

# Brüchige Stimmen aus Schutt und Geröll

Regelwerk: Splittermond Einsteigerbox für Helden des ersten Heldengrades

Region: Selenia – Elyrea

Schauplätze Herathis – Elyrischer Golf – **Beltin**

Autor: universaldilettant

Genre: Seefahrt, Kommandomission

Klappentext: Brombir Grimpfzahn, der zwergische Streiter für delikate Suppen wurde enterbt. Auf dem Weg das Missverständnis zu klären, treffen die Helden ein stummes Gnomenmädchen, das im Angesicht des Todes zu singen beginnt. In der elyrischen Hauptstadt Beltin, wo der größte Tempel Dragoreas errichtet werden soll, wird sich zeigen, wer das „stumme Hörnchen“, das plötzlich Singen lernte, wirklich ist.

Anzahl Zeichen mit Leerzeichen: 39.795

# Inhalt

Hintergrund und Ablauf .....	3
Brombirs Wut .....	4
Abreise von Herathis.....	5
Gleich drei Stürme!.....	6
Beltin – die strenggläubige Großstadt .....	7
Befreiungsaktion.....	8
Carantia – ein gnomisches Stadtviertel der Unterstadt .....	9
Ziegenjagd in Carantia .....	9
Bei Aurifer und die Suche nach dem Gnomensteck .....	10
Der Steinbruch.....	11
Ausklang.....	12
Anhang .....	13
Charaktere.....	13
Aurifer, die Weise .....	13
Brombir Grimpfzahn, Meisterkoch .....	13
Devernion, der oberste Ritter des Ordens der Drei Rosen .....	13
Die Schrecken der Tiefe.....	14
Xhana, das stumme Hörnchen.....	14
Xemius Gischtfreund und seine Gnome.....	14
Schauplätze .....	15
Umgebungskarte Beltin.....	15
Verließ .....	16
Ziegenjagd .....	17

## Hintergrund und Ablauf

„Brüchige Stimmen“ sind zweideutig. Es können Stimmen sein, die brüchig und schwach sind. Es können aber auch Stimmen sein, die den Zusammenbruch vorhersehen. Was alles über die Helden hereinbrechen wird, erfahren Sie hier. Nach der Vorstellung der Vorgeschichte werden hier kurze Zusammenfassungen der einzelnen Kapitel geboten, die im Verlauf des Abenteuers genauer ausgebreitet werden.

Auf der Reise nach Elyrea retten die Helden die im Meer schwimmende Gnomin namens **Xhana (das „stumme Hörnchen“)**. Sie ist eine wichtige Meeresbewohnerin, die von einheimischen Urgnome gefangen und verzaubert wurden. Auf der Flucht wird sie von den Helden aufgelesen, wo sich klärt, dass die Urgnome durch den Bau eines Steinbruchs vertrieben wurden. Das Abenteuer spielt in Elyrea (Die Welt: S.74-76). Alle anderen Angaben beziehen sich auf die Hefte der Einsteigerbox.

Der Antagonist, ein unterdrückter Gnom namens **Xemius Gischtfreund** fand eine Möglichkeit Rache an dem Orden der Drei Rosen – den neuen Herrscher der Insel Elyrea – zu nehmen. Er verwandelt eine als dritte Fraktion unbeteiligte Meeresbewohnerin, die mit dem gestohlenen Mädchen **Gotina** die Seele tauscht. Nur wenn sie sich wieder berühren, kann die Verwandlung aufgehoben werden. Die Meeresbewohner sehen den Ordern der Drei Rosen als die Entführer von Xhana an und beginnen ihren Sitz – Beltin – zu belagern, um sie zu befreien. Xhana gelingt von Beltin aus die Flucht, um auf hoher See von den Helden gefunden zu werden. Dort reist sie wieder mit den Helden nach Beltin, wo Xhana aus den Händen von dem Orden der Drei Rosen befreit werden muss. Erst durch die Reise zum Carantia-Steinbruch kann ihre Verwandlung rückgängig gemacht werden und Xhana ins Meer zurückkehren.

**Brombirs Wut:** Der Abenteureraufhänger. Brombir ist der Auftraggeber und hat mit der Story wenig zu tun. Ziel des Kapitels ist es den Auftraggeber kennen zu lernen.

**Abreise von Herathis:** Ziel: Ein Schiff finden, dass nach Elyrea reist und in der Hafenstadt Beltin anhält. Da Herathis ein großer Hafen ist muss die Suche nach dem richtigen Schiff genau beschrieben werden.

**Gleich drei Stürme:** Finden von Xhana, die fortan auf den Namen „Stummes Hörnchen“ hört. Abwehr der Monster aus dem Meer. Abenteureraufhänger und Schaffung einer Gefahr, wegen der man nicht von Beltin abreisen kann. Aufgabe: Rettung des wertvollen Glases, das für den Bau der Kathedrale in Beltin benötigt wird.

**Beltin – die strenggläubige Metropole:** Kennenlernen von Dervernion, dem obersten Ritter der Drei Rosen und der Stadt Beltin (28.000 Einwohner) mit der Baustelle der Kathedrale. Aufgabe: Interaktion mit Xhana und Finden von Carantia.

**Befreiungsaktion:** Aufgabe: Befreiung von Xhana, die in einem Gefängnis verwahrt wird. Zeigen von Konsequenzen, wenn Konflikt mit Autorität eskaliert.

**Carantia – ein gnomisches Stadtviertel der Unterstadt:** Kennenlernen einer anderen Seite von Beltin, der gnomischen Zeltstadt Carantia, wo ehemalige Urgnome leben, die sich an das neue Leben der Stadt angepasst haben und zwischen den Kulturen stehen. Finden von Hinweisen zur Verwandlung von Xhana.

**Ziegenjagd in Carantia:** Aufgabe: Optionaler Geschicklichkeitstest, um zu zeigen, dass man den Gnomen würdig ist. Ziel: Auflockerung.

**Bei Aurifer und die Suche nach dem Gnomenversteck:** Kennenlernen von Aurifer, der weisen Gnomin, die wichtige Hinweise liefert und die Herkunft des Mädchens identifizieren kann. Xhana ist die Meeresbewohnerin, die in eine Gnomin verwandelt wurde. Wenn sie ihren ursprünglichen Körper berührt, endet die Verwandlung und der Seelentausch endet. Aufgabe: Reise zum Gnomenversteck, der Auslöser für die Belagerung von Beltin ist.

**Der Steinbruch:** Hintergrund des Grolls von Xemius gegen den Orden der drei Rosen. Der Steinbruch war die ehemalige Heimat von Xemius, der vertrieben wurde. Nun liefert der Steinbruch Materialien für die Kathedrale. Im See des überfluteten Steinbruchs findet sich die Gnomin Götina, die mit Xhana die Seele getauscht hat. Aufgabe: Die Helden können die Unbeteiligten befreien.

**Ausklang** des Abenteuers und Anknüpfungspunkte für zukünftige Abenteuer.

## Brombirs Wut

**Vorbemerkung:** Klären Sie vorher mit der Gruppe ab, ob sie eine *Rückblende* wollen (aus der Kapitel „Gleich drei Stürme“). Diese könnte die Spannung erhöhen, da die Rahmenhandlung ansonsten vorhersehbar ist. Wenn die Spielgruppe einverstanden ist, starten Sie mit dieser Passage zum Vorlesen. Das ermöglicht auch, dass sich die Spieler vorher Gedanken machen können, wer Xhana ist. Falls sie keine Rückblendungen wollen, überspringen Sie den Teil.

