigener Tasche Leute angeheuert hat, um kleinen und größeren Problemen in der Stadt und ihrem Umland auf den Grund zu gehen.

Einkaufen in Arwingen

Tions Schmiede (13): Seit vier Jahrzehnten steht direkt am Fluss die große Schmiede des alten Tion (Mensch, *934 LZ, fast blind). Mittlerweile führt sein Enkel den Hammer des Meisters und schürt die Glut mit kleineren Feuerzaubern, doch die Waffen haben noch immer die gute Qualität, die den Großvater bekannt gemacht hat. Schwerter, Äxte, Speerspitzen und Dolche: Alles, was man hier erstehen kann, ist solide und gut gearbeitet. Hin und wieder kann man auch ganz besondere Stücke erwerben, deren Qualität weit höher scheint. Konkurrernde Schmieden munkeln, diese Stücke wären gar nicht in Tions Schmiede entstanden, sondern seien Fundstücke aus den Südlichen Zitadellen.

Rüst- und Lederzeug (14): Mitten im Herzen des Klapperviertels befindet sich die Lederwerkstatt von Marielle Leinbach (Mensch, *967 LZ, gutmütig). Aus Tierhäuten fertigt sie alles: vom Köcher bis zur Vollrüstung. Ihre Schwester Inka (Mensch, *971 LZ, hochnäsiger) sorgt für reichlich Verzierung, wenn der Kunde dies wünscht. Die Preise, vor allem für das Zierwerk, sind nicht günstig, erscheinen für die gute Handwerksarbeit jedoch angemessen.

Das Provianttäschel (18): Nicht nur Handelsgüter werden in Arwingen verladen, auch viele Reisende nutzen den Hafen als Umsteigeort vom Land- auf den Wasserweg und umgekehrt.

Dass diese Proviant brauchen, hat der Händler Ragin (Gnom, *964 LZ, stets lächelnd) schnell erkannt. Im Handelsviertel steht sein Laden für jegliche Art von Verpflegung und Reiseausrüstung. Neben diversem Trockenfleisch, Weinschläuchen, Reisefässchen mit Bier und haltbarem Gebäck gibt es auch Zelte, Tornister, Bettrollen und Tongeschirr zu kaufen. Besonders beliebt sind die kleinen Fläschchen mit einem Trank gegen Übelkeit auf See und das Mückentonikum für die Überlandreise durch das Seelenmoor.

Märkte: Arwingen hat neben seinen vielen Festen auch regelmäßig Märkte. Jeden Wochenanfang kommen die Bauern aus dem Umland in die Stadt und bieten auf dem Platz der Farben ihre Waren feil. Alle zwei Monate übernehmen die Handelshäuser Arwings den großen Marktplatz und verkaufen aus ihren Lagern, was auch immer die Schiffe geliefert haben. Hinzu kommen Waffen- und Rüstungsschmiede, Lederer und Trankbrauer aus Sarnburg und anderen großen Städten Selenias. So gibt es kaum etwas, was man nicht an solch einem Markttag in der Stadt kaufen könnte. Und an ganz besonderen Ständen, wie jenem des Ragorr (Varg, *972 LZ, Narbe über linkem Auge) kann man Gegenstände nach Wunsch bestellen. Der vargische Händler, laut eigener Aussage aus der fernen Surmakar stammend, beschafft angeblich alles, was man sich vorstellen kann, von ganz profanen Dingen in besonderer Qualität bis hin zu magischen Waffen aus der Feenwelt.

Im Gegensatz zu den breiten Straßen der Oberstadt sind die Gassen im Klapperviertel eng und verwinkelt. Die kleinen Kanäle laufen daran entlang, verschwinden unter Mauern in den Höfen der Handwerker, tauchen wieder auf, führen über Brücken und weiter den Hang hinab. Die nach und nach errichteten Häuser haben hier und da die Wege verstellt und manche Abzweigung endet bald in einer Sackgasse. Wer sich hier nicht auskennt, kann sich leicht verlaufen im Irrgarten der Treppen und Hinterhöfe. Zudem ist es stets laut: Das Klappern der Mühlräder, das Knirschen der Muschelmahlsteine und das Klirren der Schmieden wird nur manchmal noch übertönt vom hellen Geschrei der Kinder, wenn deren kleine Holzboote die Kanäle bergab jagen.

Unterarwingen

Unterarwingen, direkt an der Küste gelegen, ist das jüngste Viertel der Stadt. Hier ließ der Kaiser vor kurzem eine große Schiffswerft bauen und lockte Fachleute aus Patalis und Arbeiter unterschiedlichster Herkunft an. Ihre kleine aber sehr saubere Wohnsiedlung bedeckt mittlerweile den gesamten Grund von der Küste bis zum Klapperviertel. Zwischen der Werft und der Mündung des Aar-Kanals befindet sich der *alte Hafen* Arwingsens, der heute nur noch als Anlagestelle für kleine Schiffe und Fischerboote dient. Neben ihrer Erfahrung im Schiffsbau, brachten die Patalier auch die Verehrung der Luseria, der Göttin der Künste mit sich. Und wo zunächst nur Steinmetze und Holzschnitzer im Dienst der Werft tätig waren, findet man heute viele verschiedene Künstler, die ihre Werkstatt betreiben. In der Mitte Unterarwingsens liegt ein kleiner Platz, *Geschmeideeck (9)* genannt, denn hier arbeiten Goldschmiede, Edelsteinschleifer und sogar ein seealbischer Muschelschnitzer. Die Freifläche dient hin und wieder einer Schaustellertruppe als Bühne, und einmal im Monat erfreut ein Puppenspieler die Herzen der Kinder. Luseria ist den Pataliern jedoch nicht nur die Herrin der Künste, sondern vor allem die Göttin des Mondes, was immer wieder zu Spannungen mit der Yonnus-Kirche führt, deren Tempel (16) im Handelsviertel steht.

Der Hafen

Am anderen Ende der Bucht, gegenüber von Klapperviertel und Unterarwingen, liegt der neue Hafen. Hinter den Stegen und Lagern erstreckt sich ein Gewirr von kleinen Gassen – vorne stehen die Gasthäuser für die Matrosen, die Spelunken und Bordelle, aber auch die Pfeifenhäuser, die die Seealben schätzen, wenn sie an Land gehen. In den kleinen wackligen Bauten dahinter leben die Tagelöhner, die im Hafen immer dann Arbeit finden, wenn die Ladung eines Handelsschiffes gelöscht werden muss. Bleiben die Schiffe aus, herrscht oft Hunger und Elend. Der Stadtrat betreibt Notküchen, in denen die Armen in diesen Zeiten Essen bekommen, und im *Spital zur Helfenden Hand (19)* sorgen die heilenden Brüder und Schwestern für das gesundheitliche Wohl der Anwohner. Seit sie mit der Markgräfin Melinde in die Stadt kamen, ist es ihnen gelungen, die meisten Seuchen fern zu halten, und ganz allgemein ist die Lage der Tagelöhner durch den Bau der kaiserlichen Werft deutlich besser geworden. Die Hafenanlagen, wie auch der Küstenstreifen vor Unterarwingen, sind durch höhere Kaianlagen gegen die mitunter schweren Sturmfluten geschützt, die bei ungünstigem Zusammenspiel von Sturm, Monden und Gezeiten aufziehen. Trotzdem stand schon mehr als einmal in den letzten paar hundert Jahren den Leuten hier das Wasser bis zum Halse.

Tempel in Arwingen

Tempel des Drugon (4): An der westlichen Seite des Platzes der Farben liegt der Tempel des Drugon. Nachdem immer mehr Handwerker ins Klapperviertel zogen, erbauten sie ihrem Gott zu Ehren dieses Haus: ein großer Steinbau, dessen Fassade reich verziert ist. Im

Ein Sturm zieht auf

Die Werft in Arwingen stellt in mehreren Belangen das Epizentrum unterschiedlicher Konflikte dar. Selenia war lange Zeit nicht sonderlich präsent auf den angrenzenden Meeren und hat daher auch seine Hand nicht nach Besitztümern fern seiner Küsten ausgestreckt. Dies oblag hauptsächlich dem Mertalischen Städtebund in der nördlichen Kristallsee, sowie im Westen an der Ewigen See Patalis. Nun aber stärkt das Kaiserreich seine Flotte. Der Städtebund sieht dies als direkte Konkurrenz und ist von solcherlei Bestrebungen wenig erfreut. Schon gibt es erste Gerüchte über Spione in der Stadt, die dem Geschehen auf der Werft Einhalt gebieten sollen. Dies ist ein Grund, warum sich Arwingen immer mehr dem Seealbischen Bund öffnet – was die Mertalier als alte Konkurrenten der Seealben nur noch mehr gegen Selenia aufbringt. Patalis dagegen ist schon immer direkter Konkurrent des Reiches gewesen und hat nun eine direkte Ohrfeige erhalten, als der Kaiser mit nicht geringen Geldmitteln Fachkräfte abgeworben und nach Arwingen gebracht hat. Die Patalier in Arwingen werden daher von der heimischen Bevölkerung sehr skeptisch beobachtet. Die meisten der Handwerker geben hier ihr bestes und verdienen mehr als mancher Arwinger. Andererseits kann sich niemand sicher sein, ob es unter den Arbeitern auf der Werft nicht auch einige Heimattreue gibt, die aus ganz anderen Gründen dem Angebot Selenias gefolgt sind ...

hinteren Teil des länglichen Gebäudes steht ein großer Altar, darüber wachend zu beiden Seiten Darstellungen des Gottes. Eine zeigt einen Gnom mit Zirkel und einem Geldsack, die andere Statue hält in der Linken ein Mühlrad, auf das sie mit der Rechten Wasser gießt, eine Darstellung, die speziell auf die Wasserläufe Arwingsens anspielt. Das große Buntglasfenster hinter dem Altar zeigt die Legende, wie Drugon den Völkern Dragoreas die Handwerkskunst brachte. Die Erzählung führt bis zu einem Abschnitt, der die Mühlen des Klapperviertels zeigt, den ganzen Stolz der Arwinger Handwerker.

Haus der Wogen (3): Der Tempel der Sinbara ist deutlich älter als sein Gegenüber. Drei Rundbögen schließen den Vorplatz ein, in dessen Mitte ein Brunnen steht. Dahinter beginnt das eigentliche Gebäude. Die Wände sind recht schlicht gehalten, im Zentrum des Bauwerks steht in einem mehreckigen Wasserbecken eine Statue, die das Abbild der schönen Meeressäugerin zeigt. Drumherum liegen Schalen, meist üppig gefüllt, denn kaum jemand fährt zur See, ohne der launischen Sinbara vorher ein Opfer zu bringen.

Halle der Monde (16): Im Handelsviertel nördlich des Kanals im alten Teil der Stadt liegt der Tempel des Yonnus. Da er noch aus der Zeit stammt, als Arwingen gerade mal 2000 Seelen zählte, wirkt er recht klein und bescheiden im Vergleich zu den Gotteshäusern am Platz der Farben. Mit dem großen Wasserbecken in der Mitte des steinernen Rundbaus ähnelt er dem Haus der Wogen. Nachts jedoch, wenn der große Mond am Himmel steht, öffnet der Diener des Yonnus die kleinen Türen an den vier Seiten des Beckens. Glitzernd im Mondlicht ergießt sich das silbrige Wasser in ein Muster aus Rinnen im Boden und zeigt die wahre Schönheit des Gebäudes. In den Nächten, in welchen alle drei Monde voll am Himmel stehen, begleitet der tiefe melodische Gesang der Priester die Einwohner rundherum durch ihren Schlaf.

Gasthäuser in Arwingen

Der Ratskeller (7): Im Untergeschoss des Rathauses liegt der Ratskeller. Das starke Zwergenbier aus der eigenen Brauerei des Wirtes Dungar Steinfass (Zwerg, *862 Z, knurrige Art) sowie die deftigen Speisen sind zwar nicht billig, doch umso schmackhafter. Daher ist der Ratskeller meist gut gefüllt, auch wenn man fast nie Einwohner der ärmeren Schichten trifft.

Luserias Treu (11): In Unterarwingen am Geschmeideeck liegt die kleine Gaststube des Ehepaares Atello aus Patalis. Bekannt ist sie zum einen für ihre Weine und leckeren Speisen, zum anderen auch als Anlaufpunkt für Barden und Mimen, die durch Arwingen reisen. So kann man in Luserias Treu gut und günstig essen, wie auch hin und wieder Liedern oder Gedichten aus fernen Landen lauschen. Gerüchte besagen allerdings auch, dass hier immer wieder patalische Spione verkehren ...

Zur Lachenden Maid (21): Im Hafenviertel Arwingens gelegen, hält die Lachende Maid, was ihr Name verspricht. Hier kann man nicht nur günstig Bier trinken und deftige Eintöpfe essen: Die stets fröhlich erscheinenden Bedienungen räumen gerne mal einen Tisch, um darauf zu tanzen. Es versteht sich, dass diese Schenke beliebt ist, nicht alleine bei Matrosen. Und wenn die Geldbörse stimmt, so hat Carina (Mensch, *962 LZ, drall, schallendes Lachen), die Wirtin der Lachenden Maid, noch einige Hinterzimmer mit den hübschesten Mädchen ganz Selenias – wie sie gerne sagt – von der anmutigen Vargin Brunin, bis zur kessen Gnomendame Lillie.

Carans Heim (22): Wer Glücksspiel sucht, der ist hier richtig.

Die etwas düster wirkende Kneipe im Hafenviertel schenkt zwar auch aus, und mit einem robusten Magen kann man in den Genuss billigen Essens kommen – doch hauptsächlich dreht sich an den Tischen alles um das Spiel. Zu Ehren Carans, des Gottes des Glückes und des Wettstreits, verlor schon mancher Seemann in diesem Haus seine gesamte Heuer an einem Abend. Der stets lächelnde und gut beleibte Wirt Torun (Gnom, *921 LZ) ist nicht böse drum, denn ein Teil des Einsatzes fließt stets in seine Taschen.

Herbergen in Arwingen

Zum goldenen Ross (5): Im besten Haus Oberarwingens legt man Wert auf gehobene Gäste. Wer nicht den entsprechenden Geldbeutel aufweist, wird hier keines der kleinen aber gemütlichen Zimmer bekommen. Doch wer es sich leisten kann, schläft in einem richtigen Bett mit guter Matratze.

Zur lieben Ruh' (6): Ebenfalls in Oberarwingen liegt diese Herberge des alt eingesessenen Jafus Hallnat (Mensch, *946 LZ, zugeknöpfte Art). Gemeinsam mit seiner Tochter führt er ein sauberes, gutbürgerliches Haus für Reisende, die sich zumindest einen gewissen Standard leisten können. Mit Doppel- oder Mehrbettzimmern in einer ruhigen Seitenstraße gelegen, bietet das Haus, was der Name verspricht.

Der Strohsack (20): Im Hafenviertel gleich hinter den Lagerhäusern liegt der Strohsack. In großen Gemeinschaftsräumen kann man eine einfache Strohmatten und eine Decke mieten und ruht zumindest trocken. Dafür ist die Unterkunft billig und man stellt fremden Reisenden keine Fragen.

Kapelle im Spital zur Helfenden Hand (19): Die Brüder und Schwestern der Helfenden Hand bilden einen Orden, bestehend aus Priestern der Flaedyne, der Göttin des Frühlings, der Wiedergeburt und Erneuerung und Priestern des Gunwar, des Gottes der Geburt, der Heilung und des Todes. Die kleine Kapelle im Spital ist daher beiden Göttern geweiht und der Gottesdienst richtet sich an beide gleichermaßen. Der große Raum bildet im hinteren Teil ein Halbrund. Auf mehreren hohen Wandteppichen sind Szenen aus den Erzählungen der beiden Götter dargestellt. Jeweils rechts und links zu Beginn des Halbrunds steht eine Statue. Die rechte zeigt Gunwar mit einem Säugling und einem Schädel auf den Armen und in einer Kutte mit gesichtsverhüllender Kapuze, die linke Flaedyne umgeben von Blumen. Auf dem Boden steht in der Mitte eine große goldene Schale, in welcher Dankesgaben an den Orden niedergelegt werden und da die Brüder und Schwestern ihre Sache verstehen, ist die Schale immer gut gefüllt. Doch trifft man hier auch häufig Abenteurer auf der Suche nach Lohnarbeit, denn manche Heilkräuter findet man nur in gefährlichen Gegenden wie dem Seelenmoor und so werden Recken zum Schutz der Priester gebraucht oder findige Naturkundler, die gleich selbst sammeln gehen.

Schrein der Myuriko (15): In Mitten des Gartens der Schwertalben steht eine achteckiger Pavillon umgeben von einem schmalen Wasserlauf. Eine Brücke führt ins Innere zum Schrein der Myuriko. Ein schlichter hölzerner Tisch trägt zu beiden Seiten die Skulptur eines Kranichs, dazwischen steht ein ewig leuchtendes Licht. Meist verströmen spezielle Rauchpulver einen angenehmen Duft. Auch wenn die Gottheit der Schwertalben in Selenia kaum Verehrung findet, so schätzen viele Bürger Arwingens die Ruhe des Gartens, und die Kintarai heißen ihre Nachbarn gerne in ihrer Mitte willkommen.

Pavillon der Künste (10): Am Geschmeideeck, dem Künstler- und Goldschmiedepfplatz in Unterarwingen steht der kleine Tempel der Luseria. Zunächst gab es nur einen hölzernen Schrein an einer



Seite des Platzes, doch mittlerweile haben die Kunsthandwerker des Viertels ein kleines Gotteshaus daraus gefertigt. Vier Statuen tragen ein aufwendig verziertes Dach. Sie repräsentieren die Künste – eine

Musikerin mit Harfe, ein Bildhauer mit Schlegel, ein Maler mit Pinsel und eine Darstellerin mit Maske sind kunstvoll aus edlem Holz geschnitzt.

Spiel und Abenteuer in der Arwinger Mark

Die Arwinger Mark mit all ihren Geheimnissen und mystischen Orten soll und darf den Spielleiter zu den ersten eigenen Abenteuern auf Lorakis und bei Splittermond animieren. Die Tiefen des Seelenmoores, Geheimnisse in den Katakomben unter den Südlichen Zitadellen, waghalsige Kletterpartien auf die Heliten bei Runhag – all das könnten die ersten Ausflüge Ihrer Abenteurergruppe in dieser fantastischen Welt sein.

Abenteurer

Durch den Meerhafen in Arwingen, die zentrale Lage auf Drago-rea und an der Kristallsee sowie die relative Nähe zum Mondpfad nach Takasadu eignet sich die Arwinger Mark für viele Abenteurer gleichermaßen: Sei es nun ein Kämpfer aus dem Meralischen Städtebund, eine Schattenklinge der Seealben, ein wandernder Furgand oder ein Gnom aus dem fernen Farukan – für jeden findet sich ein guter Grund, seinen Fuß auf Arwinger Boden zu setzen. So kann der Gnom auf dem Weg nach Takasadu sein – und damit zum Tor in Sarnburg. Die Schattenklinge dagegen wurde mit einem Schiff der Seealben an die Küste gespült, der Furgand erkundet neue Handelswege und die Metallqualitäten in diesem Land. Und keiner von ihnen wird in Arwingen sonderlich skeptisch oder abweisend behandelt: An Fremde ist man hier gewöhnt. Sicherlich wird man einem Sandläufer der Tarr in einem entlegenen Bergdorf anders begegnen als in der Hauptstadt der Mark. Trotzdem wird in diesem Landstrich kaum jemand wegen seiner Profession oder Abstammung vom Hof gejagt.

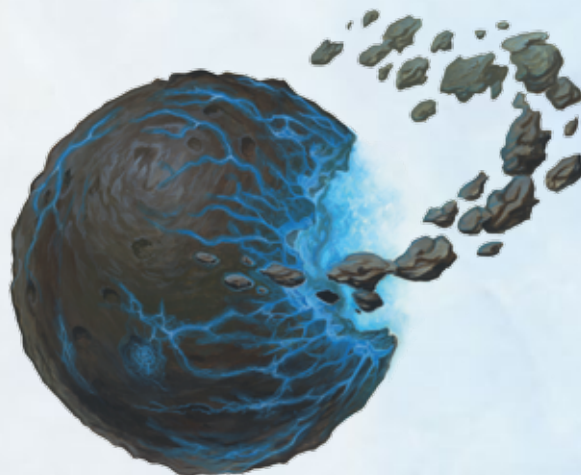
Abenteuer

Die Mark bietet viele verschiedenartige Abenteuerschauplätze. Stadtabenteuer kann man am besten in Arwingen ansiedeln. Ob man für einen der Handwerker aus dem Klapperviertel den Saboteur

seines Gewerkes finden muss, ob es um die Macht im Stadtrat oder die Bierqualität im Ratskeller geht, oder ob ein Seealb in den Gassen des Hafenviertels verschollen ist und nun von seiner Mannschaft gesucht wird: Arwingen ist dafür die richtige Bühne. Aber auch die anderen Städte der Mark bieten Platz für Stadtabenteuer, sind sie doch ausreichend groß und vor allem auch so grob beschrieben, dass der Spielleiter dort seine eigenen Vorstellungen realisieren kann.

Kleinere Expeditionen in die Wildnis führen häufig in den tieferen Kynhold oder in die nördlichen Wälder bis hinauf zum Bund der Wächter. Hier trifft man nicht nur auf unberührte, unerkundete und geheimnisvolle Natur, sondern auch auf die Gefahren, die eine Wildnis mit sich bringt: Steinlawinen, gefährliche Steilhänge, geheimnisvolle Orte, die kaum jemand zuvor betreten hat oder an denen der Vorhang zwischen dieser und den Anderswelten besonders dünn ist. Vielleicht steckt aber tatsächlich nur ein Haufen marodierender Rattlinge hinter dem merkwürdigen Verschwinden einer ganzen Wagenkolonne auf einer der Passstraßen ...

