

Zöses kommt auf leisen Sohlen
Schnutenbach

Das
Ziest
im
Waisenwald

Ein Abenteuer in Schnutenbach
von Karl-Heinz Zapf

FANTASY-ROLLENSPIEL

Das Biest im Waisenwald

Ein universelles Rollenspiel-Abenteuer in der Welt von Schnutenbach
von **Karl-Heinz Zapf**

Gewidmet allen Mitgliedern meiner ersten Rollenspielgruppe: Ohne euch wäre mein Leben sicher weit weniger abenteuerlich verlaufen. Ich denke immer noch gerne an die vielen gemeinsamen Stunden in fantastischen Welten ...

In dieser Rollenspiel-Reihe bereits erschienen:
Schnutenbach: Böses kommt auf leisen Sohlen
Abenteuerband 1: Der Zirkus des Schreckens
Abenteuerband 2: Im Hort des Oger-Magiers
Szenarioband 1: Dunkles Vermächtnis
Szenarioband 2: Das Biest im Waisenwald

In Vorbereitung:
Abenteuerband 3: Das Dorf der Verdammten
Ergänzungsband: Schnutenbach – Jenseits der Grenzen

Erklärung der in diesem Band verwendeten Abkürzungen: BiW = Das Biest im Waisenwald, DV = Dunkles Vermächtnis, HdO = Im Hort des Oger-Magiers, SB = Schnutenbach, ZdS = Zirkus des Schreckens (gefolgt von der jeweiligen Seitenzahl).

1. Auflage

Veröffentlicht durch den
MANTIKORE-VERLAG NICOLAI BONCZYK
Frankfurt am Main 2016
www.mantikore-verlag.de

Copyright © der deutschsprachigen Ausgabe
MANTIKORE-VERLAG NICOLAI BONCZYK

Text & Idee: Karl-Heinz Zapf
Illustrationen & Titelbild: Ulrike Kleinert
Layout & Satz: Karl-Heinz Zapf
Lektorat: Ylva Spörle
Bildbearbeitung: Karl-Heinz Zapf

Printed in the EU

Schnutenbach

Das Biest im Waisenwald

Vorwort des Autors

Erneut kehren wir für einen kurzen Besuch zurück in das kleine Dorf an der Schnute, das nicht so richtig zur Ruhe kommen will. Denn wieder droht der geplagten Ansiedlung eine schlimme Gefahr, aus der sie – wie könnte es auch anders sein – nur tapfere Abenteurer retten können ...

Schon lange wollte ich den treuen Fans von Schnutenbach ein kostenloses gedrucktes Kurzabenteuer zur Verfügung stellen. Und damit gleichzeitig auch neue SpielerInnen für die Abenteuer zwischen Waisenwald, Riesenjoch-Gebirge und dem Pfuhl begeistern. Ursprünglich sollten die folgenden Seiten ja bereits im ersten Abenteuerband „Der Zirkus des Schreckens“ veröffentlicht werden, aber das hätte – zusammen mit einigem anderen Material – den Umfang dieses Rollenspiel-Buches einfach gesprengt. Jetzt ist es aber endlich soweit! „Das Biest im Waisenwald“ ist gedruckt und wartet nur darauf, von euch gespielt zu werden. Aber keine Bange, es soll nicht die letzte kostenfreie Veröffentlichung bleiben: Denn schon bald geht es an die Umsetzung von „Die Tränen der Gorgone“ und auch dieses Abenteuer führt uns dann weit in den schaurigen Waisenwald hinein.

Zum Zeitpunkt der Fertigstellung des vorliegenden Heftes sollte ebenfalls der umfangreiche neue Schnutenbach-Abenteuerband „Im Hort des Oger-Magiers“ erschienen sein. Somit stehen euch viele Stunden (hoffentlich) spannenden und niemals langweiligen Rollenspiels bevor. Erforscht also mutig weitere Geheimnisse der Welt um Schnutenbach, während das Dorf und seine Bewohner dabei immer weiter zum Leben erwachen. Und nun ... hinfort mit euch in den lauernden Waldesschatten!



Schnutenbach

Das Bist im Waisenwald

Sieses Kurzabenteuer für die Dorfbeschreibung „**Schnutenbach: Böses kommt auf leisen Sohlen**“ ermöglicht einen Blick auf das Grauen, das so oft verborgen in den unwegsamen Gebieten am Rande des majestätischen Riesenjoch-Gebirges lauert. Neben Schratzen, Ogern oder Nachtalben gibt es nämlich noch sehr viel gefährlichere Ungeheuer, die nur darauf warten, aus dem tröstlichen Schatten einer naiven Unwissenheit ins Leben der Dorfbewohner zu treten und sie zu terrorisieren. In diesem Fall ist es eine grässlich mutierte Bestie, die im nahen, verrufenen Waisenwald haust. Dort im kühlen Waldesdunkel wartet bisher unbemerkt ein garstiges Geheimnis, das besser rasch aufgedeckt werden sollte – denn ansonsten hat Schnutenbach schon sehr bald eine echte Plage von fürchterlichen Kreaturen am Hals ...

Miele unbekannte Gefahren lauern im Riesenjoch-Gebirge und seinen dicht bewaldeten, weglosen Ausläufern. Nur durch großes Glück, Zufall oder gnädige Götter wurden die Einwohner Schnutenbachs bisher von größeren Angriffen der hier hausenden Bestien verschont. Dieses Glück hat die Dorfbewohner nun aber ganz offensichtlich schlagartig verlassen ...

Das Leben nimmt seinen gewohnten Gang in Schnutenbach – oder zumindest hat es ganz den Anschein. Allerdings wird ein ziemlich ängstlicher, aufgeregter Dorfbewohner namens **Edgar Landsteiner (SB S. 50)** just an diesem Nachmittag den Dorfschulzen aufsuchen, um diesem eine dringende Mitteilung zu machen: Der Bauer berichtet **Ortwin Bockenfeld (SB S. 31)** aufgelöst, dass in dieser Nacht auf seinem Feld eine seiner Kühe auf mysteriöse und beunru-

higende Weise verschwunden ist. Der hochnäsige Dorfschulze Schnutenbachs nimmt dies nicht sonderlich ernst, da umherziehende Wölfe oder andere Raubtiere immer wieder einmal die Nutztiere des Dörfchens angreifen und dabei oft auch reißen. Bei den gestammelten Erklärungen des aufgebracht Bauern, die Kuh sei wirklich „vom Erdboden verschwunden“ und es gäbe eine riesige Blutlache sowie gewaltige, monströse Fußspuren auf seiner Weide, hört der „schwer beschäftigte“ Ortwin schon gar nicht mehr so richtig hin. Er verweist den aufgeregten Mann schließlich unwirsch an **Leonora Mororov (SB S. 41)**, die Ausbilderin der Dorfmiliz.

Leonora wird sich daraufhin die Geschichte von Edgar ebenfalls anhören und dann mit ihm zusammen die Weide besichtigen. Diese liegt in einiger Entfernung seines Bauernhofs vom Dorf aus gesehen in östlicher Richtung – ei-

gentlich noch in guter Sichtweite. Tatsächlich findet die ehemalige Soldatin aus Khrakovja dort alarmierende Anzeichen für die Umtriebe einer riesigen Kreatur, woraufhin sie umgehend die freiwilligen Mitglieder der Dorfmiliz alarmiert, die dann in dieser Nacht am Ortsrand Wache halten sollen.

Ein lohnender Auftrag?

Als die Abenteurer dann am Abend ihre Langeweile bei einem guten Bier in der Schankstube des Gasthauses „Zur Alten Bruck“ vertreiben, kommt die einäugige Frau aus Khrakovja zu ihnen an den Tisch und fragt diese direkt, ob sie eventuell bereit wären, einen Auftrag anzunehmen.

