

# Füße hoch!

von  
**Sindbad Adler**

**Spielsystem:** Splittermond  
**Spielwelt:** Kyngeszinnen, ein Randgebiet von Selenia

Dieses Abenteuer ist im Schnitt für eine Gruppe von 2-4 Personen ausgelegt. Ein konkreter Heldengrad wird nicht gefordert, da höhere Heldengrade nicht unbedingt besser sind. Man kann sogar das Abenteuer als Solo-Abenteuer spielen, wobei ein Grad 2 oder höher Allrounder empfohlen wird.

Empfohlene Fertigkeiten:

1. Teil: Zähigkeit, Anführen, Kampffertigkeiten, Heimlichkeit
2. Teil: Darbietung, Edelhandwerk, Länderkunde, Redegewandtheit
3. Teil: Naturkunde, Seefahrt, Überleben, Wahrnehmung

Wer kennt das typische Klischee nicht, dass Rückwege überflüssig und banal sind. Diesmal wird der Spieß umgedreht, die Abenteurer haben die neue Ruine gefunden und erforscht, einen brachialen Endkampf überstanden und den Schatz erbeutet. Doch nun kommt der (oft vernachlässigt) Rückweg...

## Vorwort

Mit eines der größten Klischees in der Pen&Paper-Welt ist das meist übersprungene oder vergessene Kapitel der Rückreise. Ein Abenteuer ist geschafft, das große Böse bezwungen oder der Schatz gefunden. Die Helden sind zwar knapp mit dem Leben davon gekommen, die Rationen sind bereits vor Tagen verbraucht, das Adrenalin hat einen Kämpfer kaum schlafen lassen und so weiter. Dieser letzte Akt wird meistens abgetan wie in Hollywood-Filmen... die Adler erscheinen und retten die Helden aus dem tödlichen Chaos, die Kavallerie hat ein perfektes Timing und erscheint unmittelbar nach der letzten Schlacht oder ein Großmagier erinnert sich plötzlich an den Zauber der Teleportation.

Hier soll mit gerade diesem Klischee und einigen Kleineren abgeschlossen werden.

## Was bisher geschah

Das Abenteuer spielt in den **Kyngeszinnen**, angrenzend an **Selenia**. Der Winter hat gerade begonnen, doch hält sich eine milde Wärme des Herbstes noch im Süden des Landes. Vom Gebirge und den umliegenden Wäldern kann man dies nicht mehr behaupten: Die Bäume haben ihr schützendes Blätterdach verloren und mit jedem Höhenmeter sinkt die Temperatur weiter.

Es ist nun zwei Wochen her, da ihr verschiedene Gerüchte um eine neu freigelegte und unerforschte Ruine in den **Kyngeszinnen** aufschnappen konntet. Manche behaupteten, dass eine dunkle Präsenz aus alten Drachlingszeiten hier eingesperrt sei, andere fantasierten über einen immensen Schatz und wieder andere kündeten von tödlichen Fallen und Gefahren. Sie alle hatten Recht behalten!

Ihr habt die Chance auf ein Abenteuer genutzt und seid nach einigen kläglichen Nachforschungen und Besorgungen losgezogen. Ein Fischer brachte euch über die **Walgyr** ein gutes Stück nach Westen, der Rest musste zu Fuß bewältigt werden. Am Gebirge angekommen war es nicht leicht das freigelegte Mauerwerk zu erreichen. Nach zwei Tagen der Wanderung durch das Gebirge, die immer wieder durch kleinere Kletterpartien unterbrochen wurde, fandet ihr endlich die steile Kluft, die sich aufgetan und den alten Tempel freigegeben hatte.

Aus einer ruhigen Erforschung der Tempelanlage wurde schnell ein Kampf ums nackte Überleben. Eine alte Magie hatte hier Wesen in Stein gebändigt, doch mit euch kam auch das Leben zurück in die Hallen der Ruine. Anfangs wurde man nur von ein paar Felslingen belästigt, doch je tiefer man in die Anlage kam, desto grausamer wurden die Konstrukte. Gargyle und aggressive Steingolems machten euch das Leben zur Hölle und zehrten an euren Kräften. Einige von euch sprachen sich für einen geordneten Rückzug aus, doch

hatten sich auch Wände gebildet, wo ihr kürzlich entlang gegangen wart. Neben den Steinmonstern, die euch keine Rast genehmigten, kamen aufreibende Fallen noch hinzu. Manchmal brach der Boden einfach unter euch weg und legte eine tiefe Fallgrube dar, ein rollender Stein hätte euch beinahe geplättet und Steinspeerer fügten dem ein oder anderen blutende Wunden zu.