*Vorlesen oder Nacherzählen:* Der Wind war die Hand. Der Regen das Leder. Der Sturm die Peitsche. Eine Peitsche, die die Schrecken der Meere über die Reling spülte. Es gab kein Entrinnen. Geschöpfe der Meere, nur schemenhaft erkennbar, attackierten alles, was sich bewegte. Die Abartigkeiten attackierten nicht nur die Besatzung, sondern das im Golf von Elyrea schwankende Schiff namens „Borgin“. Das ganze Schiff war ihr Feind. Plötzlich mischte sich unter das tobende Chaos eine knarrende und scharrende Stimme, die in euren Ohren erbebt. Es war das stumme Mädchen, das sang! Während der Reise habt ihr noch nie ein Geräusch von ihr vernommen. Kapitän Dir Jadwiga hielt sich die Ohren. Ihr könnt kaum noch etwas wahrnehmen. Als das Geschrei verstummt, war nur mehr der Sturm zu hören. Keine Kreatur war in Sicht. Das junge Mädchen lächelte euch an. Doch zuvor...

Herathis, Stadt des Feenmärkts ist neben Arwingen die wichtigste Hafenstadt des selenischen Kaiserreichs (60.000 Einwohner). Sie führt nach Westen in die ewige See. Motivation der Helden: Sie wollen seltene Waren im Feenmarkt erstehen, vielleicht wollen sie nach Westergrom reisen, vielleicht führt sie die Lust an einem Abenteuer her.

Am äußeren Rand des Feenmarkts, der noch wie ein normaler Jahrmarkt aussieht, beginnt ein junger Zwerg auf einen Gelehrten einzuprügeln. Der Feenmarkt ist ein ständiger Markt, der teilweise in der Feenwelt liegt. Wenn die Helden nicht dazwischen gehen (Handgemenge gg. 20) eilen einige Gardisten und ein nahestehender selenischer Schwertrichter (Kartekinos) her.

**Brombir Grimpfzahn** (25, gewinnsüchtig, feine und riesige Nase, herausragende Kochkünste): Ist wütend, dass er von Folior erfahren hat, dass er das Wirtshaus „Zum Saftigen Schöpfer“, das in Herathis steht, nicht erben wird. Er wurde enterbt.

**Folior Falsett:** Brachte die Nachricht der Enterbung aus Westergrom. Möchte Brombir helfen, da er mit seinem Vater **Krudolf Grimpfzahn** befreundet war. Er schlägt zur Klärung eine Reise nach Westergrom vor, wo das Testament verlesen wird. Er weiß nur, dass das Wirtshaus bis auf weiteres versiegelt ist.

**Kartekinos** (selenischer Schwertrichter, 40): Will alle anhören, ein Urteil fällen und vor allem schnell seine Ruhe.

Sollten die Helden ungeschickt agieren (oder alternativ eine Probe Diplomatie gg. 20 misslingen), darf Brombir zwar nach Westergrom reisen, muss aber 10 Lunare Strafe zahlen.

Jedes Argument erleichtert um 1:

- Folior hat Brombir bereits vergeben
- Enterben ist eine besondere Situation
- Brombir reist morgens ab und ist nicht mehr in Herathis

Folior bittet die Helden, den widerspenstigen Brombir nach Westergrom zu begleiten das Testament zu holen, um einen Weg zu finden, wie er das Wirtshaus „zum saftigen Schöpfer“ erben kann. Folior bleibt hier, weil er auf das versiegelte Wirtshaus achten muss. Als Belohnung winken 10 Lunare – 8 Lunare falls die Strafe gezahlt werden musste – wenn man Brombir nach Kaltenwacht, eine Stadt im zwergischen Westergrom geleitet, und sogar weitere 20 Lunare, wenn er das Wirtshaus erben kann. Für die Verpflegung erhalten sie 5 Lunare Vorschuss, die Reise wird von Folior gezahlt. Nachdem sich Brombir anfangs weigert, sieht er ein, dass er auf See ohne Begleitung verloren ist, so dass am nächsten Tag eine Überfahrt gebucht wird.

## Abreise von Herathis

Brombir wartet im Wirtshaus, die Helden sollen ein passendes Schiff finden. Brombir will nur unter einem zwergischer Kapitän, ohne gefährlichen Reiseweg und unter 10 Lunare pro Person reisen. Am Hafen stehen viele Schiffe, der Hafen ist sehr geschäftig. Der direkte Weg geht durch die Meerenge zwischen dem Unreich und der Insel Elyrea. Er ist gefährlich, da der Drache Giftfang hier schon mehrere Schiffe versenkt haben soll. Beim sicheren Weg wird Elyrea umschifft. Er braucht länger und ist teurer fährt aber das Ziel Beltin an. Es gibt viele menschliche Kapitäne, aber auch einige zwergische. Glücklicherweise steuern die Zwerge gerne Kaltenwacht an, die Menschen segeln oft in Richtung Patalis. Die schnellen Schiffe sind alle recht teuer, gemütliche Handelskoggen kosten weniger.

Es gibt nur ein Schiff, das Brombirs Ansprüchen genügt. Lassen Sie den Spielern die herrschsüchtige Art Brombirs spüren, indem sie Auswahl des Schiffs schwierig gestalten. Schlussendlich sollen sie bei **Jadwiga Dir** einer Zwergin auf dem Schiff namens „Borgin“ anheuern (55, gehetzt, aber gläubisch).

Bei der Abreise bittet Jadwiga die Helden 2 Lunare an den westergromischen Gott Urgano zu spenden. Brombir lässt sich überreden, dass er das Geld den Helden gibt. Er hält es für keine gute Idee, da man die Götter immer persönlich um eine sichere Überfahrt bittet. Der Schutz wirkt nicht, sollte es von jemanden anderen gezahlt werden.

# Gleich drei Stürme!

Auf der Borgin, einem 30 Schritt messenden Einmaster, wimmelt es von Zwergen, einige tragen sogar Hörnerhelme. Es ist beladen mit seltenen Glasplatten aus Farukan (Handwerk-Probe gg. 15, um Glas als Glas zu erkennen), das selbst an Deck gestapelt wurde, so dass es kaum Platz gibt, sich zu frei zu bewegen. Das Glas hat die Brüchigkeit von 3. Erzählen sie nichts von der Brüchigkeit.

Die ersten Tage vergehen ohne Zwischenfälle. Beschreiben sie aber alle Ereignisse, so, als ob jederzeit das Mädchen in Erscheinung treten könnte. Z.B. „in der Entfernung finden sich unklare Schemen“ (Wahrnehmungprobe gg. 25 zeigt, dass die Schemen nur sich überschlagende Wellen sind), „Es huschen Schatten am Schiff herum“, „eine Zwergin blickt verschlagen und wirft verstohlene Blicke zu euch hinüber“. Falls sie wollen, können Sie ein Piratenschiff als Gefahr auftauchen lassen, die umschifft werden muss.

Jedenfalls bahnt sich der erste Sturm an. Sollte mindestens ein Held das Geld von Brombir angenommen haben, steigt die Brüchigkeit des Glases um 2.