Noch düsterer und mystischer wird es in den Drachlingsruinen im Seelenmoor, auf den Plattformen der Heliten oder in den Kellern uralter Katakomben in den Südlichen Zitadellen. Hier warten Geheimnisse aus alten Zeiten auf wagemutige Abenteurer – und hier lauern schreckliche Gefahren, denen sich tapfere Recken stellen müssen, ehe ganze Dörfer oder Landstriche darunter zu leiden haben. Ausgangspunkt für solche Abenteurer sind nicht nur die in Not geratene Landbevölkerung: Auch die Markgräfin kann nicht überall sein und bindet gerne Söldlinge in die Sicherung ihrer Schutzbefohlenen mit ein. Der Zirkel der Zinne dagegen, vor allem in Person von Asmus Jalander, ist an magischen Geheimnissen aller Art interessiert – und magisch ist auf Lorakis bekanntlich alles. Und auch die Diener des Morkai können immer ein Schwert an ihrer Seite gebrauchen, wenn sie neugierig in die Schatten der Vergangenheit mancher Ruine hinabsteigen – um am besten vor dem Zirkel der Zinne an spannenden neuen Orten anzukommen.



Zwist der Geschwister

von Stefan Unteregger

mit Dank an meine Frau Chewie für Grundidee, Feinschliff und Kritik. Und dafür, dass Zarash mitgeht.

Zwist der Geschwister

Zwei keshabidische Geschwister kämpfen um ihr Erbe, das ihr Vater durch eine Reihe von Rätseln und Aufgaben verborgen hat. Da die beiden nicht zusammenarbeiten und das Erbe teilen wollen, heuert jeder von ihnen Unterstützung an.

Region: Arwinger Mark

Schauplätze: Stadt Arwingen

Erfahrung: Heldengrad 1

Zeitraum: 2-3 Tage, zeitlich beliebig anzusetzen

Hintergrund

Eshahab bid-Shezar war ein keshabidischer Baumeister, den es im Laufe seines Lebens nach Selenia verschlug. Im aufstrebenden Kaiserreich gab es viel zu tun, und der geschickte Fleckengnom brachte es bald zu Reichtum und einem hübschen Stadthaus in der Oberstadt von Arwingen. Doch mit seiner Familie hatte Eshahab weniger Glück: Seine beiden Kinder *Zarash* und *Daridi*, die er über alles liebte, zerstritten sich schon in jungen Jahren. Eshahab versuchte, die beiden zu versöhnen, aber erreichte damit nur einen endgültigen Bruch. Beide verließen ihr Elternhaus, um in der Fremde ihr Glück zu suchen. Zarash, der das Handwerk seines Vaters erlernt hatte, zog ins farukanische Pashtar, wo er mit seinen Bauwerken hohes Ansehen errang, während Daridi, deren Talent in der Illusionsmagie lag, in der Metropole Ioria mitten in der Kristallsee Fuß fasste.

Einstieg: Ein Gnom sucht Freunde

Das Abenteuer beginnt mit Zarashs Suche nach Helfern. Sobald der Gnom Arwingen erreicht, sieht er sich nach geeigneten Personen um, woraufhin ihm die Abenteurer auffallen. Passen Sie den Ort, an dem Zarash die Abenteurer anspricht, an Ihre Bedürfnisse an. Die Anwerbung kann auch verwendet werden, um die Gruppe überhaupt erstmals zusammenzubringen – in diesem Fall hat der Gnom im Hafenviertel oder auf dem Marktplatz bekannt gemacht, dass er Leute für eine knifflige Aufgabe sucht.

Egal, wie Zarash die Abenteurer kontaktiert, lädt er sie jedenfalls zunächst einmal in den Ratskeller (siehe Seite 26) ein, um dort in aller Ruhe zu besprechen, worum es geht. Eine ausführliche Beschreibung des Keshabid finden Sie auf Seite 37. Er erzählt Folgendes:

☞ Vor kurzem erhielt Zarash in Pashtar die Nachricht, dass sein Vater Eshahab gestorben ist (dem Gnom ist ehrliche Trauer über seinen Verlust anzumerken). Eshahab war ein Baumeister, der die letzten Jahre in Arwingen lebte und arbeitete.

☞ In dem Brief hieß es weiter, dass Eshahab sein Vermächtnis an seine beiden Kinder weitergeben wollte. Deshalb sollten beide

Über die Jahre hinweg versuchte Eshahab, seine Kinder zur Vernunft zu bringen, doch sie wollten einander nicht einmal sehen, geschweige denn, miteinander sprechen. Daher fasste der unglückliche Gnom den Plan, die beiden zumindest nach seinem Tod auszusöhnen. Er schloss sein Erbe in einer magisch gesicherten Kammer in seinem Keller ein, verbarg den Schlüssel und legte eine Spur aus Rätseln und Aufgaben, die keiner der beiden alleine bewältigen konnte. Er hoffte, dass die beiden, wenn sie gezwungenermaßen zusammenarbeiten müssten, ihren alten Streit beilegen würden.

Doch seine Hoffnung war vergebens: Zarash und Daridi erhielten nach Eshahabs Tod die Nachricht, dass keiner von ihnen sein Vermächtnis alleine erringen könnte, doch brachte sie das keineswegs auf die Idee, gemeinsam vorzugehen. Statt dessen heuerten beide Unterstützung an, um mit deren Hilfe das väterliche Erbe vor dem jeweils anderen finden zu können – statt der gemeinsamen Suche, die Eshahab im Sinn hatte, wird es einen Wettlauf um sein Erbe geben, der die beiden und ihre Helfer quer durch Arwingen führt.

Handlung

Zarash bid-Shezar wirbt die Abenteurer an, ihn zur Verlesung von Eshahabs Testament zu begleiten, um bereits fähige Helfer zur Hand zu haben, wenn er sich erwartungsgemäß nicht mit seiner Schwester einigen kann. Die Gruppe hat die Möglichkeit, sich auf die Suche vorzubereiten, bis dann am nächsten Tag der Wettlauf um das Erbe beginnt. Gemeinsam mit Zarash folgen die Abenteurer den von Eshahab an verschiedenen Orten versteckten Hinweisen und versuchen, den Schlüssel vor Daridi und ihren Helfern zu finden.

Auswahl der Abenteurer

Da **Zwist der Geschwister** zur Gänze in Arwingen spielt, können hier Abenteurer glänzen, die sich in der Stadt gut zurechtfinden. Gute soziale Fertigkeiten sind ebenso von Vorteil wie profunde Kenntnisse in *Straßenkunde*. Die recht unterschiedlichen Aufgaben erfordern jedoch auch Mut, ein wenig Kampfkraft und kreative Lösungen. Generell sollte die Gruppe Freude an kleinen Knobeleyen haben.

gemeinsam nach Arwingen kommen, um das Erbe ihres Vaters zu erhalten.

☞ Zarash und seine Schwester Daridi sind schon seit langem zutiefst zerstritten. Er bezweifelt, dass Daridi Interesse daran hat, das Erbe mit ihm zu teilen, und ihm selbst ergeht es nicht anders. Da es aber im Brief hieß, dass einer alleine das Vermächtnis nicht erlangen könnte, ist Zarash auf der Suche nach Helfern. Er weiß nicht, welche Art von Unterstützung er benötigt, daher scheint ihm eine Gruppe mit unterschiedlichen Talenten eine gute Wahl.

☞ Er bietet den Abenteurern 5 Lunare pro Kopf, wenn sie ihn zum Haus seines Vaters begleiten und dort unterstützen. Er betont ausdrücklich, dass er



keinesfalls will, dass die Gruppe seiner Schwester etwas antut oder sonstige ungesetzliche Dinge unternimmt. Er erwartet eher, dass zum Erringen des Vermächtnisses Rätsel oder andere Aufgaben zu lösen sind, denn solche Dinge liebte sein Vater schon immer.

☞ Wenn es der Gruppe gelingt, Zarash zu seinem Erbe zu verhelfen, stellt er außerdem eine zusätzliche Belohnung aus dem Vermächtnis seines Vaters in Aussicht (er weiß allerdings nicht genau, woraus dieses besteht).

🔍 Über seine Schwester erzählt der Gnom, dass sie gierig, durchtrieben und verlogen ist. Immerhin hält er sie aber nicht für fähig, ihn umzubringen, um das Erbe zu erlangen. Zarash hat Daridi schon seit Jahren nicht mehr gesehen und weiß nicht, dass sie inzwischen eine fähige Illusionistin geworden ist.

Sobald Zarash und die Abenteurer sich einig geworden sind, bittet er die Gruppe, ihn sogleich in die Oberstadt zu begleiten. Dort wohnt jener Mann, der von seinem Vater als Testamentsvollstrecker eingesetzt wurde und von dem auch der Brief stammt, der den Gnom nach Arwingen führte: *Asmus Jalander*, Ratsmitglied des Zirkels der Zinne in der Stadt.

Vom Rat zur Tat

Zirkelrat Jalander (Mensch, *935 LZ, wallende Robe und langer Bart, geborener Theoretiker, freundlich und kauzig; die Abenteurer können ihm auch im Abenteuer **Das Geheimnis des Krähenwassers** begegnen) begrüßt seine Besucher freundlich, wobei er Zarash sein Beileid über den Verlust seines Vaters ausdrückt. Der alte Magier war ein guter Freund des Verstorbenen und wurde daher von diesem gebeten, sein Vermächtnis zu regeln. Er erklärt, schon alles vorbereitet zu haben, und schlägt vor, gleich zu Eshahabs Haus aufzubrechen. Auf dem Weg von seiner Wohnstätte zum Haus des Verstorbenen erkundigt sich der Zirkelrat auch neugierig, wer Zarashes Begleiter sind. Sollte er erfahren, zu welchem Zweck die Abenteurer mitgekommen sind, entkommt ihm ein leichter Seufzer, er wirkt aber auch nicht besonders überrascht. Sollte er von den Abenteurern darauf angesprochen werden, so wird er nur vieldeutig sagen, dass er nicht gedenke, sich in diese Angelegenheit einzumischen – das sei nur Sache der Geschwister.

Eshahabs Stadthaus liegt im westlichen Händlerviertel. Der schmucke, zweistöckige Bau macht einen verlassenen Eindruck – alle Fensterläden sind fest verschlossen. Trotzdem öffnet, als Jalander gerade nach dem Schlüssel kramt, Daridi von innen die Tür und begrüßt die Ankommenden mit aufgesetzter Fröhlichkeit. Auf Jalanders verwunderte Nachfrage erklärt sie, von früher noch einen Schlüssel gehabt zu haben. Dass zwischen Zarash und Daridi tiefe Eiszeit herrscht, ist schon an der unterkühlten Begrüßung der beiden Geschwister zu erkennen.

Sobald alle Beteiligten im Haus versammelt sind, fragt Jalander beide Geschwister, ob sie dem Wunsch ihres Vaters folgen und das Erbe gemeinsam antreten wollen. Nachdem beide rundheraus ablehnen, seufzt der Zirkelrat erneut traurig und verkündet:

“Nun gut. Ich werde morgen nach den Anweisungen des Verstorbenen verkünden, wie das Vermächtnis zu erlangen ist. Wisset, dass dabei mehrere Aufgaben zu lösen sein werden, die euch, soviel darf ich verraten, durch ganz Arwingen führen werden. Ich bitte euch, nochmals in euch zu gehen und euren Entschluss zu überdenken, allein schon um eures Vaters willen. Wenn ihr zu keiner Einigung kommt, steht es jedem von euch frei, es auf eigene Faust zu versuchen. In diesem Fall soll, so der letzte Wille eures Vaters, das Erbe demjenigen gehören, der es als erster an sich nehmen kann.”



Die Konkurrenz

Daridi kam schon vor einigen Tagen in Arwingen an. Diese Zeit nutzte sie nicht nur, um zwei Helfer anzuwerben (genaue Beschreibungen sowie die Werte aller drei finden Sie ab Seite 38), sondern auch, um sich Zugang zum Haus ihres Vaters zu verschaffen. Sie hoffte, das Vermächtnis zu finden, bevor ihr Bruder auftaucht, wurde aber enttäuscht: Das Schloss, das das Erbe beschützt, ist magisch gesichert und kann nur mit dem passenden Schlüssel oder mächtiger Bannmagie (auf die sie keinen Zugriff hat) geöffnet werden – und obwohl Daridi das ganze Haus auf den Kopf stellte, fehlt von diesem Schlüssel jede Spur.

Der Gnomin fiel allerdings ein seltsames Bild im Arbeitszimmer ihres Vaters auf. Sie konnte zwar nicht deuten, was es damit auf sich hat, ist sich aber sicher, dass es ein Teil eines Rätsels ihres Vaters ist. Daher veränderte sie das Bild mit einer *Objektillusion*, um sich einen Vorteil zu verschaffen (siehe dazu **Das Bild des Verstorbenen**, siehe unten). Solange Zarash und die Abenteurer im Haus sind (und sie sich nahe genug am Bild befindet), kanalisiert Daridi den Zauber.

In weiterer Folge finden Sie immer wieder Kästen wie diesen, in denen die Handlungen von Daridi und ihren Helfern beschrieben werden.

Der Zirkelrat veranlasst, dass eine Auswahl leckerer Speisen ins Haus geliefert wird, um so für den Abend eine versöhnliche Atmosphäre zu schaffen. Außerdem haben alle Anwesenden die Möglichkeit, sich im Haus umzusehen.

Eshahabs Haus

Das Stadthaus ist wohnlich eingerichtet. Die wertvolleren Habseligkeiten des Verstorbenen wurden nach seinem Tod sicher verwahrt, und viele Möbel sind mit Tüchern bedeckt, um sie vor Staub zu schützen. Im Erdgeschoss befinden sich ein großer Empfangsraum und die Küche, der erste Stock wird von Eshahabs persönlichen Räumen eingenommen. Im zweiten Stockwerk gibt es mehrere Zimmer, in denen sich die Geschwister und ihre Helfer einquartieren können. Das Mobiliar ist allerdings bis auf ein Gästezimmer vornehmlich für Gnome gefertigt worden, was die Übernachtung für groß gewachsene Abenteurer möglicherweise ein wenig un bequem macht. Folgende interessante Dinge kann man bei einem Rundgang durch das Haus entdecken:

Das Bild des Verstorbenen

Eshahabs Arbeitszimmer im ersten Stock ist geräumig und hell. Über dem Schreibtisch hängt ein Selbstporträt des Verstorbenen: Der Gnom blickt lächelnd auf den Raum herab. In seinen Händen hält Eshahab ein Gemälde, das er dem Betrachter entgegenstreckt. Es stellt einen prachtvollen Sonnenaufgang über der Bucht von Arwingen dar.

Dieses Bild wurde, wie oben schon erklärt, von Daridi mit einer Objektillusion verändert (auf Seite 31 ist das Portrait so abgebildet, wie es in Wirklichkeit aussieht). Solange die Gnomin den Zauber kanalisiert, ist der Bauplan in Eshahabs Hand, der einen wichtigen Hinweis enthält, durch die Illusion des Gemäldes mit dem Sonnenaufgang verdeckt. Die Abenteurer können diese List auf folgende Arten durchschauen (was jedoch nicht bereits an dieser Stelle nötig ist):

☞ Mit *Magie erkennen* entdeckt man, dass die Umgebungsmagie rund um das Bild stärker ist. Dies gibt einen Bonus auf einen eventuellen Versuch der Identifizierung des auf dem Bild liegenden Zaubers.

☞ Den wirkenden Zauber zu identifizieren (*Splittermond: Die Regeln* S. 150), ist gar nicht einfach, da die Illusion eines Bildes auf einem Bild durch Betasten nicht zu entdecken ist und der Zauber natürlich darauf ausgelegt ist, nicht durchschaut zu werden. Die Schwierigkeit der Probe auf *Arkane Kunde* beträgt in diesem Fall 24. Je nach Kenntnissen der Abenteurer in die Illusionsmagie, kann die Probe erleichtert werden (siehe obiger Verweis).

☞ Sollte die Probe gelingen, finden die Abenteurer heraus, dass der Zauber Objektillusion auf dem Bild liegt. Anschließend könnte versucht werden, ihn mit Bannmagie zu brechen oder aber ihn mit Hilfe des Zaubers *Wahrer Blick* zu durchschauen.

☞ Letzteres ist auch ohne vorherige Identifikation des Zaubers möglich, sofern der Wahre Blick aktiv ist, wenn die Abenteurer das Bild betrachten. In diesem Fall ist eine Wahrnehmung-Probe nach den üblichen Regeln des Zaubers erlaubt.

☞ Während Daridi schläft, kann sie den Zauber nicht kanalisieren. Sie achtet darauf, erst nach den Abenteurern zu Bett zu gehen und vor ihnen aufzustehen (und hat sich außerdem das Gästezimmer direkt neben dem Arbeitszimmer gesichert), aber wenn jemand etwa nachts durch das Haus schleicht, sieht er das Bild so, wie es wirklich aussieht.

☞ Dasselbe gilt, wenn Daridi auf andere Art dazu gebracht wird, den Zauber fallen zu lassen oder wenn sie sich aus irgendeinem Grund weiter als 15 Meter von dem Portrait entfernen muss.

Die Schatzkammer

Im Keller des Hauses befindet sich in einer Nische eine schwere Tür aus massivem Stahl. Sie ist von außerordentlich guter Qualität und wurde offenbar erst nachträglich eingebaut. Das Schloss – ein Meisterwerk eines keshabidischen Fallenmeisters – ist durch Magie geschützt und wohl (zumindest mit den Mitteln der Abenteurer) nur durch den passenden Schlüssel zu öffnen. Hinter dieser Tür verbirgt sich Eshahabs Vermächtnis, wie Zirkelrat Jalander auf Nachfrage bestätigt. Den Schlüssel zu dieser Tür gilt es zu erlangen.

Mit einer *Wahrnehmung*-Probe gegen 20 erkennt man bei genauer Untersuchung des Schlosses übrigens ein paar feine, recht frische Kratzer – Tuval hat auf Daridis Befehl versucht, es zu knacken, sich aber an dem verzauberten Schloss die Zähne ausgebissen.

Vorbereitungen

Weder im Verlauf des Abends noch am darauffolgenden Vormittag kommt es zu einer Einigung zwischen den Geschwistern. Wenn die Abenteurer den beiden nicht beim Streiten zusehen wollen, sondern die Zeit lieber nutzen möchten, um sich schon einmal auf die anstehende Aufgabe vorzubereiten, gibt es mehrere Möglichkeiten:

Gespräch mit der Konkurrenz

Wenn Daridi sich nicht gerade mit ihrem Bruder zankt, unterhält sie sich gern mit den Abenteurern. Sie versucht dabei, sich bei ihnen möglichst beliebt zu machen und sie auszuhorchen, gleichzeitig aber so wenig wie möglich von ihren Fähigkeiten preiszugeben.

Ragorr und Tuval lungern die meiste Zeit über im Haus herum und plündern die vom Zirkelrat zur Verfügung gestellten Vorräte. Am späteren Abend verschwindet Tuval für zwei Stunden in der Unterstadt, um dort mit ein paar alten Freunden Kontakt aufzunehmen (siehe unten bei **Hilfe aus der Gosse**). Ragorr wird mit fortschreitendem Alkoholgenuss zwar streitlustiger, aber auch redselig, sodass ein geschickter Abenteurer ihm mit einer *Empathie*-Probe gegen Ragorrs Geistigen Widerstand (16) nützliche Informationen über Daridi (zum Beispiel, dass sie eine Illusionistin ist) entlocken könnte.

Stadtrundgang

Ein ausführlicher Spaziergang durch Arwingen ist durchaus hilfreich, da die Gruppe so ein Gefühl für die Stadt bekommen und die wichtigsten Sehenswürdigkeiten kennenlernen kann. Wenn sich die Abenteurer für einen solchen Ausflug entscheiden, sollten Sie ihren Weg mit den Spielern gemeinsam auf dem Stadtplan nachvollziehen. Beschreiben Sie die Stadtviertel, die dabei durchquert werden, und weisen Sie auf wichtigere Gebäude hin, an denen die Spaziergänger vorbeikommen. Je nachdem, welchen Weg sie nehmen, haben die Abenteurer so vielleicht schon den einen oder anderen Schauplatz der morgigen Rätseljagd entdeckt, was es ihnen dann erleichtert, die Hinweise zu deuten. Jeder Teilnehmer am Spaziergang erhält dadurch während des Wettkampfes einen leicht positiven Umstand (Bonus in Höhe von 2 Punkten) auf jene *Straßenkunde*-Proben, mit denen ermittelt wird, wie schnell die Gruppe zur nächsten Station gelangt.

Abkürzungen suchen

Nachdem der Zirkelrat andeutete, dass es auf der Suche nach Hinweisen kreuz und quer durch die Stadt gehen wird, ist es keine schlechte Idee, Abkürzungen und wichtige Wegstrecken im Vorfeld auszukundschaften. Jeder Abenteurer, der das gezielt versucht, darf eine *Straßenkunde*-Probe gegen 20 ablegen. Bei Erfolg erhöht sich der oben unter **Stadtrundgang** genannte Bonus um 1 Punkt (+1 je EG). Bei Misserfolg verringert sich der Bonus entsprechend um 1 Punkt pro negativem EG (und kann auch zu einem Malus werden).