Dann hattet ihr die Hauptkammer erreicht. Eine riesige Kammer gestützt von acht Säulen, in der ein riesiger Koloss auf einem steinernen Thron angekettet saß. Niemand brauchte etwas sagen, da jeder ahnte, was nun folgen würde. Der Koloss erhob sich und riss die Verankerungen der Ketten aus dem Boden. Ein erbitterter Kampf begann in dem großen Raum. Jeder Treffer der Ketten ließ einem den Atem stocken und selbst drei der Säulen zertrümmerte der Koloss nach mehreren ungewollten Treffern. Dann glückte es euch endlich den vernichtenden Schlag zu setzen und den steinernen Koloss zu zerstören.

Als ihr euch nach dem Kampf umgeschaut hattet, erkanntet ihr einen leicht glimmenden Stein in den Überresten des Konstruktes und Unmengen an Schätzen. Berge aus vergoldeten Gegenständen und glitzernden Edelsteinen türmten sich am Ende des Raumes. Doch das Schicksal meinte es nicht gut mit euch. Ein Knacken und Knirschen war von der Decke zu hören und Staub rieselte bereits von mehreren Stellen. Schnell stahl einer den glimmenden Stein aus den Überresten und zwei von euch zerrten eine voll beladene Kiste mit Edelsteinen heraus. Gerade noch rechtzeitig bevor die Decke herunter brach und den Ort der letzten Schlacht unter sich begrub.

## Abenteuer – Füße hoch

*Erschöpft und kraftlos seid ihr an einer Wand herunter gesunken. Das Abenteuer ist überstanden, wieder einmal ein wenig zu knapp für euren Geschmack, doch das Übel ist bezwungen und die Kiste voll Edelsteinen würde jeden von euch reich belohnen. Jetzt gilt es nur noch heil hier raus zu kommen. Nicht immer habt ihr alle Gegner besiegt gehabt. Teilweise habt ihr eine Falle ausgenutzt, um euch abzusetzen oder seid vor den Gegnern geflohen.*

*„Verdammt, immer dieser ätzende Rückweg!“, sind die Gedanken, die wieder einmal aufkommen. Die Glieder reißen, die Wunden brennen, die Muskeln schmerzen... ganz abgesehen davon, dass die letzte Marschrations tagelang zurück liegt und der letzte Tropfen Wasser aus eurem Schlauch eben nach Blut und Staub geschmeckt hat. Immerhin war die Investition der Laterne von Vorteil.*

## **Modifizierung und zusätzliche Regeln:**

- Bis einschließlich dem **ersten Punkt** in der dritten Zeile sind alle Lebenspunkte verzehrt.
- Die Hälfte der Fokuspunkte sind verzehrt.

- Sterbend 1 (Verhungern) außer man besitzt die Stärke *Asket*
- Erschöpft in Höhe des Heldengrades
- Sämtliche Heiltränke werden entfernt und werden am Ende des Abenteuers kostenlos erstattet.
- Splitterpunkte sind noch 1/2 vorhanden.

Die Kiste mit Edelsteine ist prinzipiell ausreichend voll, sodass jeder sich so viele nehmen kann wie er möchte. Jeder Stein wiegt 2 Last. Ein Edelhandwerker kann mit einer Probe gegen 15 einen Stein auswählen mit dem Merkmal *gut gewählt X*, wobei X gleich der Menge an EG+2 ist.

Um später den Wert eines Steins zu ermitteln, wirft man einen W10 (ggf. mit *gut gewählt X*):  
**1-2:** 2L, **3-5:** 3L, **4-8:** 4L, **9:** 8L, **10:** 10L

In diesem Abenteuer wird auf die optionale **Traglastregelung** (S.181) eingegangen. Achten sie daher auch darauf, ob die Helden bereits ihre zusätzliche Last durch ihren vorherigen Besitz einschränken.

Dieses Mal müssen die Abenteurer aus dem Labyrinth entkommen, wissen dafür aber zumindest was sie in den Räumen erwartet.

**Verheerende Misserfolge:** Geben fortan immer nur den Zustand Erschöpft 2. Sei es eine Muskelzerrung, das Anschlagen an einem Stein oder die Kopfschmerzen in der Beklemmnis.

