



# Am Wegesrand

## Rollenspielbegegnungen von Andreas Michaelis

### Ein Steinkreis im Sand Eine Begegnung in der Wüste

Seit Tagen haben die Helden nichts anderes gesehen als Sand, Sand und noch mehr Sand. Sie verfluchen bereits den Tag, an dem sie sich für den Auftrag entschieden haben, der sie tief in die Wüste hinein führen sollte.

Als sie nach mühsamen Aufstieg wieder einmal den Kamm einer Sanddüne erreicht haben, können sie am Fuße der Düne etwas seltsames ausmachen. Mitten im Sand stehen sieben Monolithen, die einen Kreis bilden. Sie sind merkwürdig gebogen, gerade so, als wären sie das steinernde Gebälk einer Kuppel, die bereits vor Äonen eingestürzt ist.

Treten die Abenteuer näher, können sie in den Monolithen eingemeißelte Schriftzeichen ausmachen, die ihnen absolut unbekannt sind. Egal, was sie nun anstellen, sie können die Zeichen nicht entziffern (auch nicht mit magischen Mitteln). Sie lassen sich aber nur auf der nach außen gewandten Seite finden, die anderen sind glatt.

Treten die Helden in das Innere des Kreises, so wird ihnen auffallen, dass es darin absolut windstill ist. Auch die Hitze ist dort nicht ganz

so unerträglich. Es ist wahrscheinlich, dass sich die schwitzenden Abenteuer hier niederlassen. Vielleicht dösen sie ja auch ein wenig ein.

Nach einer Weile können sie auf dem Kamm einer Düne eine Gestalt ausmachen, die sich dem Steinkreis stetig nähert. Bei entsprechenden Proben (Sinnesschärfe / Verborgenes erkennen oder ähnliches), kann ein Held feststellen, dass das Wesen keinerlei Spuren hinterlässt.

Schließlich erreicht es den Steinkreis. Es wirkt wie ein sehr großer Mensch, der in weite dunkle Tücher aus dicken Stoff gehüllt ist. Sein Gesicht wird von einer Art Schleier verdeckt, so dass nur zwei strahlend blaue Augen zu erkennen sind.

Was nun geschieht, hängt von den Reaktionen der Helden ab. Warten sie ab, und bleiben sie freundlich, so wird die Gestalt - die sich keinesfalls vorstellen wird - mit ihnen reden. Dabei haben die Abenteuer den Eindruck, die Stimme entstünde in ihrem Kopf. Wer sich die Ohren zuhält, wird feststellen, dass die Stimme nicht leiser wird.

Erfährt das Wesen von der misslichen Lage der Helden, wird es sie zur nächsten Oase führen. Während die Helden dann dort ihren Durst stillen, verschwindet ihr Helfer spurlos.



um ihm das Wissen um das Versteck des Tempelschatzes, den er nur Wochen zuvor hat stehlen können, zu entreißen. Er nahm dieses Wissen mit in das Reich der Zwölf.

Es wurde aber allgemein vermutet, dass sich seine Leute mit den Juwelen und den Goldstücken abgesetzt hatten...

„Kein Bürger hatte noch genügend Geld, um die Steuern der priesterlichen Regenten zahlen zu können. Die Wut der Havener wurde immer größer, und es lebte die Legende von dem Schurken auf, der einst die Macht in Albernia an sich reißen würde, um das Volk in eine goldene und glücklichere Zukunft zu führen ...“

„25 Jahre regiert nun der weise Rohal die aventurischen Lande. Havena hat eine neue Akademie bekommen, um diesen freudigen Tag zu feiern. Leider kam es im Zuge der Feierlichkeiten, wie auch in all den Jahren davor, zur Verfolgung aller Leute, die sich nicht von Praios abwenden wollten. Viele ließen ihr Leben. Eines der traurigsten Kapitel der albernischen Geschichte wurde in den letzten beiden Jahrzehnten geschrieben.“

### „Von dem Glauben in Albernia ...“

... In Havena, der Hafenstadt am Großen Fluss, wird seit der Vertreibung der Priesterregenten der Meeresvater Efferd als höchster Gott und Glücksbringer angesehen. Daneben können bürger- und bauernnahe Gottheiten wie Travia und Peraine eine beachtliche Anhängerschaft aufweisen. Der Hesindeglaube ist eher eine Ehrerbietung an den weisen Rohal, nur wenige nutzen das Gotteshaus zur Andacht. Verbannt wurde aus den Herzen der Havener der Glaube an Praios. In den geplünderten Tempel geht niemand hinein.