Hilfe aus der Gosse

Abenteurer, die sich in zwielichtigeren Kreisen auskennen, könnten dort Unterstützung suchen. Ein paar beispielhafte Möglichkeiten:

☞ Mit einer *Straßenkunde*-Probe gegen 15 lassen sich ein paar Straßenkinder zusammenschleichen, die für eine Handvoll Telare (4W6) die Konkurrenten der Gruppe im Auge behalten. Wenn die Abenteurer von dieser Möglichkeit Gebrauch machen, können sie während des Wettstreits jederzeit innerhalb von 2W10+2 Minuten herausfinden, wo sich Daridi und ihre Handlanger gerade befinden.

☞ Mit einer *Straßenkunde*-Probe gegen 20 findet man in den Tavernen am Hafen ein paar Schläger, die sich für 1 Lunar pro Kopf anheuern lassen, eine kleine Prügelei mit der Konkurrenz zu inszenieren, um diese ein wenig aufzuhalten. Verwenden Sie für die Schläger die Werte von Räufern (*Splittermond: Die Regeln* Seite 276), aber mit Schlagstöcken als Waffen (1W6+2, WGS 6 Ticks, Merkmal *Stumpfs*). Von dieser Option kann auch die Konkurrenz Gebrauch machen, wenn Sie Ihrer Gruppe während des Wettstreits einen zusätzlichen Kampf gönnen wollen – Tuval verfügt über passende Kontakte.

Meldung an die Obrigkeit

Gesetzestreue Abenteurer möchten vielleicht die Autoritäten der Stadt über den bevorstehenden Wettstreit der Geschwister informieren. Mögliche Ansprechpartner sind die Stadtgarde, die Burg oder

der Zirkel der Zinne. Zwar ist bei keiner dieser Stellen Unterstützung zu erhalten, weil man die ganze Angelegenheit als amüsante Privatsache ansieht, aber schon die Verständigung der Obrigkeit hat positive Auswirkungen: Es wird offiziell zur Kenntnis genommen, dass die Gruppe in absehbarer Zeit die halbe Stadt auf den Kopf stellen wird,

was es im Zweifelsfall leichter macht, gewisse seltsame Verhaltensweisen zu erklären. Die Einstellung aller Wachen, denen die Abenteurer im weiteren Verlauf des Abenteuers begegnen, ist um eine Stufe verbessert (siehe *Splittermond: Die Regeln* S. 145).

Es geht los!

Bei einem ausgedehnten Mittagessen am nächsten Tag unternimmt Zirkelrat Jalander noch einen letzten, vergeblichen Versuch, Daridi und Zarash zum Einlenken zu bewegen. Danach ruft er am Nachmittag alle Anwesenden in Eshahabs Arbeitszimmer zusammen und erklärt den Wettstreit der Geschwister für eröffnet: Das Vermächtnis soll demjenigen der beiden gehören, der mit dem Schlüssel zur Schatzkammer zurückkehrt. Dann räuspert sich der Zirkelrat und verliest den ersten Hinweis:

*Das Bild, das ich malte,
Zeigt den Beginn:
Den Plan, den ich halte,
Behaltet im Sinn.
Ganz droben stehen
Acht im Kreis.
Muss der Kleinste sich drehen,
Gibt Wahrheit er preis.*

Wenn die Abenteurer Daridis Illusion nicht enttarnt haben, dürften sie nun verwirrt sein: Der Spruch passt zwar auf Eshahabs Selbstportrait, ergibt aber keinen Sinn, solange in der Hand des Gnoms ein Gemälde eines Sonnenaufgangs zu sehen ist. Daridi täuscht ebenfalls völlige Ratlosigkeit vor und erklärt, sich mal mit ihren Leuten beraten zu wollen. Dann brechen die drei so schnell wie möglich zum Turm des Zirkels der Zinne auf. Der Zirkelrat ahnt zwar, dass Daridi das Bild verzaubert haben muss, aber da er seinem alten Freund versprochen hat, sich nicht in die Angelegenheit einzumischen, verrät er den Abenteurern nichts.

Sobald die Gnomin das Haus verlassen hat, kann sie die Kanalisierung aufgrund der Wirkungsweite ihres Zaubers nicht länger aufrecht erhalten, und das Portrait nimmt sein wahres Aussehen an.

Die Lösung des Rätsels lautet natürlich „Der Turm des Zirkels der Zinne“; die drei Zahlen auf dem Bild (I, II und III) markieren den TURM auf dem Plan, die Hand, die den ZIRKEL hält und der Daumen der linken Hand, der auf die ZINNE deutet. Halten Sie fest, wie lange die Gruppe braucht, um das veränderte Bild zu bemerken und auf die richtige Lösung zu kommen: Genauso lang ist der anfängliche Vorsprung der Konkurrenz. Im Notfall kann Zarash einen Hinweis geben („Seht mal, sind das hier nicht Zahlen in dem Bild?“).

Der Turm des Zirkels

Der Hinweis auf dem Gemälde führt zum Turm des Zirkels der Zinne. Dieser liegt am Rand Oberarwingsens und überblickt das Klapperviertel und die Bucht. Der mächtige Bau ragt hoch in den Himmel, und schon beim Näherkommen erkennen die Abenteurer, worauf sich der zweite Teil des Rätselspruchs beziehen könnte: Knapp unterhalb des Turmdaches stehen auf einem Sims, der um den Turm

herumläuft, Statuen berühmter Angehöriger des Ordens – insgesamt acht an der Zahl.

Besucher des Turms werden unten am Eingang nach ihrem Begehrt gefragt. Um die diensthabende Magierin *Solandra* (Mensch, *962 LZ, kurze, nachtschwarze Haare, langatmige Sprechweise) davon zu überzeugen, eine Gruppe Fremder einzulassen, ist ein wenig Überzeugungsarbeit notwendig (GW 19, Entschlossenheit 12, Einstellung *neutral*; die Ressourcen *Ansehen* und *Stand* können als Bonus verwendet werden). Sollte ein Abenteurer Mitglied des Zirkels sein oder die Gruppe daran gedacht haben, sich von Zirkelrat Jalander ein Empfehlungsschreiben ausstellen zu lassen, werden die Abenteurer sofort hereingebeten. Falls die Abenteurer und ihre Konkurrenten einigermaßen gleichzeitig hier ankommen, muss jene Gruppe, die als zweites eintrifft, unten warten, bis die anderen den Turm wieder verlassen haben, denn die Magier haben kein Interesse daran, dass die Streithähne sich auf ihrem Dachboden in die Haare kriegen. In diesem Fall ist nach dieser Station also der Vorsprung der führenden Gruppe so hoch, wie die andere Gruppe braucht, um den Hinweis zu erlangen.

Sobald Solandra erfährt, dass die Gruppe auf den Dachboden des Turmes möchte, hüstelt sie etwas verlegen und meint: „Oh... na, dann passt auf die Siebenbeißer auf!“ Auf nähere Nachfrage gibt sie zu, dass der Dachboden in letzter Zeit kaum mehr betreten wurde, da sich dort eine äußerst bissige Art von Siebenschläfern eingenistet hat



Der Wettlauf

Um festzustellen, welche der beiden Parteien bei dem Wettstreit die Nase vorn hat, können Sie folgendes Vorgehen verwenden:

🕒 Zu Beginn hat Daridi eine bestimmte Anzahl von Minuten Vorsprung (sofern die List mit dem Bild durchschaut wurde, ist der Vorsprung womöglich kleiner, da auch die Abenteurer das Bild schon vor dem eigentlichen Rätsel näher betrachtet haben).

🎲 Um möglichst schnell zur nächsten Station zu gelangen, darf eine *Straßenkunde*-Probe gegen 20 abgelegt werden (ein Abenteurer würfelt, die anderen können *unterstützen*). Ein Gelingen der Probe und jeder positive EG verringern den Vorsprung der Konkurrenz um eine Minute (oder erhöhen den

Vorsprung der Abenteurer), negative EG wirken umgekehrt. Abenteurer, die Arwingen ausgekundschaftet haben (siehe Seite 30), haben einen Bonus auf diese Proben.

🕒 Bei jedem Rätsel und jeder Aufgabe ist angegeben, wie lang Daridi braucht, um sie zu lösen (jeweils in der Überschrift der **Die Konkurrenz**-Kästen). Vergleichen Sie diese Zeit mit dem Vorgehen Ihrer Spieler; der Abstand zwischen den beiden Gruppen verändert sich entsprechend.

🕒 Wenn die beiden Gruppen fast gleichauf liegen (Vorsprung unter zwei Minuten) können Sie zu den Verfolgungsjagd-Regeln (*Splittermond: Die Regeln*, Seite 148) greifen, um zu bestimmen, wer die nächste Station als erster erreicht. Alternativ können Sie natürlich auch einfach grob abschätzen, wie die beiden Gruppen zueinander liegen und eher von dramaturgischen Gesichtspunkten abhängig machen, ob und wann sie sich unterwegs treffen.

(genauere Informationen, vor allem die Tatsache, dass die Tierchen infolge eines missglückten magischen Experimentes nicht nur höchst aggressiv, sondern auch leicht giftig sind, muss man ihr mit einer *Diplomatie*-Probe gegen 15 ziemlich nachdrücklich abringen). Die Abenteurer haben die ausdrückliche Erlaubnis, sich gegen die Siebenbeißer zur Wehr zu setzen – den Magiern ist die ganze Sache recht peinlich.

Der Dachboden

Am Ende einer engen Wendeltreppe erreichen die Abenteurer den Dachboden des Turmes, einen großen, kreisrunden, zugigen Raum, der bis auf die Dachbalken und ein paar kleine Knochen auf dem

Boden leer ist. Falls Daridi vor der Gruppe hier war, liegen auch drei erschlagene Siebenbeißer herum. Mehrere der putzigen, aber gefährlichen Tierchen huschen über die Dachbalken und starren die Eindringlinge wütend an.

Diese bissigen kleinen Tiere ähneln gewöhnlichen Siebenschläfern, allerdings schimmert ihr dunkelgraues Fell leicht bläulich, und ihre Zähne sind bedrohlich lang. Sie kämpfen nicht als koordinierte Gruppe, stattdessen stürzt sich immer wieder eines der Tiere wie rasend auf einen Eindringling, der ihm zu nahe kommt. Siebenbeißer sind ausgezeichnete Kletterer und verfolgen Abenteurer auch auf den Sims, der um den Turm herumläuft, da sie das Turmdach als Teil ihres Reviers betrachten. Insgesamt befinden sich (inklusive der drei möglicherweise



von Daridi umgebrachten Tieren) 9 Siebenbeißer auf dem Dachboden, die aber nicht alle zwingend die Abenteurer attackieren.

Siebenbeißer

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
1	4	3	1	0	0	1	1
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
2	12	3	2	22	0	16	18
Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale		
Körper	9	1W6	6 Ticks	7-1W6	-		

Typus: Kleinwild, Tier

Monstergrad: 0 / 0-

Fertigkeiten: Akrobatik 9, Athletik 12, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 8, Wahrnehmung 6

Meisterschaften: Handgemenge (I: Verwirrung), Akrobatik (II: Meisterhafte Balance), Athletik (I: Kletteraffe; III: Freikletterer)

Merkmale: Dämmerlicht, Feigling, Gift (Blut 1 / Benommen / 1 Minute), Kreatur 3, Schwächlich

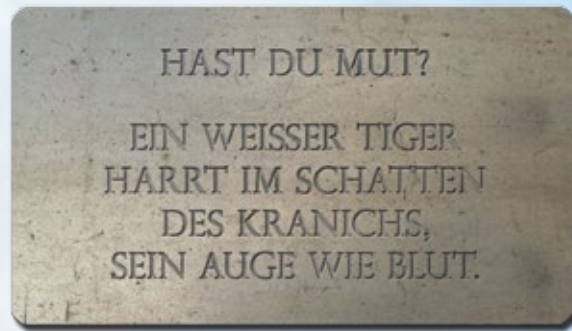
Beute: Fell (30 Telare; Jagdkunst gg. 15), Gift (1 Lunar, Alchemie gg. 25)

Der Dachboden hat acht gleichmäßig verteilte Fenster, über die man auf den schmalen Sims klettern kann, den die Abenteurer schon von unten bemerkten. Die acht Statuen stehen jeweils zwischen zwei Fenstern. Die kleinste von ihnen ist leicht zu finden, denn nur eine stellt einen Gnom dar. Auf den Sims hinauszuklettern ist halbwegs einfach, kann aber wegen der Siebenbeißer durchaus fordernd werden. Wenn die anderen Abenteurer dem Kletterer die Siebenbeißer vom Hals halten, genügt eine einfache *Akrobatik*-Probe gegen 15, um zu der Statue zu balancieren (siehe *Splittermond: Die Regeln*, Seite 102). Im Kampf steigt die Schwierigkeit auf 20, und nach Ihrem Ermessen können (zum Beispiel bei einem Patzer oder wenn der Abenteurer Schaden nimmt) zusätzliche Proben anfallen. Zarash ist (im Gegensatz zu seiner Schwester) nicht schwindelfrei, hilft aber gern im Inneren des Turms bei der Abwehr der Siebenbeißer und wirkt den Zauber *Standfest*, wenn möglich in verstärkter Version (Bonus in Höhe von 2 bzw. 4 Punkten auf Proben zum Balancieren) auf denjenigen, der sich auf den Sims wagt. Er drängt außerdem darauf, den Kletterer anzuseilen, falls die Abenteurer nicht selbst daran denken. Bei der Statue angelangt, kann der Abenteurer erkennen, dass sich auf ihrem Rücken eine Metallplatte befindet. In diese Platte ist etwas eingraviert, das man aber nicht lesen kann, solange die Statue mit dem Rücken dicht an der Turmwand steht. Auf der Innenseite des Dachbodens befindet sich genau dort, wo außen die Statue steht, ein eiserner Hebel. Zieht man an ihm, dreht sich der steinerne Gnom, sodass man die eingravierte Botschaft auf seinem Rücken lesen kann. Sobald der Hebel losgelassen wird, dreht die Statue sich in ihre Ausgangsposition zurück.

Die Konkurrenz - 5 min.

Die größte Hürde für Daridi ist Solandra am Eingang, da die Gnomin mit der umständlichen Art der Magierin nur schwer zurecht kommt. Auf dem Dachboden angelangt, erlangen die drei Konkurrenten der Abenteurer den Hinweis recht schnell: Ragorr kümmert sich um die Siebenbeißer, während Daridi Tuval auf den Sims hinausjagt und von innen den Hebel betätigt.

Der Text auf der Metallplatte lautet:



Dieser Fingerzeig führt die Suchenden in das Handelsviertel, wo am Westufer des Aar-Kanals eine kleine Gemeinschaft von Schwertalben wohnt und auch ihrer Göttin Myuriko einen Schrein errichtet hat. Hinweise auf diese Lösung können folgendermaßen erlangt werden (denken Sie daran, dass Zarash einen brauchbaren *Länderkunde*-Wert hat):

🔍 *Länderkunde*- oder *Darbietung*-Probe gegen 20 (keine Probe nötig bei Besitz der Stärke *Kulturkunde Schwertalben*): Die Form des Rätsels, mit Ausnahme der einleitenden Frage, entspricht einer beliebigen schwertalbischen Gedichtform: drei Zeilen mit jeweils fünf, sieben und fünf Silben.

📖 *Länderkunde*- oder *Geschichte und Mythen*-Probe gegen 20 (keine Probe nötig bei Besitz der Stärke *Kulturkunde Schwertalben*): Der Kranich ist das Wappentier von Kintai und auch das Symbol von Myuriko, der Gottkaiserin der Schwertalben.

🗨️ Sobald man in Arwingen nach Schwertalben sucht, stößt man leicht (Frage an einen beliebigen Arwinger oder *Straßenkunde*-Probe gegen 15) auf die schwertalbische Enklave mit dem Myuriko-Schrein.

Der Weisse Tiger

Die Siedlung der Schwertalben ist auf Seite 24 näher beschrieben. Wenn die Abenteurer hier nach einem weißen Tiger fragen, verweist man sie rasch an einen der prominenteren Bewohner der Enklave: den Schwertmeister *Byakko*, dessen Name ebendies bedeutet. Der hagere Alb trainiert gerade im Garten der Enklave vor dem Myuriko-Schrein, und schon auf den ersten Blick ist klar, dass die Gruppe den Gesuchten gefunden hat: Byakko (*911 LZ) hat lange, schneeweiße Haare und rötliche Augen. Seine Schwertübungen deuten auf außerordentliches Können hin, und wenn sich Beobachter nähern, werden die Techniken, die er ausführt, noch beeindruckender. Dies ist offensichtlich ein Meister seines Faches und den Abenteurern (sofern sie sich wie für das Abenteuer vorgesehen auf Heldengrad 1 befinden) haushoch überlegen. Mit einer *Empathie*-Probe gegen 20 (diese Probe könnte auch Zarash ablegen) erkennt man, dass der Alb es absichtlich darauf anlegt, sein Können zur Schau zu stellen.

Der Kampf mit dem Tiger

Byakko hat die Abenteurer erwartet und weiß auch, was sie von ihm wollen: Er war ein alter Freund von Eshahab und wurde von diesem gebeten, eine Rolle bei der Übergabe des Vermächtnisses zu spielen. Fragen nach dem nächsten Hinweis beantwortet er mit einem Lächeln und einer Gegenfrage: „Wer von euch stellt sich mir?“ Byakko gibt seinen Hinweis nur preis, nachdem sich jemand mit ihm im Kampf gemessen hat – ihn zu besiegen ist nicht erforderlich, es geht bei dieser Prüfung ausschließlich um den Mut, sich einem eindeutig überlegenen Gegner zu stellen. Wenn seine Schwert hier wäre, um ihn aufzustacheln, wäre Zarash tapfer genug, gegen

den Schwertmeister anzutreten. So muss entweder die Gruppe den Gnom überzeugen (gut wäre unter anderem der Hinweis, dass sein Vater sicher keine offensichtlich tödliche Aufgabe vorgesehen hätte) oder selbst einen Duellanten stellen.

Der Alb legt großen Wert auf einen ehrenhaften Kampf und geht wie folgt vor:

☞ Wenn ein einzelner Kämpfer die Herausforderung annimmt, verwendet Byakko bei jedem seiner Angriffe das freie Manöver *Betäubungsschlag* (verbraucht 1 EG, Schaden wird in *Betäubungsschaden* umgewandelt). Er führt in diesem Fall nur sein Langschwert.

☞ Falls die Gruppe meint, nur in der Überzahl eine Chance gegen Byakko zu haben, kämpft der Schwertalb mit Langschwert und Kurzschrift (natürlich unter Nutzung seiner entsprechenden Meisterschaften) und teilt normalen Schaden aus.

☞ Sollten die Abenteurer zu hinterhältigen Tricks greifen (zum Beispiel, indem jemand mit Fernkampfwaffen oder Zaubern von außerhalb des Kampfes eingreift), kämpft Byakko, bis er oder seine Gegner zumindest die Verwundungsstufe *Schwer Verletzt* erreicht haben, da er seine Ehre und die seines verstorbenen Freundes beschmutzt sieht.

Die Abenteurer können vor dem Duell genaue Kampfbedingungen aushandeln – Byakko geht darauf ein, auch wenn er es für überflüssig hält. Ihm genügt es, wenn jemand gegen ihn kämpft. Dass man ihn nicht bezwingen muss, um den Hinweis zu erhalten, gibt er nur auf eine ausdrückliche Frage hin preis.

Byakko, der Weisse Tiger

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
4	7	5	3	2	4	2	2
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	12	8	8	27	0	21	20

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Langschwert	21	1W6+4	7 Ticks	2-W6	Scharf 2
Kurzschrift	22	1W6+2	6 Ticks	2-W6	–

Typus: Humanoider

Fertigkeiten: Akrobatik 16, Athletik 14, Entschlossenheit 11, Wahrnehmung 11

Meisterschaften: Klingenwaffen (I: Verteidigungswirbel; II: Beidhändige Abwehr; III: Meister mit zwei Waffen)

Merkmale: Taktiker

Der nächste Hinweis

Wenn der Schwertalb seinen Gegner auf die Gesundheitsstufe *Verletzt* bringt oder selber Schaden im selben Ausmaß erleidet (jeweils egal, ob es Betäubungsschaden oder echter Schaden ist), beendet er den Kampf und verrät den nächsten Hinweis. Zuvor kommentiert er aber noch das Verhalten seines Kampfparters: Wenn ihm jemand trotz offenkundiger Aussichtslosigkeit allein gegenübergetreten ist, lobt der Alb seinen Mut und sein Ehrgefühl. Sollte sich die halbe Gruppe wie eine wilde Horde auf ihn gestürzt haben, tadelt Byakko, wie wenig sie auf ihre Fähigkeiten und auf die Ehre des Verstorbenen vertrauen.

Der Hinweis lautet:

*Ob Regen, ob Schnee,
Stets lacht die Maid, schaut du ihr
Auch unter den Rock.*

Damit ist natürlich die Taverne zur Lachenden Maid im Hafenviertel gemeint, wie man mit einer *Straßenkunde*-Probe gegen 20 (1 Minute Dauer) oder durch Herumfragen auf den Gassen (5 Minuten Dauer) rasch herausfinden kann.

Die Konkurrenz - 15 min.