**Misserfolge:** Geben immer nur 1W6 Erschöpfung.

Machen Sie die Spieler auch darauf aufmerksam, dass mit dem Einsturz der Säulenhalle auch weitere Räume oder gar der ganze Komplex an Stabilität verloren haben kann. Die Stabilität kann jederzeit mit Handwerk gegen 25 bestimmt werden, wobei man einen Bonus in Höhe der Stabilität bekommt. Sinkt die Stabilität auf 0, bricht der Komplex zusammen und die Helden sind tot. **Stabilität 19** (von insgesamt 20 noch vorhanden)

Für jede volle halbe Stunde, in der die Helden nicht versuchen weiter gen Ausgang zu kommen, wird ein Ereigniswurf gewürfelt.

- 1-2: Gegner entdecken die Helden (Gargyle oder Felslinge. Stärke und Anzahl sollte an die Helden angepasst sein).
- 3-7: Stabilität wird geschwächt (1W6 Schaden an der Stabilität).
- 8-10: Nichts passiert!

Entscheiden sie sich einen Kampf zu umgehen oder vor erscheinenden oder festen Gegnern zu fliehen, müssen sie lediglich 5 FP gegen die feste Schwelle 23 in Athletik ansammeln, modifiziert um die GSW-10 (bei Gargyle) und GSW-4 (bei Felslingen).

Die Helden starten ganz unten auf der Karte, auf dem Feld ohne jegliche Mauern. Ihr Ziel ist der Ausgang ganz oben auf der Karte. Folglich müssen sie sich anfangs entscheiden, welchen Weg sie wählen. An dieser Stelle gehen wir davon aus, dass die Helden den Dungeon vorher gründlich abgearbeitet haben, sodass sie sowohl die Räume als auch die Gefahren grob einschätzen können.

Die Wahl besteht aus dem rechten Gang, der zu Raum (9) führt oder dem linken Gang (10), der in ein durchflutet ist.

**Linker Gang (10):** Man weiß, dass der Gang zum Teil ganz Unterwasser steht und man sogar über mehrere Meter tauchen muss. Vorher kommt ein kleiner Raum, indem man damals einen der Schlüssel zur Hauptkammer gefunden hatte. Das Wasser ist jedoch bitter kalt und klamm, sodass sich unvorsichtige später erkälten könnten. Insgesamt muss man 20m tauchen.

**Rechter Gang (9):** Hier wurde ein weiterer Schlüssel zur Hauptkammer aufbewahrt. Der Raum ist jedoch voll von Rauch, der einen weder weit sehen lässt noch atmen empfiehlt. Zudem ist es verdammt heiß in dem Raum. In der Mitte ist ein riesiger Schmelztiegel, der hier und da auch heiße Lava heraus spritzt. Man muss die Luft anhalten (S.130) und sich durch den Rauch orientieren (erweiterte Wahrnehmungsprobe gegen 18, man benötigt 7 FP und jede Probe dauert 10 Ticks). Wegen der Hitze hat man nur die Hälfte der Zeit, also 30 Ticks per Konstitution.

**Raum 8:** Man hat hier gegen Felslinge und Gargyle gekämpft, da ist man sich sicher, doch haben welche überlebt und wenn ja, wie viele?  
 Erinnerungsprobe auf Anführen (20) oder Wahrnehmung (25) ergibt, dass ein Teil (nach ihrem Ermessen / nach Gruppenstärke, ein verletzter Gargyl für HG3 Helden, X Felslinge sonst) überlebt hat. Ein Kampf wird unausweichlich sein. Um zu entkommen habt ihr jedoch die Tür oder die Türen verriegelt. Man muss also vorher ein durchschnittliches Schloss knacken oder die stabile Tür (Haltbarkeit 12, Härte 4) zerstören.

**Raum 7:** Dieser Raum war tückisch, denn er war wie ein normales Arbeitszimmer eingerichtet. Doch dies sollte einen nur in die Falle locken. Beinahe der gesamte Boden war instabil und man würde 4m tief stürzen. Ihr konntet beim Hinweg einen möglichen Weg aus stützenden Säulen ausmachen, doch der Raum war groß und damals wart ihr voller Kraft, um von Säule zu Säule zu springen. Die Säulen haben die Abstände: 3m → 2,50m → 2m → 3,50m → 2,50m → 3m → 3m  
 Ein Klettern an den scharfkantigen Außenwänden oder ein hochziehen per Seil gibt 1W6/2 Schaden pro Probe, das Klettern an einer Säule wiederum keinen Schaden. Die Schwierigkeit beträgt 20.

