

Die Verbotenen Lande

„EISESKÄLTE“

Charaktere

Ben spielt Agnarr, einen Axt-Kämpfer

Tim spielt Liriel, eine elfische Jägerin

Eddy spielt Nardual, einen halbfelischen Druiden

NSC: Hanrich, der Eis-Fischer

NSC: Jool, der achtjährige Sohn von Hanrich

EINLEITUNG

Verlaufen

Nardual und Agnarr gehen einem Gerücht nach, welches besagt, dass es in der Nähe eine alte Ruine geben soll. Aber sie finden sie nicht. Das Gebiet, welches sie absuchen, wird zunehmend hügeliger und felsiger. Sie geraten in einen schweren Sturm und verlaufen sich darauf hin gänzlich. Ständig vermuten sie hinter dem nächsten Hügel das rettende Tal. Aber anstelle des Tals, bauen sich immer noch größere Hügel vor ihnen auf, die zu ganzen Bergen heranwachsen. Sie haben ihre Orientierung verloren, steigen, um weiter zu kommen, immer weiter die Berghöhen hinauf. Das Tal ist in nicht in Sichtweite. Es ist Herbst und eh schon kalt – nun erschwert ihnen auch noch der einsetzende Schneefall das Vorankommen. Die beiden Wanderer kämpfen sich in eine Höhle und warten den Schneesturm ab, der gerade zu toben begonnen hat.

Verwundet

Die Elfin Liriel lebt mit ihrem Volk völlig autark in einem sehr unzugänglichen und versteckten Dorf, am Rande des nördlichen Fennwaldes. Weder vom großen Krieg, noch vom Grund des vor Jahrhunderten aufkommenden Blutnebels, weiß die Dorfbevölkerung etwas. Man handelt mit den Menschen, die wenige Kilometer weiter ein Dorf errichtet haben und erfreut sich der Geschäfte. Die Menschen kommen auf einmal nicht mehr zum Handeln in ihr Dorf. Als die Elfen aufbrechen, um nachzusehen was der Grund für das Ausbleiben der Besuche der Menschen ist, kehren auch sie nicht wieder zurück. Niemand kehrt mehr zurück, der das Dorf verlässt. Der Grund ist der Rote Nebel.

Nach vielen Jahren lichtet sich nun der Nebel und die Elfen des Dorfes wollen wieder auf Entdeckung gehen, ebenso Liriel. Dazu kommt es aber nicht. An einem schönen Herbstmorgen wird das Dorf von marodierenden Menschen überfallen. Sie sind den Elfen zahlenmäßig weit überlegen. Schwer bewaffnet, gut gerüstet und in roten und schwarzen Kleidern gehüllt, nehmen sie viele Gefangene. Einige Elfen fliehen, andere werden einfach erschlagen. Liriel gelingt die Flucht. Sie rettet sich Richtung Norden in die Berge. Dabei wird sie von zwei Bolzen der Angreifer in den Rücken getroffen. Viele ihrer Verwandten und Freunde flüchten in alle Himmelsrichtungen. Völlig abgekämpft und erschöpft,

schleppt sich die verwundete Elfin die Berge hinauf. Es wird bitterkalt und der Wind peitscht die ersten Schneeflocken durch die Gegend. Ob sie diese Strapazen überleben wird?

Abenteuerbeginn

Die Höhle

Agnarr und Nardual rasteten in einer geräumigen Höhle, weit in den Bergen. Durchgefroren und völlig am Ende wollten die beiden hier die Nacht verbringen. Draußen bahnte sich ein wahrer Schneesturm an. Da sie nur Fackeln dabei hatten und das Sammeln von Feuerholz hier oben so gut wie unmöglich schien, entzündete man mühevoll eine Fackel, die dann das Licht der Welt für die beiden Abenteurer darstellte. Man erhitzte Wasser, aß von den Vorräten und harrete einfach nur aus. Agnarr war völlig am Ende, Nardual bot an, Wache zu halten. Dabei achtete mehr auf das Feuer als auf mögliche nahende Feinde. Der Wind pfiff und heulte durch die Höhle bis tief in die Nacht hinein. Es war trotz Feuer kalt.