Einige Tage später zieht ein zweiter Sturm auf, der die Borgir erfasst und sie vom Kurs abkommen lässt. Während des Sturms kann man tatsächlich etwas sehen, etwas treibt am Meer (Wahrnehmung gg. 20: Es ist ein Kind, das ertrinkt). Jadwiga Dir ist sich sicher, dass hier kein Festland ist und will das Kind nicht retten (Redegewandtheit gg. 18). Sollten die Helden das Gnomenkind Xhana (ca. 10, sehr kurze Hörner) nicht retten, wird es einen Tag später von einem Matrosen gerettet. Außerdem steigt die Brüchigkeit um 1. Ihr Name ist „**Stummes Hörnchen**“, da sie keinen Laut von sich gibt. Das Mädchen kann nicht sprechen und auch sonst scheint die Kommunikation schwer zu sein. Dir Jadwiga vermutet, dass sie zu den Urgnomen auf Elyrea gehört, die seit Ewigkeiten als Ureinwohner in den Bergen leben. Xhana sitzt im Trinkwasserfass, was die anderen Crewmitglieder nicht gerne sehen. Selbst mit Zeichensprache ist es zu diesem Zeitpunkt schwierig sich mit Xhana zu unterhalten, da sie im Laufe der Reise immer mehr Gewohnheiten von den Landbewohnern lernt.

Der Dritte Sturm beginnt kurz vor Einfahrt nach Beltin, als die Stadt in Sicht ist. Plötzlich tauchen monströse Schemen auf. Wenn sie früh genug handeln, können sie Vorkehrungen gegen den Angriff treffen. Bei einer Wahrnehmungprobe gg. 25 kann man die Gefahr rechtzeitig umschiffen und den Angriff der Monster verschieben. Die Brüchigkeit des Glases sinkt um 1. Gute Ideen zur Vorbereitung können die Brüchigkeit weiter verringern.

Die Helden können nun verhindern, dass die Seemonster an Deck kommen und so den Schaden am Glas reduzieren. Dabei können alle Helden eine Sammelprobe machen (Anzahl der Proben = Summe der beteiligten Attribute; es zählt die erste Probe, die eingesetzt wurde, um die Gesamtzahl zu ermitteln – vgl. Die Regeln S.9). Sie können Athletik verwenden um die Monster vom Schiff zu stoßen, sie können ihre Kampfkunst anwenden, Tierführung, Handwerk, Zauberei etc. Alle Proben gehen gg. 20, bei klugen Einsatz von Wissenstalenten und Kampfanövern, kann die Schwierigkeit gesenkt werden, auch Erschwernisse für unpassende Lösungen sind möglich. Gemeinsam müssen die Abenteurer mindestens den Wert der Brüchigkeit erreichen, um das Glas vor Schäden zu schützen.

Bei beispielsweise Brüchigkeit 6 müssen vier Helden insgesamt 24 Punkte sammeln, damit das Glas unbeschädigt ist. (Am besten notieren Sie die Punkteanzahl mit) Alternativ können sie eine Sammelprobe von einem Spieler verlangen, der von den anderen unterstützt wird. Lassen Sie

nach jedem Wurf etwas geschehen, z.B. die Monster dringen weiter vor oder Monster haben einen Matrosen verwundet, oder das Schiff droht zu kentern etc. Zeigen Sie an, dass das Glas besonders unter den Angriffen leidet. Anmerkung: Dieses Spielelement ist dazu gedacht, dass die Handlungen der Spieler einen Effekt haben.

Nachdem die Geschöpfe an Bord sind und nicht mehr über die Reling geworden werden, beginnt ein (optionaler) Kampf (Schrecken der Tiefe wie Silberlöwen, vgl. Die Welt S.50). Selbst wenn man im Nahkampf ist, kann man die Kreaturen nicht erkennen. Lassen Sie alle 5-10 Ticks ein Monster erscheinen. Sie können für jedes erschlagene Monster zwei Punkte zur Sammelprobe (Brüchigkeit) hinzurechnen, wenn Sie wollen. Halten Sie den Kampf hin, bis das Stumme Hörnchen den Helden zu Hilfe kommt.

Vorlesen oder Nacherzählen: Plötzlich mischte sich unter das tobende Chaos eine knarrende und scharrende Stimme, die in euren Ohren erbebt. Es war das stumme Hörnchen, das sang! Während der Reise habt ihr noch nie ein Geräusch von ihr vernommen. Kapitän Dir Jadwiga hielt sich die Ohren. Ihr könnt kaum noch etwas wahrnehmen, so laut war das klirrende Geräusch. Als das Geschrei verstummt, war nur mehr der Sturm zu hören. Keine Kreatur war in Sicht. Das junge Mädchen lächelte euch an. Sie hat gesungen, kein Zweifel.

## Beltin – die strenggläubige Großstadt

Borgin kann sicher in den Hafen von Beltin (28.000 Einwohner) einfahren. Das Stadtbild von Beltin ist wesentlich bescheidener als das von Herathis. Beide sind imposante Städte, doch ist der Hafen kleiner und kaum belegt. Die Stadt besteht aus vielen Steinhütten, Holz ist als Baustoff rar, die Insel ist sehr kahl. Ein gigantischer Rohbau einer Kirche teilt den stürmischen Horizont in zwei Hälften. Während der Ankunft regnet es unaufhörlich. Einige hundert Schritt von der Küste entfernt wabern Schatten, die die Helden bereits kennen gelernt haben – es sind Seemonster.

**Devernion**, der oberste Ritter des Ordens der drei Rosen (\*951, eifriger Bekehrer) begrüßt die Besatzung der „Borgin“ am Anleger. Er unterrichtet die Crew, die von den Wachen am Verlassen des Schiffs gehindert werde, dass sie das einzige Schiff waren, das die Sperre durchqueren konnte. Beltin wird von den Ungeheuern belagert. Devernion verlangt, dass Xhana, das stumme Hörnchen dem Orden übergeben werden muss. Sie ist die Waffe gegen die Seeungeheuer, er hat es gerade gesehen. Außerdem ist sie eine gnomische Wilde, die bekehrt werden muss. Wenn kein Protest erfolgt wird das Kind abtransportiert, ansonsten wird eine Kautio von 50 Lunaren verlangt, damit sie unter Aufsicht der Helden mitreisen darf (Brombir zahlt ebenfalls wie Dir Jadwiga bis zu 10 Lunare mit, wenn sie angesprochen werden). Falls die Helden gegen die Autorität ankämpfen wollen, werden sie einen Tag später entlassen, weil sie das wertvolle Glas beschützt haben (unabhängig davon wie viel davon zerbrochen ist). Die Kautio kann zu einem beliebigen Zeitpunkt gezahlt werden. Wollen Sie, dass Xhana befreit wird, erhöhen Sie die Kautio auf 100 oder mehr Lunare.

Am nächsten Morgen wird das Glas entladen. Die Helden werden entlohnt, wenn das Glas unbeschädigt ist – sie bekommen 5 Lunare pro Person von Dir Jadwiga (2 Lunare bei Erreichen der halben Brüchigkeit) und können die Baustelle des Doms besichtigen. Einer der vielen Baumeister namens **Kaleidos** (Gnom) erzählt von dem kürzlich erschlossenen Steinbruch, damit die Bauarbeiten vorangehen und schwärmt von dem Glas, das er bekommen hat. Überall stehen Holzkräne und etliche Gnome scheinen am Bau beteiligt zu sein. Auf der kargen Insel Elyrea wird das größte Denkmal zu Ehren des Gottes Vordan errichtet.