**Raum 6:** In diesem Raum wandern noch ein paar verletzte Gargyle umher (Anzahl anpassen). Sie patrouillieren gemeinsam gegen den Uhrzeigersinn. Beim Hinweg haben sich die Helden einfach vorbei geschlichen. Ob dies nun wieder möglich ist? Die Tür haben sie auch zu diesem Raum mit einem normalen Schloss gesichert. Sollten sie die Tür aufbrechen, werden sie sofort entdeckt. Solange die Gargyle nichts bemerken (Wahrnehmung 11), werden sie mit Geschwindigkeit 4 weiter gehen. Sobald sie jedoch aufmerksam werden, fliegen sie zu dem Geräusch. Wird man entdeckt ist eine Verfolgungsjagd möglich.

**Raum 5:** Hier sind die Helden durch eine Plattform gekommen. Die nun hinab führende Leiter war jedoch schon gut angeschlagen und morsch. Beinahe jede zweite Sprosse ist gebrochen und man muss vorsichtig sein, wie man auftritt. Die Leiter führt 9m nach unten. Mit Handwerk oder Fingerfertigkeit gegen 20 muss man die Leiter hinunter klettern. Dafür sind 3 Fortschrittspunkte nötig. Mit Seilen gesicherte Helden bekommen nur Splitter (1W6 halbe Schaden) ab, falls sie abgefangen werden können.

**Raum 4:** In diesem Raum waren große Steinbolzen aus den Seitengängen geschossen, die an der gegenüberliegenden Wand zerschellt sind. Daher ist der Gang auch voller Steinsplitter. Unachtsame Abenteurer können sich hier schnell die Schuhe demolieren oder bei leichtem Schuhwerk gar die Füße verwunden. Mit einem Balance-Akt muss man sich durch das Geröll und die spitzen Steine arbeiten. Hierfür sind bei einer Schwelle von 20 insgesamt 4 Proben nötig (nur zwei Probe mit der Meisterschaft Balance und eine Probe mit Meisterhafte Balance). Ein Sturz hat je 1W6 halbe Schaden zur Folge.

**Raum 3:** Hier sind etliche Kacheln auf dem Boden mit einem dragoreischen Wort darauf. Falls man die Sprache beherrscht, kann man Erinnerung auf Länderkunde 20 werfen ansonsten geht nur Wahrnehmung gegen 25. Man muss die Kacheln mit Synonyme für Felsen, Gebirge, Konstrukte und ähnlichen Wortspielereien betreten, um auf die andere Seite unbeschadet zu gelangen. Hat eine der Erinnerungsproben geklappt, kann man die anderen Anführen gegen 20, andernfalls muss jeder für sich schauen, wie viele 1m<sup>2</sup> Kacheln er betreten muss. Jede falsche gab 1 Schadenspunkt, wie man noch weiß. Wählt man ziellos eine Platte, wirft man einen W6 und bekommt bei einer 6 keinen Schaden.

**Raum 2:** Hinter der nächsten Tür liegt die Bibliothek, doch hattet ihr ein Buch benötigt, dass man heraus ziehen musste, um die Türen zu öffnen. Ein hilfsbereiter, belesener Oger hat euch dabei geholfen, das rechte Buch zu finden. Da die Tür geschlossen ist, wird er wohl das Buch zurückgeschoben haben. Entweder man zerstört die Tür (Haltbarkeit 12, Härte 4), was wahrscheinlich auf Unbehagen (Einstellung →

-2) des Ogers trifft, oder man versucht diesen durch die Tür zu rufen / bitten, die Tür zu öffnen (Redegewandtheit gegen 20), was er wohlwollend ansieht (Einstellung hilfsbereit). Der Oger, namens **Krav**, entstammt einer rauen und gefährlichen Feenwelt und kommt immer mal wieder in diese Bibliothek, wenn er genug vom groben Abschlichten hat, um zu entspannen und in Ruhe zu lesen. Daher hat er auch keinerlei Interesse an einem Kampf. Er ist 4,5m groß, sodass er auch an die hoch gelegenen Bücher einfach gelangt und hilft den Helden mit der anderen Tür, falls diese (immer noch) eine freundliche Einstellung zu ihm haben. Die Schwierigkeit ist 20 modifiziert um **Kravs** Einstellung auf Recherche. Zudem können sie ihn um ein lokales Bergpflanzen-Buch bitten (Naturkunde +2 in den **Kyngeszinnen**).

