

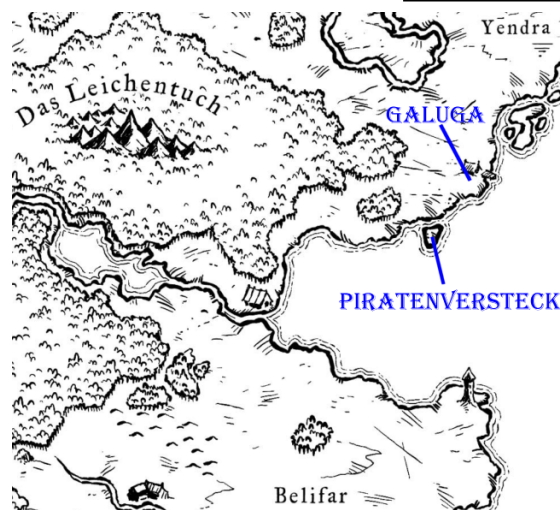
Galuga

Übersicht

Dieser Abenteuerschauplatz basiert auf frei verfügbaren Karten, welche du dir hier herunterladen kannst:

- https://www.reddit.com/r/DnD/comments/94at1g/ocart_big_hilltop_camp_battlemap/steJTFgND54&sh=88fc08a6
- <https://guillaumetavermierblog.files.wordpress.com/2017/04/the-creek.jpg?w=724&crop&zoom=2>
- <https://imgur.com/gallery/nszjuGc>

Dieses und andere Szenarien für Spiele mit der Year Zero Engine findest du unter: <http://yearzero.rpg.systems>



Das Zelt-Lager der Galdanen-Aslenen liegt nicht direkt am Meer und ist eigentlich kein richtiges Dorf: Vielmehr ist es ein fester Ort, den die Galdanen-Sippen immer wieder besuchen um sich auszutauschen und zu handeln. Da hier keine Quarden-Sippen geduldet werden, gibt es mit der Halbling-Frau Euranda nur einen wirklich sesshaften Einwohner im Ort. Allerdings besuchen Aslenen das Lager mehrmals im Jahr für ein oder zwei Wochen und ein regelmäßiger Besucher wird hier somit stets auch auf bekannte Gesichter treffen. Der Ort ist auch ein beliebter Treffpunkt für fahrende Händler und Handelsschiffe, schließlich sind die Aslenen bekannt für ihre großen Schaf- und Rinderherden und sie lieben es mit Wein und Tabak bis spät in die Nacht zu feiern.

Der Ort ist nicht zufällig gewählt: Am Horizont, mitten im Meer, ist mit bloßem Auge gerade noch eine kleine Insel zu erspähen, die durch einen aktiven Vulkan geschaffen wurde. Immer wieder speit dieser glühende Lava in den Himmel. Die Aslenen glauben, dass hier der Feuergott Horn der Wassergöttin Strom neues Land abringt, das er dem Aslenen-Volk als neue Heimat schenken will. Die Launen des Vulkans werden von den Schamanen der Aslenen-Stämme als Omen für die Zukunft gedeutet, denn nirgends in den Verbotenen Landen wähnt sich Horns Volk seinem Gott so nah wie an diesem Ort. Und somit hängen nicht selten wichtige Entscheidungen davon ab, ob der Vulkan ein Grollen von sich gibt, dunkle Wolken gen Norden schickt oder gar des Nachts Feuer in den Himmel speit.

Wege nach Galuga

Die Abenteurer können von fahrenden Händlern oder Aslenen von Galuga erfahren und aus den unterschiedlichsten Gründen ansteuern:

- Die Aslenen kennen viele Legenden und Geschichten und es gibt keinen besseren Ort um mehr von ihnen zu hören.
- Die aslenischen Händler und Schamanen bieten hier allerlei magische Tränke und Artefakte feil, welche das Interesse der Abenteurer wecken dürften.
- In einigen Dörfern ist ein hohes Kopfgeld auf den Piratenkapitän Aslart ausgesetzt, der in Galuga häufig anlanden soll. Mutige Abenteurer können dem Piraten hier auflauern.
- Ein Handelskapitän bezahlt die Abenteurer als Geleitschutz, da er in Galuga Handel treiben möchte.

Mehr über die Kultur der Aslenen findest du im SL-Buch ab S.49
Im Erweiterungsband „Die Blutmarken“ wird außerdem die Heimat der Aslenen und ihre Historie beleuchtet.

Orte

1 - Anlege-Bucht und Schlachtereier

Wenn man sich Galuga von der See her nähert, so erblickt man zunächst lediglich zwei Hütten, wobei aus einer von ihnen täglich der weiße, aromatische Rauch von Ahorn, Eschen und Weidenhölzern empor steigt. Der Anlegesteg reicht weit genug ins Meer hinein, so dass auch größere Schiffe hier anlanden können. Ein fest ausgetretener Trampelpfad führt über eine Anhöhe zum vom Meer nicht einsehbaren großen Lagerplatz der Aslenen.

Der Pier, das Schlachthaus und die Räucher-Hütte sind die einzigen festen Gebäude der gesamten Ortschaft: Ein kleines Zugeständnis der Galdanen an die Halbling-Metzgerin Euronda Wiesling, welche vor über 10 Jahren einen Galdanen-Sippenanführer vor Monstern aus dem Blutnebel gerettet haben soll.

Euronda verarbeitet in ihrer Räucher-kammer eine große Menge an Vieh, welches die Galdanen mit ihren Herden nach Galuga treiben. Das Fleisch der geschlachteten Tiere wird hier gepökelt, geräuchert, eingelegt und auf alle erdenkliche Weisen haltbar gemacht, um dann mit Schiffen in die große Stadt Fernhafen gebracht zu werden, wo das Fleisch aslenischer Herden als besondere Delikatesse gehandelt wird.

Sollte gerade kein Vieh zum Schlachten bereit stehen, so zieht es Euronda mit ihrem kleinen Fischerboot aufs Meer hinaus - und sie räuchert stattdessen Fisch, der vor Ort in Galuga sehr gerne gegessen wird.

2- Platz des Handels

Hier treffen immer wieder fahrende Händler aus der Yendra und Margelda-Ebene ein, um mit den Aslenen Tauschhandel zu betreiben: Die Aslenen lieben Bronze- und Goldschmuck, aber auch nützliche Werkzeuge und Waffen. Im Gegenzug handeln die Reiter-Clans mit Fellen, Pferden, Heilsalben und Talismanen, in die ihre Schamanen gute Geister gebannt haben. Keinem Händler ist es erlaubt länger als 7 Nächte im Lager zu verweilen.

