

UNVERHOFFT STOSSEN DIE GEFÄHRTEN AUF DIE SPUREN EINER ALLJÄHRLICHEN HEIMSUCHUNG UND KÖNNEN MÖGLICHERWEISE EINE WERTVOLLE RELIQUIE RETTEN.

Vorbemerkungen

Diese Spielsequenz ist aus der Erkenntnis entstanden, dass die Abenteurer nach den erfolgreich bestandenen Ereignissen eines letzten Szenarios zum dem Handlungsort geführt werden müssen, an dem das Abenteuer des vierzehnten Drachenland-Bandes beginnt. Womöglich hat ein Spielleiter-Wechsel stattgefunden und eine neue Helden-Konstellation musste etabliert werden. Diese Situation ist sicher nicht einzigartig, wird in diesem Fall aber noch dadurch erschwert, dass am Anfang des Drachenland-Abenteuers **'Wanderer unter dunklen Himmeln'** kein Auftraggeber im klassischen Sinn steht. Die allzu verbreitete Einführung, dass eine solche mehr oder weniger vertrauensereckende Gestalt in der überstrapazierte Tavernen-Szene aus fadenscheinigen Gründen ausgerechnet die ihm wahrscheinlich unbekanntes Gefährten mit einer heiklen Aufgabe betraut, schied deshalb schon aus grundsätzlichen Überlegungen aus.

Stattdessen wird die Abenteurergruppe im Folgenden irgendwo in der Wildnis 'zufällig' zusammengeführt, noch bevor sie den eigentlichen Handlungsort erreicht. Sie sieht sich mit einigen seltsam anmutenden Ereignissen konfrontiert, die sie auf das Kommende einstimmen, ohne dabei auf die tatsächlichen Geschehnisse vorzugreifen. Auf diese Weise ist es möglich, die Gefährten im Vorfeld für gewisse Gegebenheiten zu sensibilisieren – in diesem speziellen Fall auf das skurile **Shaffasasaffagh-Fest** der Kobolde und dessen verheerende Auswirkungen auf die gesamte Umgebung – und ihr Interesse für diese Gegend und ihre Bewohner zu wecken.

Wir befinden uns in dem entlegenen Fürstentum **Neruch'dhar** – genauer gesagt am Ufer eines kleinen Sees irgendwo in dem nur dünn besiedelten Landstrich zwischen dem verwunschenen Feenwald **Erkwaash** und der

Stadt **Irma'Or**, dem unbestreitbar kulturellen Zentrum dieser Region.

Es ist unerheblich, welche Gründe die Gefährten an diesen Ort geführt haben, ob sie gemeinsam gekommen sind oder sich an diesem idyllischen Fleckchen Erde erst getroffen haben. Es sollte jedoch keine dringenden Verpflichtungen geben, damit sie genügend Muße haben, sich mit der gebührenden Sorgfalt der Dinge zu widmen, auf die sie am kommenden Morgen stoßen werden, und diese nicht einfach im wahrsten Sinne des Wortes links liegen lassen.

1. Ein Lachen in der Nacht

Die Dämmerung zieht bereits herauf, als die Gefährten an das geschützte Ufer eines kleinen Teiches gelangen. Er lädt gerade dazu ein, an diesem Ort ein Nachtlager aufzuschlagen, zumal rasch auch genügend Feuerholz gefunden ist und auch die Verpflegung offenbar kein außergewöhnliches Problem darstellt. Vielleicht versuchen die Gefährten ihr Glück beim Fischen oder bei der Jagd nach den vorwitzigen Wasservögeln, die in dem frischen Grün der schilfigen Uferbereichen anscheinend zuhauf umherstelzen, und richten ihre Ruhestätte unter den weit ausladenden Kronen der in der Nähe wachsenden **Blutdorntrauerweiden** ein. Mit Niederschlägen ist kaum zu rechnen. Die lockere Wolkendecke verspricht zudem, dass dies eine der ersten lauen Nächte des Jahres werden könnte. Bald schon senkt sich eine tiefe, samtene Finsternis über das Land und verschlingt zunächst die Farben und später die umliegenden Regionen, bis schließlich der Horizont des Sichtbaren bis auf wenige Schritte um das flackernde Feuer in der Heldenmitte herangerückt ist.