Daridi hat zwar keine Schwierigkeiten, Byakko zu finden, stößt dort aber auf das Problem, dass ihre Gefolgsleute sich weigern, gegen den Schwertmeister anzutreten – und sie selbst traut sich genauso wenig. Die Konkurrenz verliert hier also auf jeden Fall Zeit. Daridi erlangt den Hinweis dieses Kapitels entweder, indem sie auf die Abenteurer wartet und deren Kampf gegen Byakko beobachtet (woraufhin sich dann doch einer der Schläger traut, anzutreten) oder indem sie ihre beiden zaudernden Handlanger dazu aufhetzt, „das Spitzohr zu zweit in die Mangel zu nehmen“ (und dazu eine deutlich höhere Belohnung als bisher verspricht). Letztere Taktik resultiert darin, dass die beiden sich auf der Gesundheitsstufe *Verletzt* (-2) wiederfinden.

Den Hinweis auf die Lachende Maid durchschaut Tuval sofort, da er dort regelmäßig einkehrt.

Die Lachende Maid

Die Taverne zur Lachenden Maid befindet sich im Hafenviertel Arwings (Beschreibung auf Seite 26). Über dem Eingang hängt eine hölzerne Tafel, auf der die namensgebende Maid abgebildet ist und dem Besucher entgegenlacht, auch wenn es regnet oder schneit. Nachdem es mittlerweile Abend wird, ist die Taverne gut besucht: Seeleute, Hafenarbeiter und Reisende aus allen Ländern rund um die Kristallsee drängen sich um die Tische.

Eshahab hatte gehofft, dass seine Kinder sich bis zu dieser Station bereits ausgesöhnt hätten oder es spätestens bei einem guten Glas Wein in seiner alten Lieblingstaverne tun würden. Deshalb hat er hier kein gnomisches Rätsel konstruiert, sondern den nächsten Hinweis einfach in dem Wirtshausschild verborgen und die Wirtin Carina (Mensch, *962 LZ, drall, schallendes Lachen) eingeweiht – nur für den unwahrscheinlichen Fall, dass die Geschwister immer noch zerstritten sind, sollte ein kleines Spiel veranstaltet werden. Die gewiefte Menschenkennerin durchblickt natürlich sofort, dass die Geschwister hier nicht gemeinsam, sondern als Konkurrenten ankommen, und verlangt entsprechend für die Erlaubnis, ihr Wirtshausschild genauer zu untersuchen, wie mit Eshahab besprochen eine Gegenleistung: Eine kleine Vorführung, die ihre Gäste gut unterhält. Am Spieltisch sollte diese Aufgabe nicht auf eine einfache *Darbietung*-Probe reduziert werden. Lassen Sie die Spieler beschreiben, welche Art Vorstellung gegeben wird, und verteilen Sie für witzige Ideen

großzügige Boni auf Darbietung. Am besten kommt es an, wenn nicht nur ein Künstler auftritt, sondern jeder aus der Gruppe etwas beiträgt (Carinas Mädchen stacheln „Spaßverderber“ aktiv an). Zarash lässt sich von den Abenteurern nach Belieben in die Vorstellung einbauen und schreckt auch vor peinlich-komischen Einlagen nicht zurück; wenn der Gruppe nichts einfällt, schlägt er vor, gegen einen möglichst großen Abenteurer im Schlammringen anzutreten (langwierig in der Vorbereitung, aber ein garantierter Erfolg).

Die Anwesenden sind ein dankbares Publikum. Erwartungsgemäß finden hochgeistige Darbietungen (*leicht negativer Umstand*) weniger Zuspruch als derbere Späße (*leicht bis stark positiver Umstand*). Um das Publikum angemessen zu unterhalten, reicht schon ein einfacher Erfolg auf eine *Darbietung*-Probe gegen 15, sodass es auch eine Gruppe ohne hauptberuflichen Künstler mit einer guten Idee schaffen kann. Jede Lokalrunde (Kosten: 40 T) gibt einen weiteren Bonus in Höhe von 2 Punkten (kumulativ, auch nachträglich einsetzbar).

Die Konkurrenz - 20-60 min.

Daridi ist schon öfter vor Publikum aufgetreten und bietet hier eine hübsche Vorstellung: Sie erzählt eine durch kleine Illusionen unterstützte Geschichte von zwei tollpatschigen Trunkenbolden – Ragorr und Tuval werden gnadenlos als Statisten eingespannt, sehr zur Freude des Publikums. Die Gnomin genießt den Beifall so sehr, dass sie dabei fast vergisst, auf die Zeit zu achten, außerdem verguckt sich Ragorr sogleich in die hübsche Brunin. Dadurch können Sie die Abenteurer hier gut Zeit aufholen lassen, falls die Gruppe stark im Rückstand ist.

Wenn die Gruppe annähernd gleichzeitig mit Daridi bei der Lachenden Maid eintrifft, wird die Sache von Carina als improvisierter „Schaustellerwettstreit“ aufgezo-gen. Die Truppe, die den laute-ren Beifall erntet, gewinnt (lassen Sie in diesem Fall vergleichende *Darbietung*-Proben ablegen) und darf als erster der Maid unter den Rock schauen. Dadurch erlangen die Sieger einen Vorsprung von fünf Minuten.

Bei näherer Untersuchung des Wirtshaus-schildes (Carina stellt gern eine Leiter zur Verfügung) erkennt man, dass der Rock der abgebildeten Maid sich wie ein Türchen aufklappen lässt. Auf der Innenseite des kleinen Holztäfelchens steht der nächste Hinweis:

Sucht den Kaiser! Doch wenn ihr ihn findet:
Kniet nicht vor ihm! Verbeugt euch nicht!
Werft euch ihm zu Füßen!
Dann brecht den Stein,
Um den Schatz zu befrei'n.

Die Lösung dieses Rätsels liegt in dem kursiv geschriebenen Wort: Der Schlüssel ist in der kaiserlichen Werft verborgen. Hinweise auf die Lösung können wie folgt erlangt werden:

☞ Die meisten Arwinger, die man fragt, was der Kaiser mit der Stadt zu tun hat, nennen sogleich zwei Dinge: Die Einsetzung seiner Tante als Markgräfin und den Bau der kaiserlichen Werft. Die gleichen Informationen erlangt man mit einer *Länderkunde*-Probe gegen 20.

☞ Es liegt nahe, nach Darstellungen des Kaisers in Arwingen Ausschau zu halten. Hier fallen einem Bürger der Stadt (oder einem Abenteurer, dem eine *Straßenkunde*-Probe gegen 20 gelingt) ein Selenius-Porträt im großen Empfangssaal der Burg sowie ein Reliefbild des Kaisers an einem Gebäude der Kaiserwerft ein. Wenn bei der Probe zumindest 1 EG erreicht wird, weiß der Abenteurer, dass es sich um das Verwaltungsgebäude handelt.

☞ Die kaiserliche Werft ist leicht zu finden (Frage an einen beliebigen Arwinger oder *Straßenkunde*-Probe gegen 15).

Die Konkurrenz - 5 min.

Daridi und ihre Helfer lösen dieses Rätsel rasch und machen sich dann so schnell wie möglich auf den Weg. Der letzte Satz („...um den Schatz zu befrei'n“) lässt sie vermuten, dass nun die letzte Station des Rennens gekommen ist, weshalb sie spätestens jetzt versuchen, die Gruppe der Abenteurer auf dem Weg durch die Unterstadt von ein paar Raufbolden aufhalten zu lassen (siehe Seite 30).

Der Fuss des Kaisers

Die Kaiserwerft liegt am Eingang der Arwinger Bucht in Unterwingen (siehe Seite 25). Da es inzwischen dunkel geworden ist, wird in der Werft nicht mehr gearbeitet. Aus Angst vor Sabotageakten sind auf dem Gelände allerdings Wachposten unterwegs, die den Auftrag haben, Unbefugte fernzuhalten. Für die Abenteurer gibt es zwei grundsätzliche Möglichkeiten, wie sie vorgehen könnten:



☞ **Offizieller Auftritt:** Grundsätzlich lassen die Wachen niemanden auf das Werftgelände, da sie im Fall einer Sabotage mit empfindlichen Strafen rechnen müssen. Mit entsprechend überzeugendem Auftreten (siehe die Regeln zu sozialen Konflikten in *Splittermond: Die Regeln* Seite 145f; die Wachen haben GW 18, Entschlossenheit 10, Einstellung *reserviert*; 3 L Bestechungsgeld geben einen *leicht positiven Umstand*) können die Abenteurer allenfalls erreichen, dass ein Offizier der Stadtwache geholt wird, um sich ihr Anliegen anzuhören. Der Offizier entscheidet, dass die Angelegenheit der Gruppe bis zum Morgen warten kann und lässt sich davon kaum abbringen (GW 22, Entschlossenheit 15, Einstellung *ablehnend*; Bestechungsversuche unter 20 L geben einen *stark negativen Umstand*, ab 40 L einen *leicht positiven Umstand*). Er sichert den Abenteurern aber gern zu, dass er bis zum Morgen auch sonst niemanden auf das Gelände lassen wird.

☞ Heimliches Eindringen: Auf dem Werftgelände patrouillieren Wachen in Zweiertrupps (Werte siehe unten). Um bis zum Verwaltungsgebäude im Zentrum des Geländes zu kommen, müssen zwei solcher Trupps mit vergleichenden *Heimlichkeit*-Proben gegen die *Wahrnehmung* der Wachen umgehen werden. Während die Abenteurer das Kaiserbild untersuchen und den Schlüssel bergen, steht den Wachen jede Minute eine weitere vergleichende *Wahrnehmung*-Probe gegen die *Heimlichkeit* der Abenteurer zu, um die Eindringlinge zu entdecken. Diese Proben werden durch Lärm, den die Gruppe macht, erleichtert (*leicht bis stark positiver Umstand*), durch etwaige Ablenkungsmanöver erschwert (*leicht bis stark negativer Umstand*).

Die Konkurrenz - 30 min.

Daridi setzt hier auf ein heimliches Eindringen während der Nacht, um so Gruppen, die brav bis Tagesanbruch abwarten, zuvorkommen. Ein besonders spannendes Finale dürfte sich ergeben, wenn beide Parteien gleichzeitig auf dem Werftgelände umherschleichen und versuchen, die Wachen auf die jeweils andere Gruppe zu hetzen, ohne dabei selbst geschnappt zu werden. Falls die Konkurrenz erst nach den Abenteurern bei der Werft ankommt, versucht Daridi, Alarm zu schlagen. So sollen die Wachen ihrem Plan nach die Gruppe festsetzen, damit sie danach in Ruhe selbst nach dem Schlüssel suchen kann.

Wachen

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	2	2	2	1	3	2	2
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	6	7	6	19	0	16	16

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Schlagstock	11	1W6+2	6 Ticks	8-1W6	Stumpf

Typus: Humanoider

Monstergrad: 1 / 0-

Fertigkeiten: Akrobatik 6, Athletik 9, Entschlossenheit 7, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 7, Lichtmagie 4

Zauber: Licht 0: Licht

Merkmale: Feigling, Taktiker

Beute: Leichte Lederrüstung (9 L), Schlagstock (2 L), Beutel mit 2W10 Telaren

Ertappte Abenteurer können ihr Heil in der Flucht suchen (siehe die Regeln für Verfolgungsjagden in *Splittermond: Die Regeln*, Seite 148; mit 3 FP entkommen die Flüchtenden vom Werftgelände, woraufhin die Wachen die Verfolgung abbrechen müssen, um ihren Posten nicht zu verlassen), kämpfen (Werte siehe oben, alle 30 Ticks kommen 2 weitere Wachen als Verstärkung hinzu – wer die Wachen ernsthaft verletzt, der wird in Arwingen schnell als Verbrecher gesucht; und auch Zarash wird sich lieber den Wachen ergeben als mit offensichtlichen Mordbuben davon zu ziehen) oder versuchen, den Grund für ihr Hiersein zu erklären. Orientieren Sie sich für Letzteres an den Angaben weiter oben, allerdings ist die Einstellung der Wachen *ablehnend*, wenn es zu Kampfhandlungen gekommen sein sollte sogar *feindlich*. Abenteurer, die weder entkommen noch sich herausreden können, verbringen den Rest der Nacht in einer Zelle, bis Jalander sie am nächsten Morgen auslöst und ihnen berichtet, dass ihre Konkurrenten natürlich inzwischen längst mit dem Schlüssel aufgetaucht sind.

Das Kaiserbild

Das gesuchte Bild – ein steinernes Relief, das Selenius III. in Lebensgröße darstellt – befindet sich an der Vorderseite des Verwaltungsgebäudes der Werft, direkt neben dem Haupteingang. Wenn die Abenteurer dies im Vorfeld herausgefunden haben, können sie sich direkt zu diesem Gebäude begeben, ansonsten müssen sie es suchen. Wenn die beiden Gruppen einander dicht auf den Fersen sind oder die Abenteurer unerlaubt auf dem Werftgelände umher streunen, sollte ermittelt werden, wie lang diese Suche dauert: erweiterte *Wahrnehmung*-Probe gegen 20; 1 Minute pro Probe, 3 FP nötig. Jede Minute gibt Verfolgern oder Wachen eine Chance, die Abenteurer zu entdecken.

Das Verwaltungsgebäude ist ein niedriges, aus Backsteinen errichtetes Haus. Das Reliefbild wurde aus weißem Marmor gefertigt und leicht erhöht in die Mauer eingesetzt, sodass der Kaiser gütig auf den Betrachter herabblickt. Unterhalb der Marmorplatte, gewissermaßen „zu Füßen“ des Kaisers, befindet sich das gesuchte Schlüsselversteck: Einer der Backsteine besteht in Wahrheit nur aus bemaltem Verputz, was man mit einer *Wahrnehmung*-Probe gegen 20 (sorgsames Abklopfen der Steine gibt einen *stark positiven Umstand*) entdeckt. Der Schlüssel wurde in den Verputz eingebettet, sodass man den betreffenden Stein tatsächlich zerschlagen muss (erweiterte *Handwerk*-Probe gegen 15; 1 Minute pro Probe; 3 FP nötig; Zarash kann das im Handumdrehen erledigen). Auch hier gilt, dass jede verstreichende Minute den Wachen eine Chance gibt, die Eindringlinge zu bemerken.

Schließlich gibt der Stein seinen Inhalt frei: einen 15 cm langen, blau schimmernden Schlüssel mit einem doppelten, sehr kompliziert aussehenden Bart.

Sollte Daridi den Abenteurern zuvorgekommen sein, finden sie hier nur mehr die Bruchstücke des Backsteins vor, in denen man den Abdruck des Schlüssels erkennen kann. Zarash ist in diesem Fall sehr niedergeschlagen, bittet die Gruppe aber, ihn zum Haus seines Vaters zurückzubegleiten, wo seine Schwester nun mit Fug und Recht das Erbe einfordern wird.

Eshahabs Vermächtnis

Sobald eine der beiden Parteien mit dem Schlüssel bei Eshahabs Haus ankommt, erklärt Zirkelrat Jalander nach einer kurzen Untersuchung des Schlüssels, dass dem Sieger der Auseinandersetzung das väterliche Erbe zusteht. Sobald beide Geschwister eingetroffen sind, begeben sich alle in den Keller, wo der siegreiche Erbe die stählerne Tür aufschließt.

Dahinter befindet sich eine kleine Kammer, die mit Eshahabs Aufzeichnungen und Konstruktionsplänen gefüllt ist. Außerdem enthält sie allerlei Wertgegenstände und Kuriositäten, die der alte Baumeister im Lauf seines Lebens ansammelte. Wenn die Abenteurer Zarash zum Sieg verholfen haben, überreicht er jedem von ihnen ein kleines Schmuckstück aus der Sammlung seines Vaters (Wert: 2W10

Lunare). Falls Sie vorhaben, mit Ihrer Gruppe das auf Seite 39 anschließende Abenteuer *Seelenqualen* zu spielen, könnte Zarash hier auch den dort als Einstieg verwendeten Brief mit der Kerze finden und beides seinen Helfern schenken, da er selbst für die nächste Zeit genügend Aufregung hatte.

Optional: Die Versöhnung der Geschwister

Auch die Abenteurer dürften bereits bemerkt haben, dass die beiden Geschwister schier unversöhnlich sind und einander tief misstrauen. Dennoch wird selbst bei einem Erfolg des jeweils anderen der oder die Unterlegene keine Versuche unternehmen, das Erbe widerrechtlich an sich zu bringen – beide achten den Wunsch ihres verstorbenen Vaters.

Was beiden dabei nicht bewusst ist, ist der wahre Wunsch ihres Vaters: die Versöhnung der Geschwister. Das wird ihnen nicht mal bewusst, als Zarash am Eingang der Schatzkammer einen Brief findet, der den Finder mit "ihr" anspricht und in dem der Verfasser sich freut, dass das Erbe "gemeinsam" errungen wurde. Zarash bzw. Daridi beziehen dies auf ihre Helfer, was den Zirkelrat erneut dazu bringt zu seufzen und die Augen zu verdrehen (was mit einer *Empathie*-Probe gegen 15 auch entsprechend zu deuten ist).

Hier mögen die Abenteurer bereits verstehen, was der wahre Wunsch von Zarashs Vater war. Und möglicherweise fühlen sie sich auch dazu gedrängt, den Gnom darauf anzusprechen. Sollten sie im Laufe des Abenteurers ein gutes Verhältnis zu Zarash aufgebaut haben (und nicht nur wie Soldknechte ihre Pflicht erfüllt haben), so ist dieser durchaus bereit ihnen zuzuhören. Und mit guten Argumenten kann man ihm durchaus deutlich machen, dass die Aufgaben offensichtlich darauf abzielten, Fähigkeiten sowohl von Daridi (die Unterhaltung des Publikums in der Lachenden Maid) als auch von Zarash (diverse handwerkliche Tätigkeiten sowie Mut) zu beanspruchen.

Sofern die Abenteurer gute Argumente vorbringen, können sie versuchen, Zarash davon zu überzeugen, zumindest ein Friedensangebot an Daridi zu senden. Hierzu können Sie auf die Regeln zum Sozialen Konflikt (*Splittermond: Die Regeln* S. 146) zurückgreifen. Je nach Verlauf des Abenteurers ist Zarash den Abenteuern gegenüber *Aufgeschlossen* bis *Freundlich* eingestellt. Als aktive Fertigkeit wird Diplomatie verwendet, Zarash 'verteidigt' mit seiner Entschlossenheit. Sollten die Abenteurer ihn überzeugen können, wird er versuchen den Willen seines Vaters zu ehren und bietet Daridi an, den Nachlass zumindest gemeinsam zu sichten – und ihr womöglich sogar einen Teil zu überlassen. Mehr ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht drin, aber womöglich ist somit der Grundstein für eine Versöhnung gelegt. Sollten die Abenteurer Zarash nicht zu seinem Erbe verhelfen, ist eine Versöhnung nicht möglich, da Daridi nicht mal bereit ist, ihnen zuzuhören, vermutet sie doch nur irgendwelche Tricksereien der Schergen ihres Bruders.

Der Zwist der Geschwister - Belohnungen

Die Abenteurer erhalten 4 Erfahrungspunkte, sowie weitere 3, wenn sie Zarash zu seinem Erbe verhelfen haben. Sollten sie den Gnom außerdem dazu bewegt haben, eine Versöhnung mit seiner Schwester zu versuchen, erhalten sie weitere 2 Erfahrungspunkte. An materiellen Belohnungen stehen ihnen in jedem Fall die anfangs vereinbarten 5 Lunare pro Person zu, dazu kommt bei Erfolg der Queste wie oben erläutert je ein kleines Schmuckstück aus dem Nachlass (2W10 Lunare) als Erfolgspremie.

Anhang - Dramatis Personae

Zarash bid-Shezar, der Auftraggeber

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
4	2	3	2	3	1	3	4
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
3	5	5	14	19	0	18	21

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Dolch	8	1W6+1	6 Ticks	7-1W6	-

Typus: Humanoider

Fertigkeiten: Arkane Kunde 7, Athletik 4, Darbietung 8, Diplomatie 10, Edelhandwerk 15, Entschlossenheit 12, Empathie 10, Handwerk 14, Heimlichkeit 8, Länderkunde 10, Redegewandtheit 8, Straßenkunde 7, Wahrnehmung 8, Felsmagie 11

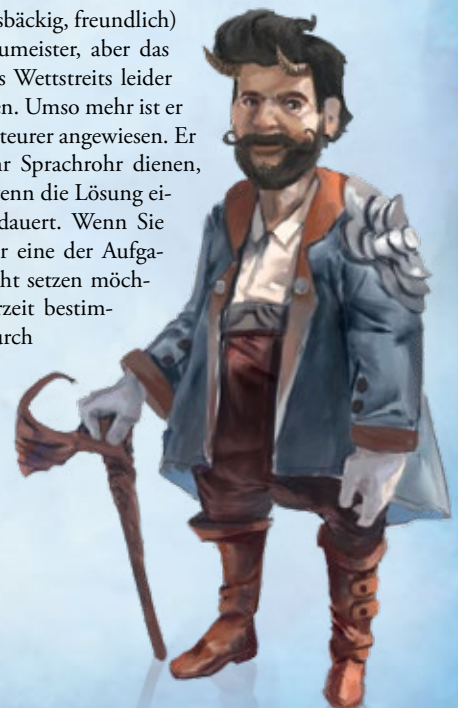
Zauber: Fels 0: Härte; I: Last, Standfest; II: Steinwand

Meisterschaften: Edelhandwerk (II: Fachmann Architekt), Handwerk (II: Fachmann Steinbearbeitung); Felsmagie (I: Schmiedemeister)

Merkmale: Taktiker

Beute: Dolch (3 L), Beutel mit 40 L

Zarash (*959 LZ, pausbäckig, freundlich) ist zwar ein guter Baumeister, aber das hilft ihm während des Wettstreits leider nur an manchen Stellen. Umso mehr ist er auf die Hilfe der Abenteurer angewiesen. Er kann allerdings als Ihr Sprachrohr dienen, um Tipps zu geben, wenn die Lösung eines Rätsels zu lange dauert. Wenn Sie den jungen Gnom für eine der Aufgaben ganz außer Gefecht setzen möchten, können Sie jederzeit bestimmen, dass Zarash durch die wilde Jagd durch Arwingen vollkommen außer Puste ist und seine Helfer bittet, schon mal vorzugehen.