Bei allen Handelswaren kann hier mit regulären Verfügbarkeiten gewürfelt werden, zusätzlich kann man hier allerdings auch absonderliche magische Elixiere, Talismane und Artefakte erwerben. Vieles davon ist auch auf dem „Platz der Genüsse“ erhältlich. Würfle jeweils für die Art und die Wirkung einen W6:

W6	Art	Wirkung
1	Wurzel (Haltbar: W6 Wochen) Basis-Kosten: 5 Kupfer Machtstufe: 1 (einmalig)	...der Schönheit (Zauber: Blutmagie 1 – Aufstacheln: Wollust) Kosten = Basiskosten
2	Pulver (muss in Wasser gelöst werden) Basis-Kosten: 5 Kupfer Machtstufe: 1 (einmalig)	...des Adlerauges (Zauber: Gestaltwandlung 1 – Falkenauge) Kosten = Basiskosten x 2
3	Elixier Basis-Kosten: 1 Silber Machtstufe: W6/2 (einmalig)	...des wahren Weges (Zauber: Drittes Auge 2 – Wahrer Weg) Kosten = Basiskosten x 3
4	Amulett * Säckchen mit Kräutern, Knochen, Steinen * Knochenkette * Holzschnitzerei an Lederband Basis-Kosten: 1 Silber Machtstufe: W6/2 (einmalig)	...der Heilung (Zauber: Heilung 1 - Heilende Hände) Kosten = Basiskosten x 4
5	Artefakt (Ring/Brosche/Waffe) Machtstufe: W6/2 Basis-Kosten: * 5 Silber bei einmaliger Wirkung * 1 Gold bei dauerhafter Wirkung (WP werden selbst gezahlt)	...des Toten-Schutzes (Zauber: Heilung 2 – Untote Bannen) Kosten = Basiskosten x 5
6	Altes Zauberbuch oder Pergamentrollen (1 Zauber, erlernbar durch WISSEN, Kosten: 1 EP pro Stufe des Zaubers, Voraussetzung: passendes Berufstalent) Kosten: 1 Gold	...der Geister (Zauber: Todesmagie 2 – Mit den Toten sprechen) Kosten = Basiskosten x 6

3- Platz der Lieder

Hier unterhalten die Geschichtenerzähler und Sänger der Aslenen das Lager mit Neuigkeiten aus Nah und Fern und alten Sagen und Legenden über die die Verbotenen Lande, aber auch die Heimat der Reiter-Stämme, welche weit im Westen liegt und vor vielen Jahrhunderten von Dämonenhorden verwüstet wurde.

In der Mitte des Platzes wird an jedem Abend ein großes Feuer entzündet und so ist es Brauch, dass Galdanen-Stämme, die nach Galuga kommen, einen großen Vorrat an Feuerholz an diesen Ort bringen, damit die allabendlichen Feuer aus weiter Ferne gesehen werden können. Je größer und heißer das Feuer brennt, desto mehr fühlen sich die Galdanen ihrem Gott Horn nahe, dem mächtigen Vulkan, der über die heimatlichen Ebenen von Aslene herrscht und eines Tages die Dämonenhorden verbrennen wird, während aus seiner Asche das Leben neu entfacht wird.

Am Feuer wird auch der Horbash (übersetzt in etwa „Horns Blut“) in Überfluss gereicht: Ein traditionelles alkoholisches und äußerst scharfes Getränk der Aslenen, das aus fermentierten Früchten und Gewürz-Tee brühend heiß darboten und getrunken wird. Unkundige Fremde verbrennen sich an „Horns Blut“ häufig die Zunge. Das Abkühlen des Getränks wird je nach Sippe mit höhnischem Gelächter quittiert, oder als tödliche Beleidigung aufgefasst...

Hier können nicht nur Barden, Gaukler und Geschichtenerzähler angetroffen werden. Auch Schamanen, Wahrsager und Traumdeuter wagen am Feuer Horns einen Blick in die Flammen und künden von dem, was sie in der Glut gesehen haben.

4 - Platz der Genüsse

Neben dem guten Wein der fahrenden Händler werden hier Tabak und allerlei Rauschkräuter geboten.

Trommler und Tänzer laden an diesem Platz zu rauschenden Festen bis spät in die Nacht ein. Tätowierer bieten ihre Dienste an und einige Aslenen verkaufen hier bunte Haar- oder Armbänder, Hals- und Ohrringe aus Gold oder Bronze.

5 - Vieh-Markt

Auch wenn die Galdanen es sonst lieben unter freiem Himmel und ohne jegliche Zäune zu leben, so bringen sie hier Vieh das sie zum Verkauf anbieten in die Koppeln. Die größte Abnehmerin von Rindern ist die Halblingfrau Euronda Wiesling, welche die Tiere in ihrer großen Schlachtereier verarbeitet und ihre Spezialitäten wie Hartwurst und Räucher-Schinken über am Pier anliegende Handelsschiffe an der ganzen Ostküste verkauft.

Manchmal werden hier auch Sklaven gehalten und verkauft. Für einige Sippen ist der Sklavenhandel zwar tabu, aber solange keine Menschen aslenischer Abstammung verkauft werden, wird der Handel geduldet.

Auf dem Vieh-Markt können alle Nutztiere von S.199 im Spieler-Buch erworben werden (Ausnahme: Brieftaube). Von jedem Tier ist mindestens eines verfügbar, danach muss nach regulären Regeln gewürfelt werden.

6 - Zelt der Hohen Reiter

Dieses große Zelt ist den Anführern der Reiter-Clans und ihren Familien vorbehalten. Man isst und schläft hier zusammen in einem großen Zelt. Dabei schlichtet man Konflikte und stärkt das Zusammengehörigkeitsgefühl. Bislang ist es nur einmal geschehen, dass ein Sippen-Führer diesen traditionellen Ort entweihte und mitten in der Nacht die Familie einer konkurrierenden Sippe blutig im Schlaf abschlachtete: Die Sippe von Xohnar dem Schlächter ist daraufhin nie wieder nach Galuga zurück gekehrt.

Das Zelt wird zu jeder Tages- und Nachtzeit von zwei Wachen einer jeden Sippe bewacht, dessen Anführer im Zelt verweilt. Aufgrund des großen Trubels im Lager mit all seinem Gesang, der Musik, dem Feilschen der Händler und dem Grölen der Feiernden bleibt alles, was in diesem Zelt besprochen wird geheim: Nichts dringt nach außen.

NSCs

Euronda Wiesling

<https://www.pinterest.ca/pin/823877325566117848/>

Die spindeldürre Halblingfrau mit der festen resoluten Stimme trägt kurz geschorenes schwarzes Haar und ist um die 50 Jahre alt. Sie ist durchaus nicht unfreundlich, hat sich aber die aufgesetzte Freundlichkeit, für die ihr Volk bekannt ist, im Laufe der Jahre des Zusammenlebens mit den Aslenen abgewöhnt.