Eine Abreise aus Beltin scheint nicht möglich zu sein. Brombir möchte mehr über das Mädchen erfahren und will sie aus den Händen des Ordens befreien. Devernion ist verfügbar, wenn sie die Ordensburg finden (Straßenkunde gg. 20). Sollten die Helden sich nicht auf den Weg zu ihm machen, so sucht er sie am Abend in einer Taverne auf, und bittet um sie Hilfe. Er will wissen, wer die dieses „stumme Hörnchen“ ist. Aber sie sollen diskret bleiben. Auf Nachfrage erklärt er, dass sie bald als Ungeheuer exorziert werden soll, er aber glaubt, sie sei eine Waffe gegen die Ungeheuer. Sie sollen mehr über das Stumme Hörnchen herausfinden. Für 50 Lunaren kann man sie mitnehmen, ansonsten kann man sie tagsüber im Verlies, das eher einer Villa gleicht, besuchen. Falls die Helden das Geld nicht haben, können sie einige Tage am Bau der Kathedrale mitwirken, an der Planung des Feldzugs gegen die Seemonster teilnehmen, oder das Geld anders besorgen. Aber: Je länger die Spieler in der Stadt bleiben, desto schlechter wird der Zustand von Beltin.

Wenn Xhana endlich frei ist, versucht sie zum Gnomenversteck zu kommen (vgl. Umgebungskarte von Beltin im Anhang). Sie zeigt also in Richtung Norden, der Küstenlinie entlang. Wenn sie mitten in der Stadt ist, zeigt sie auf ein Haus, da dieses Haus in Luftlinie zwischen Küste und den Standort ist, wo sie hinwill. Dort machen verwirrte Personen auf, die nichts mit dem Abenteuer zu tun haben. Schließlich kennt Xhana keine Häuser. Jedenfalls geht die Reise weiter. Die Helden bekommen den Hinweis, dass die Gnome der Unterstadt in Carantia helfen könnten, nachdem etliche Gelehrte sich weigern das Mädchen anzusehen oder nichts finden. Der einzige Weg sich mit Xhana zu unterhalten ist über Zeichensprache oder wenn im Staub Skizzen angefertigt werden. Proben zur Verständigung können auf Empathie gewürfelt werden. Bei „Ja“ springt sie in die Luft, bei „Nein“ schaut sie weg.

## Befreiungsaktion

Jedenfalls besteht auch die Möglichkeit, Xhana zu befreien. Ein Lageplan befindet sich im Anhang. Die Wachen heißen **Georgio** (20) und **Fabio** (22). Sollte sie befreit werden, müssen die Helden den Stadtteil mit den Mädchen schnell verlassen, sonst werden sie verdächtigt, dem stummen Hörnchen beim Ausbruch geholfen zu haben.

Wenn sie gefangen werden, muss Brombir für sie Kautions zahlen und die Spieler müssen einen anderen Weg finden, sie zu befreien. Zuerst werden sie zu 6 Monaten Arbeit auf dem Steinbruch bestraft, allerdings kann Brombir in drei Wochen so viel Geld mit seinen hervorragenden Kochkünsten verdienen, dass er die gesamte Heldentruppe freikaufen kann. Sie können als Spielleiter den Konflikt zwischen Helden zu den Orden der Drei Rosen ruhig anheizen, denn die Helden sind schlussendlich selbst verantwortlich und könnten auch der Autorität in Beltin aus dem Weg gehen. Sollte die Situation eskalieren, können sie sich noch immer selbst vom Verließ befreien oder sie werden von den rebellischen Gnomen aus dem Stadtviertel Carantia befreit.

Lassen Sie den Spieler ruhig wissen, dass sie selbst für ihre Taten verantwortlich sind, indem sie wirklich 3 Wochen Kerker relativ lange beschreiben. Z.B. „Ein Tag vergeht. Ihr seid sehr ausgehungert. Auch heute gibt es keine Nahrung und nichts zu tun. Xhana sieht euch traurig an. Wollt ihr etwas machen?“ Das können Sie Tag für Tag wiederholen. Wenn sie wieder aus dem Verließ kommen ist die Stimmung in Beltin verzweifelt – 100 Mann sind bei einem Angriff auf die Schrecken der Meere verstorben. Die Fluten richten Schäden an den Häusern an, und der Hunger und Krankheit breiten sich in Beltin aus.

## Carantia – ein gnomisches Stadtviertel der Unterstadt

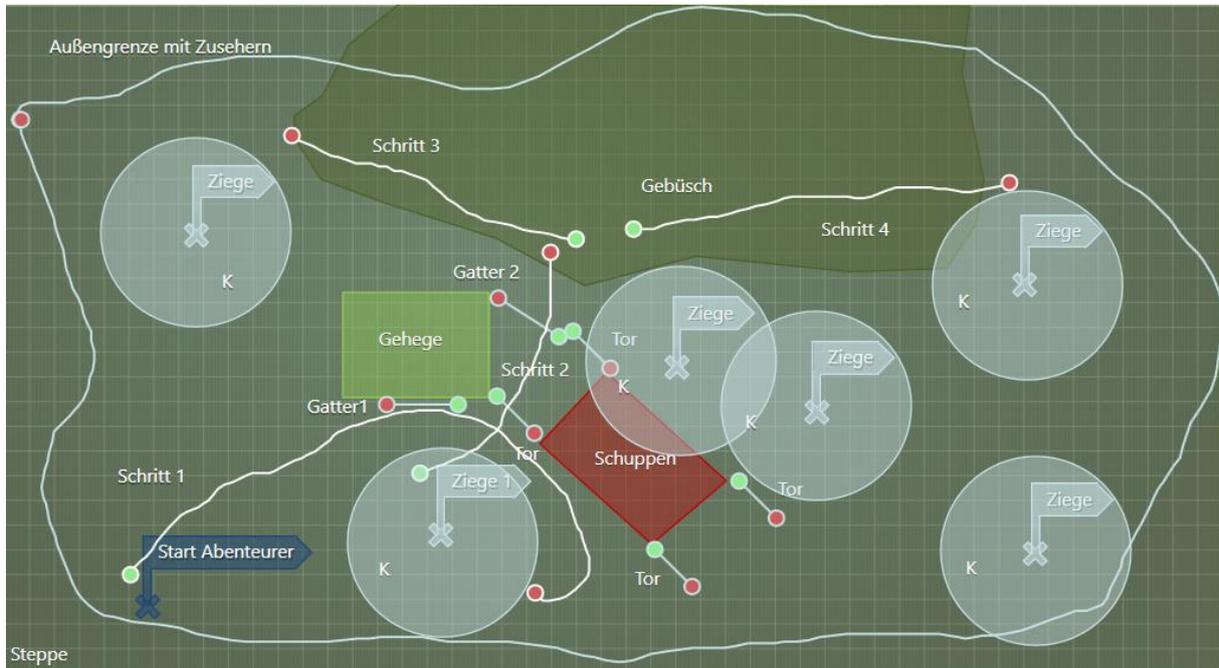
Kommen die Helden nach Carantia, wird ein großes Fest gefeiert. Die Gegend ist eine Mischung aus Land und Stadt, überall stehen Zelte, in die sich gelegentlich Häuser mischen; zwischen Verkehrswegen laufen Ziegenherden umher. Der Stadtteil pulsiert trotz des stürmischen Wetters. Scharfes Ziegenfleisch wird auf dünnen Fladenbrot serviert. Hier leben die Urgnome, die in die Stadt gezogen sind. Sie leben teils die Traditionen der Urgnome im Inselkern, sich teils an das Leben der Stadt Beltin angepasst haben. Gnome zwischen urbanen Menschen und gnomischen Traditionen. Nicht alle sind mit ihrer Entscheidung in die Stadt zu gehen glücklich.