Die Konkurrenz

Daridi bid-Shezar, die Schwester

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
5	3	2	1	5	1	2	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
3	6	4	26	20	0	16	17

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Dolch	6	1W6+1	6 Ticks	8-1W6	-

Typus: Humanoider

Fertigkeiten: Akrobatik 9, Arkane Kunde 12, Athletik 6, Darbietung 14, Diplomatie 7 Entschlossenheit 12, Heimlichkeit 11, Redegewandtheit 14, Straßenkunde 11, Wahrnehmung 9, Erkenntnismagie 10, Illusionsmagie 19

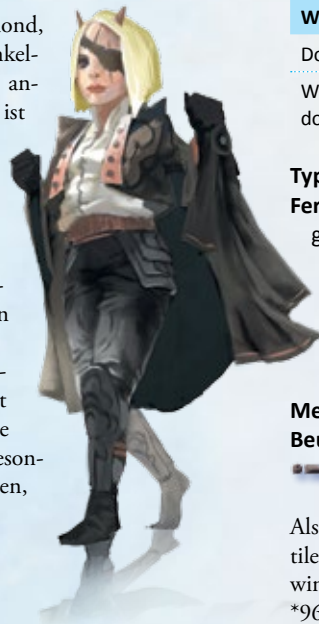
Zauber: Erkenntnis I: Gehör verbessern, Magische Botschaft; Illusion 0: Geräuschhexerei, I: Falsches Gesicht, Objektillusion; II: Trugbild; III: Chamäleon

Meisterschaften: Darbietung (I: Geselle Schauspielerei), Heimlichkeit (I: Leisetreter), Redegewandtheit (I: Beißender Spott); Illusionsmagie (I: Fokuskontrolle, Sparsamer Zauberer)

Merkmale: Feigling, Taktiker

Beute: Dolch (3 L), Beutel mit 30 L

Die Fleckengnomin (*961 LZ, weißblond, melodische Stimme) lernte in den verwinkelten Straßen des Pilgerviertels von Ioria, andere für sich arbeiten zu lassen. Daridi ist es gewöhnt, dass Dinge so geschehen, wie sie es will, und dass Männer ihr aus der Hand fressen, wenn sie es darauf anlegt. Sie ist eine gerissene Gaunerin, aber keine skrupellose Verbrecherin. Die Gnomin will den Wettstreit gewinnen, greift dabei aber nicht zu Mitteln wie Meuchelmord oder Giftmischerei. Daridi meidet gewaltsame Auseinandersetzungen, wo immer es ihr möglich ist – dafür hat sie ihre Handlanger. Für ihre beiden Begleiter empfindet sie keine besonderen Sympathien, lässt aber beide glauben, es wäre so.



Ragorr, der Varg fürs Grobe

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
1	2	3	5	1	5	1	2
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
6	8	11	6	19	0	19	15

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Schlagring	13	1W6	5 Ticks	8-1W6	Scharf 2

Typus: Humanoider

Fertigkeiten: Akrobatik 13, Athletik 11, Heimlichkeit 8, Straßenkunde 7, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 12

Meisterschaften: Handgemenge (I: Block, Umreißen), Akrobatik (I: Ausweichen I)

Merkmale: Taktiker

Beute: Schlagring (7 L)

Der für einen Varg eher klein geratene Ragorr (*979 LZ, graubraunes, ungepflegtes Fell, einsilbig) schlug sich im Hafenviertel von Arwingen als Tagelöhner durch, bis Daridi ihn aufgabete. Ragorr bevorzugt einfache und direkte Lösungen, die meist damit zusammenhängen, jemandem ein paar Zähne einzuschlagen. Er sieht sich als gefährlichen Straßenkämpfer, erkennt aber nicht, dass es ihm für eine erfolgreiche Unterweltkarriere an Grips und Phantasie mangelt. Er gehorcht Daridi aufs Wort, da die Gnomin genau weiß, wie sie ihn behandeln muss. Ausdrücke wie "Schoßhündchen" oder "Kettenhund" machen ihn *sehr, sehr* wütend.

Toval, der Langfinger

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	4	3	1	2	3	2	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	9	6	10	21	0	16	17

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Reichw.	Merkmale
Dolch	11	1W6+1	6 Ticks	7-1W6	-	-
Wurfdolch (x4)	13	1W6+1	3 Ticks	7-1W6	5	Nahkampftauglich

Typus: Humanoider

Fertigkeiten: Akrobatik 13, Athletik 11, Entschlossenheit 7, Fingerfertigkeit 11, Heimlichkeit 13, Schlösser und Fallen 11, Straßenkunde 10, Wahrnehmung 10, Schattenmagie 8

Zauber: Schatten 0: Schattenspiel; I: Schattenmantel

Meisterschaften: Wurfaffen (I: Scharfschütze, Starker Wurfarm), Akrobatik (I: Ausweichen I), Heimlichkeit (I: Leisetreter, Unauffällig)

Merkmale: Feigling, Taktiker

Beute: Dolch (3 L), 4 Wurfdolche (je 2 L), Beutel mit 2 L

Als Daridi erkannte, dass Ragorr zwar kampftauglich, aber für subtilere Aufgaben ungeeignet ist, sah sie sich in den Gassen Unterarwingsens nach einem zweiten Helfer um. Sie stieß auf Toval (Mensch, *967 LZ, braune, im Nacken zusammengebundene Haare, aufgesetztes Lächeln), einen kleinen Gauner, dem ihr Angebot gerade recht kam. Der Langfinger ist ziemlich von sich überzeugt und hofft darauf, Daridi mit seinen Fähigkeiten derart zu beeindrucken, dass sie ihn dauerhaft als gleichberechtigten Partner annimmt – eine ziemlich illusorische Vorstellung.

Seelenqualen

von Tom Finn

Seelenqualen

Bei dem Versuch, sich den Schatz eines Verstorbenen anzueignen, geraten die Abenteurer im Seelenmoor zwischen die Fronten von illegalen Mondsteinsuchern und den geheimnisvollen 'Grauen Kerlen'.

Region: Arwinger Seelenmoor

Schauplätze: Tränendamm, Herberge *Arwinger Moor-krug*, Seelenmoor

Heldengrad: Heldengrad 1 bis 2

Zeitraum: beliebiges Jahr ab 991 LZ zwischen Frühling und Herbst

Aufgrund des knappen Raums, der dem nachfolgenden Text zur Verfügung steht, ist der Spielleiter nachdrücklich dazu ermuntert, die Beschreibung mancher Schauplätze und Szenen, die hier nur skizziert werden können, durch Improvisation weiter auszuschnüffeln. Zwingend erforderlich für den Spielleiter sind neben dem Text dieses Abenteuers außerdem die Kenntnis der weiter vorne in diesem Buch stehenden Abschnitte *Das Mondsteingesetz und der Schmuggel* (S. 10) sowie *Das Seelenmoor* (S. 16).

Hintergrund

Ein Übel aus alter Zeit

Dass das *Seelenmoor* bereits zur Zeit der Drachlinge existierte, davon legt – knappe eintausend Jahre nach dem Mondfall – noch heute der *Tränendamm* Zeugnis ab. Es handelt sich bei dem Damm um ein marodes Viadukt der geflügelten Echsen, ohne den der Handelsverkehr in der Arwinger Mark empfindlich beeinträchtigt wäre.

Weniger bekannt ist, dass das weiträumige Seelenmoor der Kerker einer fürchterlichen Entität ist, die bereits gefallen war, als die Drachlinge ihre Herrschaft antraten. Einige Legenden künden von einem bezwungenen Totengott, andere mutmaßen, dass hier ein verrückter "Uralter" im Zwingschlaf liegt, wie die rätselhaften Erbauer der Mondportale manchmal genannt werden. Nur in einer Sache sind sich die Überlieferungen einig: Sie warnen vor der im Seelenmoor lauenden Monstrosität, als einem erbitterten Feind allen Lebens!

Die Drachlinge wussten um die Gefahr. Doch ihre Herrschaft über Dragorea schien unangefochten und so setzte sich jene Fraktion durch, die den Bau des *Tränendamms* vorantrieb – und damit das Wagnis einging, die ans Moor gebundene Entität zu wecken. Viele Jahre ging ihr Plan gut, bis die einstigen Sklaven der Drachlinge im Moor einen Fund machten, der die Leibhaftigkeit dieses Wesens nachdrücklich bewies: den fast unterarmlangen Fingerknöchel einer fremdartigen Kreatur.

Der Fund zog Wahnvorstellungen und seltsame Einflüsterungen nach sich, denn der an den Knochen gebundene Geist der Wesenheit vermochte es nun erstmals, unmittelbar auf Sterbliche einzuwirken. Unter den Sklaven bildete sich fortan ein befremdlicher Totenkult aus, der nur noch einem Herrn diente – dem "Geist im Moor".

Von der Flüsterstimme ermutigt, wagten immer mehr Sklaven ihr Heil in der Flucht. Und fortan mehrten sich unheimliche Zwischenfälle,

die sich gegen die Interessen der Geschuppten richteten. Als erstmals auch Drachlinge in den Bann der Entität gerieten, erkannten deren Gelehrte, dass das Knochenfragment noch immer beseelt war – zwischen dem Bewusstsein und dem zerschlagenen Leib des Wesens somit eine arkaner Verbindung besteht, die darauf gerichtet ist, die zerschlagene Essenz des Wesens eines Tages wieder zu vereinen.

Die Drachlinge bekämpften den Sklavenkult und erbeuteten den Knochen. Dennoch sahen sich die Geschuppten trotz all ihrer Macht außerstande, das brisante Fundstück zu zerstören. Sie überließen ihn daher ihren Priestern. Um den Einfluss der Entität auf die Außenwelt zu begrenzen, versiegelten sie den Knochen in einem Moor-Tempel und sorgten mit arkanen Mitteln dafür, dass die Verbindung zwischen Geist und Knochen gekappt wurde. Die unheimliche Entität kann über den Knochen (theoretisch) zwar noch Verbindung zu Sterblichen aufnehmen, doch die Sicherungen der Drachlinge verhindern bis heute, dass sein über dem Moor schwebender Geist dieses Teilstück seines Leibes zu finden vermag.

Inmitten dieser Situation ereignete sich der Mondfall. Der Einschlag von Mondsplintern im Seelenmoor – eine zutiefst kosmische Macht – erschütterte auch die gerade erst erwachte Wesenheit, warf ihre Pläne zurück und zwang sie viele Jahrhunderte lang dazu, neue Kräfte zu sammeln. Doch die Zeit arbeitete für sie. Denn noch immer wird die Entität von den Nachfahren jener Sklaven verehrt, die einst ins Seelenmoor flüchteten. Nur dass diese Bedauernswerten im Laufe der Zeit körperlich degenerierten und fortan als 'Graue Kerle' in die Legenden und Sagen der Mark eingingen. Seit über 900 Jahren sind sie damit beschäftigt, weitere Knochenfragmente ihres Gottes aufzuspüren und zusammenzutragen, um ihren unheimlichen Herrn so dereinst den Weg zurück ins Diesseits zu ebnen.

Ein williger Diener

Ein halbes Jahr vor Beginn des Abenteuers entwischt der als skrupellos gefürchtete 'Räuberbaron' *Greifar von Runhag* den Häschern der Markgräfin und flüchtet mit seiner Bande – unter ihnen sein engster Vertrauter, der Varg *Rasgarr* – ins Seelenmoor. Dort weiten sie ihr Geschäftsfeld aus: Zur Wegelagererei (jetzt am Tränendamm) gesellt sich der lukrative Mondsteinschmuggel, bis Greifar von Runhag erstmals selbst ein Mondsteinfund gelingt. Nur hatte er dabei Hilfe. Denn bei der Suche nach einem neuen Versteck für die Bande, stieß er auf die Überreste eines einstigen Drachlingstempels – und dort, in den Tiefen der Anlage, auf ein Gewölbe, in dem bis heute jener riesige Fingerknöchel ruht, den die Drachlinge dort verbargen.

Seitdem steht der Räuberbaron in Kontakt mit der Entität des Seelenmoors, die ihm einen folgenschweren Handel anbot. Mittels beseelter Glühwürmchenschwärme bietet sie Greifar von Runhag an, Gebiete im Moor zu markieren, unter denen sich Mondsplinter befinden und nach denen er dann nur noch gezielt graben lassen muss. Dabei verfolgt die Entität gleich mehrere Pläne. Zum einen schmerzen ihn die Mondsplinter, die einst ins Seelenmoor einschlugen, wie Dornen im Leib eines gewöhnlichen Sterblichen. Zum anderen stellen ausgerechnet die Mondsplinter das einzige probate Mittel dar, die bis heute wirkende Sicherung der Drachlinge zu zerstören. Als Gegenleistung für die Suchhilfe erwartet die geheimnisvolle Stimme von Greifar von Runhag nichts Geringeres als ... Menschenopfer! Tatsächlich erweist sich der Räuberbaron als gierig genug, um sich auf den schrecklichen Handel einzulassen. Zunächst lässt er Reisende entführen, die er der 'Knochenstimme' opfert, schließlich vergreift er sich sogar an den Bandenmitgliedern selbst – was diese bis heute nicht ahnen.

Bei alledem ist Greifar von Runhag schlicht zu dumm, um zu begreifen, dass der finstere Handel auch der Wesenheit zum Vorteil gereicht. Denn diese erstarrt mit jedem dargebrachten Opfer. Inzwischen besitzt die Entität genug Kraft, um den Drachlingsbann zumindest teilweise zu überwinden und über andere Knochenfragmente mit den ‚Grauen Kerlen‘ in Verbindung zu treten. Seit Tagen schon schwärmen diese im Moor aus, um die Gesetzlosen zu finden und zu überwältigen. Sie wollen die Drachlings-Sicherung anschließend mithilfe der gefundenen Mondsteinsplitter zerschlagen und das Knochenfragment bergen.

Die Handlung des Abenteuers

Doch noch eine dritte Partei schickt sich an, in diese Auseinandersetzung einzugreifen: Ihre Abenteurer! Und es darf gemutmaßt werden, dass es der Mondgott Yonnus persönlich ist, dessen Geschick die Wege der Gruppe lenkt.

Denn kurz vor dem Aufeinandertreffen zwischen den illegalen Mondsteinsuchern und den Grauen Kerlen, lassen sich die Abenteurer von dem Geist eines Mörders ins Moor führen, um dort die

Wertsachen seiner Opfer aufzuspüren. Vorrangig geht es bei dem Unterfangen darum, den Fluch zu brechen, der auf der (mehr oder minder) bedauernswerten Seele liegt. Dass die Abenteurer den Großteil des Schatzes behalten dürfen, mag ein zusätzlicher Anreiz sein ... Leider ist die gesuchte Schatzkiste ausgerechnet inmitten jener Drachlingsruine versteckt, die Greifars Bande jüngst zum Stützpunkt ihrer illegalen Mondsteinsuche auserkoren hat.

Da den Abenteurern nur ein schmales Zeitfenster bleibt, um den Schatz zu finden, werden diese zunächst versuchen, an den Schmutzgerlern vorbei, heimlich in die Ruine einzudringen. Doch kaum, dass sie den Schatz in Händen halten, kommt es zu einem massiven Angriff der Grauen Kerle samt einer Belagerung der Ruine. Spätestens jetzt fliegt vermutlich die Anwesenheit der Abenteurer auf, allerdings sind Spieler und Mondsteinsucher beim Kampf ums nackte Überleben womöglich gezwungen zusammenzuarbeiten.

Als offenbar wird, dass der Feind auch aus dem Innern zuschlägt, liegt es an den Abenteurern, das Geheimnis unter der Ruine aufzuklären, den Umtrieben Greifar von Runhags auf die Schliche zu kommen – und den Plan der geheimnisvollen Entität im Seelenmoor zu vereiteln.

Auftakt

Die Spieler werden in dieses Abenteuer durch den Fund eines alten Briefes (samt einer darin eingewickelten Kerze) verwickelt, den Sie sich als Spielleiter jetzt durchlesen sollten. Sie finden diesen Brief in den *Gemeinsamen Anhängen* auf Seite 49. Wie die Abenteurer in den Besitz von Brief und Kerze gelangen, überlassen wir Ihnen als Spielleiter. Es bietet sich jedoch an, dieses Abenteuer als direkte Fortsetzung des ebenfalls in diesem Band enthaltenen Abenteuers *Zwist der Geschwister* (siehe Seite 28) zu verwenden.

Der Brief beschreibt die Möglichkeit, einen Geist von seinem Fluch zu erlösen. Es handelt sich bei dem Spuk um einen Wirt, der vor etwa 150 Jahren den *Arwinger Moorkrug* führte, eine ebenso bekannte wie verruchte Herberge auf dem Tränendamm. Der Hinterhältige ermordete damals viele unschuldige Gäste, entsorgte ihre Leichen im Moor und raffte dabei einen gewaltigen Schatz an sich – bis er für seine Taten vom Mondgott Yonnus selbst verflucht wurde.

Doch der Zeitpunkt von Yonnus' Gnade ist nah. Nicht nur, dass die verfluchte Seele erlöst werden kann, der Brief beschreibt überdies die Möglichkeit, sich die Reichtümer des Verfluchten anzueignen. Nur muss dies in einer Nacht geschehen, in der alle drei Monde von Lorakis im Vollmond stehen – ein stellares Ereignis, zu dem es nur sehr selten kommt. Wie der Zufall es will, steht eine solche Nacht kurz bevor. Leicht verdientes Gold, will man meinen – nur haben die Götter da auch noch ein Wörtchen mitzureden.

Anreise

Von wo aus die Abenteurer auch immer aufbrechen, ihr Ziel ist zunächst das inmitten der Arwinger Mark gelegene *Seelenmoor*, mit dem diese vielleicht schon durch das Abenteuer *Die Bestie von Kraborst* aus den Schnellstartregeln für Splittermond Bekanntschaft gemacht haben. Nur dass die Reise diesmal auf den *Tränendamm* führt, ein waghalsiges, das Moor stellenweise hoch überragendes Viadukt aus titanischen Steinquadern, verrotteten Holzpfählen, aufgeschichteten Findlingen und nachträglich eingefügten Brückenkonstruktionen, mittels dessen Hilfe man das unheimliche Gebiet in zwei bis drei Tagen zu durchqueren vermag.

Die im Brief erwähnte Herberge mit dem harmlosen Namen *Arwinger Moorkrug* liegt etwa auf halbem Weg durch den Sumpf. Richten Sie es also so ein, dass die Abenteurer die Herberge an jenem Tag erreichen, da **alle drei Monde für eine Nacht im Vollmond** stehen (bevorzugt kurz nach Sonnenaufgang).

Vorbereitungen:

Kurz bevor sich die nebligen Weiten des Seelenmoors am Horizont abzeichnen, sammeln sich üblicherweise jene, die das Moor zu queren beabsichtigen, aus Schutzgründen zu kleinen Reisegemeinschaften (mit oder ohne Begleitung eines kundigen Führers). Ob sich die Abenteurer nun einer dieser Gruppen anschließen oder den Damm alleine betreten: Wir legen Ihnen als Spielleiter nahe, die Anreise etwas detaillierter auszugestalten. Zum einen, um Ihren Spielern Stimmung und Flair dieses einzigartigen Schauplatzes inmitten der Arwinger Mark näherzubringen, zum anderen, um sie mit gezielten Ereignissen und Gerüchten auf die markanten Eckpunkte dieses Abenteuers aufmerksam zu machen. Sie können hierzu entweder die Reiseregeln aus dem Band *Splittermond: Die Regeln* ab S. 151 (das Seelenmoor gilt auf dem Tränendamm als Rand der Wildnis, abseits als Gefahrenzone) oder aber die Reise anhand der folgenden Ereignisse selbst ausgestalten.

Ereignisse während der Reise

☞ Die Gruppe wird bei einem Schrankenhäuschen von *Zöllnern* aufgehalten, die unter anderem nach geschmuggelten Mondsteinsplittern suchen, nach Entrichtung einer ‚Kaiserlichen Leihgebühr‘ von drei Lunaren aber selbst bei Besitz von Mondstein gern ein Auge zudrücken, wenn sich die ‚Geringfügigkeit‘ des Fundes erweist – was eher die Regel denn die Ausnahme ist (siehe S. 10). Die Begegnung dient dazu, Ihre Spieler für die Problematik des Mondsteinbesitzes und -schmuggels in Selenia zu sensibilisieren.

☞ Mehrfach kommen die Spieler an *Abzweigungen* auf dem Damm vorbei, bei denen (ohne Führer) nicht ganz klar ist, welchem Streckenabschnitt sie folgen sollen – der richtige Weg kann mit einer *Überleben*-Probe gegen 20 identifiziert werden. Einige dieser Abzweigungen enden im Nirgendwo, andere führen auf marode Dammschnitte, die heute kaum mehr einen Wagen tragen, wieder andere sind eingestürzt, nur dass der Damm im Dunst – und nur wenige hundert Meter hinter der Einsturzstelle – offenbar weiter führt. Wohin diese Nebenstrecken führen, ist oft nicht einmal erfahrenen Moorgängern bekannt (und damit allein Ihrer Phantasie überlassen). Ihnen zu folgen, gilt jedoch als gefährlich. Lassen es Ihre Spieler darauf ankommen, bietet sich nach einem knappen Kilometer als Endpunkt exemplarisch ein halb zerfallener Torbogen an, hinter dem sich nichts anderes, als eine übel stinkende Wasserfläche aufspannt.