Euronda ist eine harte Verhandlungspartnerin. Sie verlangt für jedes Schiff eine Liegegebühr, die zwischen wenigen Silberstücken bis hin zu einigen Goldstücken reichen kann. Die Gebühr gewährleistet auch, dass sich die Abenteurer frei in Galuga bewegen können. Euronda hat keine Wachen in ihren Diensten. Wer jedoch deshalb auf die Idee kommt, sie einfach zu ignorieren, der wird spätestens beim Eintreffen in Galuga bemerken, dass die Halblingfrau bei den Galdanen hohes Ansehen genießt und es keine gute Entscheidung ist, sich mit ihr schlecht zu stellen.

Euronda ist die einzige dauerhafte Bewohnerin von Galuga und betreibt ein gutes Geschäft mit ihrer Schlachtereier. Im Gegensatz zu vielen ihrer Artgenossen sagt sie was sie denkt und hat kein Interesse an hintertriebenen Spielchen. Bis auf eine Ausnahme - Denn es ist kein Zufall, dass sich Euronda dazu entschlossen hat, unter Aslenen zu leben:

Auf der Suche nach den Mondsteinen

Der Legende nach verbannte der Rabengott die Mondsteine Eors nach Aslene, als er das Volk Eors bestrafte, ihm die Mondsteine entriss und so Halblinge und Goblins erschuf. Die in die Rabenlande geflohenen Aslenen brachten jedoch einige Bruchstücke dieser Mondsteine in die Rabenlande, denn sie gelten als Status-Symbol und Fokus mächtiger Kräfte.

Euronda hält immer Ausschau nach Mondstein-Splittern, die manchmal von Stammesführern oder mächtigen Kriegerinnen als Schmuck getragen werden. Sie hat es sich in den Kopf gesetzt, die Steine, die von der Schmach ihres alten Volkes künden, zu sammeln und vom Antlitz der Welt zu verbergen. Nicht selten sind eine Stammesfehde oder tödliche Streitigkeiten im Lager darauf zurück zu führen, dass Euronda sich in einer günstigen Gelegenheit eines der Mondstein-Splitter bemächtigt hat und den Verdacht erfolgreich auf jemand anderen lenkt. Euronda bewahrt in ihrem Haus eine Schatulle mit W6 Mondstein-Splittern auf, die sie unter einer Bodendiele versteckt hat.

Werte

ST 2 / Handwerk 2

GE 3 / Fingerfertigkeit 2, Heimlichkeit 1

VE 4 / Menschenkenntnis 3, Auskundschaften 1, Wissen 2, Überleben 2

EM 4 / Manipulation 2, Heilen 2

Reputation 4

Händlerin Yola

https://cdn.openart.ai/stable_diffusion/3402884735c99207a6a258fa082d656856ac5a23_2000x2000.webp

In den Augen der jungen, in schwarzem Leder gekleideten Frau liegt stets eine unergründliche Traurigkeit. Beim Handel ist sie steht freundlich und Aufmerksam, wirkt aber im Vergleich zu den anderen Händlern hier vor Ort eher schüchtern und zurückhaltend. In Galuga tauscht sie Bier, Wein, aber auch nützliche Ausrüstung wie Lampenöl und Seile gegen Felle und Wolle, welche die Aslenen in Hülle und Fülle hier her bringen.

Yola erzählt, dass sie über die Margelda-Ebene bis nach Bernsteingipfel reist, um Handel zu treiben. Die Gegend ist nicht ungefährlich, gibt es hier doch immer wieder Banditen und kleine Ork-Banden. Dagegen wären die Goblin-Sippen noch harmlos, welche einem zwar auch nach dem Hab und Gut, aber zumindest nicht nach dem Leben trachteten. Zumeist sucht sie sich daher Reisegesellschaft. Daher fragt sie auch die Abenteurer, ob sie auf dem Landweg Galuga verlassen und sie eine Weile mitnehmen würden.

Yola ist insgesamt eine „Schwarzschwinge“ (SL-Buch S.37) und versucht die Sippen der Galdanen aufeinander zu hetzen – mit dem Ziel, dass Galuga somit als Ort des Handels und des Treffpunkts der Nomaden stirbt. Die Sippen der Galdanen sollen sich nicht zu einem starken Stamm vereinigen. Siehe Ereignis „Das Treffen der Sippen“

Werte

ST 4 / Nahkampf 4, Ausdauer 2, Handwerk 2

GE 5 / Heimlichkeit 4, Fernkampf 4, Bewegen 3

VE 4 / Menschenkenntnis 3, Auskundschaften 2

EM 3 / Manipulation 2

Reputation 4

Weg des Meuchlers 2, Scharfrichter 2, Flinke Füße 2, Scharfschütze 1

Waffen: Falchion (B1 S2 RA Scharf, Stich, Parade), Kurzbogen (B2 S1 RK Leicht) jeweils mit Todes-Gift Stärke 5

Heiltrank (heilt 3 STÄRKE Punkte)

Händler Tijo

<https://i.pinimg.com/originals/e4/f4/b5/e4f4b54672d5447b7990524dbfe1cf7.png>

Auch wenn die Quarden und Aslenen eine lange Erb-Feindschaft verbindet, und die Galdanen behaupten, dass die Quarden ihr Erbe verleugnen würden, so wird der gemütliche dickbäuchige Quarden-Aslene Tijo schon seit langem hier in Galuga geduldet. Er versteht es, problematische Themen einfach nicht anzusprechen und sich lieber auf das zu besinnen, was die Aslenen-Völker eint: Die Kunst bis spät in die Nacht zu feiern, zu tanzen und die Lieder der alten Heimat zu singen, auf dass sie niemals in Vergessenheit geraten mögen. Tijo weiß, was sein Volk begehrt, und so verfügt er nicht nur über eine reichhaltige Auswahl an Rauschwein, sondern auch über die besten Rauschkräuter und Tabak, die man von Fern-Vivend bis nach Belifar finden kann. Aber auch Schutz-Amulette und Pülverchen kann man bei Tijo erstehen, welche über besondere Fähigkeiten verfügen sollen (siehe „Platz des Handels“).

Den Abenteurern berichtet Tijo, dass er sich ab und an sogar einer Galdanen-Sippe anschließt um sicher über die Margelda-Ebene reisen zu können. Dabei treibt es ihn bis nach Bernsteingipfel, wo der Feldherr Zertrome Aslenen aller Völker um sich versammelt, um bald gen Süden zu ziehen und die Macht des Dämonen-Reichs zu brechen. Tijo hofft, dass Zertrome der Anführer sein kann, der beide Völker unter einem Banner vereinen kann. Die Quarden haben sich bereits nahezu vollständig zu Zertrome bekannt. Aber in Galuga teilen nur wenige Quarden seine Meinung, mit der er sich schlauerweise auch bedeckt hält.