„Ich war heute bei einem der Bauern des Dorfes, dem braven Edgar. Er hat mir erzählt, irgendein Tier habe eine seiner Kühe gerissen und dann verschleppt, denn sie ist spurlos verschwunden. Also habe ich mir die Weide genauer angesehen, wo das passiert sein soll ...“ berichtet Leonora Mororov und blickt die Abenteurergruppe dabei fragend an. Sie erzählt ihnen weiter, dass sie schlicht und ergreifend nicht

genügend Leute hat, um das ganze Dorf zu sichern und effektiv zu bewachen, falls die Kreatur noch einmal zurückkommen sollte. Und ob die Abenteurer sich nicht ebenfalls am Wachdienst beteiligen würden?

„Ich habe gesehen, dass ihr euch eurer Haut zu wehren versteht. Es wäre mir ehrlich gesagt wohler, wenn ich wüsste, dass meine Leute durch euch unterstützt werden. Denn ich bin mir sicher, dass diese Kreatur – was auch immer es sein mag – eine so leichte Möglichkeit auf reiche Beute bestimmt bald wieder nutzen wird. Wir müssen also allzeit auf der Hut sein.“

Leonora Mororov bietet den Abenteurern eine Entlohnung von einer Goldmark pro Tag bzw. Nacht; falls ein Abenteurer eine besondere Fähigkeit aufweisen kann (wie z. B. ein Zauberkundiger oder ein Spurenleser), so wird sie diesem gerne zwei Goldmark aus der chronisch klammen Dorfkasse zahlen – selbst unter den zeternden Protesten des geizigen Dorfschulzen). Ist dies geklärt, berichtet sie weiter davon, was sie auf der Weide gesehen hat: Dort waren die verschreckten, immer noch völlig verängstigten Kühe kläglich muhend dicht zusammen gestanden, möglichst weit weg von der Stelle, wo die verschwundene Kuh offenbar getötet worden war.

„Ich fand eine riesige Blutlache sowie eine Schleifspur vor, die eindeutig in Richtung des Waisenwaldes führte. Dort sah ich einige umgeknickte Bäume, wo sich die Bestie offensichtlich ihren Weg gebahnt hat. Sie muss außerordentlich stark sein und lief vermutlich auf vier Beinen. Außerdem waren riesige, tief eingesunkene Prankenabdrücke im weichen Erdreich zu entdecken,



was mich darauf schließen lässt, dass dieses Geschöpf gigantische Ausmaße hat.“

Leonora rät zunächst einmal davon ab, der überaus deutlichen Spur des Wesens zu folgen, erst einmal sei nämlich die Sicherheit des Dorfes vorrangig. Falls die Abenteurer sich wirklich am Wachdienst beteiligen, so treffen sie sich einige Zeit vor Sonnenuntergang zusammen mit den bunt zusammengewürfelten Mitgliedern der Dorfmitz vor dem Rathaus, wo sie von Leonora in Gruppen von jeweils drei Personen eingeteilt werden. Jeder Abenteurer wird also mit zwei Personen unterwegs sein, die er kaum kennt. Falls die Abenteurer darauf bestehen, zusammen zu bleiben, so wird Leonora diesem Wunsch achselzuckend zustimmen, auch wenn sie offensichtlich nicht sehr glücklich darüber ist.

„Haltet die Augen offen und die Ohren gespitzt – eine Kreatur von dieser Größe kann sich unmöglich leise bewegen und unsichtbar wird sie ja wohl nicht sein“, meint die Anführerin der Dorfmitz abschließend, was bei den nur leicht gerüsteten Männern und Frauen für nervöses Gelächter und besorgte Blicke sorgt. Auch Leonora wird sich diese Nacht um die Ohren schlagen. Auf ihrem Wachdienst patrouillieren die Abenteurer dann vor allem die dunklen, unheimlichen Randbezirke des Ortes. Sie prüfen immer wieder die Weiden, aber zunächst scheint wirklich alles in bester Ordnung zu sein. Die anfangs sehr nervösen Angehörigen der Dorfmitz werden zusehends entspannter, sie scherzen und fluchen abwechselnd über ihre undankbare Aufgabe sowie über die zunehmende Kälte der sternenklaren Nacht.

Das Monster schlägt zu

Plötzlich jedoch ertönt ein ohrenbetäubendes Krachen, dicht gefolgt von markerschütterndem Gebrüll! Den Abenteurern wird es bei diesem unnatürlich lauten Krach Angst und Bange (und es kann durchaus geschehen, dass sie vor schierer Furcht zunächst wie angewurzelt an Ort und Stelle verharren). In vielen Häusern gehen jetzt wieder die Lichter an, aufgeregte Menschen stürzen im Nachtgewand und mit Schlafmütze auf die dunkle Straße, um erschrocken nachzusehen, was denn dieses furchtbare Getöse zu bedeuten hat. Die angsterfüllten Schreie von Dorfbewohnern hallen jetzt aus dem nördlichen Teil Schnutenbachs zu den vereinzelt Milizgruppen herüber. Je nachdem, wie schnell diese die ersten Schrecksekunden überwinden oder wo sie sich gerade befinden, hasten sie daraufhin mehr oder weniger schnell zum Ort dieser entsetzten Rufe. Dort bietet sich ihnen ein Bild des Schreckens: Das Haus des Imkers **Waldemar Eggebrecht (SB S. 52)** am nördlichen Ortsrand ist teilweise eingestürzt, die hintere Hauswand wurde komplett ingerissen und ein Großteil des Daches ist dabei ebenfalls zerstört worden. Vor dem Haus steht die Familie des Imkers in heilloser Verwirrung herum und hält sich schluchzend in den Armen. Eine umgestürzte Öllampe hat ein kleines Feuer entfacht, das die hastig herbeigelaufenen Dorfbewohner sofort zu löschen versuchen. Von der Kreatur, die diese Verwüstung angerichtet hat, ist jedoch weit und breit nichts zu sehen. Die schließlich ebenfalls eintreffende Leonora Mororov weist die Abenteurer an, zunächst einmal beim Löschen des wild lodern

Feuers zu helfen, ehe es sich womöglich noch auf andere Gebäude ausbreiten kann.

„Das ist jetzt wichtiger als die Verfolgung der Bestie! Sonst gibt es vielleicht bald kein Dorf mehr, das wir vor ihr beschützen müssen“, ruft sie jenen Abenteurern zu, die sich vielleicht ungeduldig in die Dunkelheit stürzen möchten. Aber der Brand ist zum Glück rasch gelöscht. Es zeigt sich, dass die eingelagerten Honigvorräte des Imkers offensichtlich das eigentliche Ziel dieses neuen Angriffs waren: Der kleine Lagerraum im hinteren Teil des Gebäudes sowie der darunter liegende Erdkeller sind beinahe völlig zerstört, riesige Prankenspurten sowie zerborstene Tonkrüge weisen darauf hin, dass das Ungetüm sich augenscheinlich an den hier eingelagerten Honigvorräten gütlich tun wollte.

„Ein kleines Schleckerhälchen also auch noch ... Nun ja – Honig ist süßer als Blut“, meint Leonora Mororov mit einem ironischen Seitenblick. Eine erste Befragung der aufgeregten, fassungslosen Hausbewohner erbringt zunächst leider nichts, denn fast alle Familienmitglieder haben zum Zeitpunkt des heimtückischen Angriffs schon tief und fest geschlafen.