Zu allem Unglück hat sich hier eine Harpyie eingenistet (*Splintermond: Die Regeln*, S. 273).

Die Reisegruppe wird etwa zehn Kilometer nach Betreten des Seelenmoors von einer Bande von vier Gesetzlosen angegriffen. Die Wegelagerer verstecken sich dabei zu beiden Seiten einer Engstelle des Tränendamms, etwa vier Meter über dem Moor, hinter/unter Stützpfählern und versuchen der Gruppe in die Flanken zu fallen (Werte siehe S. 44). Machen die Spieler Gefangene (die Räuber fliehen – sofern dies durch das Merkmal *Feigling* nicht schon eher passiert – spätestens auf der Wundstufe *Schwer verletzt* und ergeben sich, falls dies nicht nötig ist), lässt sich mittels Verhör herausfinden, dass die Wegelagerer unter dem Befehl des gefürchteten Räuberbarons *Greifar von Runhag* stehen, dessen Lager sich irgendwo im Moor befindet. Der Verhörte erweist sich aber vermutlich als zu verletzt, um die Abenteurer zu dem entlegenen Versteck der Bande zu bringen: eine alte Drachlingsruine (siehe unten), die vom Schauplatz des Überfalls aus fast sechs Stunden zu Fuß entfernt ist. Da die Spieler am Abend ihr Rendezvous mit dem Geist anstreben, verbietet sich

eine Verfolgung der Spur zum jetzigen Zeitpunkt. Immerhin, von *Erzmautner Rupert Bracke* (siehe unten) können die Abenteurer für jeden lebend gefangenen Banditen zwei Lunare als Kopfprämie einstreichen und ihm auch von dem Räuberversteck berichten.

Auf einem *maroden Bauabschnitt* des Tränendamms kommt es bei der Vorbeifahrt zum Unfall eines Gnomen-Vorarbeiters, der aus großer Höhe direkt in ein Sumpfloch stürzt. Retten die Abenteurer ihn (mit einer erweiterten Schwimmen-Probe gegen 15, 10 Sekunden Dauer, 4 FP benötigt), schenkt ihnen der Dankbare einen Heiltrank (Heilung von 8 Lebenspunkten bei Einnahme).

Gerüchte:

Fühlen Sie sich als Spielleiter ermutigt, Ihre Spieler via Mitreisenden, Zöllnern, Dammarbeitern, Torfstechern und/oder Herbergsgästen mit allen im Kapitel *Das Seelenmoor* (S. 16) aufgelisteten Informationen über das Sumpfgbiet zu versorgen – wozu nicht zuletzt jene Gerüchte um die geheimnisvollen *Grauen Kerle* zählen.

Der Arwinger Moorkrug

Die wohl berühmteste Herberge der Arwinger Mark wirkt nicht bloß bei Nebel gespenstisch und überdimensioniert. In Wahrheit liegt sie auf dem Areal einer einstigen Drachlingsfestung, die mit ihren zerschundenen Mauern, moosbewachsenen Hallen und eingestürzten Turmresten ein beredetes Zeugnis von den vielen Jahrhunderten gibt, die über diesen Ort hinweggestrichen sind. Bereits vor dem Mondfall diente das Bauwerk als Rastplatz für die Sklavenkaravane der geflügelten Echsen, und der Tränendamm führt auch heute noch mittig durch ein von schroffen Mauern umgrenztes Geviert. Teile der Anlage wurden wegen Einsturzgefahr aufgegeben, andere roten seit ungenannten Zeiten ungenutzt vor sich hin.

Bei alledem ändert der *Arwinger Moorkrug* alle paar Jahre sein Gesicht. Stallungen, Lagerhallen, Wohnräume für Bedienstete und eine große Wagenschmiede werden immer mal wieder an anderer Stelle neu errichtet, sodass im Laufe der Zeit der Eindruck entsteht, als würden einzelnen Teile der Institution (je nach Investitionsbereitschaft der jeweiligen Pächter) über das Ruinengelände mäandern. Allein der Standort des Hauptgebäudes mit den Unterkünften blieb in all der Zeit erhalten: ein mit roten Schindeln gedeckter, dreistöckiger Palas, der sich unmittelbar an einen dicken Turm von etwa fünfzehn Metern Höhe schmiegt.

Personal & Gäste

Trotz des unheimlichen Eindrucks, den die Herberge erweckt, herrscht im großen Schankraum meist eine ausgelassene Stimmung. Beim Eintreffen der Abenteurer halten sich (sofern sie gegen Abend ankommen) im *Arwinger Moorkrug* neben zahlreichen Knechten und Schankmädchen etwa vierzig Gäste auf, darunter menschliche und gnomische Händler, trinkfeste Fuhrknechte, spiel- und wettfreudige Söldner aller Rassen, eine Gruppe unterkühlter markgräflicher Zöllner und sogar ein albischer Bänkelsänger aus dem nördlich gelegenen Königreich Wintholt. Das Essen ist rustikal und das Bier fließt in Strömen – was auch daran liegt, dass Wirt *Harre Mirwald* (Mensch, *951 LZ, rothaarig) gut gelaunt seinen Abschied vom *Moorkrug* feiert. Endlich hat er genug Geld gespart, um "diesen elenden Flecken" hinter sich zu lassen und in Arwingen ein neues Gasthaus zu eröffnen.

Versuchen die Abenteurer mehr über Geschichte und Vorbesitzer der Herberge zu erfahren, ist vieles, aber nur sehr wenig Konkretes zu erfahren. Die Aussagen der Wirtshäusler legen aber nahe, dass es bislang kaum ein Pächter des *Arwinger Moorkrug* mehr als ein paar Jahre im Seelenmoor aushielt. Einige wurden hier angeblich wahnsinnig,

andere verschwanden schwermütig im Moor und wieder andere veränderten sich durch die düstere Umgebung auf eine Weise, die jeder Menschlichkeit spottet. Ihre Namen sind heute kaum noch bekannt. Davon ab soll es in der Herberge auch heute noch nicht mit rechten Dingen zugehen (ganze Räume verschwinden angeblich und tauchen plötzlich wieder auf, auch andernorts auf der Ruine spukt es etc.) – nur ist all das im Augenblick nicht das Problem Ihrer Spieler.

Gesucht: Zimmer mit Aussicht

Im Schankraum warten zwar diverse Ablenkungen auf die Abenteurer, doch steht zu vermuten, dass diese rasch versuchen werden, sich für eine Nacht im *Drakenzimmer* einzuquartieren. Wie sich herausstellt, handelt es sich bei dem Zimmer im zweiten Obergeschoss des Turms (heutzutage) nicht nur um das geräumigste und damit teuerste Zimmer der Herberge, es ist überdies bereits vermietet. Und der Zimmerbewohner lässt sich auch nicht leicht vertreiben, denn es handelt sich bei ihm um den missmutigen Chefzöllner des Tränendamms: *Erzmautner Rupert Bracke* (Mensch, *938 LZ).

Bracke gilt als ungesellig, leicht reizbar und bei erfahrenen Reisenden als 'Hundertprozentiger', der die Gesetze der Markgräfin penibel und buchstabengetreu umzusetzen versucht (er ist es auch, der gegebenenfalls die Belohnungen für gefangene Räuber auszahlt). Seine vier Untergebenen sind ebenfalls in der Herberge einquartiert – allerdings in einem der Ställe. Freundliche Gespräche gelten Bracke als Zeitvergeudung, ihm das Zimmer abschwatzen zu wollen, betrachtet er als Anmaßung, und alle Versuche, die Angelegenheit mit Geld zu regeln, wertet er als verdächtigen Bestechungsversuch. Mit anderen Worten: *Erzmautner Rupert Bracke* ist ungefähr so zugänglich wie ein Felsklotz und seine Anwesenheit kommt den unter Zeitdruck stehenden Abenteurern so gelegen wie ein Kropf.

Guter Rat ist teuer

Da die Abenteurer bis Mitternacht im Fenster des Drakenzimmers ihre Kerze entzünden müssen, bleibt ihnen nichts anderes übrig, als den renitenten *Erzmautner* zu überlisten. Wie Ihre Spieler dies anstellen, bleibt deren Einfallsreichtum überlassen. Allein eine gewalttätige Lösung ist in einer an sich gesetzestreuem Umgebung wie der Herberge eine ziemlich dumme Idee. Wer sich mit Bracke anlegt (Werte wie Söldner, s. *Splintermond: Die Regeln* S. 280), bekommt es nicht bloß mit seinen vier Untergebenen (Werte wie Räuber, siehe S. 44), sondern wenig später auch mit einer hoffnungslosen Übermacht an

empörten Wirtshäuslern und kampferprobten Gästen zu tun, die alles tun, um die Abenteurer – die man schlicht für gewöhnliche Strauchdiebe hält – ihrem verdienten Schicksal zuzuführen.

Die Situation, die eher als amüsante Anekdote angelegt ist, sollte also mit Köpfchen und Verstand gelöst werden, ohne zu eskalieren. Sei es, dass die Abenteurer den Chefzöllner mittels Ablenkung irgendwie aus dem Drakenzimmer locken und währenddessen dort einbrechen (*Schlösser und Fallen*-Probe gegen 15); sei es, dass die Charaktere auf der schlüpfrigen Rückseite des Turms zum Zimmer hochklettern (*Athletik*-Probe gegen 20) und die Kerze so auf dem Außensims des Fensters entzünden. Vielleicht erinnert man sich ja auch an den *Geheimgang*, der im Brief erwähnt wurde, und schafft es auf diese Weise ins Drakenzimmer vorzudringen, während Bracke schläft.

Alternativ kann auch versucht werden, den Erzmautner durch Geistergeschichten Angst vor dem Zimmer zu machen (*Geschichte und Mythen*-Probe gegen seinen GW von 19), sodass er es freiwillig räumt – oder sogar ihn unter Einsatz von Bettlaken und Kettenrasseln nächtens verängstigt aus dem Zimmer zu jagen (Darbietung-Probe gegen 20).

Und zu guter Letzt ist es auch noch denkbar, dass die Abenteurer einen seiner Untergebenen (die nicht

so gesetzestreu sind wie ihr Vorgesetzter) mit einer Bestechung von 5 Lunaren überreden, die 'Nachtkerze' in das Zimmer des Zöllners zu bringen und im Fenster zu entzünden.

Kurz: Wir gehen davon aus, dass Ihre Abenteurer diese Herausforderung auf einfallsreiche Weise meistern werden.



Geisterstunde

Kaum, dass die Helden ihre Kerze im Fenster des Drakenzimmers entzündet haben, nähert sich aus dem Moor fahler Lichtschein. Zu Füßen des großen Wohnturms erscheint schließlich die halbtransparente Spukgestalt eines etwa vierzigjährigen Mannes mit verschlossenen Gesichtszügen, der eine geisterhafte Laterne hoch empor hält (für Werte siehe den *Spuk* in *Splittermond: Die Regeln*, S. 280).

Der ehemalige Wirt reut seine Taten und bestätigt die gut zweihundert Jahre zurückliegenden Geschehnisse, die der Brief beschreibt. Doch weist er die Gruppe mit Nachdruck darauf hin, dass er erst dann endgültig erlöst ist, wenn "ein gütiger Lebender" die Hälfte des zusammengegrafften Schatzes seiner einstigen Mordopfer dem Mondgott Yonnus opfert: eine Kiste mit Beute im Wert von über 500 Lunaren. Erst wenn die Abenteurer schwören, dieses Opfer zu erbringen, ist er bereit, sie zu dem Schatzversteck zu führen: eine alte Ruine, die sich etwa zehn Meilen nördlich der Herberge befindet. Yonnus selbst werde sie dort zu der Truhe führen.

Durchs Seelenmoor

Für den nächtlichen Weg durch die unheimliche Moorlandschaft bis zum Schatzversteck benötigen die Spieler etwa zwei Stunden, wobei der Geist des Wirts darum bemüht ist, sie auf festen Wegen durch den Morast zu führen. Dennoch schwebt er ihnen mit seiner Laterne oft weit voraus, sodass es zweimal zu unheimlichen Ereignissen kommt:

☞ Leichter Nebel zieht auf und in den vorauseilenden Lichtschein der Geisterlaterne mischen sich zwei weitere Lichter, die sich kaum

von der Laterne des Spuks unterscheiden (*Wahrnehmung*-Probe gegen 25). Es handelt sich um hinterhältige *Irrlichter*, die die Abenteurer in den Tod locken wollen. Sie hindern den Geist des Wirtes nicht bloß daran, sich den Abenteurern helfend zu nähern, sie verstehen es auch, ihn mit ihren Klagelauten zu imitieren. Sie bleiben, bis die Abenteurer den vorauseilenden Spuk richtig identifiziert haben oder sie vertrieben wurden.

Irrlichter

Irrlichter sind die wehklagenden Geister im Moor versunkener Personen. Sie erscheinen in Gestalt wabernder Flämmchen und Lichter, die kaum von natürlichen Lichtquellen zu unterscheiden sind. Einige Irrlichter treibt das Ziel, dass ihr sterblicher Körper gefunden und bestattet wird, andere wünschen die Erledigung einer unerfüllten Aufgabe – und wieder andere sind nur vom Hass auf alles Lebende verzehrt. Sie führen Moorwanderer gewollt oder ungewollt in gefährliche Sumpflöcher; hin und wieder greifen sie ihre Opfer auch direkt an.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
3	3	3	1	3	0	1	1
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
1	10	2	18	20	0	14	18

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	5	1W6-1	6 Ticks	7-1W6	–

Typus: Geisterwesen, Magisches Wesen I

Monstergrad: 0 / 0-

Fertigkeiten: Akrobatik 9, Athletik 4, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 11, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 3, Illusionsmagie 16

Zauber: Illusion 0: Lichtertanz; II: Blenden; III: Schreckgestalt

Merkmale: Betäubungsimmunität, Dämmersicht, Fliegend, Geist, Giftimmunität, Kälteresistenz 3, Körperlos, Kreatur 4, Schmerzimmunität, Schwächlich

☞ Die Abenteurer vernehmen im Moor seltsame **Klopfgeräusche**. Nähern sie sich unbemerkt der Geräuschquelle (vergleichende *Heimlichkeit*-Probe gegen *Wahrnehmung* 6), entdecken sie inmitten einer Schilfinsel einen sehnigen Humanoiden in Lendenschurz mit grauer, schmutziger Haut, strähmigem Haupthaar und rot unterlaufenen Augen, der damit beschäftigt ist, ein halbes Dutzend Keulen

mit Steinspitzen herzustellen. Wähnt sich die Kreatur entdeckt, entblößt sie spitze Reißzähne und ergreift (im Falle einer Übermacht) die Flucht. Sollten die Abenteurer ihn überraschen können, kann es hier zum Kampf kommen (Werte siehe S. 47).

Die Abenteurer sind soeben erstmals auf einen **Grauen Kerl** gestoßen, der Vorbereitungen für den Überfall auf das Räuber versteck trifft.

Das Versteck der Mondsteinschmuggler

Nach etwa zwei Stunden Nachtmarsch kündigt ein aufsteigender Schwarm Glühwürmchen am Horizont unvermittelt das Ziel an: die zerfallene, auf einem Hügel liegende Ruine eines einstigen Drachlingstempels.

Nicht nur der eigentümliche Käferschwarm mutet befremdlich an, die Ruine wird dieser Tage überdies von fünfundzwanzig raubeinigen Fremden (unter Befehl des Räuberbarons *Greifar von Runbag*) als Stützpunkt missbraucht. Der größte Teil der Unbekannten ist trotz der späten Stunde im nahen Moor damit beschäftigt, Entwässerungsgräben auszuheben, Torfsoden auszustechen und diese auf Karren in die Ruine zu schaffen, wo die Fracht verbrannt und anschließend durchsucht wird. Auffällig ist, dass sich die leuchtenden Glühwürmchen gezielt auf bestimmten Stellen im Moor niederlassen, wo die Fremden besonders intensiv graben.

Der Schatz am Ende des Regenbogens

Der Geist verabschiedet sich mit den Worten: *„Ihr findet meinen Schatz im Tempel der Drachlinge. Seht Yonnus' Fingerzeig. Er wird euch führen!“*

Halten die Abenteurer nun nach dem angekündigten Fingerzeig des Mondgottes Ausschau, beginnt es plötzlich zu nieseln und einen Moment lang ist am Nachthimmel ein fahl leuchtender *Mondlichtregenbogen* zu sehen, dessen Lichtschein auf das westliche Ende des *Tempelbaus* (9) zu fallen scheint.

Tempel der Drachlinge

Der beeindruckende, fast 50 Meter lange und knapp 35 Meter breite Tempelkomplex ist fast 1000 Jahre alt und allerorten einsturzgefährdet. Tore und Türen sind verrottet, alles ist mit Schutt und Kriechpflanzen übersät, viele Dächer sind eingestürzt und praktisch überall können alte Drachlingsfunde gemacht werden (Reste von Schuppen, verrottete Gewänder sowie kleinere Schätze nach Spielleiterentscheid).

Wachen sind nur am Haupttor 1 aufgestellt. Auf dem Innenhof (abseits der Torflagerstätte) beträgt die Wahrscheinlichkeit auf Räuber zu stoßen bei jedem Betreten 1-4 auf W10, in allen anderen Bereichen (außer den Katakomben) 1-2 auf W10 – hier schützt nur eine vergleichende *Heimlichkeit*-Probe gegen die *Wahrnehmung* der Räuber (Fertigkeitswert 8) vor Entdeckung. Von außen zugänglich ist der Tempelkomplex nur über die Areale 1, 5 und 6 beziehungsweise durch Überklettern der Außengebäude (*Athletik*-Probe gegen 20).



Werte der Räuber

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	2	3	2	1	3	2	2
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	7	7	6	18	0	16	16

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	8	1W6	5 Ticks	8-1W6	Stumpf
Streitkolben	9	1W6+5	9 Ticks	8-1W6	-

Typus: Humanoider

Monstergrad: 1 / 0-

Fertigkeiten: Akrobatik 5, Athletik 7, Entschlossenheit 5, Heimlichkeit 11, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 7, Stärkungsmagie 8

Zauber: Stärkung 0: Ausdauer stärken; I: Gehör verbessern, Sicht verbessern

Meisterschaften: Heimlichkeit (I: Überraschungsangriff I)

Merkmale: Feigling, Taktiker

Beute: Tuchrüstung (6 Lunare), Streitkolben (8 Lunare)

Oberirdische Bereiche

1 – Haupttor: Durch diesen von zwei Räufern bewachten Durchgang rollen gelegentlich Karren mit Torfsoden. **Torturm 1a** ist inwändig eingestürzt, **Torturm 1b** (Höhe fünf Meter) dient der Bande als Aufenthaltsort, an dem gewürfelt und gezechet wird. Hier hält sich in der Regel der Varg *Rasgarr* auf, der als rechte Hand des Räuberbarons gilt und seine Leute mit bellenden Kommandos antreibt.

2 – Außengebäude: Zweckbauten des Tempels mit dicken Außenmauern, in denen einst **Werkstätten (2a)**, eine **Wäscherei (2b)**, **Priesterschlafquartiere (2c)**, sowie **Lagerräume (2d)** für Lebensmittel und Dinge rituellen Bedarfs (Rauchwerk, Wein etc.) untergebracht waren. Architektonisch auffallend sind hier die **Statuentürme (2e)**: schlanke, nur vom Innenhof aus zugängliche Treppentürme mit moosbewachsenen Statuen von Drachlingspriestern auf den Plattformen, die allesamt (heute halb verfallene) Instrumente zur Himmelsbeobachtung in den Klauen halten. Im Innenhof vor einem dieser Türme (**2f**) wurde ein hoher **Hügel aus verbranntem Torf** aufgeschichtet, gegen den eine hohe **Leiter** lehnt. Sie unentdeckt abzutransportieren, erfordert zwei Abenteurer, denen je eine vergleichende **Heimlichkeit**-Probe gegen die **Wahrnehmung** der Wachen gelingt.

Runhags Bande nutzt die Außengebäude vornehmlich als Schlafquartiere (die Bande schläft meist tagsüber, da nachts die Glühwürmchen den Weg zu neuen Mondsteinfinden weisen).

3 – Innenhof: Unweit des **Haupttors (1)** - und damit auch unmittelbar vor dem Eingang zur **Säulenhalle (9a)** - brennen die ganze Nacht über Torfsoden, deren Asche 1W6+3 Räuber unter Befehl des Vargen *Rasgarr* nach Mondsteinsplittern durchsuchen. Die silbrigblau schimmernden Fundstücke werden stets von zwei Mann zum **Südost-Turm (5)** geschafft, wodurch die Abenteurer die zweifelhafte Ehre erhalten können, erstmals *Räuberbaron Greifar von Runhag* zu Gesicht zu bekommen.

4 – Hoher Schutthügel eines eingestürzten Turms mit unzähligen krabbelnden **Glühwürmchen**, die aus Nischen und Ritzen zwischen den Steinquadern schlüpfen, aufsteigen und später auch wieder hierher zurückkehren und verschwinden – tatsächlich aber nach **U10**

zurückkehren (ihnen zu folgen ist für Humanoide ohne aufwändige Grabungsarbeit praktisch unmöglich).

5 – Südost-Turm: Höhe sieben Meter; privater Wohnbereich von *Greifar von Runhag*, in den alle **Mondsplitterfunde** geschafft werden. Schlafstätte im ersten Obergeschoss, das Erdgeschoss dient als Besprechungsraum. Ein **Gebeimgang (G)** führt vom Erdgeschoss aus nach **U5**.