Tijo kennt die Legenden über „Bernsteingipfel“ und „Zertrome“.

Schamanin Rotni

<https://i.pinimg.com/originals/39/4a/75/394a759932ddb389f221c6fc9a29a0e.png>

Die alte Frau trägt das Zeichen Haves auf ihrer Stirn. Sie trägt ein halbes Dutzend verschiedener Knochenketten um Hals, Arme und Beine. Jede ihrer Bewegungen führt somit zu einem leisen Rascheln und Klackern.

Rotni ist die Letzte ihrer Sippe: Alle anderen fielen einem Überfall von Dämonenberührten im Süden von Moldena zum Opfer. Rotni wollte ihre Lieben vor der Gefahr warnen, doch niemand hörte auf sie. Seitdem zieht Rotni alleine durch die Lande, immer in der Erwartung bald zu sterben. Doch auf wundersame Weise ist sie seit Jahren nicht einmal Opfer eines Überfalls geworden. Fast scheint es so, als ob eine Macht über sie wachen würde. Die anderen Galdanen-Sippen kennen ihre Geschichte und begegnen ihr mit Respekt aber auch mit Furcht. Niemand will es sich mit ihr verscherzen, da man Angst hat den Zorn des Gottes auf sich zu lenken, der Rotni beschützt. Viele glauben aber auch, dass es nicht Horn ist, der sie am Leben erhält und vermuten, dass sie sich dämonischen Mächten hingegeben hat. Dennoch weiß jeder, dass Rotnis Zauber-Elixiere und Amulette, die sie verkauft sehr mächtig und zauberkräftig sind. Nicht wenige Galdanen vertrauen somit auf ein Zauber-Amulett aus Rotnis Händen.

Rotni sitzt abends am „Platz der Lieder“ und sagt auf Wunsch einem Abenteurer die Zukunft voraus oder beantwortet drängende Fragen (Zauber „Drittes Auge“: Weissagung oder Intuition)

Rotni kauft auch schöne Felle und Wolle in Galuga, womit sie an der ganzen Ostküste handelt. Auch Kallwinger Kräuterschnaps sowie Kallwinger Rauschkraut aus den Halbinglanden von Belifar sind in ihrem Angebot zu finden.

Sklavenhändler Nissbart Rotwange

<https://www.prompthunt.com/prompt/cl9ah4z3t2379q6okree74jbz>

Nissbart ist ein großer Fleischberg. Nicht nur sein Nasenring verleiht ihm eine gewisse Ähnlichkeit zu einem wilden Stier. In seiner Bande munkelt man hinter vorgehaltener Hand, dass seine Mutter von einem Mynotaurus. Ob dies der Wahrheit entspricht ist nicht bekannt: Jedem, der ihn drauf ansprach, wurde von Nissbart wortlos der Schädel gespalten.

Nissbart und seine dreiköpfige Bande wurden aus Knochenmühle nach Galuga geschickt, um Sklaven von hohem Wert einzukaufen. Und wertvoll bedeutet hier in erster Linie: Exotisch. Elfen, Halbelfen und Zwerge stehen dabei hoch im Kurs, denn die Rostkirche benötigt ständig Nachschub für die Experimente ihres obersten Propheten Zyteras und die Opferungen an den Dämonen-Fürsten Krasylla.

Nissbart ist aber nicht nur hier um zu kaufen – Er bietet sich und seine Bande auch gerne als „Problemlöser“ an – falls es einen Streit unter den Sippen geben sollte, der ein für alle Mal beigelegt werden muss.

Piraten-Kapitän Aslart

<https://www.artstation.com/artwork/owXQ4>

Kapitän Aslart ist der Anführer einer verwegenen Gruppe von Quarden-Aslenen, denen einmal alles genommen wurde, was ihnen gehörte: Ihre Pferde und ihre Herde. Vor Scham wollte sich die Sippe im Meer ertränken, da sie in den Augen Horns in Ungnade gefallen waren. Doch da sahen sie ein Schiff, das gerade aus den Docks von Fernhafen aufgebrochen und auf seiner Jungfernfahrt nach Süden unterwegs war. Das Schiff ankerte vor einer Bucht und die Mannschaft feierte am Strand den gelungenen Start ihrer Jungfernfahrt.

Aslart und seine Sippe töteten die Mannschaft bis auf den Steuermann Mewitt und machen seitdem die Küste als Piraten unsicher.

Kapitän Aslart legt alle zwei Monate in Galuga an. Siehe Ereignis „Besuch des Piratenkapitäns“.

Werte

ST 4 / Nahkampf 3, Ausdauer 2

GE 3 / Bewegen 2, Fernkampf 2

VE 3 / Menschenkenntnis 3, Auskundschaften 2, Tierkunde 2

EM 2 / Manipulation 3

Reputation 6

Schwertkämpfer 2, Schnellziehen 2, Flinke Füße 2, Berittener Kämpfer 2

Waffe: Krummsäbel (Br S2 RA Schard, Stich, Haken, Parade)

Aslenen in Galuga

Hier findest du einige kurze Beschreibungen von Aslenen, denen die Abenteurer an den Feuern von Galuga begegnen können. Sie alle zeichnet eine dunkle Hautfarbe in den unterschiedlichsten Nuancen aus, tragen weite in Brauntönen gehaltene Gewänder, die sie mit bunten Tüchern und Bronzeschmuck kombinieren. Werte typischer Aslenen findest du im SL-Buch S. 49.

Männliche Aslenen

W6	Name	Beschreibung
1	Teldos	Muskulöser Mann mit schöner bronzefarbener Haut, lächelt, tanzt und trinkt viel. Sein schrilles lautes Lachen ist sehr anstrengend, das sollte man ihm aber besser nicht ins Gesicht sagen...
2	Krestai	Trägt seine langen Haare als aufwändig geflochtene Turmfrisur. Ist ein begnadeter Trommler und Geschichtenerzähler. Er weiß viel über die „Verbotenen Lande“ zu erzählen.
3	Grodar	Stolzes Sippenoberhaupt mit langem Rauschebart. Ist mit einem Mann und einer Frau verheiratet, die beide ihre Namen abgelegt haben. Spricht nicht mit Fremden.
4	Tordam	Ist mit seiner für Galdanen recht hellen Hautfarbe eindeutig als Mischling erkennbar und wird als Außenseiter behandelt. Trägt keinen Schmuck. Kümmert sich in der Regel um die Pferde.
5	Besdos	Redseliger Mann mit besonders bunten Kleidern, die er sich aus der Kleidung seiner Opfer zusammengenäht hat. Hier und da sind einige Blutflecken zu entdecken.
6	Zastillo	Akrobatischer Messerwerfer, der am Feuer gerne seine Künste vorführt. Er trägt unzählige Armringe aus Bronze, die er gerne als Wetteinsatz anbietet, wenn er jemandem im Messerwerfen herausfordert.