„Nein, tut mir leid, aber wir haben nichts gesehen oder gehört. Gehört schon gleich gar nichts, weil mein Mann immer ganz schrecklich schnarcht. Es wundert mich, dass das Monstrum sich bei dem Krach überhaupt bis zu unserem Haus herangewagt hat“, sagt **Sofya Eggebrecht** mit trockenem Galgenhumor. Allerdings tritt schließlich die etwas schüchtern wirkende älteste Tochter **Lilia** zu den Abenteuern heran und weiß Folgendes zu berichten: „Na ja, ich konnte heute nicht einschlafen und

da habe ich noch ein bisschen aus dem Fenster meiner Kammer geschaut. Außerdem gab es da ganz seltsame, dumpfe Töne, fast wie die Schritte eines großen Tieres oder so ähnlich. Und wie ich da so hinausschaue, da denke ich im ersten Moment, ein Hügel hat sich hinter dem Haus aufgeworfen. Wie ein kleiner Berg aus Dornen, Stacheln und glänzenden Steinen, die aussahen wie große Schuppen. Da war ein Geruch wie von Blut und nach Tier ... Und wie ich mir die Augen reibe und noch einmal genauer hingucken will, da bricht auch schon mit großem Getöse die Wand ein!“

Lilia Eggebrecht



Die lebenslustige, verträume Lilia ist die älteste Tochter der kleinen Imkerfamilie. Ihr Vater Waldemar nennt sie oft liebevoll seinen süßen „Honigkuchen“. Selbst wenn Lilia bereits sehr viele wichtige Aufgaben übernehmen muss – unter anderem hilft sie ihrer Mutter Sofya im Haushalt und geht ihrem Vater Waldemar bei der Arbeit mit den Bienenstöcken zu Hand – so ist sie doch oft mit ihren Gedanken in einer völlig anderen Welt. Am liebsten liegt sie gedankenverloren auf den blühenden Blumenwiesen vor dem Dorf, blickt hinauf in den Himmel und träumt davon, wie ihr weiteres Leben wohl verlaufen wird. Und sie hat wirklich eine blühende Fantasie. Dennoch, oder vielleicht gerade deswegen, hat sie kaum Freundinnen in Schnutenbach. Aber natürlich auch darum, weil sie wie ihre ganze Familie stets zu vermeiden trachtet, dass das Geheimnis um ih-

Was verbirgt Familie Eggebrecht?

Sie brave Familie Eggebrecht ist offensichtlich total verängstigt und in Tränen aufgelöst, aber nicht einzig und allein wegen des nächtlichen Überfalls der Bestie. Sie hat in den letzten Jahren versucht, nicht allzu sehr aufzufallen, nun aber ruht leider die ungewollte Aufmerksamkeit sehr vieler Dorfbewohner und nicht zuletzt der Abenteurer auf ihr. Die jüngste Tochter der Familie namens Anya – dick eingepackt in einen weiten Kapuzenmantel – verbirgt sich zwar hinter ihren Schwestern, aber wer genauer unter die weit überhängende Kapuze schaut, kann eventuell im flackernden Schein des wütenden Feuers erkennen, dass mit diesem kleinen Mädchen etwas ganz und gar nicht in Ordnung ist.

Anya Eggebrecht

Die kleine Anya kam vor fünf Jahren zur Welt und ist daher das Nesthäkchen der Imkerfamilie. Groß war damals die Freude, denn Sofya und Waldemar hatten sich noch ein weiteres Kind gewünscht, und anfangs sah alles nach einer ganz normalen Geburt und einem gesunden, süßen Mädchen aus. Doch kurz nach der Weihezeremonie des Kindes im Katajun-Tempel begann ihre Haut sich merkwürdig zu verändern, sie wurde immer dunk-



ler und heute ist sie fast pechschwarz. Ihr Anblick wirkt verstörend und völlig unnatürlich. Die mattschwarze Haut steht in starkem Kontrast zu den langen, blonden Haaren. Die arme Anya kann nichts

dafür, auch sie fiel dem gotteslästerlichen Fluch des Dorfes zum Opfer. Abgesehen von ihrer widernatürlichen Haut verhält das Mädchen sich weitgehend normal, denn sie kennt es ja nicht anders, als nur von ihren Eltern, ihren Schwestern und ihren Puppen umgeben zu sein. Sie beginnt jedoch langsam zu ahnen, dass sie anders ist als die anderen, und darum ist sie oft bedrückt und traurig. Ihre durch Sphärenstaub erzeugte Veränderung beginnt, sich auf ihr Gemüt und ihren Geist niederzuschlagen. Manchmal steht sie heimlich am Fenster und schaut hinaus, um den anderen Dorfkindern beim Spielen zuzusehen.

- **Habseligkeiten:** Aufgetragene Kleider, weite Gugel, Schlangenpuppe „Schnuti“.
- **Besonderheiten:** Anya unterliegt einer Mutation, die ihre Haut immer dunkler werden lässt. Dies wirkt sich auch auf ihren Geisteszustand aus.

re kleine Schwester Anya ans Tageslicht kommt. Da gilt es, jede unnötige Aufmerksamkeit zu vermeiden. Sie ist außerdem mit der Pflege des kleinen Schreins zu Ehren der alten Mächte in der guten Stu-

be des Hauses betraut und glaubt voller Inbrunst an den Naturgeist namens Mukoschi. Lilia bringt ihr kleine Opfergaben dar, damit diese hoffentlich den Fluch von ihrer kleinen Schwester nimmt. Zusammen mit ihrer Schwester Irina hat sie stets

ein wachsames Auge auf das Nesthäkchen der Familie. Lilia ist eine kleine, dralle Person mit roten, von Sommersprossen dicht bedeckten Wangen, zu Zöpfen geflochtenen flachsblonden Haaren, einem runden, liebenswerten Gesicht und einem feinen Sinn für Humor. Sie ist oft auf dem Dorfplatz anzutreffen, wo sie den Honig ihres Vaters sowie die Kuchen ihrer Mutter verkauft (und sie nascht liebend gerne von beiden).

- **Habseligkeiten:** Einfaches Kleid, rotes Kopftuch, Weidenkorb (mit Honig und Kuchen), Brotmesser, Silberring (Wert 2 Goldmark), Geldbeutel (6 Silberheller, 15 Kupferpfennige).
- **Besonderheiten:** –

Wenn die Abenteurer schließlich die Spuren des Ungetüms, das für die Verwüstung verantwortlich ist, in der Finsternis suchen wollen, so haben sie damit aufgrund der weichen, aufgewühlten Erde hinter dem Haus keine allzu großen Probleme. Spätestens wenn sie am Waldrand angekommen sind, rät die erfahrene Leonora Mororov jedoch dringend davon ab, weiterzugehen.

„Selbst wenn diese Kreatur nicht irgendwo da drinnen verborgen in der Dunkelheit des Waldes auf uns lauert – es gibt viele andere, ebenso schlimme Dinge, die einem dort begegnen können“, sagt sie und empfiehlt der Gruppe, mit der Verfolgung lieber bis zum Tagesanbruch zu warten. Wenn jemand danach fragt, was sich in diesem Teil des Waldes befindet, so kann Leonora nur verneinend den Kopf schütteln.

„Ich bin kein Jäger und habe diesen Wald noch niemals weiter als unbedingt nötig betreten. Vielleicht fragen wir Lieselotte oder Roman, ob es dort etwas Besonderes zu finden gibt.“

Außerdem weist sie darauf hin, dass es eventuell sinnvoll wäre, einen Spürhund mit auf die Hatz nach dem geheimnisvollen Ungetüm zu nehmen; zumindest sofern die Abenteurer ihr gegenüber äußern, dass sie dies vorhaben.