Ausgerechnet Kobolde ...



Die Dunkelheit ist durchsetzt mit kaum wahrnehmbaren Nuancen fremdartiger Gerüche, die der Nachtwind aus dem nahen Erkwaash herüberträgt. Die einschmeichelnden Aromen vermögen es, in jenen, die dafür empfänglich sind, verschüttete Erinnerungen an glückliche Kindheitstage wachzurufen. Andere, in deren Adern elfisches Blut fließt, verspüren hingegen eine zaghafte Sehnsucht nach ihrer vor Generationen verlorenen Heimat in den **magischen Königreichen**, unerreichbar hinter den Schleiern der **mystischen Nebelgrenze**, die für die sterblichen Völker unüberwindbar ist. Zwerge wiederum empfinden die fremdartigen Düfte, sofern sie sie überhaupt wahrzunehmen vermögen, nur als unangenehm und sind möglicherweise versucht, sie mit einem Pfeifchen kräftigen Tabaks zu überdecken.

Glücklicherweise sind die aufflackernden Empfindungen nur schwach und ebenso flüchtig wie der Nachtwind, so dass die Gefährten in ihrem Handeln unbeeinflusst bleiben und höchstens in einer gewissen melancholischen Grundstimmung schwelgen – und auch die ist spätestens verflogen, sobald in den Weidenkronen das dort in einer Baumhöhle hausende Paar **Spinnenkäuze** erwacht. Die drolligen, nur handtellergroßen Eulenvögel machen zunächst mit mehrfachen Rufen auf sich aufmerksam, ehe sie zum Lager der Abenteurer hinabstoßen und es eingehend inspizieren, ohne sich von deren Gegenwart großartig beeindruckt zu lassen. Dabei vertilgen sie eine beachtliche Menge an Insekten und Kerbtieren, die sich im Feuerschein versammelt haben, und verschwinden schließlich mit selbstbewusstem *'Schuhu'* in der Dunkelheit.

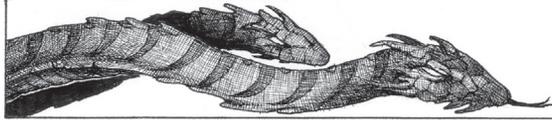


Wahrscheinlich werden es sich die Helden trotz des friedlichen Abends nicht nehmen lassen, Nachtwachen einzuteilen, obwohl es keinerlei Hinweise auf mögliche Gefahren gibt – *doch allein schon die Tatsache, dass man am Beginn eines neuen Abenteurers steht, schärft das Misstrauen der Charaktere für gewöhnlich enorm*. Die Vorsichtsmaßnahme erweist sich jedoch als unnötig, denn die Nacht verstreicht ereignislos – sieht man einmal von einem kurzen, merkwürdig verzerrten **Lachen** ab, das irgendwann aus unbestimmter Ferne vom Nachtwind an das Ohr des am Feuer hockenden Abenteurers getragen wird. Es wiederholt sich jedoch nicht und hat derart unwirklich geklungen, dass es ebenso gut der Einbildung entsprungen oder der Ruf einer fremdartigen Feencreatur aus dem Erkwaash sein könnte.

Streng genommen ist die letzte Annahme gar nicht so verkehrt, denn das Lachen stammt von einer Schar ausgelassener Kobolde, die im Schutz der Nacht ihren Heimweg aus der Stadt Irma'Or zum alten Forst angetreten haben. Das von ihnen begangene Shaffasaffagh-Fest, in dem sie zu Tausenden ihre angestammte Heimat im verwunschenen Forst verlassen

und von kindlicher Neugier getrieben im ganzen Fürstentum ausschwärmen, um alles eingehend zu untersuchen, ist für dieses Jahr überstanden. Nach und nach kehren die quirligen Kerlchen nun wieder in ihre Behausungen in den uralten Baumriesen zurück, um den Daheimgebliebenen von ihren Erlebnissen und Entdeckungen zu berichten.