Die Elfin im Schnee

Am frühen Morgen vernahm Nardual ein Geräusch von draußen. Ein Knurren, welches von einem Tier herrühren könnte. Nardual weckte Agnarr und beide sahen draußen nach. Sie entdeckten einen Bären, der grade versuchte etwas aus dem Schnee zu reißen. Schnell zeichneten sich die Konturen einer humanoiden Gestalt ab, welche sich unter einer Schneedecke befand, auf der der Bär herumtrat. Mit Feuer und Gebrüll vertrieben die beiden den Bären, anschließend legte man die Gestalt frei, die offenbar durch das Gezerre des Bären wachgeworden war.

Eine völlig durchgefrorene Elfin kam zum Vorschein. Trotz ihres Zustandes sah sie immer noch sehr attraktiv aus. Agnarr verschlug es die Sprache. In ihrem Rücken steckten zwei Bolzen, einer in der Schulter, der andere hatte gar den Rucksack durchschlagen und steckte tief in ihrem Rücken. Die Elfin, sie kam mehr oder weniger zu Bewusstsein, geriet in Panik und wollte fliehen. Ein klägliches und lächerliches Versuch wegzukriechen, denn Agnarr und Nardual packten sie und schleppten die hilflose Gestalt in die Höhle. Panisch ließ sie diese Aktion über sich ergehen, eine andere Wahl hatte sie auch nicht. Völlig entkräftet stöhnte und jammerte sie.

Hilfe

Nardual kümmerte sich um die Bolzen, zumindest wollte er das. Agnarr erhitzte wieder Wasser. Die drei waren ein bemitleidenswerter Haufen. Frierend, übermüdet und erschöpft. Die Nacht war vorbei, der Morgen war angebrochen. Nun waren die Heilfähigkeiten des Halbfelfen Nardual gefragt. Den ersten Bolzen entfernte er, während die Elfin langsam wieder zu Kräften kam. Der zweite Bolzen stellte eine wahre Herausforderung dar, das wusste sowohl die Elfin als auch der Halbfelf. Eine sehr riskante Sache, den Bolzen unter diesen widrigen Umständen zu entfernen. Es könnte das Leben der Elfin kosten, das wussten alle. Agnarr gab ihr etwas zu Trinken und sie war kurz darauf in der Lage zu sprechen. Sie stellte sich als Liriel vor. Dann erzählte sie den anderen beiden, was ihr widerfahren war. Von dem Überfall auf ihr Dorf und den Menschen, die dafür verantwortlich waren. Nardual und Agnarr erzählten ebenfalls von ihrer Odyssee durch die Berge und dass sie sich verlaufen haben.

Rauch

Nach einiger Zeit verlangte Nardual, den Bolzen aus dem Rücken der Elfin zu entfernen, so riskant es auch sein mochte: das rostige Ding musste raus. Nun lag es an dem Halbelfen. Während er sich auf seinen „Eingriff“ vorbereitete, genoss Agnarr das klare Wetter und die Aussicht. Dabei entdeckte er eine Rauchsäule, die gar nicht weit weg zu sein schien. Aber es war kein Feuer, sondern etwas anderes. Nachdem Liriel unter Schmerzen wieder das Bewusstsein erlangte, roch sie ebenfalls Rauch. Nardual hatte ihr erfolgreich den zweiten Bolzen aus dem Rücken entfernt.

Die drei berieten sich. Ob der Rauch von den Leuten stammte, die Liriel verfolgt hatten? Waren es Räuber oder nur ein Einsiedler? Nach einer langen Diskussion darüber, ob man noch eine Nacht hier verbringen will oder nicht, beschloss man, dem Ursprung des Rauchs auf den Grund zu gehen.

Die Hütte

Am Vormittag erreichten Nardual, Liriel und Agnarr einen Hügel, von dem aus sie eine Hütte und ein Räucherhaus sehen konnten. Nicht dass sie dort hinwollten, sie mussten, ansonsten wären sie wohl alle erfroren. Etwas weiter entdeckten sie einen zugefrorenen See, der überall kleine Löcher aufwies, wahrscheinlich um in ihnen zu fischen. Die drei machten sich auf den Weg zur Hütte

Liriel klopfte, Nardual und Agnarr standen daneben. Die Tür öffnete sich und ein Mann stand im Eingang, in der Hand eine Armbrust haltend. Hinter ihm ein Junge, vielleicht sieben oder acht Jahre alt. Ein paar Worte später dann, bat er die drei herein, wenngleich er etwas verwirrt und überrascht schien. Der körperliche Zustand der drei war gelinde gesagt: schlecht. Völlig durchgefroren betraten sie die Hütte des Mannes.