„Unser Krämer Kunibert hat seit kurzer Zeit einen Wachhund, der meines Wissens nach eine sehr gute Nase hat. Aber am besten fragt ihr Kunibert selbst, ob er ihn euch mit auf die Jagd gibt ...“

Wertvolle Ratschläge

Suchen die Abenteurer auf den Rat von Leonora hin **Lieselotte Leisegang (SB S. 38)** oder den eigenbrötlerischen **Roman Zorin (SB S. 61)** auf, so werden beide mit nachdenklichem Blick in Richtung des Waisenwaldes blicken. Sie können ganz ähnliche Geschichten zum Besten geben.

„Der Waisenwald? Hm, nein – eigentlich gibt es da nichts von Interesse. Allerlei wilde Tiere und Kobolde, wie überall in der Gegend. Und natürlich große Ansammlungen von Findlingen und Felsen, sogar einige felsbedeckte Hügel und vereinzelt Hügelgräber, noch aus den Zeiten des Altvorderen-Reiches. Darum wird dieser Teil des Waldes gerne als Findlingsforst bezeichnet. Der einzige Waldpfad führt nach Stammhausen.“

Beide wissen aber auch: „Nein, niemand aus dem Dorf geht sonderlich gerne dort hinein. Es heißt, dass in der Vergangenheit – als die Menschen hier überall noch die alten Götter verehrt haben – Menschenopfer dargebracht worden sind. Die bleichen Gebeine vieler Unglückseliger schlummern in diesem Waldstück, es ist sicherlich besser, ihre Totenruhe nicht zu stö-

ren. Einige besonders abergläubische Dorfbewohner schwören Stein und Bein darauf, dass es dort nicht ganz geheuer ist.“ Sie weisen zudem auf die Geschichte des „weinenden Waldes“ hin, die in

Schnutenbach schon seit vielen Jahren die Runde macht. In ruhigen Nächten, in denen der Wind aus der richtigen Richtung weht, kann man nämlich angeblich ein fernes, leises Wehklagen vernennen, das vom Findlingsforst her erschallt (es handelt sich um die einsame Gorgone **Varvara**, die bei diesen Gelegenheiten zu hören ist – bisher hat aber noch nie jemand die Begegnung mit ihr überlebt, um davon zu berichten). Sofern entweder Lieselotte oder Roman (oder beide) sich die Spuren des gesuchten Ungetüms genauer betrachten, so weisen sie erstaunt darauf hin, dass die Kreatur keineswegs vier, sondern sechs Beine besitzt ...

Ein Besuch beim einzigen Händler des Dorfes – **Kunibert Thaler (SB S. 11)** – offenbart, dass der schwächliche kleine Mann mit der dünnen Stimme alles andere als begeistert über die Idee ist, seinen neuen Wachhund mal eben so herzuleihen. Vor allem, wenn der mit in den gefährvollen Waisenwald und auf die Hatz nach einem riesenhaften Monstrum genommen werden soll!

„Tja, ihr müsst wissen, dieser Hund hat mich nicht gerade wenig gekostet. Und außerdem habe ich ihn ins Herz geschlossen. Ich fühle mich sehr viel sicherer, seit er meinen Laden bewacht.“

Der massige Vierbeiner, um den sich das Gespräch dreht, liegt derweil sabbernd und ziemlich gelangweilt auf dem Holzboden des Krämerladens. Es ist ein gewaltiger Hund, der gut gerne fast die Größe

eines Kalbs hat. Der Krämer Kunibert berichtet stolz, dass es ein Bullenbeißer aus „besten Haderfurter Zucht“ sei und er ihn erst kürzlich vom fahrenden Händler **Ebaro Eiermenger (SB S. 149)** erworben habe. Der Name des Hundes lautet **Maximilian von Strack**, er wird von seinem Herrchen aber meist nur kurz „Max“ gerufen. Nach einigem Hin und Her wird der schwächliche Händler dann jedoch zustimmen, dass es dem Wohle des Dorfes dient, wenn er den Hund mit auf die Fährte schickt. Er wünscht der Gruppe viel Erfolg: „Und passt mir bitte bloß gut auf Maximilian auf!“

Maximilian von Strack



Dieses massige, stets wüst sabbernde Tier mit dem bemerkenswerten Titel ist ein reinrassiger Bullenbeißer aus alt-ehrwürdiger Zucht. Wie leider so viele andere Familien in Haderfurt auch, durchleben dort seine

Züchter eine schwere Zeit und mussten sich daher weit unter Preis von ihm trennen. Über den fahrenden, befreundeten Händler Ebaro ist Kunibert Thaler dann an den noch nicht ausgewachsenen Hund gekommen, der ihm nun als loyaler Wächter dienen soll. Allerdings zweifelt der Krämer jetzt bereits daran, ob er sein Gold gut angelegt hat, denn eigentlich liegt Maximilian den lieben langen Tag nur herum, hebt bestenfalls träge sabbernd seinen Kopf, wenn Kunden den kleinen Laden betreten, nur um gleich wieder in seligen Schlummer zu verfallen. Zudem frisst er dem braven Kunibert schier die letzten Haare vom Kopf.

Was dieser jedoch nicht ahnt ist, dass der fast kalbgroße Bullenbeißer schon jetzt eine tiefe Zuneigung zu ihm entwickelt hat und alles tun würde, um ihn zu schützen. Er verfügt über eine feine Spürnase und ein kraftvolles Gebiss, das Knochen spielend knacken kann. Jeder Mächtegerm-Dieb sollte sich also ab jetzt zweimal überlegen, ob er in den Krämerladen einbricht oder Kunibert etwas antut. Dann ist es nämlich schlagartig mit der stoischen Ruhe des Hundes vorbei.

- **Habseligkeiten:** –
- **Besonderheiten:** –

Im Wald, da sind Sie ...

Sobald sich die Abenteurer dann an die Verfolgung machen (eventuell ja sogar noch bei Nacht und kurz nach der Attacke), so stellt sich schnell heraus, dass die Schneise aus aufgewühltem Unterholz und geborstenen Baumstämmen zwar selbst in der Finsternis deutlich genug zu finden ist, dafür wird aber ebenfalls klar, dass die verfolgte Kreatur einige andere Waldgeschöpfe aufgescheucht hat. Diese bereiten jetzt der ahnungslosen Verfolgergruppe Pro-

bleme. Eine Rotte von Wildschweinen geriet der Bestie offensichtlich in die Quere: Einige tote Tiere – wie von gewaltigen Hauern zerrissen und mit mächtigen Beinen in das Erdreich gestampft – liegen inmitten dieser Schneise der Zerstörung. Der großteils schwer verletzte, schier wahnsinnige Rest der Rotte stürzt sich mit irrsinnigem Gegrünze auf die unwillkommenen Störenfriede!

Wildschwein



Die gewaltigen Wildschweine der fast völlig unberührten, lichtlosen Wälder des Alten Königreiches sind gefährliche Tiere, die niemand freiwillig reizen würde. Sie sind generell meistens übel gelaunt und auf Streit

aus. Diesmal sind sie jedoch auf einen Gegner gestoßen, der ihnen weit überlegen ist. Es handelt sich um eine große Rotte, von denen die meisten Tiere jetzt aber tot oder schwer verletzt sind. Die übrigen Wildschweine sind schier verrückt vor Angst sowie erfüllt von tierischer Wut über den Verlust ihrer Gefährten und der Jungtiere, so dass sie blindlings jeden angreifen, der ihnen jetzt fatalerweise den Weg gerät. Lautstark brechen sie aus dem dichten Unterholz, ihre mörderisch scharfen, spitzen Hauer reißen tödliche Wunden.