In der Dunkelheit ist es für die Abenteurer jedenfalls unmöglich, den Ursprung des seltsamen Gelächters aus-



Die Kobolde des Erkwaashs

Die Bezeichnung 'Kobold' könnte hinsichtlich der unterschiedlichen Rollenspielsysteme und -welten etwas irreführend wirken. So haben beispielsweise die hier erwähnten Feenwald-Bewohner herzlich wenig mit den Kobolden des D20-Universums gemein, deren reptilienhaftes Äußeres sich ganz erheblich von ihren gleichnamigen Vertretern auf Aventurien oder Midgard unterscheiden. Jene orientieren sich hingegen an der mitteleuropäischen Mythen- und Sagenwelt und basieren auf den Gestalten des Klautermannes, schelmischer Feen oder unterirdisch lebender Bergeister.

Davon abweichend haben die 'Erkwaash-Kobolde' eher einen gutmütigen und kindlichen Charakter. Sie sind keine eindeutigen Feenwesen, obgleich sich ihre

magische Natur nicht leugnen lässt, da sie in dem verwunschenen Forst leben und sich in diesem weitestgehend ungehindert zu bewegen vermögen. Ihre Anatomie entspricht der eines Menschen, doch sie werden höchstens halb so groß. Sie sind friedfertige Waldbewohner und ziehen es meist vor, unter Ihresgleichen zu bleiben.



zumachen, und auch sonst scheint alles ruhig und friedlich. Es ist ohnehin nicht anzunehmen, dass sie dem Zwischenfall allzu viel Bedeutung beimessen werden, denn dafür haben sie weder einen brauchbaren Hinweis, noch eine entsprechende Veranlassung.

2. *Mysteriöse Funde*

Am nächsten Morgen liegen leichte Nebelschleier über den Land und haben alles mit einer klammen Feuchtigkeit überzogen. Im Licht der aufgehenden Sonne trocknet diese jedoch erfreulich schnell, und nichts steht einem Aufbruch der Gefährten entgegen – wohin auch immer sie zu reisen beabsichtigen. Es gilt zuvor nur noch einige hässlich anzuschauende Flecken Vogelkot zu entfernen, die zweifelsohne Hinterlassenschaften der Spinnenkäuze vom Vorabend sind und für die kleinen Tiere eine beachtliche Größe aufweisen.

Die Luft ist klar und frisch, und nirgendwo ist eine Straße oder ein Gehöft zu erblicken – was kaum verwunderlich ist, denn der Erkwaash wird von den ansässigen *Neruch'dharim* für gewöhnlich nach bestem Vermögen gemieden – um so verwunderlicher ist da der Fund, auf den die Abenteurer unverhofft gut zehn Minuten nach ihrem Aufbruch stoßen. Inmitten des hügeligen Graslandes liegt ein *Stuhl* aus schwarzlackiertem Holz mit hoher Rückenlehne, auf deren oberem Ende eine geschnitzte Taube thront. Seine Größe und Fertigungsart verrät, dass er wahrscheinlich einem wohlhabenden Menschen gehört, und sein tadelloser Zustand ist ein unmissverständliches Indiz dafür, dass er noch nicht lange an diesem Ort liegt. Dennoch ist weit und breit kein Anzeichen auf seine mögliche Herkunft zu entdecken.

Mit einer erfolgreichen Probe auf die Fertigkeit 'Spuren lesen' sind jedoch eine ganze Reihe kleiner, beschuhter Fußspuren zu entdecken, die bereits mehrere Stunden alt sind und scheinbar von einer Kinderschar stammen. Sie führen von Osten nach Westen in Richtung des verwunschenen Waldes. Tatsächlich sind es die bereits erwähnten

Ausgerechnet Kobolde ...



Kobolde gewesen, die hier entlang gegangen sind und den Stuhl zurückgelassen haben. Das sperrige Möbelstück ist ihnen wahrscheinlich entweder einfach zu schwer geworden, oder sie haben das Interesse an ihm verloren. Es ist für die weitere Handlung vollkommen unerheblich, ob die Gefährten ihren unverhofften Fund nun mit sich nehmen oder ihn an Ort und Stelle liegen lassen, ebenso, wohin sie sich nun wenden.