6 – Eingestürzter Mauerabschnitt mit ausladender *Moorweide*. Der Bereich wird von der Bande gemieden, da hier in Wahrheit eine gefährliche **Dämmerweide** (Werte siehe **Splittermond: Die Regeln** S. 267) ihre Wurzeln in den Schutt gegraben hat, an der vorbei zu schlüpfen **herausfordernd** ist. Allein eine *Arkane Kunde*- oder *Naturkunde*-Probe gegen 25 oder der Einsatz des Mondzeichens *Das zweite Gesicht* vermögen die Abenteurer vorzuwarnen.

7 – (Kerker-)Turm: Die Bande hält hier *Raspatan Meiler* (Mensch, *921, etwas tatterig), einen Universalgelehrten vom *Zirkel der Zinne* gefangen. Der entführte Siebzigjährige, der sogar die *Lingua Draconis* beherrscht (siehe **Splittermond: Die Welt**, S. 244), wird vom Räuberbaron schon seit zwei Monaten dazu gezwungen, ihn bei der Mondsteinsuche zu beraten. Raspatan kann die Abenteurer über den Zusammenhang zwischen Glühwürmchen und Mondsteinfinden im Moor aufklären. Doch anders, als die meisten Räuber, die glauben, dass die unter der Ruine heimischen Leuchtkäfer die Gebiete mit Mondsteinsplittern instinktgeleitet anfliegen, befürchtet Raspatan, dass sich der Räuberbaron eines Geheimnisses der Drachlinge bedient, um sich die Tiere nutzbar zu machen. Insbesondere ist er über das Schicksal anderer Entführter besorgt, die mit ihm zusammen gefangen waren. Der Räuberbaron ließ sie angeblich gegen Lösegeld frei. Doch wann immer dieser einen Mitgefangenen abholte, kam es tags darauf zum Auftauchen eines neuen Glühwürmchenschwarms ...

8 – (Küchen-)Turm: Hier arbeitet der Koch der Bande mit zwei Gehilfen. Wenn die Abenteurer zum ersten Mal am Turm vorbeikommen, können diese bei einer gelungenen **Wahrnehmung**-Probe gegen 15 ein besorgtes Gespräch mit anhören, bei dem sich die drei über das Schicksal zweier Kameraden unterhalten, die beide innerhalb einer Woche während ihrer Nachtwache spurlos verschwanden (tatsächlich aber von Greifar von Runhag geopfert wurden). Sollten die Abenteurer die Köche gefangen nehmen und aushorchen, können auch diese – sofern danach gefragt – bestätigen, dass jeweils am Tag nach dem Verschwinden der beiden Glühwürmchenschwärme auftraten ...

Wege in den Tempel

Der hohe Tempelbau 9, der vom Mondlichtregenbogen scheinbar markiert wurde, ist ebenerdig nur über den **Haupteingang** im Osten sowie durch schmale **Fensteröffnungen** in 9a zu betreten. Ersteren zu beschreiten ist fast unmöglich, ohne von den Arbeitern auf dem Vorhof entdeckt zu werden, die Fensterfluchten können problemlos nur Gnome passieren. Alle anderen bleiben dort nach Misslingen einer **Akrobatik**-Probe gegen 20 (Zwerg gegen 15, Varge gegen 25) stecken. Ein Einstieg erfolgt daher am unauffälligsten über das geborstene **Tempeldach** (**Athletik**-Probe gegen 20; nutzen die Spieler hingegen die **Leiter** vor **2f**, ist diese Aktion natürlich deutlich leichter: **Athletik**-Probe gegen 15).

9 – Tempelbau: Das Kuppeldach der **Säulenhalle (9a)** ist zur Hälfte eingestürzt. Die Halle mit den fremden Göttern wird von der Bande eher gemieden und dient als Aufbewahrungsort für die Überreste (Truhen, Säcke, Kisten) aus der Wegelagerung am Tränendamm. Zwei imposante Statuen lassen erkennen, dass die Drachlinge hier einst zwei Götter verehrten: einen *Kräbengott* (nämlich der den Abenteurern vielleicht schon aus *Das Geheimnis des Kräbenwassers* bekannte *Schutzgott Krarach*) sowie einen unbekanntes dreiäugigen Mondgott in Gestalt eines Drachlings, der als solcher durch die Farben seiner drei Augen zu identifizieren ist, nämlich silbern, rot und blau. Jene Farben, die für den Großen Mond, den Düsterrmond und den (heutigen) Splittermond stehen.

Befremdlich mutet ein unheimliches Deckengemälde an, das den gewaltsamen Sturz einer ebenso unheimlichen, wie schattenhaften Kreatur aus Sternenhöhe in einen Sumpf zeigt. Hier werden die Abenteurer Zeuge eines *wundersamen Ereignisses*: Unvermittelt stürzt auf Brusthöhe der schattenhaften Gestalt des *Deckengemäldes* (siehe oben) ein Deckenfragment in die Halle. Helles Mondlicht bricht sich nun durch das entstandene Loch wie eine Lanze Bahn, die nachdrücklich so wirkt, als habe eine kosmische Macht sie durch das Herz des Wesens getrieben (ein göttlicher Hinweis darauf, wie sich die Entität unter der Ruine am Ende bekämpfen lässt, nämlich mittels Mondsplittern). Im allgemeinen Lärm draußen bemerkt zum Glück niemand dieses Ereignis.

Über einen rituellen **Reinigungsraum (9b)** gelangt man in die verrottete **Bibliothek (9c)** und die einstige **Sakristei (9d)**, sowie ins **Allerheiligste (9e)**, von wo aus – verborgen unter einem **Altarblock (G)** – Treppen nach **U1** führen. Diese Geheimtür ist (da sie vom Mondscheinregenbogen beschienen wird) bei einer erweiterten *Wahrnehmung*-Probe gegen 15 zu finden (1 Minute pro Probe, 3 FP nötig) – ohne diese göttliche Hilfe wäre die gut versteckte Tür so gut wie unmöglich zu finden.

Katakomben

Die einstigen Gewölbetüren sind in der Regel verrottet, die Gänge mit Pfützen und Schlamm übersät. Die auf dem Plan mit **(G)** markierten **Geheimtüren** (allesamt aus Stein, mit *Athletik*-Probe gegen 15 aufzudrücken) finden die Spieler nur, wenn sie gezielt nach solchen suchen (erweiterte *Wahrnehmung*-Proben gegen 15, 2 Fortschrittspunkte nötig, 2 Minuten pro Probe).

Die Existenz der Katakomben ist nur dem Räuberbaron bekannt, der sie durch den Geheimgang im Südost-Turm betritt. Er selbst hat die Katakomben nur bis U12 erforscht und den dortigen Geheimgang nicht entdeckt.

U1 – Treppenaufgang hinauf zum Geheimgang in **9e**.

U2 – Verbindungskammer mit der *Schatztruhe* des Spuks (darin enthalten: Münzen im Wert von 523 Lunaren). Die heute noch magisch gesicherte *Geheimtür* nach **U14** kann beidseitig nur mit einem vergessenen Passwort der Geschuppten aufgedrückt werden. Diesen Teil der Katakomben hat noch keiner der Räuber entdeckt.

U3 – Gruftgewölbe mit vier steinernen Drachlingsarkophagen. Wer sich an den Mumien und ihren Grabbeigaben vergreift (Wert: 50 Lunare)

wird Opfer eines *Fluchs des Kräbengottes Krarach*: einen Monat lang stürzen sich Krähen bei jeder sich bietenden Gelegenheit auf diesen Abenteurer! (Es bietet sich für einen entsprechenden Abenteurer nicht gerade an, das Abenteuer *Das Geheimnis des Kräbenwassers* direkt im Anschluss zu spielen ...).

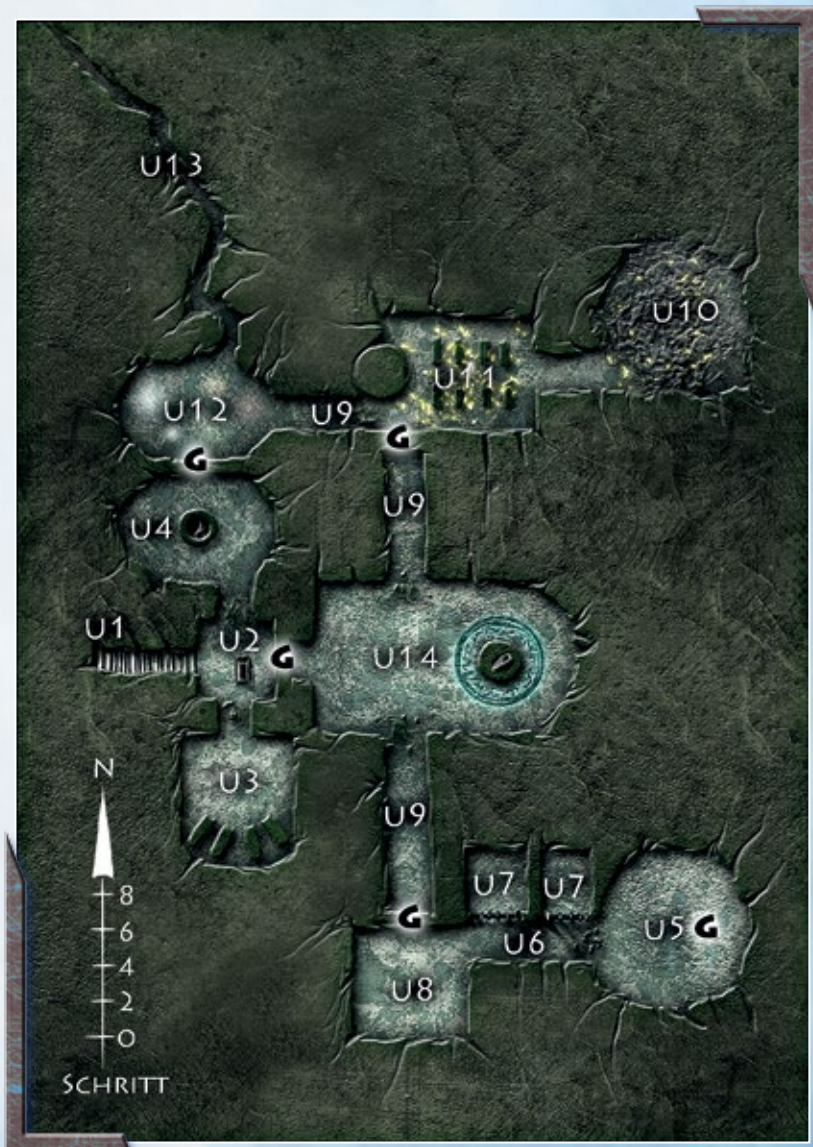
U4 – Mumifizierungskammer mit Laugenbecken, alten Werkzeugen und einer *Geheimtür* nach **U12**. Sollten die Abenteurer diese Geheimtüre bereits jetzt entdecken, so bringt dies für den Abenteurerlauf einige Implikationen mit sich, beachten Sie hierfür die Angaben auf S. 47.

U5 – Turmgewölbe mit *Geheimtür* nach **5**.

U6 – Gangfalle: Ein *Stolperdrabt* (Entdeckung mit *Wahrnehmung*-Probe gegen 20 möglich; Entschärfung nicht nötig, da er einfach umgangen werden kann) entriegelt den Keil vor einer Gittertür in benachbarten **U7** ...

U7 – Zellen: In einer der beiden Zellen hat Greifar von Runhag einen zuvor eingefangenen *Grabbeißer* (Werte siehe *Splittermond: Die Regeln*, S. 272) als Sicherung gegen Eindringlinge gesperrt, der freikommt, wenn jemand den *Stolperdrabt* in **U6** auslöst.

In der anderen Zelle finden sich die uralte, in die Wand eingeritzte Inschrift eines Drachlingssklaven in der *Lingua Dracis*: »Möge der



Herr des Moores auferstehen und euch Echsen den Tod bringen. Den Tod! Den Tod! DEN TOD!«

U8 – Wächterkammer. Von hier führt eine *Gebeimtür* nach **U9**.

U9 – Leerer Korridor

U10 – Turmgewölbe: Eingestürzt; zahlreiche Nischen und Ritzen im Gestein ermöglichen den Glühwürmchen den Aufstieg ins Freie.

U11 – Unterrichtungsgewölbe mit Hunderten von Glühwürmchen.

U12 – Sternenkammer: Einstiger Meditationsraum der Priester mit magisch leuchtenden Sternapplikationen (und zahlreichen Glühwürmchen) unter der Decke.

U13 – Wühlgang ins Seelenmoor, der beim Eindringen des *Grabbeißers* (U7) in die Katakomben entstand. Eng und für einen Humanoiden nur nach weiteren Grabungsarbeiten passierbar (*Athletik*-Probe gegen 20; 10 Fortschrittspunkte benötigt; 30 Minuten pro Probe).

U14 – Knochenkammer mit süßlichem Verwesungsgeruch. Farbenprächtige *Bildmotive* an den Wänden zeigen, wie die Drachlingssklaven beim Bau des Damms einen riesigen Fingerknochen im Moor fanden und diesen (u.a. mittels Menschenopfer) zu verhehren begannen; wie die Drachlinge die Rädelführer niederschlugen; wie sie vergeblich versuchten den Knochen zu zerstören und wie sie den Fund schließlich im hiesigen Tempel in Sicherheit brachten.

Umso unheimlicher wirkt der fast *unterarmlange Fingerknochen* einer unbekanntes Kreatur auf einem Steinblock – umgeben von einem in den Boden eingelassenen und mit arkanen Symbolen ausgestatteten Schutzkreis aus dem magischen Metall *Thaumarium*. Dieser Kreis ist durch keine den Abenteurern bekannte Macht zu überwinden – abgesehen von *Mondsteinsplittern*!

Entsetzen dürften auch die fünf halbverwesten Toten vor dem Schutzkreis erwecken, die alle durch einen Stich ins Herz ums Leben kamen. Unter ihnen drei vornehm gekleidete Kaufleute sowie zwei Männer in der Kluft von Bandenmitgliedern.

Weiterer Ablauf des Abenteuers

Ist die Tempelruine der Drachlinge erst einmal erreicht, wird der weitere Verlauf des Abenteuers komplett von den Handlungen der Spieler bestimmt. Ganz allgemein ist aber von drei Phasen auszugehen:

Phase 1: Schatzsuche

Den vom Aufenthalt der Räuberbande im Tempelkomplex überraschten Spielern wird – schon aufgrund der Tatsache, dass ihnen Yonnus nur diese eine Nacht seine Gunst schenkt – nichts anderes übrig bleiben, als an der Übermacht der Räuber vorbei heimlich in das Areal einzudringen, sofern sie den Schatz finden wollen. Bei der Überwindung etwaiger Gefahren ist also List, Schnelligkeit und Raffinesse gefordert, wenn die Abenteurer nicht auffliegen wollen. Die eigentliche Herausforderung besteht darin, einen geeigneten Weg in den vom Mondscheinregenbogen markierten Tempelbau 9 zu finden (siehe oben).

Im Idealfall werden die Abenteurer hier die *Rückkehr des Glühwürmchenschwarms* nach 4 mitbekommen, und (zum Beispiel durch eine Gefangenenspeisung) auf *Raspatan Meiler*, den gefangenen Gelehrten im Kerkerturm (7), aufmerksam werden, der den Spielern später gegebenenfalls mit seinem Wissen weiterhelfen kann.

Die Abenteurer (oder zumindest einige von ihnen) sollten in die Säulenhalle gelangen (und dort Zeuge des 'Felssturzes' im Deckengemälde werden – und im Idealfall anschließend den Schatz des Geistes finden. Es ist aber natürlich auch denkbar, dass die Abenteurer (oder einige von ihnen) entdeckt und gefangen genommen werden. In diesem Fall werden sie bei *Raspatan Meiler* eingesperrt (um später – so zumindest der Plan des Räuberbarons – geopfert zu werden).

Phase 2: Angriff der Grauen Kerle

Ein bis zwei Stunden nach Ankunft der Abenteurer, mitten in der Nacht (möglicherweise wenn sie versuchen, mit dem erbeuteten Schatz aus **U2** das Tempelareal zu verlassen – bedenken Sie: über 500 Lunare sind *sehr schwer!*), sind vom umgebenden Moor her unheimliche Hörnerklänge zu hören. Von allen Seiten greift nun eine Übermacht an *Grauen Kerlen* die Ruine an.

Spätestens jetzt, während die Angreifer über Dächer und Mauern in die Ruine einfallen, die Bandenmitglieder draußen im Moor panisch zu ihrem Versteck zurückströmen und die Zugänge zum Areal mit Karren und Torfsoden versperren, stehen die Abenteurer vor der Wahl, sich zu zeigen oder sich zu verstecken. Denn auch sie müssen nun ihre Kampfkraft unter Beweis stellen, um die Übermacht abzuwehren (was mit einer *Anführen*-Probe gegen 15 auch klar ersichtlich ist – wenn Räuber und Abenteurer nicht zusammenarbeiten, gibt es hier kaum Hoffnung auf Überleben). Vielleicht retten sie dabei einem der Räuber das Leben, in jedem Fall wird auch ihnen in einer schwierigen Situation Hilfe zuteil. Auch falls die Abenteurer gefangen genommen wurden, werden die Räuber sie unter dem Schwur freilassen, gegen die Grauen Kerle zu helfen (und gleichsam auf ihre Ganovenhre schwören, die Abenteurer im Anschluss ziehen zu lassen). Kurz: Abenteurer und Bandenmitglieder sollten sich nach der ersten Angriffswelle gemeinsam einer **Belagerung** ausgesetzt sehen.

Jetzt ist echtes Rollenspiel gefragt, bei dem Sie den verschiedenen Räubern Leben einhauchen müssen. Eine dramatische Situation, in der vermutlich nur das diplomatische Geschick Ihrer Abenteurer das Zweckbündnis aufrecht zu erhalten vermag. Speziell Charakteren, die sich um Verletzte kümmern, wird große Sympathie entgegenschlagen. Dennoch wird Streit, Hader und Misstrauen das Miteinander bestimmen. Räuberbaron *Greifar von Runhag* sollten sie dabei als ebenso misstrauischen, wie choleralen Gegenspieler der Abenteurer in Szene setzen, der keinen Zweifel daran lässt, dass er die Abenteurer am liebsten sofort töten würde. Sein Stellvertreter, der bei der Bande beliebte Varg *Rasgarr* (Werte wie Söldner, siehe *Splintermond: Die Regeln*, S. 280 mit folgenden Änderungen: GK +1, LP +1, VTD -2), agiert dagegen pragmatisch und besonnen. Auf keinen Fall will er in dieser prekären Situation auf die Schlagkraft der Abenteurer verzichten. Er ist es auch, der sich am Ende innerhalb der Bande durchsetzt – und bei der Frage, warum die Grauen Kerle die Ruine überhaupt angreifen, auf den Rat der Charaktere hören kann.

Insgesamt greifen 30 Graue Kerle die Ruine an. Die Räuberbande besteht aus 15 Räubern, sowie *Rasgarr* und *Greifar*.

Die Grauen Kerle

Bei den degenerierten Bewohnern des Seelenmoors handelt es sich um die Nachkommen einstiger Drachlingsklaven. Sie besitzen hagere Körper mit grauer Haut sowie zu groß erscheinenden Köpfen mit rot umrandeten Augen – an leicht unterschiedlicher Größe kann man nur noch sehr unscharf die unterschiedlichen Rassen erkennen. Sie dienen allein dem "Herrn des Seelenmoors", können sich aber nur noch in gutturalen Lauten verständigen und so den Abenteurern kaum etwas über ihr Weltbild erzählen. Graue Kerle fürchten sich vor offenem Feuer.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
1	2	2	4	2	5	1	2
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	7	9	8	19	1	18	15

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	11	1W6+1	6 Ticks	8-1W6	–
Keule	15	1W6+2	7 Ticks	8-1W6	Primitiv

Typus: Humanoider

Monstergrad: 1 / 0

Fertigkeiten: Akrobatik 10, Athletik 12, Entschlossenheit 9, Heimlichkeit 9, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 12

Meisterschaften: Hieb Waffen (I: Todesschlag), Zähigkeit (I: Schwerpunkt Wundstocher widerstehen)

Merkmale: Dämmerlicht, Erschöpfungsresistenz 1, Furchterregend (18), Giftimmunität

Phase 3: Showdown unter der Ruine

Wie auch immer das Abenteuer bis hierhin verlaufen ist – die Szenarien reichen von *Greifar von Runhag duldet die Spieler zähneknirschend bis Greifar von Runhag wurde von der Bande bis auf weiteres abgesetzt und im Südost-Turm eingesperrt* – irgendwann wird den Zweckverbündeten auffallen, dass der Räuberbaron fehlt (und mit ihm alle ausgegrabenen Mondsteinsplitter). Spätestens jetzt sollte bei Räubern und Abenteurern gleichermaßen der Verdacht keimen, dass von Runhag nicht ganz unschuldig an den Geschehnissen ist. Tatsächlich versucht sich der Räuberbaron mit allen Mondsteinsplittern über die Katakomben und von dort über den **Wühlgang U13** hinter die Reihen der Grauen Kerle ins Moor abzusetzen – nur, dass zum Erreichen dieses Ziel noch einiges an Grabungsarbeit auf ihn wartet, weswegen er in den nächsten etwa zwei Stunden leicht erwischt werden kann.