- **Habseligkeiten:** –
- **Besonderheiten:** Wildschweine haben eine angeborene Furcht vor Feuer.
Diese Tiere sind im Blutauschlag, ignorieren weitere Verwundungen und verursachen erhöhten Schaden.



Folgen die Abenteurer der Fährte weiter ins Waldesinnere hinein, so bietet sich ihnen schließlich ein rätselhafter Anblick: Denn gerade eben noch konnten sie den Zeichen wüster Zerstörung der riesenhaften Kreatur ohne Probleme folgen – mächtige Fußspuren, umgeknickte Bäume – dann aber, völlig ohne Vorwarnung, endet diese Spur und die Gruppe steht vor einem Stück völlig unversehrten Waldes! Dies sollte für einige Verwirrung sorgen – wie kann ein dermaßen zerstörerisches Ungetüm urplötzlich so spurlos verschwinden? Sehen sich die Abenteurer allerdings genauer in der Gegend um, so finden sie nach kurzer Zeit die Spur wieder, allerdings in einiger Entfernung von jener Stelle, an

der sie schlagartig aufgehört hat. Dieses Rätsel kann derzeit von den Abenteuern noch nicht gelöst werden ...

Folgen die Abenteurer weiterhin der Schneise der Verwüstung, dann finden sie noch einige weitere Stellen, an denen die Spur urplötzlich endet, nur um dann in unterschiedlicher Entfernung wieder zu erscheinen: Der Grund hierfür ist eine eigentümliche Mutation, welcher die gesuchte Bestie anheim gefallen ist. Allmählich gelangt die Gruppe immer tiefer in die schauerliche Stille des Findlingsforstes und alsbald wird dann auch klar, woher dieser seinen eigentümlichen Namen hat: Zunächst tauchen kleinere, dann immer größere Felsbrocken von unterschiedlicher Form aus dem Unterholz auf, sie alle sind dicht bewachsen mit einem wahren grünen Teppich aus Moos und Farne, der fast wie ihr feierliches Gewand wirkt. Ei-



nige dieser wuchtigen Findlinge sehen im Waldesdunkel aus wie kauernde Gestalten oder gar die Umrisse von Ungeheuern. Eine beängstigende Atmosphäre senkt sich auf alle Mitglieder der Gruppe hernieder, die sich an diesem Ort wie Eindringlinge fühlen. Die ganze Stimmung im Wald ist zwar nicht bedrohlich, wird aber immer bedrückender, so als gehörten Menschen hier einfach nicht hin.

Nach wie vor endet die Spur der Bestie bisweilen abrupt und taucht dann in einiger Entfernung wieder auf. Nun sind jedoch gelegentlich bleiche, abgenagte Knochen von Tieren oder Menschen zu entdecken, die unter allerlei Unterholz hervorragen. Diese tragen nicht gerade dazu bei, die Stimmung der Abenteurer zu heben. Auch zeigen viele der Findlinge hier trotz des starken Moosbewuchses eindeutige Zeichen von Bearbeitung, vage sind darauf noch uralte



Schriftzeichen und seltsame Symbole zu erkennen. Unvermittelt dringt ein entsetzlicher Verwesungsgestank zur Gruppe heran und nach einigen weiteren Schritten kann die Gruppe zwischen von Efeu förmlich überwucherten Baumgiganten den verfaulten Kadaver eines riesenhaften Geschöpfes entdecken: Es ist ein anderer Schrecken des Waldes, nämlich ein massiger Lindwurm, der hier sein grausiges Ende gefunden hat.

Die tote Kreatur sieht aus, als wäre sie verbrannt, verätzt und gleichzeitig an unzähligen Stellen aufgespießt worden, ehe mächtige Klauen und ein ungeheures Gebiss das Leben aus ihr herausgerissen haben. Es ist ein alles andere als erfreulicher Anblick, denn ganz offensichtlich hatte der Lindwurm nicht den Hauch einer Chance gegen seinen übermächtigen Gegner.

Ein Ort des Schreckens

Schlussendlich gelangen die Abenteurer zu einer großen, moosbewachsenen Felsenansammlung inmitten des Waldes. Anscheinend führen die Spuren des gesuchten Ungetüms dort hinauf zu einem gezackten Felsspalt, der wie eine grässliche Narbe in eine ungewisse Tiefe weist. Die Knochen von unzähligen frisch gerissenen Kreaturen liegen bei diesen Findlingen verstreut: Zumeist Hirsche, Wildschweine und mächtige Bären dieses Waldes, jedoch befinden sich grausamerweise ebenfalls

vereinzelt menschliche Gebeine darunter. Es ist leider völlig unmöglich auszumachen, ob die Spur des Ungetüms hin zu seinem Unterschlupf erst vor kurzer Zeit entstanden ist, viel zu aufgewühlt ist das gesamte Erdreich um die mächtigen Felsen. Allerdings sind aus dem Innern der unübersichtlichen Gesteinsformation eindeutig die Geräusche von Lebewesen zu vernehmen – Grunzen, Schnaufen und schweres Atmen. Als die Abenteurer sich einen Weg hinauf suchen, können sie auf den verwitterten Steinen mächtige, erschreckend tiefe Krallenspuren entdecken, die anscheinend genau von jenem geheimnisvollen Ungetüm stammen, auf dessen Spur sie sich befinden.

Tatsächlich gibt es oben zwischen den gewaltigen, moosbedeckten Felsbrocken einen klaffenden Höhleneingang. Es sieht ganz danach aus, als sei dies in längst vergangenen Zeiten das Grabmal für eine hochgestellte Persönlichkeit gewesen. Allerdings liegt die mit alten Schriftzeichen verzierte Steinplatte, die einst den gähnenden Eingang verschlossen hat, nun in unzählige Einzelteile zerschmettert auf einem nahen, flachen Plateau. Von dieser Stelle aus sind die Geräusche aus dem Innern des gewaltigen Felsens sehr viel deutlicher zu vernehmen: Dem Schaben und Schnauben nach muss sich dort unten irgendein Lebewesen aufhalten. Gleichzeitig dringt ein widerwärtiger Gestank nach Verwesung und der typische Geruch von frischem Blut aus der klaffenden Öffnung herauf. Direkt davor hat sich nach einem starken Regenschauer vor einigen Tagen in einer Mulde ein kleiner Weiher gebildet, von wo aus ein Rinnsal in die Tiefe sickert.

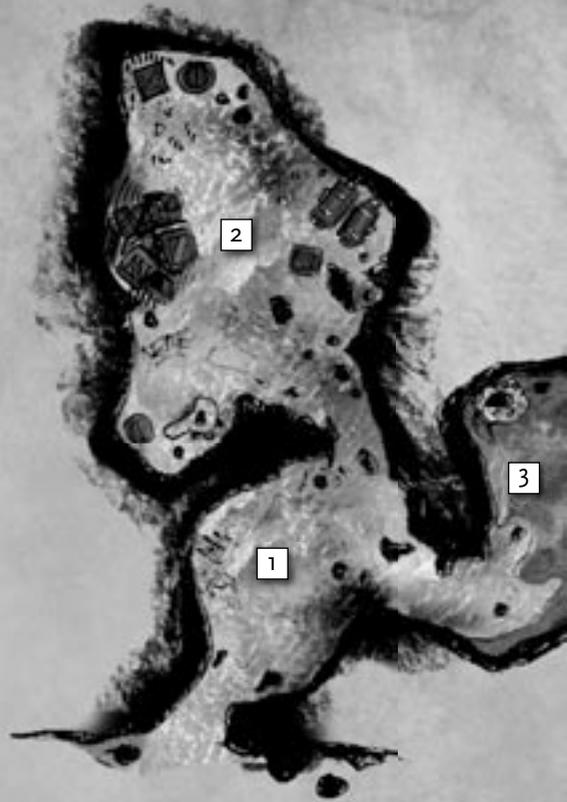
Entschließen sich die Abenteurer tatsächlich dazu, in die Finsternis hinabzusteigen, dann verstummen die geheimnisvollen Geräusche schlagartig und eine unheimliche Stille tritt ein. Sie haben die Heimstatt des Waisenwald-Ungeheuers betreten!