Kurze Zeit später stoßen sie auf eine weitere Hinterlassenschaft der Kobolde – es muss nicht einmal von derselben Gruppe der kleinwüchsigen Feenwesen stammen – ein cremefarbenes, besticktes und parfümiertes **Seidentaschentuch**, das am Ast eines niedrigen Holunderbeerbushes flattert und den Helden regelrecht zuzuwinken scheint. Auch hier lässt sich seine Herkunft nicht eindeutig klären, allerdings findet sich neben den zu erwartenden Fußspuren auch noch ein schmutziger Handabdruck auf dem kostbaren Gewebe, der zwar der Größe einer Kinderhand entspricht, dafür aber ziemlich kräftig ausgefallen ist.

Der dritte und letzte Fund, ein rotbraun lackiertes **Pfeifenkästchen** mit einer Intarsienarbeit, die einen feuer- und qualmspeienden Drachen zeigt, lässt nicht lange auf sich warten. Das kostbare Behältnis liegt in einer schlammigen Pfütze, hat aber glücklicherweise noch keinen Schaden davongetragen. In seinem Inneren ruhen drei geschwungene Meerschampfeifen, ein Beutel mit aromatisch duftendem Tabak und ein Satz silbernes Pfeifenbesteck. Hier lassen sich ebenfalls keine eindeutigen Hinweise auf die Umstände entdecken, die das Objekt an diesen Ort gebracht haben könnten – allerdings nahen die Antworten auf diese ungelösten Fragen bereits.

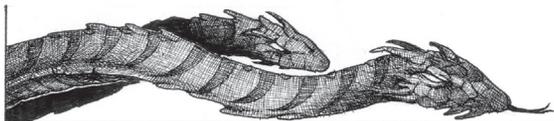
3. Späte Kobolde

Schwer bepackt und angeregt in einer fremden Sprache miteinander plaudernd nähern sich drei kurzgewachsene Gestalten der verwunderten Heldengruppe, ohne diese zu bemerken. Doch das ist

wenig überraschend, denn die Ankömmlinge können kaum sehen, wohin sie gehen, derart hoch türmen sich die bunt zusammengewürfelten Güter in ihrem Armen, deren Gesamtgewicht beachtlich sein muss. Schließlich erhascht dennoch ein Kobold einen Blick auf eine Stiefelspitze der Abenteurer, durch deren Mitte sie soeben spazieren. Erschrocken verharrt dieser sofort, was seinen Begleitern natürlich nicht lange verborgen bleibt, lässt die Arme sinken, wobei einige der von ihm getragenen Gegenstände zu Boden fallen, und schaut sich neugierig und ohne das geringste Anzeichen von Furcht oder Schuldbewusstsein um.

Es ist anzunehmen, dass die Gefährten in erster Linie von den Neuankömmlingen zu erfahren verlangen, wie diese an all die Dinge gelangt sind, die sie mit sich führen und die ganz bestimmt nicht ihnen gehören. „Gefunden“, „Getauscht“ und „Geschenkt bekommen“ lauten daraufhin die Antworten der Kobolde **Dardh**, **Nurgh** und **Ansnaragh**, die der menschlichen Sprache wohl mächtig sind, aber immer nur in knappen Satzbrocken antworten. Ihre Auskünfte werden den Wissensdurst der Abenteurer letztendlich wohl kaum befriedigen, andererseits machen die Drei weder einen besonders gefährlichen noch verschlagenen Eindruck, so dass Raub und Überfall eigentlich unwahrscheinlich erscheinen. Es wird den Helden schließlich nichts weiter übrig bleiben, als persönlich in die Stadt zu reisen, wenn sie sich von der Situation ein eigenes Bild machen wollen.

In ihrem Wesen und Handeln ähneln die Kobolde eher zehnjährigen Kindern als erwachsenen Individuen, was den Umgang mit ihnen mitunter etwas schwierig werden lässt. Sie sind sprunghaft und folgen ihrer eigenen Logik. So ist ihnen beispielsweise das Konzept des Eigentums unverständlich, was dazu führt, dass sie an sich nehmen, was ihnen gefällt, ohne dabei eine böse Absicht im Schilde zu führen. Einem direkten Verbot würden sie sich niemals widersetzen, aber wenn niemand zugegen ist, der sie in ihre Schranken weist, kennen sie weder Scheu noch Zurückhaltung. Andererseits



leisten sie auch nicht viel Widerstand, wenn ihnen die unrechtmäßig angeeigneten Gegenstände von den rechtmäßigen Eigentümern wieder abgenommen werden, wenn dies mit dem entsprechendem Nachdruck geschieht.