Im übrigen Land wird, mit Ausnahme der Grafschaften Dela und Fhoring, auch Efferd als höchster Gott betrachtet. In Honingen wird

seit einiger Zeit Boron sehr verehrt, während die Bewohner von Winhall nach den vielen Jahren der Entbehrung, dem Rahjaglauben nicht abgeneigt sind.

Praiosgeweihte aus Albernia sind samt und sonders in die Grafschaften Dela und Fhoring geflohen und genießen dort ein ordentliches Ansehen. Die Tempel der Gottes der Gerechtigkeit wurden nach anfänglichen Plünderungen wieder mit reichlich Schmuck versehen, und viele der Plünderer mussten sich vor Gericht verantworten.“

### „Von den Pflanzen Albernias ...“

... dieses Land von Sumpf und Wäldern geprägt. Es ist schier unglaublich in welcher Fülle es hier Heilkräuter und Pflanzen, die für das Alchemistische gebraucht werden, in dieser Umgebung gedeihen. In nur wenigen Stunden kann ein geübter Kräutersammler seinen Beutel gefüllt haben.

In diesem Zusammenhang sei auch der Farindelwald genannt.“

### „Von den Orks in Albernia ...“

Immer wieder fallen Horden von Orks über Albernia her und plündern die Dörfer. In den Sümpfen finden sie gut Unterschlupf, sodass es schwer ist, dieser Plage Herr zu werden. Schon Egtor Ulanan soll ein Kopfgeld ausgesetzt haben, das auch heute noch in Havena, Winhall und Honingen bei entsprechenden Stellen abgeholt werden kann...“

„Aber gerade die Havener haben noch eine ganz andere Art, mit den Schwarzpelzen umzugehen. Sie verkaufen sie als Sklaven. Dabei ist es Bewohnern Albernias allerdings strengstens verboten, selbst Orks als Sklaven zu halten.“

### „Von den Räufern in Albernia ...“

In der Zeit der Priesterkaiser bildete sich unter dem Baron Nhuirin von Dela die Gruppe der Efferdtreuen, die sich zum Ziel gemacht hatten, gegen die Praiospriester zu

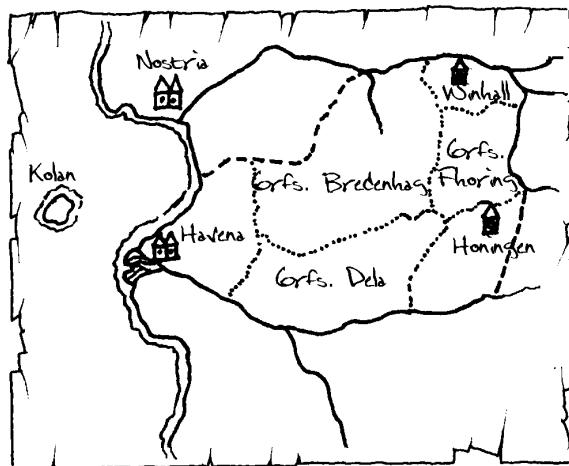


Felde zu ziehen. Heute handelt es sich bei den Efferdtreuen um eine Band von Räufern, die, ähnlich den Orks, durch die Lande zieht, um zu plündern und zu brandschatzen. Es gibt keinen ehrlichen Bürger des Landes, der ihre Taten nicht verurteilt, und so gehören die Efferdtreuen zu den meistgesuchten Verbrechern Albernias.

Leider ist niemanden der Name des Anführers bekannt. Man weiß auch nicht, wo sie ihr Versteck haben könnten.

„Eine andere Plage des Landes sind einige Piratenbanden, die ihr Unwesen auf dem Großen Fluss treiben. Es vergeht keine Woche, in der nicht ein Handelsschiff aufgebracht wird.“

Aber auch vor der Küste Albernias treiben Piraten ihr Unwesen. Sie sollen ihr Versteck auf der Insel Kulan haben. Doch mehrere Strafexpeditionen auf diese Insel konnten die Piraten nicht zur Strecke bringen. Sie waren stets verschwunden, wenn die Soldaten eingetroffen waren ...“



Einige Kaufleute streben auch an, Handelsbeziehungen zu Städten wie Al'Anfa oder Brabak herzustellen. Doch der gefährliche Seeweg in diese Gegenden ist ein Grund, noch ein wenig damit zu warten ...

Wichtig ist für die Albernier auch die Beziehungen zu den Zwergen in Xorlosch, von denen hochwertiges Metall und Edelsteine erworben wird...“

*Mehr Seiten konnten bisher nicht entziffert werden, doch es gibt noch manche Seite zu untersuchen, die vielleicht ein altes Geheimnis offenbaren.*

### ”Von dem Handel in Albernia ...

Die Arme der havenischen Kaufleute reichen weit über die Grenzen Albernias hinaus.