Weibliche Aslenen

W6	Name	Beschreibung
1	Lorma	Geschichtenerzählerin und Traumdeuterin, die ihr vom Feuer vernarbtes Gesicht stets unter einer Kapuze verbirgt. Gegen einige Münzen sagt sie einem Abenteurer die Zukunft voraus.
2	Mastell	Eine Händlerin mit auffallend maskulinen Zügen und Körperbau, die sich allerdings klar weiblich kleidet und schmückt. Sie bietet guten und günstigen Wein an. Außerdem hat sie für jeden ein offenes Ohr und immer einen guten Ratschlag.
3	Randas	Aufbrausende Kriegerin, deren Temperament und Waffenarm berüchtigt und gefürchtet ist. Sie hat sich bereits zwei Männer und eine Frau als Gefährten erwählt – sie allerdings alle früher oder später als Schwächlinge abgestempelt und aufgespießt. Wer bei ihr Eindruck schindet steigt im Ansehen des gesamten Lagers.
4	Askreb	Dutzende bunte Bänder sind ihre lange feuerroten Haare gebunden. Ihr Gesicht ist stets mit grauer Asche bedeckt. Alle im Lager behandeln die Have-Priesterin mit Respekt. Have gilt als Göttin der Fruchtbarkeit und des Feuers, das ihr von ihrem Mann Horn geschenkt wurde. Sie ist Hebamme, Traumdeuterin und Schlichterin zugleich.
5	Gurdena	Ein gerade mal neunjähriges Mädchen, das bereits jetzt als eine der besten Reiterinnen der Galdanen gilt. Immer wieder machen sich einige einen Scherz daraus, Neuankömmlinge zu einer Wette zu überreden: Wer es schafft, die Kleine auf einem Reiterparcours mit Hindernissen im Wettreiten zu schlagen, der darf das Pferd behalten.
6	Likasta	Eine gerissene Diebin und Wegelagerin – die nicht davor zurück schreckt Fremde im Lager zu bestehlen – solange sie keine Aslenen sind. Sie trägt eine weites braunes Gewand, unter dem sich hervorragend ein Flachion und Diebesgut verbergen lässt.

Die Reiterstämme von Aslene

Die Aslenen stammen von 5 Reiterstämmen ab: Die Hounen, Sabirianer, Kabarianer, Galdanen und Quarden. Jedes Reitervolk sieht sich einem der Vulkane zugehörig, die als Kinder ihres Gottes Horn gelten.

An den Feuern von Galuga werden gerne die Geschichten von Sella dem Befreier erzählt – der mit Horns mächtigen Waffen die Feinde der Aslenen bezwang und das Vulkanreich befreite. Oder von Kanender dem Wahnsinnigen, dem das Kunststück gelang einen Großteil seines Volkes während der Dämonenflut zu retten, indem er eine Bresche in die Horden der anstürmenden Feinde schlug und das Volk der Galdanen mitten durch sie hindurch über den Schattentorpass ins Rabenland führte. Kanender soll dabei die Pfeile des Feuerwyrms – eine der legendären Waffen von Sella dem Eroberer – mit sich geführt haben (siehe SL-Buch S.137).

Mehr über die Aslenen erfährst du im Erweiterungsband „Die Blutmarken“.

Ereignisse

Wähle aus den folgenden Ereignissen einige aus, wenn die Abenteurer das Aslenen-Lager besuchen:

Ein rauschendes Fest

Wer möchte, kann auf dem „Platz der Genüsse“ mit einem erfolgreichen Wurf auf DARBIETUNG Teil des bunten Treibens werden: Es wird getanzt, Rausch-Wein getrunken und Traumkraut geraucht. Wem hier kein Wurf auf AUSDAUER gelingt, findet sich irgendwann am nächsten Morgen in einem der Zelte wieder: Offenbar war es eine wilde Nacht. Außerdem fehlen 3W6 Kupferstücke, welche der oder die Glückliche im Laufe der Nacht ausgegeben hat. Wem der AUSDAUER-Wurf gelingt, dem ist es frei darüber zu entscheiden, welchen Sinnen und Genüssen der Nacht er oder sie sich hingeben will. Es ist gut möglich, dass Abenteurer hier neue Freundschaften (oder Liebschaften?) mit einer Galdanen-Sippe schließen.

Kampf um die Ehre

Ein Aslene findet Gefallen an einem Mitglied der Gruppe (eventuell im Rahmen des Ereignisses „Ein rauschendes Fest“). Dies erregt jedoch die Wut und Eifersucht eines anderen Aslenen. Der oder die Abenteurerin wird von einem Aslenen zum ehrenhaften Zweikampf herausgefordert. Die Abenteurerin muss den Kampf nicht annehmen, wird aber fortan als schwach angesehen, und die oder der Aslene, der mit ihr anbandelte wendet sich dem starken Aslenen-Kämpfer zu. Eventuell war die Abenteurerin nur Mittel zum Zweck, um die Eifersucht eines Aslenen zu schüren?

Ansonsten wird der Kampf geführt, bis einer der Kontrahenten *Gebrochen* ist. Als Waffen sind alle Nahkampf-Waffen erlaubt. Talismane sind als Glückbringer erlaubt, der direkte Einsatz von Magie oder Gift jedoch nicht. Der Kampf wird auf dem „Platz der Lieder“ ausgetragen.

Der Vulkan spricht

Wenn aus weiter Ferne ein Donnernrollen erklingt, oder in tiefer Nacht der Himmel glüht, dann spricht Horn zu seinem Volk: Der aktive Vulkan auf dem Meer bestimmt das Leben in Galuga: Sämtliche Feierlichkeiten verstummen binnen weniger Augenblicke, und das Reitervolk schaut gebannt gen Osten um zu erfahren, was Horn – ihr Gott – zu verkünden hat. Die Schamanen aller Sippen kommen zusammen und deuten die Zeichen. Erst, wenn der Rat der Schamanen gesprochen hat, kehrt das Lager langsam wieder zu seinem geschäftigen Treiben zurück. Die Orakel-Sprüche des Rats können dabei sehr unterschiedlich ausfallen:

- Zumeist verlangt Horn ein Opfer. Das können mehrere Schafen, Ziegen oder Rinder sein.
- Nur in äußerst seltenen Fällen kommt es zu einem menschlichen Blutopfer. Dieses muss sich freiwillig Horn auf glühenden Kohlen in Flammen darbringen.
- Manchmal bieten sich mehrere Aslenen aus verschiedenen Sippen als Opfer an. Dann wird in einem tödlichen Ritual-Kampf entschieden, welche Sippe die Ehre hat, Horn ein Opfer darzubringen.
- Schwelende Streitigkeiten zwischen Sippen werden häufig mit einem Urteil Horns beigelegt: In einem rituellen Zweikampf treten Kämpfer aus verschiedenen Sippen gegeneinander an. Es wird ein Kreis aus glühenden Kohlen ausgelegt: Zwei gehen hinein, nur Einer kommt heraus. Der Überlebende hat in Horns Augen Gerechtigkeit erlangt. Viele Blutfehden werden auf diese Weise ein für alle Mal beigelegt.
- Die Streitigkeiten zwei Sippen werden häufig auch mit einer Heirat beigelegt. Hierbei entscheidet das Wort Horns, ob über der neuen Verbindung ein Segen liegt. Falls nicht, so hat dies in der Vergangenheit schon zu blutigsten Sippen-Kämpfen geführt...