Alles, was die Kobolde an fremden Objekten bei sich tragen – diverse Kleidungsstücke, Glasphiolen, einen versilberten Spazierstock, einen linken Handschuh aus rotem Leder, einen Türklopfer, glitzernde Knöpfe und Haarspangen, ein Schnürmieder von beachtlicher Größe, einen Schürhaken in Form einer Drachenklaue, ein Duftkissen und vielerlei dergleichen mehr – stammt aus Irma'Or und wird inzwischen von seinen Besitzern vermisst. Besonders auffällig in diesem Sammelsurium an Gegenständen ist eine blutrubinbesetzte **Goldstatuette**, die gut dreißig Zentimeter groß ist und einen knochengekrönten Mann zeigt, den religionsbewanderte Abenteurer als eine Darstellung des Totengottes **Mogrondh** (DSA: Boron, *Midgard*: Ylathor) identifizieren können. Sie ist bestimmt an die 1.500 Goldstücke (DSA: 150 Dukaten) wert und stammt aus dem entsprechenden Gotteshaus der Stadt.

Sollten sich die Abenteurer veranlasst sehen, den Kobolden die kostbare Mogrondh-Statuette abzunehmen – sei es, um sie später den heiligen Männern des Mogrondh-Ordens zurückzugeben, sei es, um die geraubte Reliquie selbst zu behalten – können sie dies selbstverständlich mit Gewalt tun, denn sie sind den drei Erkaash-Bewohnern mit Sicherheit weit überlegen. Doch mit etwas Geschick kann das Kleinod auch einfach ertauscht werden, ohne dass persönliche Opfer notwendig werden, schließlich haben die Gefährten zuvor einen Stuhl, ein parfümiertes Taschentuch und ein Pfeifenkästchen gefunden.

Werden diese Dinge entsprechend präsentiert, können die Kobolde durchaus auf den vorgeschlagenen Handel eingehen, denn für sie zählt nur die äußere Erscheinung und nicht der tatsächliche materielle Wert. Allerdings ist dabei ein erfolgreicher Prüfwurf gegen die Fähigkeit

'Lügen', 'Bluffen' oder etwas Vergleichbares von Nöten, um die vorgeschlagene Transaktion zu perfektionieren, sonst ahnen Dardh, Nurghe und Ansnaragh, dass sie übers Ohr gehauen werden sollen, und machen einen Rückzieher. Ist dies erst einmal geschehen, ist es so gut wie unmöglich, die Drei in ihrer Meinung wieder umzustimmen.

Im Fall einer solchen Entwicklung werden die Gefährten erkennen müssen, falls sie nun auf den Einsatz unverhohlener Gewalt zurück greifen, dass die Kobolde sich nicht so leicht ins Bockshorn jagen lassen und durchaus entschlossen sind, ihren Willen durchzusetzen – obwohl sie in einer direkten Konfrontation natürlich keine Chance haben, gegen die Abenteurer zu bestehen. Mutig bieten sie jeder Drohung und Herausforderung verbal die Stirn, denn sie wissen, dass sie notfalls mit ihrer wundersamen Fähigkeit des '**Anders-herumgehens**' einem Kampf auf Leben und Tod entgehen können. Dabei überbrücken sie Distanzen von bis zu fünfzig Metern mit nur einem Schritt, sobald sie aus dem Sichtfeld des Beobachters geraten. Dies kann bei der Umrundung eines Baumes geschehen oder hinter einer Häusercke und ermöglicht es den neugierigen Kerlchen, auch nur schwer zugängliche Orte mit spielerischer Leichtigkeit zu erreichen.