Eine grob aus dem Fels gehauene, verwitterte Steintreppe führt hinab, auch sie zeigt die Spuren gewaltiger Klauen, die tiefe Furchen hinterlassen haben. Die Stufen sind unregelmäßig, rutschig und alles andere als sicher gangbar. Von weiter unten weht es kalt herauf und dieser Luftzug ist mit vielerlei unangenehmen Gerüchen durchsetzt. Der unverkennbar süßliche Gestank der Verwesung gehört ebenfalls dazu.

Das alte Felsengrab

1) Eingangshöhle: Die krude Steintreppe endet schließlich abrupt in einem kurzen Steinkorridor, der sich schon nach wenigen Schritten in eine Art Vorraum weitet. Die Spuren der Bearbeitung der Felswände durch Menschenhand sind auch hier noch zu erkennen, selbst wenn aufgrund der allgegenwärtigen Nässe an diesem klammen Ort allerlei Moose und Schimmel prächtig gedeihen. Unter diesem wuchernden Bewuchs sind jedoch teilweise erstaunlich kunstvolle, verblasste Wandmalereien zu erahnen, die eine prunkvolle Begräbniszeremonie eines Mannes in altertümlicher Rüstung darstellen. Nur das leise Tröpfeln von Wasser ist hier zu hören. Es ist verdächtig still geworden ...

2) Ehemaliges Räuberlager: In dieser recht weitläufigen Höhle befinden sich allerlei



Dinge neueren Datums, die auf den ersten Blick nicht so recht in diese Umgebung zu passen scheinen: Fässer, Kisten und Truhen stehen an den Wänden verteilt, viele zertrümmert, einige jedoch gut erhalten. Dazwischen liegen die schauerlichen, angefressenen Leichname mehrerer Menschen, die alle durch furchtbare Wunden völlig entstellt sind! Dieses alte Felsengrab diente einigen abtrünnigen Wegelagerern aus der Bande von **Markus Stillmacher (SB S. 81)** bis vor einigen Wochen noch als Versteck und Lagerstätte für ihre wenigen erbeuteten Habseligkeiten. Als sie nach einem erfolgreichen Überfall wieder einmal ihre Beute hierher bringen wollten, liefen sie dem auf der Lauer liegenden Biest direkt in die Klauen und dienten dann seiner neugeborenen Brut als Fut-



wertvollem Gallander Schmuck
(Wert 150 Goldmark).

ter. Von ihren Körpern sind jetzt nur noch verwesende, von fetten Maden befallene Überreste vorhanden.

Zudem liefen die „Geschäfte“ der abtrünnigen Haderlumpen sogar noch mieser als die der ohnehin schon glücklosen Stillmacher-Bande, so dass die Ausbeute ihrer Raubzüge in der näheren Umgebung eher bescheiden war. In einigen fest verschlossenen, dickbauchigen Fässern ist immerhin noch schmackhaftes Starkbier zu finden, eine verschlossene Kiste offenbart Tonflaschen mit gutem Schnaps aus Khrakovja. Einige Säcke mit Getreide sind aufgeplatzt, ihr Inhalt ist längst verdorben. In einer Truhe lagert feinsten Stoff aus Galland, der gut und gerne seine 50 Goldmark bringen dürfte, außerdem teures Duftwasser in erlesenen Phiolen (Wert 75 Goldmark). Einige bereits leicht angerostete Waffen sind hier ebenfalls zu finden, allerdings allesamt von minderwertiger Machart. In einem – in der ewigen Düsternis dieses Felsengrabs nahezu unsichtbaren – winzigen Felsspalt hat der Anführer der kleinen Räuberbande seinen persönlichen Anteil versteckt, den er vor seinen Spießgesellen geheim gehalten hat: Ein speckiger Lederbeutel mit

3) Überfluteter Gang: An dieser Stelle fällt der Höhlengang steil nach unten ab und erweitert sich, so dass sich hier durch das Wasser der Regenfälle ein unterirdischer Teich bilden konnte, der an vielen Stellen bis fast an die niedrige Decke des Steinkorridors reicht. Das Wasser kann nirgendwo abfließen, daher haben die Räuber auch gerne davon abgesehen, zu erkunden, was hinter diesem wenig einladenden Gewässer liegt. Das eiskalte Brackwasser ist mit allerlei Kriechpflanzen und Unrat förmlich verseucht und man kann unmöglich erkennen, was sich darinnen oder womöglich dahinter befindet. Für das Biest ist es kein Problem, sich durch diese Passage zu quetschen und es nützt sie als natürliche Verteidigung seiner Lagerstatt und seiner dort lebenden Brut.

Jeder Abenteurer, der das unangenehme Wagnis auf sich nimmt, sich durch dieses unterirdische Gewässer zu bewegen, wird eine furchtbare Erfahrung machen: Denn nicht nur, dass die vielen Schlingpflanzen dafür sorgen, dass er immer wieder glaubt, er wird in der brackigen Brühe von unsichtbaren Händen gepackt und festgehalten, auf einmal stößt er tatsächlich gegen einen aufgedunsenen Körper, der sich schwammig an ihn drängt! Einige entsetzlich aufgeschwemmte, stark verwesene Leichname früherer Opfer der Bestie des Waisewaldes treiben hier unten in der lichtlosen Tiefe im eisigen Wasser umher ...

4) Grabkammer: An diesem schauerlichen Ort liegen neben verschiedenen großen Felsbrocken wirr verstreut unzählige Knochen mit verwesen-

den Fleischresten herum, sowie die teilweise völlig zermalmtten Grabbeigaben jener hochgestellten Person, die an diesem düsteren Ort einst zur letzten Ruhe gebettet wurde. Es ist die größte Felsenkammer dieses alten Grabmals. Die Beleuchtung ist mehr als dürftig, mitgebrachte Fackeln flackern unruhig, unzählige Schatten tanzen über die hervorspringenden Felswände. Nirgendwo ist jene mysteriöse Kreatur zu sehen, deren Spur die Abenteurer durch den Wald bis hierher verfolgt haben. Ist die Bestie womöglich zur Zeit doch nicht in ihrem Schlupfwinkel, obwohl die Geräusche dies eindeutig vermuten ließen? Und ist das nicht leises Atmen, das die Gruppenmitglieder zu hören glauben? Oder doch nur ein Spiel des Windes, der durch die wenigen Spalten und Ritzen des mächtigen Felsens streicht? Ein hölzerner, längst verfallener Thron stand hier früher einmal an der Höhlenwand, direkt gegenüber dem Eingang – doch dieser liegt nun großteils zerschmettert am Boden verstreut, daneben die bleichen Gebeine des gerüsteten Mannes, der einst auf ihm saß. Durchsuchen die Abenteurer die wenigen noch einigermaßen brauchbaren Überreste der verstreuten Grabbeigaben (es sind immerhin zwischen alten Goldmünzen noch einige gut erhaltene Waffen sowie Schmuckstücke zu entdecken), schnellt urplötzlich eine grausige Kreatur aus dem unstillen Zwielflicht auf sie zu und greift einen der Abenteurer laut fauchend an! Was diese unglückselige Person im Halbdunkel des geschändeten Hügelgrabes erkennen kann, ist mehr als genug dazu geeignet, um ihr das Blut in den Adern gefrieren zu lassen!