Von einigen Gnomen erfährt man, dass z.B. die Wachen des Ordens der Drei Rosen mit der Bedrohung am Hafen beschäftigt sind und die Gnome die Zeit für ein Fest nutzen. Sie ehren ihren Urgott Urganos den Hirten und nicht Vordan den Gerechten. Ansonsten haben sie ein hartes Leben, da ständig versucht wird, sie zum Vordan glauben zu bekehren. Dieses altertümliche Fest dürften sie gar nicht feiern. Die wenigen Wächter wurden mit einem Schlaftrunk betäubt, so dass das Fest nun Stadtfindet. Während des Festes können sie auf **Skopos** treffen, dem gnomischen Spielemeister. Gelegentlich finden sich auch andere Rassen unter dem feiernden Volk, die Mehrheit ist gnomisch.

Sollten sie nach den Gelehrten fragen, ist klar, dass von **Aurifer der Weisen** (es wird gemunkelt sie sei 1000 Jahre alt, spricht in Rätseln), die Rede ist. Er wird schnell gefunden, ist sie doch einer der Organisatoren des Festes. Jedenfalls wird Aurifer darauf bestehen erst morgen den Helden zu helfen. Vorher sollen sie feiern. Sie weist sie auf den Wettkampf „Ziegenfangen“ hin. Dort kann man die Gunst der Gnome und Urganos erwerben. „Nur wer sich in als Ziege sieht, kann mit uns in Einklang leben“. Neben der Ziegenjagd werden noch andere Spiele angeboten, die meisten sind relativ archaisch – so wird vergorene Milch getrunken, und der letzte der sich übergibt gewinnt (Probe gg. 20, mit jedem Schluck steigt die Schwierigkeit um +1 beim Erreichen der Schwierigkeit 25 gewinnt man), Ziegenbabyweitwurf (die verletzten Ziegen werden versorgt, aber das könnte für einen naturliebenden Charakter ein Konfliktpunkt werden. Für die Gnome ist der Weitwurf Teil des Glaubens – die Fruchtbarkeit der Ziegenmutter geht auf den werfenden Gnomen über. Die Gnome sind in diesem Punkt sehr Stur), Ziegenrodeo (nur für Gnome), Ziegenkuhmelken mit den Füßen und ein Foxtrott-Tanz mit einem Ziegenpartner.

## Ziegenjagd in Carantia

Die Königsdisziplin der Spiele ist die Ziegenjagd. Das Ziel ist es, alle 6 Ziegen während eines Zeitfensters in das Gehege zu treiben. Die Ziegen sind schnell und schwer zu fangen (mind. 3 Proben Athletik gg. Athletik der Ziege (Wert 11), Sammelprobe). Weil es regnet und der Boden aufgeweicht und voller Pfützen ist, kann es Erschwernisse geben. Wenn sich ein Mensch nähert rennen die Ziegen davon, wenn der Weg zum Gebüsch frei ist, dann laufen sie ins Gebüsch. Verschwinden sie ins Gebüsch, sind sie fort und können nur mittels einer vergleichenden Probe gegen Heimlichkeit (Wert 15) gefunden werden. Grundsätzlich besteht die Möglichkeit sich an die Ziegen anzuschleichen, jedoch wird das nach dem ersten erfolgreichen Hinterhalt schwieriger. Die überfallene Ziege meckert verstört, sobald man sie angreift oder nach ihr greift. Danach sind die anderen gewarnt. Die Kreise der Karte zeigen die Sicht- und Hörbereiche der Ziegen. Die Gatter und Tore der Schuppen lassen sich bis zu einem Winkel von 90° öffnen. Die Zäune im Gehege sind 1 Schritt hoch und können mühelos überklettert werden. An der Grenze zum Gelände stehen viele johlende Gnome, die neugierig sind, wie sich die Außenseiter schlagen.



Möglicher Lösungsweg: Ziege 1 durch Gatter 1 jagen (Schritt 1). Danach geht man zwischen Gehege und Schuppen durch und verkeilt Gatter 2 mit dem Scheunentor, so dass Schuppen und Gehege verbunden sind (Schritt 2). Man scheucht die zweite Ziege durch Gatter 1 (Schritt 3). Man geht ein zweites Mal durch den Gang zwischen Gehege und Schuppen und scheucht die letzten vier Tiere durch den Schuppen. Wichtig ist dabei, dass eine Person südlich des Schuppens stehen muss, sonst laufen sie nicht in den Schuppen. Sollte man sich den am Gehege stehenden Ziegen von Süden nähern, laufen sie ins Gebüsch. Sollte man die Ziegen seitlich durch Gatter 2 durchscheuchen wollen, werden die Ziegen ebenfalls im Gebüsch verschwinden.

Als Preis für den ersten Platz (alle 6 Ziegen, ohne dass eine Ziege den Helden zu lange davonlaufen konnte) gibt es eine Ziege als Preis. Ebenfalls erhalten sie Unterstützung sollten die Abenteuerer etwas brauchen: Z.B. bei der Befreiung von Xhana, sei es durch Sammeln von Spenden für Xhana oder durch die Zusammenstellung eines gnomischen Befreiungstrupps.

## Bei Aurifer und die Suche nach dem Gnomenversteck

Am nächsten Morgen empfängt sie Aurifer, die alles zu wissen scheint. Aurifer, die Weise scheint seinen Namen nicht ohne Grund zu haben. Sie kennt das stumme Hörnchen nicht, aber sie ist verwirrt, denn nach seinem Dafürhalten ist sie keine Urgnomin, die schon immer auf der Insel lebte. Sie würde von einer stummen Gnomin wissen. Sollten die Helden schon mit Xhana unterwegs sein, dann kann sie sie magisch analysieren und sagt, dass sie keine Gnomin sei und verwandelt worden ist. Sie ist eigentlich ein Geschöpf des Meeres. Bei genauerer Nachfrage klärt sich, dass das Zentrum der Verwandlung im Norden liegen muss, und die Verwandlung ein Seelentausch von zwei Lebewesen ist. Man kann sie nur brechen, wenn sich die verwandelten Personen berühren.

Auch spricht Aurifer von der Errichtung eines Steinbruchs, der einen Gnomenstamm vertrieben hat. Einige dieser Gnome – allen voran **Xeminus Gischtfreund**, der einen Hass auf die menschlichen Besitzer hat – wollen sich an den Menschen rächen. Wo er sich genau befindet, weiß er nicht. Er vermutet irgendwo in den Bergen.