Der erstaunliche Vorgang ist mit einer klassischen Teleportation kaum zu vergleichen, denn mehrfache Untersuchungen der Magiergilde Irma'Ors haben nachgewiesen, dass die Kobolde derartige Sprünge spontan durchführen können und auch durch abschirmende Gegenzauber nicht daran gehindert werden können. Vielmehr hat es den Anschein, als vermögen es die unscheinbaren Kreaturen, die geometrische Natur der Realität zu verzerren und Örtlichkeiten in Verbindung zu bringen, die eigentlich getrennt voneinander liegen. Den zauberbefähigten Gelehrten ist dieser Vorgang ein vollkommenes Rätsel, und es ist ihnen noch nicht einmal ansatzweise gelungen, dieses Phänomen nachzuahmen. Die Kobolde sind hingegen anscheinend nicht in der Lage, ihre wahrscheinlich angeborene Fähigkeit

Ausgerechnet Kobolde ...



Außenstehenden zu erklären und begreifen ihrerseits das Unvermögen der Neruch'dharim nicht, eben dies zu vollbringen.

Wenn es den Abenteurern gelingen sollte, die Mogrondh-Statuette an sich zu bringen, täten sie gut daran, sie zum Tempel zurückzubringen und auf eine Belohnung zu hoffen, anstatt sie einfach selbst zu behalten. In einem Weltengefüge, in dem die Götter direkten Einfluss auf die Regionen der Sterblichen nehmen können, ist Tempelraub und -schändung nicht nur moralisch verwerflich, sondern birgt auch die unmittelbare Gefahr, den Zorn der verehrten Wesenheit auf sich zu laden. In diesem speziellen Fall droht dem Missetäter der Unmut des Totengottes, der sich in einem heimtückischen **Fluch** manifestiert, der das Opfer seines natürlichen Heilungsvermögens beraubt (**DSA** und **Midgard**: AP werden regeneriert, LP hingegen nicht). Auch Heilzauber und -tränke entfalten nur eingeschränkt ihre erhoffte Wirkung und schenken nur die halbierte Linderung. Dem schleichenden Siechtum kann nur ein Ende gesetzt werden, wenn der geraubte Tempelschatz wieder seinen rechtmäßigen Besitzern ausgehändigt wird oder eine ebenbürtige Macht – aus welchem Beweggrund auch immer – interveniert.

4. Ausblicke

Strenge genommen hat das Zusammentreffen der Gefährten mit den Kobolden noch nichts mit dem vor ihnen liegenden Abenteuer zu tun. Für die kommenden Ereignisse ist es weder von Bedeutung, ob die Mogrondh-Statue zurück in den Tempel am Platz der Götter in Irma'Or gebracht wird, noch wirkt sich die Art und Weise aus, wie durch die Helden mit den feischen Plagegeistern umgesprungen sind.

Andererseits bietet das Zwischenspiel eine ausgezeichnete Einstimmung auf die Gesamtsituation in der Stadt, die gegenwärtig von den Aufräumarbeiten nach den 'Tagen der Plage' beherrscht wird. Darüber hinaus wird die Auf-



Erkwaash-Kobolde

HG 1, Kleiner Humanoid, TW: 1/2W8, TP: 3, INI: +1 (GE), BR: 9 m, RK: 13 (+1 GE, +1 Größe, +1 Textiltrüstung), A: Nahkampf -1, S: 1W4 (Dolch), GES: CN, RW: REF +1 / WIL +2 / ZÄH +0, ST 6, GE 13, KO 11, IN 11, WE 10, CH 10

Fertigkeiten: 'Anders herum'-gehen (siehe Text)

Erkwaash-Kobolde

DSA: MU: 15, LE: 24, AU: 29, KO: 10, AT: 11, PA: 3, RS: 1, TP: 1W6-2 (Dolch), GS: 5, MR: 8

Midgard: Grad 1, LP: 9, AP: 5, Res. +10/12/10, OR, Gw: 60, St: 30, B: 12, Abwehr +13 - Raufen +4 (1W6-4) Angriff: kleiner Dolch +6 (1W6-2)

Fertigkeiten: 'Anders herum'-gehen (siehe Text)

merksamkeit der Charaktere schon einmal auf den Tempel des Totengottes gelenkt, der einer der Hauptschauplätze der zu erzählenden Geschichte 'Wanderer unter dunklen Himmeln' sein wird.