So treiben einige von ihnen gar Handel mit den wilden Thorwalern. Dieser beschränkt sich allerdings auf den Ankauf von Schnaps, von dem besonders das Premer Feuer unter den Seeleuten Havenas viele Freunde gefunden hat. Wer mit den Thorwalern handelt, muss immer damit rechnen, von einem Drachenboot überfallen zu werden ...

Aus der Gegend von Lowangen werden viele Erze nach Albernia gebracht, aber auch Leder und Felle sowie manigfaltige Kristalle und Rohedelsteine kommen von dort. Unter den Kaufleuten der Stadt wird über ein albernisches Handelskontor in Lowangen nachgedacht ...

Die Städte Kuslik und Grangor gehören zu den Haupthandelspartnern Albernias. Einige havenische und winhaller Kaufleute haben dort ihre Kontore ...

Eingeführt werden von dort Stoffe, Tuch, Edelsteine, Schmuck, Malz, Gewürze - die wohl aus südlicheren Gegenden stammen - und vor allem auch Wein, der in Albernia nicht wachsen will ...



Wolltest du die Schüler lieber selbst befragen (133) oder möchtest du eine Zusammenfassung von Raike haben (140)?

## 182

Nun bist du ganz allein im Zimmer von Raike. Möchtest du auf sie warten (113), dich in ihrem Zimmer etwas umsehen (120) oder den Raum verlassen, um einen Blick zu riskieren (155)?

## 183

Das wars jetzt. Dein Held reitet auf dem Totenvogel in das Reich Borons ein. Na ja. Nimm ein anderes Abenteuer und einen anderen Helden.

## Ende des Abenteuers

Nachdem ihr den Tempel erreicht habt, eilt Khaina zum Oberpriester. Du willst mithalten, doch als du in den Vorräum des Tempels kommst, entdeckst du dort eine seltsame Erscheinung. Es ist ein durchscheinendes Mädchen, das dir bekannt vorkommt. Ja, es ist Khaina. Du willst auf sie zugehen, als dieser Schmerz in deinem Kopf ist. Du kämpfst dagegen an, doch es gelingt dir nicht, das Bewusstsein zu behalten ...

“Er kommt zu sich”, hörst du entfernt eine Stimme. Langsam öffnest du deine Augen und erkennst den Geweihten, der dich, ja wann war das, im Efferdtempel empfangen hat.

“Ganz ruhig, mein Freund. Du warst mehrere Stunden ohne Besinnung. Hier, trink erst einmal was.“

Dankbar trinkst du das kühle Wasser. In diesem Augenblick betritt ein weiterer Geweihter das Zimmer und betrachtet dich sorgenvoll..

“Wie geht es dir, mein Sohn?“

Nach dem erfrischenden Schlucken fühlst du dich erstaunlich gut.

“Mir geht es gut“, sagst du und richtest dich

vollends auf. Du befindest dich in einem kleinen Raum auf einem Bett. Die Wände sind mit Efferdmotiven versehen und die Einrichtung wirkt eher einfach.

Der ältere Geweihte nickt seinem jüngeren Bruder zu, woraufhin dieser den Raum verlässt.

“Mein Name ist Graustein, und ich stehe der Efferdgemeinde von Havena vor. Du bist ganz plötzlich ohnmächtig geworden, und da haben wir dich hierher gelegt.“

Plötzlich erinnerst du dich. Du warst vor den Efferdtempel getreten und hattest diesen Geist gesehen. Und als er dir die Hand gab, wurde es ganz kalt, und du wurdest ohnmächtig. Dann hattest du einen seltsamen Traum, der mit dem Verschwinden einer Novizin zu tun hatte.

“Was ist mit dem Geist?“ fragst du.

Der Geweihte Graustein sieht dich fragend an. Er weiß nichts von einem Geist. Und als du ihm deine Geschichte erzählst, weiß er nicht, wovon du redest. Als du von der Entführung Khainas sprichst und von den Schmugglern, schüttelt der Hochgeweihte nur den Kopf.

“Sie wurde vor mehr als 25 Jahren entführt. Sie und ein mutiger Held haben dann einen Schmugglerring zerschlagen. Warte, es steht im Tempelbuch.“

Der Priester holt ein Buch und schlägt die entsprechende Seite auf.

“Sieh. Hier steht es. Und das ist der Name des Helden ...“

Graustein zeigt auf ein Wort, das schwer zu lesen ist. Entsetzt schreckst du zurück, als du deinen Namen liest ...

Schreib dir für dieses Abenteuer 90 Abenteuerpunkte gut!

ENDE