**Raum 1:** Die Eingangshalle ist endlich erreicht, doch die Tür ist verschlossen. Ihr seid euch sicher, dass ihr die Tür offen gelassen habt, zudem hört ihr Stimmen von draußen, wenn man sich leise verhält und an der großen Flügeltür aus Stein lauscht. Was euch vorher hingegen nicht aufgefallen ist, auf dieser Seite hat die Tür eine leere Fassung in Faustgröße direkt über dem kleinen abgründigen Loch im Boden, dessen Verwendungszweck euch immer noch unerschlüssig ist. (Der eingesetzte, glimmende Stein setzt den Tempel wieder auf Anfang mit Reparatur und Wiederherstellungszauber der Felsmagie, nachdem sich die Türen geschlossen haben. Öffnet dann jemand erneut den Tempel, fällt der Stein ins Loch und wird zur Hauptkammer geschleust.)

Setzt man den glimmenden Stein ein, so werden sich die Flügel einen Spalt breit öffnen, bevor sie sich wieder schließen. Der eingesetzte Stein ist fest verankert und müsste heraus gehauen werden, was jedoch in der Kürze der Zeit nicht möglich ist. Mit dem Öffnen der Tür werden auch die Banditen vor der Tür auf die Helden aufmerksam.

Das Öffnen der Tür bleibt nicht unbemerkt und die zwei Dutzend Banditen und Schatzjäger, die draußen in der natürlichen Kaverne ihr Lager aufgeschlagen haben, wenden sich dem Eingang zu. Dieser hat sich nur knapp einen Meter breit geöffnet und verharrt dort eine Sekunde, bevor er sich langsam wieder schließt. Bleiben die Helden anfangs drinnen und erleben im Tempel mit wie sich der Eingang schließt, werden die Banditen die Tür erneut öffnen. Dann sehen die Helden den glimmenden Stein ins Loch fallen (mit Fingerfertigkeit gegen 30 kann man ihn retten). Gehen sie stattdessen raus, wird sie eben dort der Banditenanführer **Klauser** empfangen. Falls die Helden einen Kampf bevorzugen, haben die Banditen die Werte von Söldnern und **Klauser** die Werte eines Raubritters (ggf. können sie stärkere Werte verwenden, wenn die Heldengruppe damit immer noch unterfordert wäre).

Die Situation scheint angespannt, die bewaffneten Männer schauen euch abschätzend und herausfordernd an, ein Pfeifen des Windes dringt in die Kluft und lässt es grausig heulen. Es muss Nacht sein, oder zumindest ein stark bewölkter Tag der Dunkelheit (leichte Dunkelheit) nach zu urteilen. Ein Mann mit einem großen, abgenutzten Zweihänder bahnt sich durch die Reihen der Banditen. Dann steht er einige Schritte von euch entfernt in einer selbstgerechten Haltung und mustert euch.

„Also Freunde... heute muss euer und mein Glückstag sein!“

Die restlichen Stimmen in ein kurzes Gelächter mit ihrem Redner ein. Dann spricht er weiter:

„Lasst uns also verhandeln! Ihr wart anscheinend in den Ruinen und so wie ihr aussieht, scheint das gar nicht mal so spaßig zu sein! Also mein Vorschlag: ihr gebt uns alle Informationen, was ihr darin erlebt habt, malt uns eine Karte und überreicht uns eure gefundenen Schätze!“

Wieder lachen die Banditen gemeinsam auf und grinsen euch erwartungsvoll an.

„Und dafür bekommt ihr... einen schnellen Tod!“

Ein anderer Bandit löst sich aus den Reihen: „Chef, (kurzes räuspern) sie wissen schon, dass heute der Tag vor der Neumondnacht ist?“

„Ohh stimmt, ich vergaß! Der Kodex! Unser Gott Rudat gebietet uns am Vor- und Nachttag zu Neumondnächten hilfsbereit und friedfertig zu sein. Was ich eigentlich sagen wollte ist, ihr bekommt dafür ...