Bei dem Angreifer handelt es sich um eine abscheuliche, grün-braun geschuppte Kreatur mit sechs Beinen, die entfernt Ähnlichkeit mit einer großen Echse hat. Allerdings wachsen lange, stahlharte Dornen aus ihrem Rücken und drei Augen starren aus einem Kopf, der ansonsten fast nur noch aus einem riesigen Maul voller messerscharfer Zähne zu bestehen scheint. Es wird aber sofort klar, dass diese recht kleine Kreatur nicht für die Spur der Verwüstung draußen im Wald verantwortlich sein kann.

Die Brut Des Vieses



Wie auch immer die mutierte Kreatur aus den Tiefen der verbotenen Lande weit jenseits des Riesenjoch-Gebirges diesen widerwärtigen Nachwuchs gezeugt hat, wird wohl auf ewig ihr Geheimnis bleiben. Nun ist ihre Brut aber auf der Welt und stellt eine ernste Bedrohung für alle Kreaturen im Findlingsforst dar – vor allem jedoch für das nahe Dorf Schnutenbach und dessen Bewohner. Bei der Brut handelt es sich um echsenähnliche, grotesk geschuppte Geschöpfe, die sich auf ihren sechs krallenbewehrten Beinen sehr flink bewegen können und aus deren Rückenschilde messerscharfe Dornen wachsen. Den drei großen Echsenaugen auf ihrem Kopf entgeht keine noch so kleine Bewegung, der Hunger dieser mutierten Bestien nach blutigem Fleisch wächst von Tag zu Tag. Obwohl diese wilden Kreaturen zum Glück im Kampf und beim Beutefang noch unerfahren sind, stellen ihre bizarren Mutationen eine echte Gefahr für jeden Gegner dar. Zudem nutzen sie instinktiv die vielen

dunklen Verstecke in ihrem steinernen Lager geschickt dazu aus, um völlig überraschend anzugreifen. Die Brut kann außerdem im Dunkeln sehen und verfügt über einen ausgezeichneten Geruchssinn. Zwar verfügen diese garstigen Geschöpfe noch lange nicht über die ungezügelte Wildheit und Stärke des Biests, aber die unnatürlich harten Schuppen am ganzen Körper verleihen ihnen jetzt bereits eine immense Widerstandskraft. Dies macht sie zu ausdauernden, gefährlichen Gegnern – umso mehr, so lange sie sich hier unten in ihrer vertrauten, finsternen Umgebung aufhalten.

■ **Habseligkeiten:** –

■ **Besonderheiten:** Die glitschige, nachgiebige Haut der Brut erschwert gegnerische Treffer und verleiht ihr den Schutzwert einer Lederrüstung.

Die Brut des Biests kann im Zwiellicht sehen wie bei hellem Tageslicht.

Die Brut kann ätzenden Schleim spucken, der alle nichtmetallischen Rüstungen zersetzt und auf nackter Haut schweren Schaden verursacht.

Sobald die Gruppe ihrem in Bedrängnis geratenen Freund zur Hilfe eilen möchte, ertönt aus anderen, in der Finsternis verborgenen Ecken ein wütendes Zischen und Fauchen. Von dort erscheinen nun noch weitere dieser kleinen, grauisigen Geschöpfe. Werden sie verwundet, so stoßen diese Wesen – bei denen es sich natürlich um den unnatürlichen Nachwuchs des im Dorf aufgetauchten Monstrums handelt – schrille Schreie aus, die aus dieser Felsenkammer hinaus und bis weit in den dichten Wald ringsum hallen. Und noch ehe die Abenteurer sich nach einem harten, aber erfolgreichen Kampf gegenseitig zu ihrem Sieg beglückwünschen und die verstreuten Schätze im Grabmal untersuchen

können, ertönt von draußen ein markerschütterndes Gebrüll. Der dröhnende Widerhall erschüttert den Boden unter den Abenteurern und die Felswände um sie herum! Es ist der Schrei jener Bestie, die den Tod ihrer bizarren Brut betrauert und die nun von schier unendlichem Zorn erfüllt ist ...

Sofort danach ertönt das Bersten von Ästen und das Brechen von Baumstämmen, als sich etwas Gewaltiges mit zunehmender Geschwindigkeit seinen Weg zum ehemaligen Grabmal bahnt. Beziehen die Abenteurer rasch draußen Stellung oder schauen sie aus dem Eingang des Grabmals hinaus, dann erleben sie mit, wie das Ungetüm unaufhaltsam immer näher kommt – vor seinem wutereiften Ansturm stürzen Bäume um wie Strohhalme. Schon bald bricht die Kreatur auf die kleine Lichtung vor den Felsen hinaus und bleibt zunächst kurz schwer atmend stehen, so dass die Gruppe ihren neuen Gegner mit wachsendem Schrecken in Augenschein nehmen kann: Es ist die riesenhafte Ausgeburt eines wirren Alptraums, die da vor ihnen steht und mit unzähligen blutunterlaufenen Augen, in denen der nackte Hass lodert, zu ihnen heraufstarrt!

Wie seine Brut besitzt dieses Ungetüm sechs säulenartige Beine und ist von Kopf bis Fuß in grünschimmernde Schuppen gehüllt. Unzählige nadelspitze, unnatürlich harte Dornen wachsen aus seinem Rücken, der wuchtige Schwanz ist wie mit einer stachelgespickten Keule bewehrt. Obgleich sein Körper dem einer gewaltigen Echse ähnelt, so gleicht der massige, starrende Schädel doch eher dem einer riesigen Raubkatze mit verfilzter Mähne. Auf der Stirn prangen unzählige glotzende Au-

gen, der Rücken des widernatürlichen Geschöpfs wird durch eine Art halbrunden Panzerschild mit gewaltigen Schuppenplatten geschützt.

Ihr Innehalten währt nicht lange, und schon stürzt diese ganz und gar fremdartige Bestie los und donnert auf die Gruppe zu. Sie erklimmt mit schrecklicher Geschicklichkeit die Felsen zum Eingang des Hügelgrabes, nur das Eine im Sinn: Die Mörder ihrer Nachkommenschaft zu zermalmen, zu zerfetzen und zu zerfleischen! Wenn die Abenteurer klug genug sind, ihren Gegner aus sicherer Distanz mit Schusswaffen oder Zauberei zu bekämpfen, so verschwindet das Ungeheuer auf einmal spurlos und taucht dann schlagartig direkt neben der Gruppe wieder auf. Auf diese Weise hat es sich auch durch den Wald bewegt und diese seltene Gabe erklärt jetzt endlich, warum die zerstörerischen Spuren bisweilen nicht mehr aufzufinden waren und erst woanders wieder erschienen sind ...

Sas Waisenwald-Biest



Es gibt sicher zahlreiche undenkbarschreckliche Arten, wie dieses grotesk mutierte Ungeheuer wohl entstanden sein könnte. Am wahrscheinlichsten ist aber, dass es sich bei ihm um ein missglücktes Experiment der bes-

tialischen Gnarrl oder der Dunkelzwerge aus den Ländern jenseits des Riesenjoch-Gebirges handelt, oder dass diese Bestie bei den schwarzmagischen Versuchen der verruchten Nekromantin Raunhild Rußwurm entstanden

ist. Und mit Sicherheit war Sphärenstaub bei ihrer unheiligen Erschaffung beteiligt. Irgendwann entfloh die Bestie dann ihrem Gefängnis oder sie wurde einfach zu gefährlich, weshalb ihre Schöpfer sie in sicherer Entfernung freiließen.