Zu Kräften kommen

Der Mann stellte sich als Hanrich vor. Er war Fischer aus einem Lager, welches sich circa fünfzehn Kilometer entfernt an einem Fluss befand. Hanrich kam jedes Jahr hier herauf, um Aale aus dem vereisten See zu fangen, sie zu räuchern und sie anschließend wieder ins Lager zu bringen. In den letzten beiden Jahren leistete ihm sein Sohn Gesellschaft. Jool, der Name des Sohnes, wurde von Hanrich angewiesen, den Gästen heiße Suppe zu geben und ein Stück Aal aus dem Räucherhaus.

Das Innere der Hütte war urgemütlich. Das Feuer im Kamin erhitzte den gesamten Innenraum. Nardual, Agnarr und Liriel konnten es kaum glauben. Sie bekamen Essen und Trinken. Dabei unterhielten sie sich über die jüngsten Ereignisse. Dabei zeigte Liriel dem Fischer einen der Bolzen. Sofort erkannte er die Machart. Rostbrüder. Das ließ ihn etwas nachdenken. Er bot den drei an, dass sie ihn ins Lager begleiten können, aber zuvor sollten sie sich erstmal ausruhen und zu Kräften kommen. Das wollten sie und das taten sie.

Die Rostbrüder

Am nächsten Tag, Agnarr und Nardual hatten geschlafen und Liriel war in ihrer Meditation, wachten alle gut ausgeruht und aufgewärmt auf. Sie zogen sich an und machten sich bereit. Während der Packphase, hörten sie von draußen Stimmen und ein Pferd wiehern. Neugierig schauten sie aus dem Fenster. Vier Gestalten, gekleidet in Fellen und Ledermänteln und bewaffnet mit Langschwertern und einer Armbrust, standen vor Hanrich und unterhielten sich mit ihm. Jool befand sich zu diesem Zeitpunkt noch in der Hütte.

Der Ton wurde rauher, Liriel erkannte, dass es die gleiche Art Mensch war, die ihr Dorf angegriffen hatte. Agnarr ahnte bereits, dass die Situation eskalieren würde, deswegen beeilte er sich mit dem Anziehen seiner Lederrüstung. Nardual schnappte sich die Armbrust von Hanrich, welche noch auf der Truhe lag. Er spannte sie und legte einen der drei Bolzen ein. Die Stimmung war zum Zerreißen gespannt.

Heute nicht!

Der eine der Rostbrüder verlangte in die Hütte zu gehen, da er in ihr die Elfin vermutete. Hanrich aber verneinte und zog unmittelbar danach die Konsequenzen seiner Aussage. Der Armbrustschütze schoss und traf ihn in die Schulter. Hanrich ging zu Boden und stöhnte, Jool schrie auf, konnte er durch die offenstehende Tür doch alles beobachten.

Der Schuss war gleichzeitig der Startschuss für Liriel, die nun hinausstürmte und ihren Bogen Richtung Rostbruder-Armbrustschütze abfeuerte. Sie traf und der Rostbruder ging zu Boden, lebte aber noch. Der abgefeuerte Bolzen durch die Hand von Nardual erst, tötete ihn. Die anderen drei Rostbrüder gerieten in Wut. Zwei von ihnen stürmten auf Liriel zu, die bereits ihr Ende kommen sah. Der Hüne Agnarr aber tauchte auf einmal auf und stellte sich zwischen sie und den Rostbrüdern. Mit seiner riesigen Axt war er eine imposante Gestalt. Außerdem war er nicht weniger wütend.

Auch Nardual lief nun, seinen Kampfstab bereit, hinaus. Einer der Rostbrüder wollte seinen toten Kameraden die Armbrust abnehmen, was Liriel aber bemerkte. Sie feuerte auf den Rostbruder und traf ihn tödlich. Agnarr hielt währenddessen die anderen beiden in Schach und kassierte den einen oder anderen Treffer, wohl aber nicht tödlich.