(freundlich) natürlich die entsprechenden Lunare als Auszahlung. Ich bin Klauser und das sind meine Dublonenjäger. Wir wurden als Söldner angestellt, die Ruinen zu erforschen, Schätze sicherzustellen und ein Expeditionstagebuch zu führen. Ganz ehrlich wir campieren jetzt schon nen halben Tag vor dem Gemäuer und kamen bisher nicht hinein. Die Temperaturen hier sind verdammt eisig und Luis wird in wenigen Tagen Vater. Ich kann mir echt Besseres vorstellen, als da jetzt selbst rein zu gehen und mit meinen Männern nachher so auszusehen, wie ihr jetzt. Daher der Vorschlag, wir kaufen euch euer Wissen ab für einen Tagessold mit Gefahrenzuschlag (1,2L), das Orlando nieder schreibt, Hicks wird ne Karte nach euren Maßstäben und Anleitungen fertigen, die wir für einen üblichen Schatzkartenpreis abkaufen (2L) und gefundene Schätze würden wir euch gerne für einen verhandelbaren Preis vergüten. Was sagt ihr?“

Bedauerlicherweise sind sogar die Essensvorräte der Banditen aufgebraucht, da sie beim Herablassen in die Tiefe gestürzt sind, als ein scharfer Wind das Seil an der Felswand gekappt hat. Daher sind die Banditen zwar gesättigt, können aber leider nichts anbieten außer die Reste vom Alkohol (Auch Heiltränke sind nicht vorhanden). Ein Jagdtrupp sollte gegen Abend mit ein paar Bergziegen wiederkehren.

Nehmen die Helden das Angebot an, wird Rum geöffnet und die Methörner gefüllt. **Klauser** selbst war damals gelernter Handwerksmeister für Schmuck und kann Edelsteine genau vom Preis einschätzen. Hier darf nun spätestens für jeden Stein (samt Merkmal *gut geschätzt X*) der Wert ermittelt werden. Auch Helden können mit dem Ausrüstungskoffer von **Klauser** selbst den Wert überprüfen und erhalten auf Edelh Handwerk gegen 20+Wert einen Bonus von 3.

Die Helden sollten die Gelegenheit nutzen und die Edelsteine hier verkaufen, da die Redegewandtheit von **Klauser** zwar 13 beträgt, die Helden aber einen stark positiven Einfluss vorher erzielen können. Die Geschichten über die Ruine können mit Darbietung gegen 20 noch ausgeschmückt werden, um das Unterfangen noch gefährlicher erklingen zu lassen, die Karte die durch Erinnerungsproben auf Länderkunde (Schwelle 20) entworfen wird, kann auf die Vielzahl von Fallen deutlicher hinweisen und einschüchtern. Auch gute Argumente wie fehlende Ausrüstung, eigene Verluste, der Rückweg und ähnliches können positive Umstände bewirken.

Legt man vorher einen Aufschlag auf die Edelsteine fest (bis 10%), muss man nur die Schwelle von 23 schaffen. Für höhere Werte wird eine vergleichende Probe geworfen, die jedoch auch fehlschlagen kann.

Verzichten die Helden wiederum darauf ihre Schätze zu verkaufen, weil sie sich in der Stadt einen größeren Gewinn erhoffen, wird es eher schwieriger. Die möglichen Edelhändler sind Meister im Handwerk und Kaufleute. Ihre Redegewandtheit / Diplomatie beträgt 19 und die Helden haben einen leicht negativen Umstand, da die Kaufleute gierig sind und selbst Gewinn machen wollen.

Die Banditen entschließen sich, die Neumondnacht und den Folgetag noch hier zu lagern und danach sich wieder Richtung **Winborn** auf zu machen. Sie machen auch keinen Hehl daraus, dass sie euch mit eurem Geld oder den Schätzen verfolgen werden. Je nach Einstellung wird aber nur eine handvoll (5-10) unbeherrschten Räubern die Verfolgung aufnehmen.

Spätestens die Halunken haben mehrere Kletterhaken in die Felswand geschlagen und ein Seil daran gesichert. Zwar muss man 20m nach oben klettern, jedoch ist die Schwelle durch die Klettervorrichtung nur auf 15 gesetzt.

Im Gebirge der Kyngeszinnen können sie noch einige Kilometer machen, da es gerade mal später Mittag ist, trotz des schummerigen Dämmerlichts. Hingegen ist die Kälte schlimmer geworden. Hier herrscht Kältestufe 1 und sie befinden sich in einer Gefahrenzone. Glücklicherweise brauchen die Helden auch nur 12km durch das Gebirge, dennoch kann dies bei einer Tagesleistung von 10km in Normalform

anstrengend werden. Auch etwas Essbares zu finden ist mit einem Schwellenwert von 25 und Dämmerlicht schwierig. Spielen Sie die Reise in ihrem vollem Maße aus. Nun sind vor allem Helden mit Überleben und Naturkunde von großer Bedeutung.