Die Küste im Norden ist eine Steilküste und schwer passierbar (Überleben gg. 22). Wenn man die Richtung folgt, wohin Xhana die Abenteurer führen will (sie deutet immer stumm in Richtung des Gnomenverstecks; Umgebungskarte ist im Anhang), werden sie auf ein, zwei kleine Fischerdörfer treffen, die mit einer Handvoll Menschen bewohnt sind. Anmerkung: Es spricht nichts dagegen, dass die Abenteurer auch gleich zum Steinbruch aufbrechen.

Erst das dritte Dörfchen, das von 4-8 Gnomen bewohnt wird, ist das Ziel (je nach Kampfkraft schicken sie mehr Gnome entgegen). Sollten sie Xhana folgen müssen sie die Meerenge überqueren (ca. 2 km). Das Versteck ist von der anderen Küstenseite sichtbar. Sie können beim Dorf nach einem Boot fragen. Um die Boote fahren zu können muss ein Held eine Probe auf Fingerfertigkeit (gg.20) ablegen (Segel einstellen, Steuern), alle Charaktere müssen eine Probe auf Akrobatik (gg.15) ablegen um nicht ins Wasser zu fallen. Sollte jemand ins Wasser fallen, kann Xhana diese Person schnell retten (Talentwert Athletik 10, sie beherrscht aber den Zauber Wasseratmung). Holz finden sie hier keines, die Küste ist nur von Gestrüpp bewachsen. Ansonsten bleibt nur die Umrundung der Meerenge. Je näher man dem Versteck kommt, desto aufgeregter wird Xhana.

Im Gnomenversteck, das aus drei Lehmhütten besteht, ist niemand. Auch sonst finden sich nur ein Boot und einiges an Werkzeug (Seile Bretter, Angeln). Es gibt viele kleinere Felsformationen, die sich für einen Hinterhalt eignen. Sollten sie Xhana in ihrer Nähe haben, werden sie von den Gnomen angegriffen, die bereits einen Hinterhalt vorbereitet haben (Werte finden sich im Anhang). Sie sind sehr feig und fliehen schnell. Wenn man einen Gnom fängt, kann man herausfinden, dass ein Gnomenmädchen verzaubert wurde und in der Nähe des Steinbruchs ist.

Sollten sie Xhana vorher verstecken, können sie die gastfreundlichen Gnome finden und sogar mit Xeminus reden. Wenn sie sein Vertrauen gewinnen (z.B. durch Erwählung der Vertreibungen oder der schlechten Lebensbedingungen der Gnome), sagt er ihnen, dass er einen Plan hat, die Menschen zur Vernunft zu bringen. Er klärt auf, dass er zufällig ein Meereswesen gefangen hat. Nachdem diese Wesen dann Xeminus immer wieder angegriffen haben, hat er das Wesen mittels Ritual verwandelt und in Beltin versteckt. Er hat schon gehört, dass die Meereswesen die Hauptstadt Beltin belagern. Das solle den Menschen eine Lehre sein. Sollten sie nicht Xeminus Vertrauen gewinnen, kann man ihm im Schlaf murmeln hören, dass er die andere Gnomin im Steinbruch versteckt hat. Auch ein anderer Gnom vergisst, dass es ein Geheimnis ist. Sollten sich die Helden verdächtig verhalten, greifen die Gnombanditen bei günstiger Gelegenheit an.

## Der Steinbruch

Danach geht die Reise weiter in Richtung des Carantina-Steinbruchs. Er ist durch den andauernden Regen überflutet. Kein Mensch ist weit und breit zu sehen. Dieser Steinbruch liefert Materials für die Kathedrale in Beltin. Ein See hat sich im Steinbruch gebildet. Einige 100 Schritt weiter befindet sich eine Bucht. Dort sind einige kleinere Schiffe sturmsicher festgemacht (Seile, Angeln, Netze, Planken und Proviant ist zu finden). Die Gnomin namens **Gotina** wurde entführt und von Xeminus verwandelt. Gg. Wahrnehmung 25 findet sich bei Blick in den See die verwandelte Gnomin – wenn man weiß, dass sie hier ist, ist die Suche entsprechend erleichtert. Die Gnomin kann – selbst wenn man sie nicht sieht – mittels Jagdkunst 25 gefangen werden. Werkzeuge und ihr genauer Aufenthaltsort erleichtern die Probe. Selbst wenn man Gotina von Nahem sieht, kann man noch immer nicht ausmachen, wie die Meeresbewohnerin aussieht. Grund: Ein Illusionszauber, der von den Helden nicht durchschaut werden kann (bei Arkane Kunde gg. 35 erkennt man, dass es ein krakenartiges Monster ist).

Die Helden können nun die verwandelte Xhana töten (sind ihre Seelen in dem falschen Körper gefangen, so sterben Xhana und Gotina). Sie können aber Gotina und Xhanas Seelen tauschen und Xhana vom Teich im Steinbruch in das Meer helfen. Xhana schwimmt gegen Westen in Richtung Ozean. Es sieht so aus als würde sie lächeln. Gotina dankt den Helden, und sagt, sie findet selbst zu ihrem Dorf. Sollten die Helden Gotina begleiten reisen sie einen Tag ins Inselinnere und es wird ein Fest mit den 20 gnomischen Dorfbewohnern gefeiert.

Egal, ob Xhana stirbt oder befreit wird: Nach einigen Tagen endet die Belagerung in Beltin. Devernion glaubt die Geschichte mit der Verwandlung des Meerwesens nicht. Er glaubt der Gott Vordan und seine mächtige Garde haben die Ungeheuer verscheucht. Auch die Gnome von Carantia finden diese Geschichte unglaubwürdig. Sollten sie nach Aurifer dem Weisen suchen, ist sie fort. In Carantia ist man überrascht, das er aufgebrochen ist. Mit Straßenkunde oder Diplomatie erfährt man, dass sie in Richtung „Sitz der Götter“, einem mysteriösen Plateau im Nordosten aufgebrochen ist. Brombir glaubt die Geschichte, aber niemand glaubt Brombir.

## Ausklang

Nachdem der Sturm nachgelassen hat und die Belagerung der Meereswesen endet, findet die Stadt wieder ihren normalen Tagesablauf. Auch die Gnome aus Carantia müssen nun wieder sich den kargen Lebensstil des herrschenden Ordens der drei Rosen unterordnen. Devernion gibt eine Belohnung von 10 Lunaren an die Helden, für deren „Mühen“. Die Kaution wird einbehalten, da Xhana nicht mehr zurückgebracht wurde. Brombir gibt den Rest der ausgemachte Belohnung her (3-5 Lunare pro Person). Brombir bittet die Helden mit ihm weiter zu reisen. Die Reise nach Kaltenwacht zum Testament für Brombir kann weitergehen. Auch die Gnome bitten die Helden nach Aurifer zu suchen. Vielleicht wollen die Helden sehen, was Aurifer am Sitz der Götter sucht. Dies sind jedenfalls zwei weitere Abenteuer, die hier nur angerissen werden.

7 Erfahrungspunkte erhalten die Helden für Bestehen des Abenteuers, je einen weiteren sollten sie Freundschaft mit Gnomen geschlossen haben, das Kirchenglas gerettet haben oder den Orden der Rosen nicht verärgert haben (z.B. wenn der Einbruch ins Verließ nicht entdeckt wurde). Zwei weitere Punkte gibt es, wenn Xhana gerettet wurde. (Maximal 12 Erfahrungspunkte).