Mit viel Feingefühl und sorgfältigem Zielen, erwischte die Elfin einen der beiden letzten Rostbrüder, indem sie ihm direkt ins Auge schoss. Der andere, der hochkonzentriert gegen Agnarr kämpfte, bekam den Stab von Nardual ins Gesicht, was ihn aus der Balance brachte. Ein Schlag mit der Axt des Hünen Agnarr und ein weiterer abgefeuerter Pfeil richteten den Rostbruder praktisch hin. Der Kampf war vorbei. Schnell und brutal.

Plündern

Unmittelbar nach dem Kampf, kümmerte sich Nardual um den getroffenen Hanrich. Agnarr schnappte sich das Packpferd und Liriel entdeckte bei dem Anführer einen Beutel mit Rubinen. Es waren die Überbleibsel von Elfen, wohl aus ihrer Sippe. Dabei waren es drei große und ein kleinerer Rubin. Liriel war tieftraurig.

Hanrich und sein Sohn packten schnell ihre Sachen, weil es vielleicht noch mehr von den Rostbrüdern hierher verschlagen könnte. Liriel und Agnarr plünderten die Leichen aus und nahmen sich alle brauchbaren Dinge. Die Schwerter, Ledermäntel, Stiefel, Gürtel, Handschuhe und die Decken, Schlafsäcke und Zelte, welche auf dem Pferd befestigt waren. Auch die Armbrust und die Rüstungen nahm man ihnen ab. Die Leichen wurden dann in den See geworfen, was Hanrich erst nicht so lustig fand, immerhin lebten hier die Fische, die er regelmäßig fing. Den Kampfschauplatz räumte man auf.

Aufbruch

Sie packten alles zusammen. Liriel gefiel es nicht, Menschen zu töten, aber offenbar war es ein notwendiges Übel in dieser Zeit, und da draußen sollte es noch sehr viel gefährlichere Wesen geben. Hanrich war froh am Leben zu sein und sein Sohn noch viel mehr. Agnarr, der eine leichte Verwundung erlitten hatte, freute sich nun auf das Lager und Narduals gute Laune wuchs ebenfalls. Dennoch saß ihnen der Schock noch in den Knochen.

Gemeinsam machten sie sich nun auf, das Lager zu erreichen. Eine kleine Reise stand ihnen bevor.

Spielende

Für das Einstiegsabenteuer gab es 4 Erfahrungspunkte

Anmerkungen:

Wir spielten viereinhalb Stunden. Dabei mussten wir gelegentlich, aber eher selten, in den Büchern blättern. Der Spielfluss wurde kaum unterbrochen und mit etwas Übung wird er richtig flüssig werden, da bin ich mir sehr sicher.

Besonders die kalte und lebensfeindliche Umgebung habe ich offenbar gut beschrieben, es fröstelte den Spielern oftmals. Auch die passende musikalische Untermalung trug ihr Übriges dazu bei (einen Link poste ich bei Interesse). Diese Runde *Verbotene Lande* fühlte sich richtig gut an. Es war ein Kennenlern-Abenteuer, mehr eigentlich nicht. Ich spielte mit Zuständen wie *Unterkühlung*, *Dunkelheit*, *Erschöpfung und Verwundung*. Auch die *Ressourcen-Würfel* wurden ein paarmal bemüht. Dabei konnte Liriel ein Teil ihrer Lebensmittel wegwerfen (eine 1 auf einem W8 gewürfelt) und Narduals Vorrat an Fackeln ging ebenfalls zur Neige (eine 2 auf einem W8). Wasser hatten sie aufgrund der Schneemassen eigentlich genug, deswegen sparten wir uns das.

Der Kampf gegen die Rostbrüder war eigentlich auch nur dazu gedacht, das Kampfsystem zu testen und das stellte sich als sehr gut heraus. Lediglich kleinere Feinheiten müssen wir noch verinnerlichen. Fragen wie „Bogenschluss in den Nahkampf“ werden im Regelwerk nicht behandelt, darüber stolperten wir gestern. Aber mit Hausregeln kann man auch situationsabhängig handeln, oder eben den logischen Menschenverstand heranziehen.

Nächstes Mal werden Nardual, Agnarr und Liriel in dem Lager am Fluss starten. Dann haben sie ihre Waren vielleicht eingetauscht und sich mit Ausrüstung eingedeckt. Das Lager wird dann ihr Startpunkt für die Sandbox *Verbotene Lande* sein.