Jedenfalls wanderte dieses Geschöpf danach lange in jenen verdammten Ländern seiner Herkunft umher, bis es schließlich einen Weg über die mächtige Gebirgskette fand. Auf seiner langen Wanderung musste es viele Gefahren bestehen und gegen unzählige andere Monstrositäten kämpfen, doch seine unvorstellbaren Mutationen machten es zu einem überlegenen Gegner, mit jedem gewonnenen Kampf wuchs seine Stärke noch weiter. Irgendwo auf den eisigen Hängen des Riesenjoch-Gebirges hat sich die Bestie dann vermutlich mit einem anderen Ungeheuer gepaart, was auch erklärt, warum seine Nachkommenschaft ein wenig anders aussieht als die schreckliche Kreatur selbst. Als sie dann erst vor kurzer Zeit in diese abgelegene Gegend in der Nähe von Schnutenbach kam und noch dazu dort einen sicheren Unterschlupf fand, beschloss die Kreatur, hier zu bleiben. Nun stellt sie für ihre gesamte Umgebung eine entsetzliche Bedrohung dar.

Das Biest des Waisenwalds besitzt den Körper einer riesenhaften Eidechse, bedeckt mit steinharten Schuppen sowie einem noch härteren Rückenschild, trägt aber den Kopf einer gewaltigen Raubkatze auf einem stämmigen Hals. Harte Dornen bedecken fast den ganzen Körper, ein muskulöser Schwanz mit einer ebenfalls dornenbedeckten Keule fegt alle jene hinweg, die diesem künstlich erschaffenen Instrument der Zerstörung zu nahe kommen. Unzählige glotzende Echsenaugen sitzen auf der Stirne dieser mutierten Bestie – selbst wenn sie ruht, hält immer ei-

nes davon Wache, so dass es nahezu unmöglich ist, sie im Schlaf zu überraschen.

■ **Habseligkeiten:** –

■ **Besonderheiten:** Der Anblick des Waisenwald-Biests erzeugt Furcht.

Das Biest kann im Zwielflicht sehen wie bei hellem Tageslicht.

Es kann ätzenden Schleim speien, der alle nichtmagischen Rüstungen zersetzt und auf nackter Haut schweren Schaden verursacht.

Die harte Schuppenhaut verleiht ihm den Schutzwert einer Kettenrüstung. Wird die Kreatur auf dem Rücken getroffen, so schützt der harte Rückenschild wie ein Plattenpanzer.

Das Biest kann die spitzen Dornen auf seinem Rücken auf seine Gegner schleudern. Nur Metallrüstungen bieten davor Schutz. Diese Stacheln sind mit Gift bedeckt, das erhöhten Schaden verursacht.

Das Waisenwald-Biest besitzt die Gabe der Teleportation. Es kann sich direkt neben seine Opfer versetzen, um diese überraschend zu attackieren.

Es wird unweigerlich ein schrecklicher Kampf, denn dieses fast bis Unkenntlichkeit veränderte Geschöpf ist unnatürlich stark und widerstandsfähig. Obendrein wird es nun von einer unerbittlichen Wut angetrieben, die es nur noch gefährlicher und unberechenbarer macht. Sollte die Gruppe tatsächlich über die Bestie triumphieren, dann kann sie nun in aller Ruhe die verwaisten Schätze des uralten Grabmals des hier bestatteten Adligen der Altvorderen beanspruchen. Dort befinden sich unter anderem:

■ 100 alte Goldmünzen.

■ Grabbeigaben in Form von Schmuck wie z. B. Ringe, Arm- und Halsreife (Wert 400 Goldmark).

■ Ein erstaunlich gut erhaltener Stoßspeer ohne jegliche Spuren der Alterung (mit dem einmal am Tag ein Angriff mit verdoppeltem Schaden ausgeführt werden kann).

■ Ein prunkvoller, reich verzierter Brustharnisch mit Intarsien aus Kupfer für einen großgewachsenen Mann (der Träger dieser magischen Rüstung erhält einen besonderen Schutz gegen nichtmagische Geschosse wie Pfeile und Armbrustbolzen).

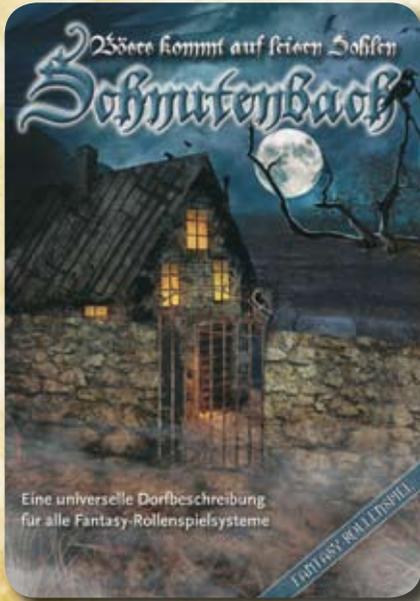
■ Ein metallverstärktes Holzkästchen mit Edelsteinen (Wert 225 Goldmark).

Außerdem entdecken sie – versteckt zwischen den alten Goldmünzen – bei intensiver Suche einen legendären, lange verschollenen Schatz, nämlich den „Nui-Ta‘Yel“, den sogenannten „Ring des ersten Hiebes“ aus den sagenhaften Altvorderen-Reichen. Der Träger dieses Kupferferrings, an dem ein großer, eingesetzter Bernstein prangt, in dem eine kleine Flamme zu tanzen scheint, wird bei einem Kampf immer den ersten Schlag führen können (Wert 350 Goldmark).



Die Abenteurer haben dem Dorf Schnutenbach einen unschätzbaren Dienst erwiesen: Denn wäre erst einmal die ausgewachsene Brut des mutierten Biests aus dem Waisenwald durch die Gegend gestreift, hätte die kleine Ansiedlung sicherlich Angst und Elend erleben müssen, von unzähligen fürchterlichen Todesfällen ganz zu schweigen. Nun aber können die braven Dorfbewohner wieder in Ruhe schlafen. Bis zum nächsten Abenteuer ...

Schnutenbach



Folgt man dem Lauf des Flusses namens Schnute durch die dichten Wälder und weiten Ebenen des Alten Königreiches, so kommt man schließlich in einem kleinen, idyllischen Dorf namens Schnutenbach an.

Doch diese Idylle trägt. Denn hinter den allzu freundlichen Gesichtern der Dorfbewohner verbirgt sich die stete Furcht, dass der grausame Fluch, der über dieser Ansiedlung im Schatten des gewaltigen Riesenjoch-Gebirges liegt, eines Tages offenkundig wird.

Und dann wären die Tage Schnutenbachs und seiner gar wunderlichen Bewohner wohl gezählt ...

Woher kommt auf feisen Sohlen

Unzählige düstere Geheimnisse, zahlreiche Legenden und Geschichten und nicht zuletzt gut verborgene, längst vergessene Schätze warten hier – am Rande der bekannten Welt – nur darauf, entdeckt zu werden!

Diese universelle Rollenspiel-Dorfbeschreibung beinhaltet:

- Das vollständig ausgearbeitete Dorf Schnutenbach und seine Umgebung inklusive Pläne der wichtigsten Gebäude.
- Weit über 100 spielbereite Dorfbewohner sowie viele Kreaturen mit Porträt und detaillierter Beschreibung.
- Die ausführliche Spielliste „Wer geht da?“ für spannende und abwechslungsreiche Begegnungen rings um das Dorf.
- Mehrere sofort spielbereite Rollenspiel-Szenarios sowie das Einsteiger-Abenteuer „Das Geheimnis der Krähe“.
- Das universelle Spielsystem „Mächte, Mythen, Mutationen“ für den unabhängigen Einsatz dieser Dorfbeschreibung.



MANTIKORE
VERLAG