# Anhang

## Charaktere

### Aurifer, die Weise

Als eine Gelehrte der Urgnome sieht sie es ungerne, dass menschlichen Siedler, die vor mehr als hundert Jahren kommen, immer mehr von dem Land seiner Väter und Mütter für sich beanspruchen. Sie hat sich geschworen, die Interessen der Urgnome in Beltin zu vertreten, damit sie die Lebenssituation der Gnome in Carantia verbessern kann. Dabei versucht sie jeden Menschen davon zu überzeugen, dass der Orden der Drei Rosen eine Gruppe von wahnsinnigen Eiferern ist. Während des Festes freut sie sich über Besuch und möchte die Helden prüfen, ob sie es ehrlich meinen oder ob sie die Gnome übervorteilen wollen.

### Brombir Grimpfzahn, Meisterkoch

Gewinnsüchtiger Meisterkoch, der sein ganzes Leben in Herathis verbrachte. Er muss in einem Wettkochen gegen einen Gegner verlieren und einsehen, dass er nicht der beste Koch von Lorkis ist. Wenn er ein guter Verlierer ist, erbt er das Wirtshaus, sonst nicht. In der Reise lernt er, dass auch andere Zwerge und Menschen Recht haben können. Kommt Brombir in Beltin an, heuert er in einem Wirtshaus an und kocht feine Speisen (vorwiegend Suppen und Eintöpfe). Deswegen geht er nur widerwillig aus der Stadt heraus und lässt die Abenteurer machen.

GK	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
4	7	0	20	0	17	16
Angriff	Wert	Schaden	WGS	INI		
Stab; sieht aus wie Kochlöffel	10	1W10+2	9	9-1W6		

**Fertigkeiten:** Athletik 7, Akrobatik 8, Diplomatie 11, Empathie 9, Entschlossenheit 10, Handwerk 14, Heimlichkeit 5, Wahrnehmung 13, Zähigkeit 8

**Stärken:** Feine Nase

**Meisterschaften:** Handwerk (I: Sparfuchs)

### Devernion, der oberste Ritter des Ordens der Drei Rosen

Devernion (S. 74 des Weltenbandes) will die wilden Urgome bekehren und die Stadt Beltin vor den Schrecken der Tiefe beschützen. Bei Nachfrage kann er den Mythen von Vordan, Xertia und den Schrecken der Tiefe erzählen (S.75 Weltband). Alternativ kann man gg. Geschichte und Mythen 30 dasselbe erfahren. Allerdings ist Devernion im Zeichen der Belagerung hauptsächlich darum bemüht, eine Streitmacht gegen die Gefahr des Meeres zusammenstellen. Deswegen ist er in dieser Situation nicht so genau mit den strengen Glaubensregeln. Er ist der Meinung, dass ein bescheidenes Leben im Namen des Glaubens an Vordan, Elyrea zu neuem Ruhm führen kann. Durch die Fertigstellung des Tempels ist er überzeugt, dass Beltin als Pilgerstadt im Vergleich zu Loria mithalten kann. Er nimmt während der Belagerung auch Hilfe von Fremden an, so dass er den Abenteurern aufgeschlossener ist, als sonst.

## Die Schrecken der Tiefe

Die Schrecken der Tiefe, die Xhana befreien wollen, können Xhana durch einen Zauber zwar orten. Sie suchen vergeblich nach einer Seebewohnerin, die aber nicht da ist. Sie sehen nur eine Landbewohnerin und können sie deswegen nicht identifizieren. Nun greifen die Schrecken der Tiefe zuerst das Gnomenversteck später dann Beltin an. Die Schrecken der Tiefe haben Werte wie Silberlöwen (Die Welt S.50). Bei Arkane Kunde gg. 35 kann man erkennen, dass sie kraken-ähnliche Wesen sind.

## Xhana, das stumme Hörnchen

Sie ist eine junge Frau eines Meervolkes, das zu der „Schrecken der Tiefe“ zugeordnet wird, das allerdings ein buntes Gemisch aus verschiedensten Wesen und Kulturen ist. Bei einem Ausflug ist Xhanas zu nah an die Küste gekommen und wurde von Xemius Gischtfreund gefangen. Dort wurde sie verwandelt und nach Beltin geschleust. Dort konnte sie entkommen und wollte zu ihrer Heimat. Als verwandelter Mensch konnte sie nicht so tief tauchen, so dass sie im stürmischen Meer umhertrieb, ohne dass sie wirklich ertrinken konnte. Sie lernt während ihrer Zeit an Land die Kultur der Menschen kennen, die sich ihr erst nach und nach erschließt. Während des Abenteuers taut sie immer mehr auf und versucht mit den Helden zu kommunizieren, wobei sie nur im Zeichen der äußersten Gefahr zu singen beginnt. Bei „ja“ springt sie, bei „nein“ schaut sie weg.

GK	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
3	5	27	22	0	17	20
Angriff		Wert	Schaden	WGS		INI
Handgemenge		7	1W6	6		7-1W6

**Fertigkeiten:** Heimlichkeit 6, Athletik 5, Akrobatik 5, Wahrnehmung 12, Empathie 9, Verwandlung 17

**Zauber:** Verwandlung 0: Haarfarbe, Krallen, I: Gesicht ändern, II: Steinhaut, III: Wasseratmung

**Meisterschaften:** Verwandlung I: Blut des Raubtieres, II: Verstärkte Haut

## Xemius Gischtfreund und seine Gnome

Mehrmals wurde Xemius Gischtfreund aus seiner Heimat vertrieben. Nun will er selbst die Menschen vertreiben. Er heuert im Laufe der Jahre einige Mitstreiter an. Als er am Sitz der Götter wichtige alchemistische Zutaten sucht, findet er etwas anderes. Er entdeckt eine Methode, wie er die Meeresbewohner auf die Menschen von Elyrea hetzen kann. Nach jahrelanger Planung gelingt ihm der Coup – er fängt Xhana.

4-8 Gnome sind fest entschlossen und kämpfen nur mit Blasröhren. (Xemius hat 6 LP, Fernkampf 15 und Meisterschaft Fernkampf II: Gezielte Treffer)

GK	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
3	4	0	21	1	15	19
Angriff		Wert	Schaden	WGS		INI
Fernkampf		11 (20m)	1W6+3	6		6-1W6