Sobald die Helden den ersten Tag (halbe Reisegeschwindigkeit, also 5km) erledigt haben, erkennen sie einen kleinen Hain aus 8 Bäumen inmitten unterschiedlicher Steinskulpturen. Der Ort scheint etwas Unnatürliches, gar Faszinierendes an sich zu haben, doch war er bei ihrer Anreise sicher noch nicht dort gewesen. Die Baumwandler sind erst heute morgen dort angekommen und lagern nun dort. Sollten sie sich den Bäumen nähern (es sind die einzigen Bäume, die sie auf ihrer Reise gesehen haben), werden sich diese als Baumwandler entpuppen und sich vor den Helden aufbauen.

Einer der Baumwandler, der untypisch rasant für seine Art (also ganz normal) redet, stellt fordernd die Frage: „Freund oder Feind? Das wird sich zeigen! Was sind jeweils eure Lieblingsbäume? Eure Antwortmöglichkeiten seien begrenzt auf:“

Die anderen Bäume antworten zum Teil nach kurzem überlegen:

- „Die Linde, als Baum des Urteils“
- „Tannen mit ihren stechenden Nadeln“
- „Ich mag Steine“
- „Kastanien mit ihren leckeren Früchten“
- „Dämmerweiden beim Fressen“
- „Bäume sind doof“
- „Hauptsache Holz“

Gewähren Sie ruhig einen Empathiewurf auf die Baumwandler, ein Wert von 23 reicht aus, damit sie realisieren, dass die sonstigen Baumhirten sich fern jeglicher Bäume befinden. Warum sollten sie aus dem Schwarzttann soweit in die Berge reisen?

Richtige Antworten sind 3 und 6, da die Baumwandler hier tatsächlich Bäume und ihre damit verbundene Aufgabe hassen. Sie mögen Steine viel lieber und bauen mit diesen schöne Konstrukte, falls die Helden richtig antworten, so werden sie sie in ihrem Steinclub willkommen heißen und ihnen erzählen, dass sie selbst vor Jahrhunderten zusammen mit einigen Alben und Zwergen unter der Führung eines Drachlings einen alten Tempel in den Stein gehauen haben. Dies war der vorherige Tempel.

Auch dürfen sie den Schutz der Baumwandler genießen und haben sie bis dahin nichts zu essen gefunden, wird eine Eiche ein paar Kleintiere aus seinem Geäst schütteln. Die Bäume haben sich allesamt nach einem Stein benannt, wählen sie selbst geeignete Namen (Achat, Rubin, Smaragd, Lapislazuli, Opal, Amethyst, Bergkristall, Quarz, Bernstein, Aquamarin...).

Antworten die Helden falsch, werden sie den Helden

die Richtung zum Wald weisen und sie auffordern ins Grün zu verschwinden.

Im Wald angekommen, müssen die Helden noch 30 weitere Kilometer durch die Wildnis nach den üblichen Regeln reisen, bevor sie den Fluss erreichen. Spätestens im **Schwarzttann** werden die Helden sich aber sättigen und erholen können. Laub ist weniger zu finden, aber Feuerholz, um die Kälte weichen zu lassen und manch ein Tier versteckt sich in seinem Bau.

Sobald die Helden am Fluss **Walgyr** ankommen, können sie die ans Ufer gezogenen Boote nutzen. Zwar muss man mit Seefahrt (Schwelle 20, Reisegeschwindigkeit 70km) nun etwas mehr als 210km schaffen, jedoch ist die Probe durch die Strömung um 6 erleichtert.