Sklavenhandel

Manchmal kommt es auch zum Verkauf von Sklaven im Lager. Hin und wieder sucht eine Gruppe von „Knochenfrettchen“ aus „Knochenmühle“ (siehe Kampagnenband „Zorn des Raben“) Galuga auf, und kauft den Galdanen-Stämmen Männer und Frauen ab, die sie auf ihren Raubzügen aufgegriffen haben. Nicht selten sind auch Zwerge oder Halbelfen darunter, welche gute Preise erzielen. Die Gefangenen werden häufig auf dem Vieh-Markt zur Schau gestellt, mit Lederriemen gefesselt und unter ständiger (nicht immer aufmerksamer) Bewachung gehalten.

Es ist möglich, dass Gefangene Kontakt mit den Abenteurern aufnehmen und sie darum bitten, sie zu befreien. Die Gegenleistung könnte ein Hinweis auf einen Schatz, eine Legende oder die Aussicht auf eine hohe Belohnung sein.

Nissbart hat gerade zwei Sklaven gekauft und hofft in den nächsten Tagen noch mehr gute Ware erstehen zu können:

- Den Meromannen-Zwerg Dolfg Grimm, der ursprünglich aus den Bergen bei den Ruinen von Klagefeste stammt. Er war auf dem Weg zu den Schmiedeinseln, um Waffen und Ausrüstung zu erstehen, als ein Galdanen-Trupp ihn ausraubte und gefangen nahm. Sollte er befreit werden, so verspricht er seinen Rettern einen sicheren Unterschlupf, sollten sie sich jemals in die von der Rostkirche besetzten Ruinen von Kalgefeste wagen. Es haben sich Widerstandsgruppen gebildet, die planen gegen die Rostkirche vor zu gehen. In den Bergen ist ein wichtiger Versammlungsort der Kirche. Es gibt Gerüchte, dass die Kirche eine große Zeremonie vorbereitet, zu deren Höhepunkt Zytera selbst dort erscheinen soll.
- Der Uhor-Ork Wotak ist der einzige Überlebende einer Gruppe von Jägern, die sich auf den Weg zum großen Wasser gemacht haben. Dabei wurde sie von Galdanen niedergeschlagen. Wotak ist sehr stolz und würde niemals um seine Befreiung betteln. Sollte er jedoch befreit werden, so bleibt er bei seinem Retter, bis er seine Schuld bezahlt hat – er kämpft einmal an seiner Seite. Wotak weiß außerdem Kaiser Hroka, dem Ersten und Besten zu berichten: Er herrscht weise, schlau, und stark über das „Auge der Rose“, einer alten Elfen-Festung.

Die Knochenfrettchen haben die Sklaven gerade für jeweils 10 Silber erstanden und planen sie für mindestens das Dreifache zu verkaufen. Nissbart lässt gerne mit sich verhandeln. Allerdings ist er nur bereit einen der beiden Sklaven zu verkaufen. Schließlich will seine Stammkundschaft – die Rostkirche – bedient werden.

Besuch des Piratenkapitäns

Hin und wieder legt ein besonders prächtiges Schiff am Landesteg vor Galuga an: Die „Horns Spieß“ ist ein Zweimaster, der auf beiden Seiten mit jeweils zwei Harpunen-Werfern ausgestattet ist: Dies macht das Schiff zu einem perfekten Waljäger – oder zu einem gefährlichen Piratenschiff.

Das Schiff bietet genug Platz für etwa ein Dutzend Seemänner und –frauen und macht einen äußerst robusten Eindruck, auch wenn man dem Schiff ansieht, dass schon diverse Ausbesserungen und Reparaturen durchgeführt wurden.

Kapitän Aslart wird von den anwesenden Sippen freudig begrüßt, denn der Kapitän kommt nie mit leeren Händen nach Galuga: Auch wenn er den Ort hauptsächlich dafür nutzt, um seine erbeutete Ware zu versilbern, so stiftet er immer mehrere Fässer Wein und häufig sogar einen großen Ochsen, um sich von seinem Volk Hochleben zu lassen. Die Sippenanführer dulden ihn dagegen nur ungerne im „Zelt der hohen Reiter“ – hat er sich diesen Platz ihrer Ansicht nach doch nicht ehrlich verdient. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis im Zelt Blut fließen wird.

Die „Schlangenaug“ war das erste Schiff seiner Art, das in der neu errichteten Werft von Fernhafen erbaut wurde: Finanziert vom Orden der Schlange und mit Hilfe der talentiertesten Handwerker der Ostküste war es gelungen das größte hochseetaugliche Schiff zu bauen, das die Küste der „Verbotenen Lande“ seit langem gesehen hatte.

Das Schiff war gerade auf seiner ersten Fahrt an der Ost-Küste unterwegs und ankerte vor einer Bucht, während die Mannschaft am Strand den gelungenen Start ihrer Jungfernfahrt feierte. Aslart und seine Sippe zögerten nicht lange, denn sie sahen, dass Horn ihnen eine Geschenk gemacht hatte: Leise schlichen sie sich heran und töteten die meisten der Feiernden, bevor diese wussten wie ihnen geschah. Der an Bord gebliebene Steuermann flehte um sein Leben: Er versprach den Aslenen die Kunst der Seefahrt zu lehren, wenn sie sein Leben verschonten. Aslart hielt sein Versprechen und seitdem ist Steuermann Mewitt Teil der Mannschaft – unfähig nach Hause zurück zu kehren, wo er wegen Hochverrats hingerichtet werden würde. Aslart hat dem Schiff einen neuen Namen: Unter „Hoprn's Spieß“ macht der Piratenkapitän seitdem die Ostküste unsicher.