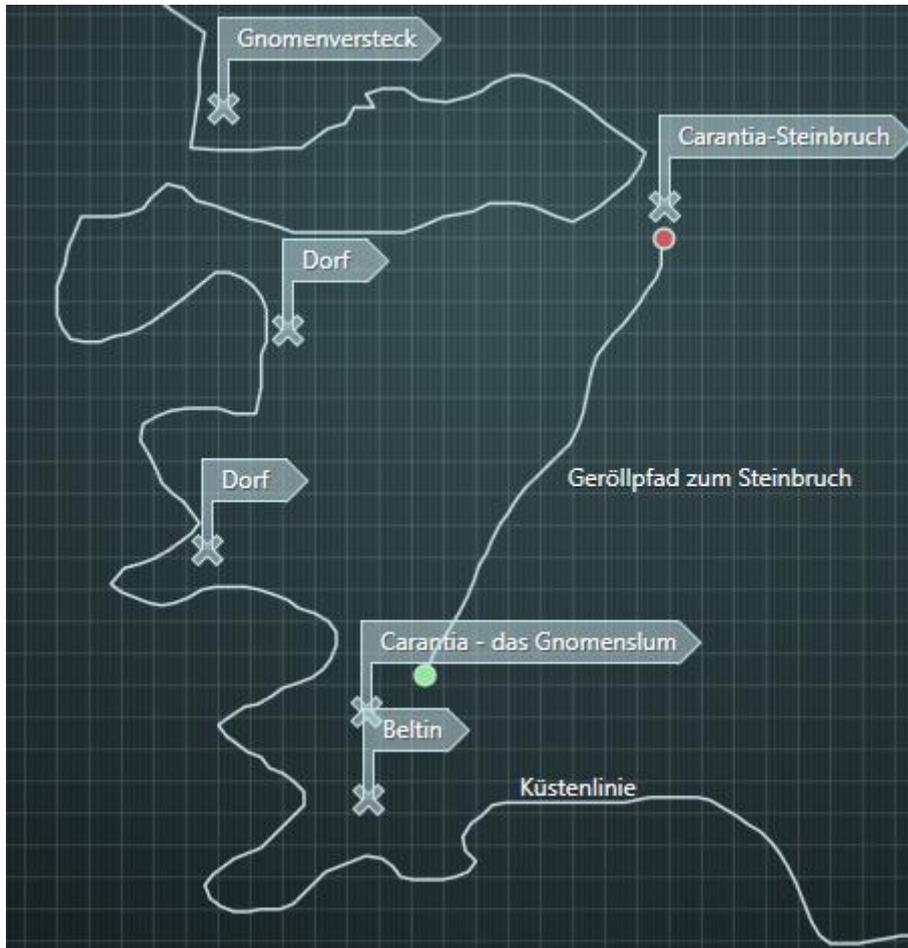
**Fertigkeiten:** Heimlichkeit 12, Athletik 7, Akrobatik 10, Wahrnehmung 6

**Meisterschaften:** Fernkampf (I: Scharfschütze)

## Schauplätze

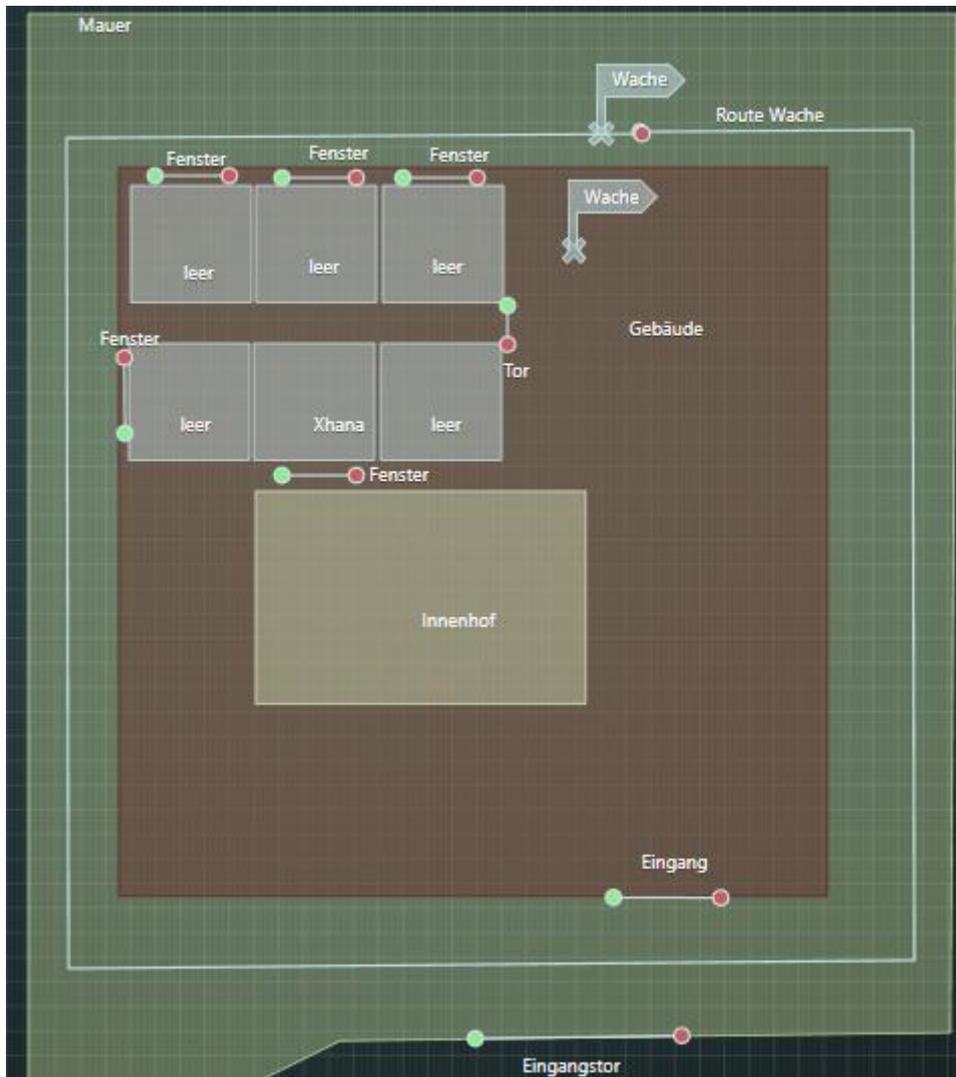
### Umgebungskarte Beltin

1 Kästchen entspricht ca. 2 km. Der Weg besteht zumeist aus Schutt und Felsen, manchmal ein wenig Gestrüpp. Die Wellen sind aufgrund des Sturmes stark und es ist gefährlich mit dem Boot zu reisen. Auch die Überlandreise ist wegen des starken Regen sehr schwer. Die Reise über den Geröllpfad braucht ca. 3 Tage, zum nördlichsten Dorf ebenfalls 2 Tage, da der Weg an der Küste unwegsam ist. Falls nicht der Weg über die Meerenge gewählt wird, benötigt man noch weitere 2 Tage bis zum Gnomerversteck.



## Verließ

Das Verließ ist in Wahrheit kein Verließ, sondern ein alters Herrenhaus (1 Kästchen entspricht ca. 1 Meter). Die Mauern sind sehr niedrig (Athletik gg. 20 - Größenklasse). Die zweistöckige Villa ist mit reichen Verzierungen geschmückt, so dass es reichlich Haltepunkte gibt (Athletik gg. 20). Fenstergitter und Zellentüren können rasch geöffnet werden (Schlösser und Fallen gg. 20) und gerade sind wenige Wachen zugegen. Zur Dämmerung gibt es eine Übergabe, zu Mittag sind beide Wachen im Gebäude und essen. Für einen Rundgang um das Gebäude benötigt die Wache ca. 2 Minuten. Werte der Wachen von Georgio und Fabio wie Orkkrieger (Die Welt S.52).



# Ziegenjagd

1 Kästchen entspricht 2,5 Meter, das sind 125 mal 60 Meter. Werte für Ziegen wie Wölfe (die Welt, S. 49); zusätzlich Akrobatik 10. Ziegen greifen nie an.