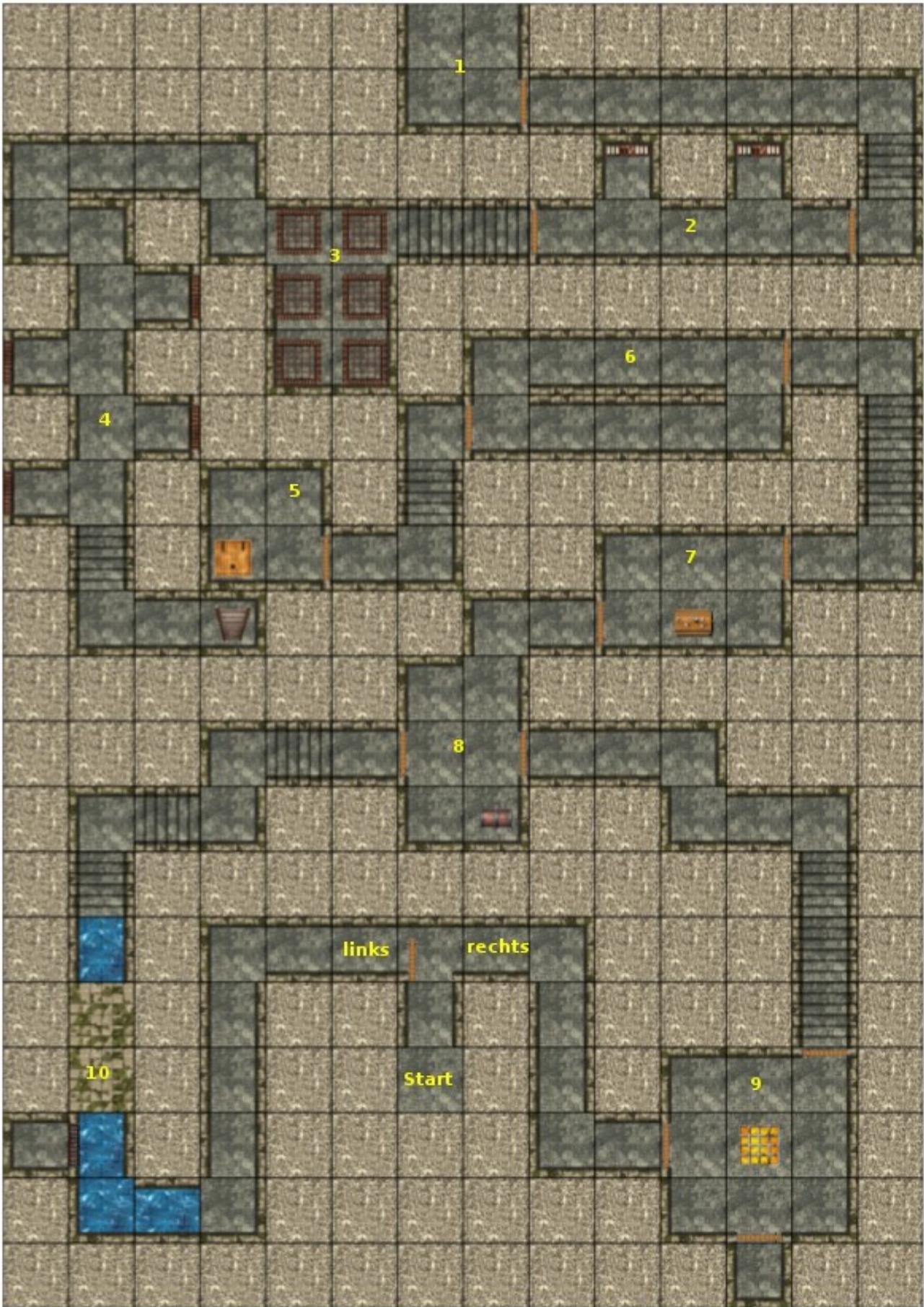
Eine andere Möglichkeit bietet der Schiffer Layod, der kurz davor ist vom besagten Ufer aus abzulegen. Er hat ein kleines Boot, das mit einigen Fellen beladen ist. Da zusätzlicher Ballast ihn natürlich langsamer machen wird und Zeit gleich Geld ist, lässt er sich darauf ein, Personen für 3 Lunare pro Person auf sein Boot unterzubringen. Die Fahrt wird in etwa zwei Tage dauern und die Helden könnten sich auf dem Schiff entspannen.

Bewältigen sie auch diesen kleinen Reiseabschnitt kommen sie wohl behalten in **Larmund**, der kleinen Ortschaft in **Winborn**, an.

*Fertig von den Strapazen fällt ihr auf die weichen Betten der Schenke Walgyrs Quell. Ihr lehnt die Füße auf den überstehenden Bettkasten und seufzt glücklich aus. Wieder ein Abenteuer erfolgreich bestanden! Nur wenige Minuten später überkommt euch auch die wohlthuende Müdigkeit.*

### **Belohnungen**

- 2 EP – Wenn man selbst mindestens einen Edelstein heraus gebracht hat.
- 3 EP – Für das Entkommen aus dem Tempel
- 1 EP – Krav ist freundlich gestimmt
- 1 EP – Für Aufschlag bei der Zahlung der Banditen
- 1 EP – Für das eigenständige Jagen oder Finden von Lebensmitteln gegen Verhungern
- 1 EP – Für dem Beitritt des Steinclubs



10m