Die Vision des Kapitäns

Kapitän Aslart steigt sein Ruhm zunehmend zum Kopf: Immer wieder hält er im stark berauschten Zustand großspurige Reden: Es sei falsch, dass sich die Völker der Aslenen unter Zertrome versammeln würden. Die Sippen können nur von einem Aslenen selbst angeführt werden, alles andere sei eine Schande für das stolze Reitervolk. Auch wenn die Quarden ihr Erbe längst vergessen hätten: Die Galdanen seien sich ihrem Erbe und ihrem Gott Horn immer treu geblieben. Er sei bereit die Sippen der Galdanen zu einen und sich sowohl auf den weiten Ebenen als auf dem Meer jedem die Stirn zu bieten, der es wagt sich dem wahren Volk Horns entgegen zu stellen!

Der betrunkene Steuermann

Steuermann Mewitt ist der einzige Überlebende der ursprünglichen Mannschaft der „Schlangenaug“, die Aslart nun „Horns Spieß“ getauft hat. Er unterrichtete die Aslenen, die sein Schiff kaperten, in der Seefahrt und wurde im Gegenzug verschont. Obwohl Mewitt weiß, dass er wegen Hochverrats nicht nach Hause kann, würde er nichts lieber tun als nach Fernhafen zurück kehren. Man trifft ihn in Galuga zumeist betrunken an, und teilt seinen Kummer mit jedem, der nicht aslenischem Blutes ist. Steuermann Mewitt kann eventuell dazu überredet werden, das Geheimversteck der Piraten preis zu geben oder dabei helfen, die „Horns Spieß“ zu stehlen. Allerdings muss ihm dafür eine straflose Heimkehr nach Fernhafen zugesichert werden. Als Beweis will er das Siegel des Psychopomps Aspis auf einem Pergament sehen, dass ihm Straffreiheit gewährt (Mewitt kann allerdings nicht lesen – jegliches Pergament mit dem Siegel des Ordens reicht aus, um ihn zu überzeugen). Kapitän Aslart steuert Galuga alle zwei Monate an.

Die Kaperung von „Horns Spieß“

Das Schiff wird nur von einer Handvoll Aslenen bewacht. Alle zieht es an die Lagerfeuer von Galuga um zu trinken, zu essen, zu rauchen. Wenn die Mannschaft schon etwas länger im Lager verweilt, kann es vorkommen dass die wachhabende Mannschaft deutlich angetrunken ihren Dienst verrichtet. Ein äußerst günstiger Zeitpunkt, um mit dem Schiff zu verschwinden. Sollten sich die Abenteurer allerdings dabei erwischen lassen, oder der Verdacht auf sie fallen, so sind sie fortan in Galuga nicht mehr Willkommen. Wie die Galdanen-Stämme von nun an mit den Abenteurern umgehen hängt in erster Linie davon ab, wie sie zu Kapitän Aslart stehen. Sollte der Kapitän leben, so setzt er ein hohes Kopfgeld auf die Ergreifung seines Schiffes und dessen Diebe aus...

Die Plünderung des Piratenverstecks

Das Versteck von Kapitän Aslart liegt in einer nur von der See-Seite zu erreichenden Höhle auf einer kleinen Insel in der Bucht von Beilfar. Von hier aus starten alle Kaperfahrten, die sich nördlich bis in die Nähe von Fernhafen erstrecken.

Das Versteck wird von einem ausgewachsenen Riesen-Kraken bewacht, der sich immer in der Nähe des Höhlen-Eingangs aufhält. Der Krake gibt sich mit einem Opfer in der Größe eines Menschen zufrieden und lässt jedes Schiff danach passieren. Kapitän Aslart nutzt dafür in der Regel ein bis zwei auf Raubfahrt gefangene Matrosen, um das Monster zufrieden zu stellen.

MONSTER:

- Werte des Kraken: SL-Buch S.112
- STÄRKE 18, RÜSTUNG 5

SCHÄTZE (SL-Buch S.190):

- W6 kostbare getragene Funde,
- W6 kostbare Funde in einem Versteck
- 2W6 Gold-Schuppen eines Drachen. Die Gefährtin des getöteten Drachen wird den Besitzer der Schuppen in W6 Wochen finden und die Schuppen zurück verlangen...

Das Treffen der Sippen

<https://rpgcharacterart.tumblr.com/image/155115701906>

<https://i.pinimg.com/originals/91/0b/35/910b35bb254foa22c9f76efdd8450532.jpg>

Die Stimmung im Lager wird angespannt, als eine weitere Sippe das große Lager von Galuga erreicht: Die **Thurna-Sippe** mit seiner **Anführerin Rak'Bira** ist der Einladung der **Arola-Sippe** mit ihrem **Anführer Temmot** gefolgt, der eine seit langen Jahren anhaltende Fehde beilegen möchte. Beide Stämme zählen jeweils etwa 30 Männer und Frauen. Die Anspannung ist fast mit Händen zu greifen.

Die Auroa-Suppe ist bereits seit einigen Tagen in Galuga. Im Laufe des Tages trifft auch die Thurna-Sippe ein: Die Trommeln an den Feuern verstummen, als die Sippe – angeführt von einer stolzen Rak'Bira – in Galuga einreitet. Die Sippenführerin trägt langes, geflochtenes Haar und Dutzende Armreife aus Bronze und Gold. Ein besonderer Blickfang ist jedoch das reich verzierte Haarbandband, auf dem ein geradezu hypnotisch blau schimmernder Edelsteinsplitter auf der Stirnseite prangt.

Die Halblingfrau Euronda Wiesling scheint von der Erscheinung Rak-Bira wie verzaubert zu sein – oder ist es lediglich wegen ihres blauen Steins...?

Die beiden Anführer vollziehen ein sehr langes und förmliches Begrüßungsritual zu Pferd, welches viele traditionelle aslenische Grußworte und fast schon an kleine Tänze erinnernde Bewegungen beinhaltet, die allesamt die Stärke der eigene Sippe aber auch den formalen Respekt vor dem Gegenüber betonen sollen. Die Zeremonie dient auch bereits dazu, den Gesprächspartner für die anstehenden Verhandlungen einzuschätzen: Ist er in guter körperlicher Verfassung, vertritt er seine Position mit Stärke oder lässt sich ein Anflug von Schwäche erahnen?

Während sich die beiden Sippen unter das Lager-Volk mischen und sich dabei gegenseitig misstrauisch beäugen, ziehen sich die beiden Anführer schließlich in das „Zelt der Hohen Reiter“ zurück, das während der Gespräche auch von keinem anderen Sippenanführer beansprucht wird, um dem Ziel der Einigung der Galdanen-Sippen einen Schritt näher zu kommen. Zur Feier des Tages spendiert die Schlachterin Euronda Wiesling einen Ochsenbraten, der am Platz der Genüsse über das Feuer gehängt wird. Die Händler im Lager machen gute Preise für Wein, Schnaps und Tabak. Schon bald steigt die Stimmung wieder.