Spätestens jetzt kommt es zu einem zweiten Angriff der Grauen Kerle auf die Ruine. Während *Rasgarr* die weitere Verteidigung organisiert (und den Abenteurern Zeit verschafft), ist es an diesen, den Geheimgang in **5** zu finden und dem Flüchtigen nachzusetzen. Dabei

gilt es herauszufinden, welche Gefahr unter der Ruine lauert und in welcher Verbindung die Grauen Kerle mit den einstigen Sklaven der Drachlinge stehen, die auf den Wandgemälden der **Knochenkammer U14** verewigt wurden. Scheuen Sie sich nicht, den Spielern bei diesem Unterfangen den Gelehrten *Raspatan Meiler* als Berater an die Seite zu stellen.

Das Finale

Das eigentliche Finale findet in der **Knochenkammer U14** statt – vor oder nachdem die Abenteurer Greifar von Runhag gestellt haben (Werte wie Söldner, **Splittermond: Die Regeln** S. 280).

Bereits bei ihrem ersten Eindringen in diesen Raum (gleich ob jetzt oder bereits zuvor), nimmt die an den Knochen gebundene Entität als lockende Flüsterstimme mit den Abenteurern Kontakt auf und bietet ihnen ihr Leben im Austausch dafür an, dass sie ihr fortan dienen und ihr helfen, die Grauen Kerle zu dem Knochen zu führen. Agieren die Abenteurer bei diesem Zwiegespräch geschickt (gute Argumente oder eine gelungene Probe auf *Diplomatie- oder Redegewandtheit* gegen 25), verrät ihnen die Stimme, dass Mondstein dazu in der Lage ist, den Schutzbereich zu zerstören ...

Da zu erwarten ist, dass die Abenteurer auf das Angebot nicht eingehen, greift die Entität anschließend zu rabiateren Mitteln: Sie erhebt die fünf in der Kammer liegenden Toten zu **Wandelnden Leichnamen** (Werte siehe **Splittermond: Die Regeln**, S. 282) und versucht sich der Spieler so zu entledigen.

Nur ist es damit nicht getan. Den Spielern sollte klar werden, dass sie den seltsamen Knochen zerstören müssen, wenn sie den Angreifern den Grund für ihre Attacke nehmen wollen. Spätestens jetzt ist es an der Zeit, sich an das **wundersame Schauspiel in der Säulenhalle** (siehe oben) zu erinnern – und darauf zu kommen, die Mondsteinsplitter aus dem Besitz der Räuber dazu zu verwenden, den Schutzbereich 'einzureißen' und die Entität damit direkt zu bekämpfen.

Versuchen die Spieler dies, brennt das magische Metall große Löcher in den Knochen, verbrennt dabei aber selbst unter bläulich silbernen Stichflammen. Oder mit anderen Worten: von den kostbaren Mondsteinfunden aus dem Moor bleiben am Ende nur noch ein oder zwei winzige Brocken, die immerhin noch einen Wert von 70 Lunaren aufweisen – die Abenteurer können diese aber nur behalten, wenn sie sie vor den Räubern, die sie ja eigentlich gefunden haben, verstecken (und müssten sie draußen theoretisch den Zöllnern übergeben, siehe S. 10).

Abweichender Abenteuerverlauf

Was passiert, wenn die Spieler die Geheimtür in **U2** bereits in Phase 1 überwinden und das Geheimnis der Knochenkammer lüften, bevor sie in Phase 2 aufliegen? In diesem Fall hat die Gruppe einige handfeste Argumente gegen den Räuberbaron in der Hand, um die Bande auf ihre Seite zu ziehen. Greifar wird im Zweifel versuchen, gewaltsam zu flüchten – was vermutlich mit seinem Tod endet. Auch jetzt noch muss die Gruppe während der Belagerung den Vorrat an Mondsteinen aufspüren, den von Runhag in Turm 5 versteckt hat, und diesen gegen den Knochen zum Einsatz bringen. Wünschen Sie beim abschließenden Finale in **U14** etwas mehr Action, lassen Sie einfach ein paar Graue Kerle durch den **Wühlgang U13** den Weg in die Katakomben finden.

Ausklang

Ist der seltsame Knochen erst einmal zerstört, brechen die Grauen Kerle den Angriff auf die Ruine verwirrt ab und verschwinden in den Weiten des Seelenmoors. Der Varg Rasgarr und seine überlebenden Bandenmitglieder werden die Abenteurer samt ihrer Schatzkiste zähneknirschend, aber erfüllt von eigentümlicher Ganoven-ehre, ziehen lassen. Ob die Abenteurer der Räuberbande – die schon bald ihr Versteck wechselt – noch einmal begegnet, bleibt Ihnen als Spielleiter überlassen. Der Gelehrte *Raspatan Meiler* wird – zurück in Arwingen – jedenfalls einen interessanten Bericht über die Grauen Kerle abfassen.

Jetzt steht nur noch zu hoffen, dass die Abenteurer die Hälfte des Schatzes wirklich dem Mondgott Yonnus in dessen Tempel opfern. Verzichten sie darauf, werden sie fortan einen neuen Begleiter haben: den rachsüchtigen Geist des Wirtes. Dieser wird der Gruppe das Leben mittels Poltergeistaktivitäten oder damit, im ungünstigsten Moment etwaige Feinde anzulocken, so schwer wie möglich machen, bis sie ihren Schwur erfüllen und ihm Ruhe schenken.

Seelenqualen - Belohnungen

Die Abenteurer erhalten 2 Erfahrungspunkte für das Bergen des Schatzes, sowie weitere 2, wenn sie die Hälfte wie versprochen an Yonnus gespendet haben. Sofern sie die Räuber mit guten Argumenten gegen ihren Anführer aufwiegeln, gebührt den Abenteurern 1 weiterer Erfahrungspunkt. Wenn sie darüber hinaus den Fingerknöchel zerstört haben, stehen ihnen abschließend 3 weitere Erfahrungspunkte zu.

An monetärer Belohnung haben sie 523 Lunare aus dem Schatz des Mörders geborgen – wovon sie mindestens die Hälfte behalten können. Weiterhin haben sie möglicherweise kleinste Mondsplitter im Wert von 70 Lunaren erbeutet und hatten die Möglichkeit, Grabbeigaben im Wert von 50 Lunaren zu schänden.



Gemeinsame Anhänge - Handouts und Karten

Brief aus dem Abenteuer Seelenqualen

Meine lieben Kinder,

jetzt, am Ende meines Lebens, ist für mich die Zeit gekommen, mit Demut auf all die Wunder zurückzublicken, an denen teilzuhaben mir die Götter die Gnade gewährten - und unter denen ihr mit Abstand die größten seid.

Ich möchte euch daher von einem Geschehen berichten, das - so wundersam es auch war - auf gewisse Weise offen blieb, und dessen Erledigung am Ende an meiner Feigheit scheiterte.

Nun, es ist, wie es ist, drum hört gut zu: In meinem ersten Jahr in Selenia befand ich mich auf einer geschäftlichen Reise nach Sarnburg, die mich dazu zwang, das Seelenmoor zu durchqueren. Da meine finanziellen Verhältnisse damals überaus bescheiden waren, mietete ich mich im "Arwinger Moorkrug", der bekannten Herberge am Tränendamm, im sogenannten "Drakenzimmer" ein. Es war das größte, zugleich auch das günstigste Zimmer im Moorkrug. Denn es hieß, dass es dort spuke. Aber ich war müde und selbst die Stallung war mit Fuhrknechten belegt, sodass ich es darauf ankommen ließ. Ihr könnt euch meinen Schrecken nicht ausmalen, als ich gegen Mitternacht wach wurde und im Mondlicht - direkt neben meinem Bett - den schrecklichen Geist eines Mannes erblickte, der soeben dazu anhub, mit einem scharfen Messer auf mich einzustechen. Doch ihr wisst, wie treu ich zu den Göttern stehe. Gefasst richtete ich ein Stoßgebet zu Yonnus, auf dass der Herr der drei Monde und Schutzherr über dieses Land mich vor Unheil bewahren möge. Und es geschah ein Wunder. Denn als ich Yonnus beim Namen nannte, hielt die Spukgestalt wehklagend inne und bat mich verzweifelt, seinem Geisterdasein ein Ende zu bereiten. Mich, euren Vater! Und es kam noch wundersamer. Denn ich erfuhr, dass es sich bei dem Spuk um einen ehemaligen Wirt der Herberge handelte, der 100 Jahre zuvor Gäste meines Zimmers ermordete, um sich so an ihren Wertsachen zu bereichern. Was für ein Schuft! Schließlich, so klagte der Geist, vergriff er sich an einem Priester des Yonnus. Doch dieser verfluchte ihn mit seinem

letzten Atemzug, über den Tod hinaus diese jämmerliche Existenz zu fristen, bis ein getreuer Gläubiger ihm seine Taten vergebe.

Ihr ahnt es vermutlich bereits. Die zweifelhafte Ehre, der göttlichen Strafe ein Ende zu setzen und die Seele dieses Mörders zu erlösen, sollte mir zukommen. Alles, was ich dazu tun musste, war, die sterblichen Überreste des Verfluchten zu suchen und diese einem Yonnus-Tempel zu übergeben. Ich haderte, doch ihr wisst, dass ich ein mildes Herz habe. Und so erhörte ich den Geist.

Dieser berichtete mir, dass er bei Verrichtung seines blutigen Handwerks zuletzt in einem Geheimgang steckengeblieben und dort zu Tode gekommen war, der von der Küche bis zum Kamin in meinem Zimmer reichte. Seine Knochen zu finden, war also nicht schwer. Und so versprach ich der Spukgestalt, seine Überreste dem Mondgott anzupfehlen – was ich später in Sarnburg auch tat.

Kaum aber hatte ich dieses Versprechen gegeben, erfuhr ich von einer Belohnung. Die gepeinigste Seele versprach mir, dass, sollte ich je in die Herberge zurückkehren, wenn alle drei Monde der Welt im Vollmond stehen, er noch einmal erscheinen und mich zu seinem Schatz führen werde, den er einst draussen im Seelenmoor versteckt hat. Eine Kiste mit Münzen im Wert von über 500 Lunaren – von denen aber die Hälfte Yonnus gehöre! Alles, was zu tun sei, um ihn nochmals zu rufen, wäre, zur Mitternacht bei dreimaligem Vollmond jene Kerze ins Fenster des Drakenzimmers zu stellen und zu entzünden, die ich euch mit diesem Brief vererbe. Dann wird der Geist erscheinen und den Rufer hinaus ins Moor führen.

Zweimal im Leben bot sich mir diese Gelegenheit, denn zweimal befand ich mich im Arwinger Moorkrug, als alle drei Monde im Vollmond standen. Doch, ihr Lieben, ich wagte es nicht. Ihr wisst ja, was man sich über das Seelenmoor erzählt. Ich fürchtete mich zu meiner Schande mehr vor den möglichen Gefahren da draussen, als dass mich der Gewinn des Geldes reizte. Heute bereue ich es, denn ich glaube, dass die gepeinigste Seele meinetwegen noch immer durch die Zwischenwelt irrt.

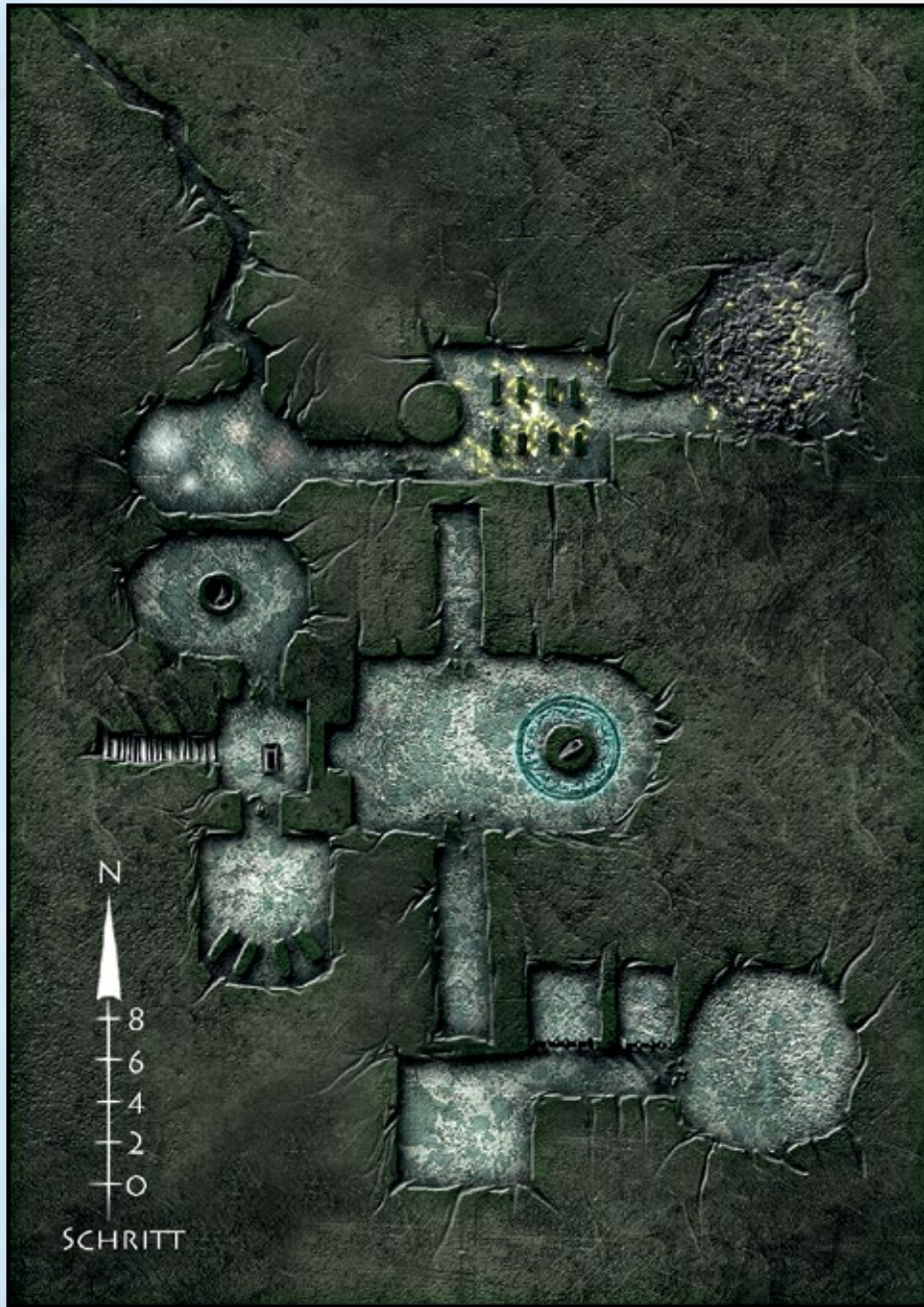
So ist es nun an euch, in Yonnus' Namen Milde walten zu lassen. Nur, vergesst seinen Anteil nicht, solltet ihr fündig werden. Ich wünsche euch Glück!

In Liebe

Vater

Karten aus dem Abenteuer *Seelenqualen*





Stadtkarte Arwingen



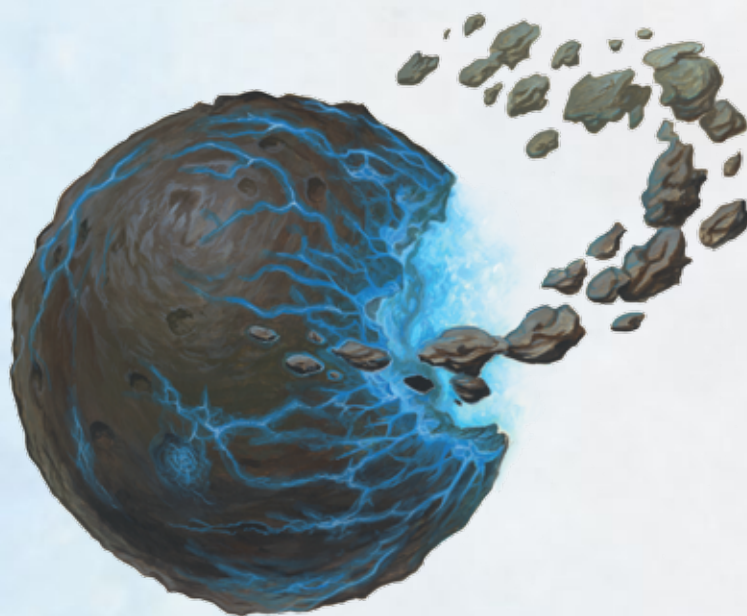
Karte der Arwinger Mark



Index

Abienta.....	16	Irrlichter.....	18, 42
Arwingen	22-27	Irrnatter.....	12
Arwinger Moorkrug	18, 41	Isgar	11
Asmus Jalander.....	24, 29	Jafus Hallnar	26
Beerenbier	9	Kap Albon.....	19
Birborn	14	Klapperviertel.....	24
Blauseide	8, 24	Kynhold	20-22
Blutpass.....	21	Leyatann	7
Brynnatal	6	Leyatann-Dharst	9
Caran	11	Leytal	7
Carina	26	Magar.....	24
Dämmerfeste.....	19	Magie.....	11
Drachlinge	6, 11, 14, 17-21	Märchen vom kleinen Yvon.....	15
Dharst.....	9	Marielle Leinbach.....	24
Dornenschatten.....	14	Melinde von Garinsfeld.....	7, 22
Dornius.....	11	Mondfall	6
Dornwacht.....	21	Mondstein.....	10, 19
Drachenzinnenruine.....	21	Mondsteindrachen	19
Draugis	15	Mondsteingesetz.....	10
Drugon	10	Mondsteinkriege	7
Drynfurt	16	Moorschlange.....	9
Dungar Steinfass	26	Moorzoll	17
Dunkelsturz	6	Morkai	11
Falkensee.....	14	Muschelblau.....	8
Farningen.....	14	Namen	8
Feenwesen	12	Nebelschwinge	19
Finjar von Eichengrund.....	14	Neunweg.....	21
Flaedyne.....	10	Nördliche Wälder.....	15-16
Flederwölfe.....	15	Norwen.....	18
Geschichte.....	6	Norwenfurt	14
Grimmwald.....	14	Nurna	14
Graue Kerle.....	18, 47	Nurnas Trutz	14
Großer Weg.....	16	Oberarwingen	23
Gunwar.....	11	Perwurz	9
Gurlog.....	20	Prysand	6
Handel.....	8	Ragin	24
Handelsviertel	24	Ragorr	24
Haron von Leytal	7	Rat der Edlen	7
Harpyienbrücke	21	Rattenscharte	17
Heliten.....	19-20	Rawen von Neunweg.....	21
Inka Leinbach	24	Riesentannen.....	15

Rispen von Tann	16	Tion	24
Rote Nacht.....	7	Tobin von Leytal	24
Rungil Steinfass.....	23	Torfbrand.....	9
Runhag	20	Torfrübe.....	9
Schlangendorn	12	Torun	26
Schwarzer Fluss	19	Tränendamm.....	17-18
Schwarzfall.....	19	Ulmengrab	16
Schwertrichter	10	Unterarwingen	25
Seelenmoor	16-18	Vangara	11
Sieben Gräber.....	14	Wächterbund	16
Sinbara.....	10	Yonnus	10-11
Sornbar von Dornfels	21	Yorgen von Seefurten.....	20
Südiche Zitadellen.....	21	Zirkel der Zinne.....	11
Tannhöhen.....	7	Zwifels	16
Tatzenbur.....	9		



SPLITTERMOND

DIE ARWINGER MARK – IM SCHATTEN DES KYNHOLD

Zwischen den schroffen Bergen des Kynhold und den Steilklippen an der Kristallsee liegt die Arwinger Mark, die östlichste Provinz des jungen und stolzen Kaiserreiches Selenia. Von hier brechen die Kauffahrer des Kaisers in die Weiten der See auf und mancher Handelszug zieht auf dem Weg zur Hafenstadt Arwingen durch die fruchtbare Mark.

Doch trägt dieses Bild von Frieden und Wohlstand, denn auch manch düstere Kreatur durchstreift die Wälder und Sümpfe der Mark. Die Harpyien der Berge sind ebenso gefürchtet wie die Rattlinge aus den Sümpfen und den allgegenwärtigen Ruinen der uralten Drachlinge – doch noch mehr Schauergeschichten erzählt man sich über die Wesen, die nördlich der Draugis aus den Verheerten Landen stammen und immer wieder in die Arwinger Mark vordringen. Es braucht tapfere Abenteurer, um diesen Gefahren gegenüber zu treten und die aufrechten Bewohner der Mark zu beschützen!

Die **Arwinger Mark – Im Schatten des Kynhold** ist eine Erweiterung für das Rollenspiel *Splittermond*, in der die namensgebende Provinz als explizite Einsteigerregion aufbereitet und vorgestellt wird. In der Mark bieten sich sowohl für Abenteurer niedriger Heldengrade als auch für unerfahrene Spieler mannigfache Möglichkeiten, Abenteuer und Kampagnen zu erleben. Entsprechend enthält der Band nicht nur eine ausführliche Beschreibung der Region, sondern auch zwei stimmungsvolle Abenteuer, die zum sofortigen losspielen einladen. In **Zwist der Geschwister** gilt es, einem Gnom bei der Erlangung seines rechtmäßigen Erbes zu helfen. Und bei **Seelenqualen** muss ein ruheloser Geist erlöst werden – wozu die Abenteurer bist in das berüchtigte Seelenmoor vordringen müssen. In jedem Fall gilt: In der Arwinger Mark gibt es noch viele Gefahren zu bestehen und Abenteuer zu erleben – wir wünschen viel Spaß dabei!



www.uhrwerk-verlag.de

 UHRWERK
VERLAG