Ein Auftrag

Sollten sich die Abenteurer gut mit der Halblingfrau Euronda gestellt haben, so könnte sie die Gruppe beauftragen, für Frieden im Lager zu sorgen: Zwist ist immer schlecht fürs Geschäft. Als Außenstehende und somit Unparteiische könnten die Abenteurer eventuell von allen Seiten respektiert – oder zumindest nicht in Stammes-Zwistigkeiten hineingezogen werden. Sollten sie es schaffen, dass die Verhandlungen der beiden Sippen ohne Störungen stattfinden können, und sich die beiden Gruppen nicht gegenseitig bekriegen, so zahlt sie jedem 5 Silberlinge. Streit und Fehden sind schlecht fürs Geschäft – und Euronda hat ein langfristiges Interesse daran, dass die Reiterclans auch zukünftig Galuga als besten Anlaufpunkt für Verhandlungen und Geschäfte aufsuchen.

Eurondas zweiter Auftrag

Euronda wendet sich an Yola, um von ihr ein Traumgift zu erstehen – nichts Tödliches: Nur etwas, um die beiden Anführer während ihrer Verhandlungen im „Zelt der Häuptlinge“ soweit auszuschalten, dass es ihr gefahrlos möglich ist den Edelstein zu stehlen. Sie hofft darauf, dass es beiden Anführern so peinlich ist, die Kontrolle verloren zu haben, dass der Rak'Bira den Verlust des Steins nicht weiter ansprechen wird.

Die Schwarzschwinge schlägt zu

In der Tat geschehen im Laufe des Tages diverse Zwischenfälle, die allesamt von der **Händlerin Yola** herbeigeführt werden: Sie ist ein Mitglied der „Schwarzschwinge“ (SL-Buch S.37), einem Geheimbund des Raben-Gottes Corax. Die Schwarzschwinge haben es sich zur Aufgabe gemacht, die Rabenlande von den Menschen zu säubern. Daher versucht Yola alles, um die Aslenen aufeinander zu hetzen, bevor sie aus dem Lager flieht.

Yola händigt Euronda auch kein harmloses Traumgift aus: Stattdessen versorgt sie die Halblingfrau mit einem absolut tödlichen Gift, und sorgt anschließend dafür, dass die Knochenfrettchen Euronda aus dem Weg zu schaffen – mit dem Hinweis, dass sie den Aslenen vermutlich eine ganze Reihe von wertvollen Mondsteinen gestohlen habe. Irgendjemand muss sich um dieses Problem kümmern. Endgültig... Sonst ist der Friede an diesem Ort in Gefahr...

Es gibt Streit

- Am „Platz der Genüsse“ beschuldigt Vetyra, eine Galdane der Arola-Sippe, ein Mitglied der Thurna-Sippe des Diebstahls: Ihre Flasche Rauschwein ist leer, doch sie hatte sie gerade erst erworben und nur einen Schluck daraus getrunken. Doch eine Reiterin der Thurna-Sippe, mit der sie sogar auf den anstehenden Frieden anstieß und ein altes aslenisches Lied sang, muss den Wein getrunken haben, als sie das Feuer zum Wasser lassen verlies. Die Beschuldigte weist dies von sich und bezichtigt die Arola-Sippe als notorische Lügner. Trotz der bereits stark berauschten Aslenen droht hier eine große Keilerei oder sogar Schlimmeres. Wer sich gut am Lager umschaute, der bemerkt, dass unweit des Lagers eine Flasche Rauschwein umgekippt und ausgelaufen auf dem Boden liegt. Vetyra gibt zu, dass es ihre Flasche gewesen könnte. Aber sie ist sich sicher, dass jemand sie vom Lagerfeuer entfernt und ausgeschüttet hat. Wer für 5 Kupferstücke eine neue Flasche kauft, kann sie aber besänftigen und das Schlimmste verhindern.
- Am „Platz der Lieder“ singt ein Sänger der Thurna-Sippe auf dem großen Podest eine der großen berühmten aslenischen Balladen, welche von dem Verlust der geliebten Heimat handelt, wird aber ständig von einer kleinen Gruppe der Arola-Sippe gröhrend übertönt. Sie singen nicht schön, aber dafür deutlich lauter und sind bereits stark alkoholisiert. Nicht nur die Thurna-Sippe ist außer sich und macht den „Sängern“ der Arola-Sippe klar, dass sie hier unerwünscht sind und sich am „Platz der Genüsse“ ihrem Wein hingeben sollen. Doch die reagieren nicht und singen lachend weiter. Auch Galdanen anderer Sippen reagieren zunehmend gereizt, was die Reiter der Thurna-Sippe natürlich ausnutzen, um alle Anwesenden auf die grölenden Störenfriede der Arola-Sippe aufzuhetzen. Diese singen immer ungehemmter und lauter. Wenn es den Abenteurern gelingt die Situation entschärfen und die Weinschläuche der Betrunkenen untersucht werden, so stellt sich heraus dass sie nicht Wein sondern äußerst starken Kallwinger Kräuterschnaps enthalten, den die Reiter viel zu schnell und viel zu hastig getrunken haben. Die Schläuche müssen teuer gewesen sein. Oder wurden sie aus Versehen viel günstiger als Wein verkauft? Die Schamanin Rotni führt Kallwinger Kräuterschnaps in ihrem Angebot, von dem sie auch einige Flaschen in den letzten Tagen verkauft hat. Da ihre Augen aber nicht die besten sind, kann sie nur wenige Käufer identifizieren.
- An der Koppel drehen einige Rinder der Thurna-Sippe durch: Sie torkeln über die Koppel, brüllen aus voller Kehle und versuchen immer wieder die Absperrung zu durchbrechen. Einige Arola-Galdanen halten die Rinder der Thurna-Sippe für tollwütig und fordern, dass sie sofort notgeschlachtet und verbrannt werden. Dies führt zu wilden Beschimpfungen aus beiden Lagern und es droht eine weitere Eskalation. Wer die Tränke der Tiere untersucht, der kann zwar nicht außergewöhnliches riechen oder schmecken, doch im Fackellicht kann einem geschulten Auge eine grünliche Färbung des Wassers auffallen: Das Wasser wurde mit starkem Schnaps versetzt, welches die Tiere herum torkeln ließ. Die Tatsache, dass man nichts davon schmeckt oder riecht deutet auf einen Zauber oder ein besonderes Mittelchen hin, welches den Alkohol verschleiern sollte.

Die Wurzel des Übels

Die Toten im „Zelt der Hohen Reiter“

- Im späteren Verlauf der Nacht wird man Rak'Bira, die Anführerin der Thurna-Sippe und Temmot, den Anführer der Arola-Sippe im „Zelt der Hohen Reiter“ tot vorfinden: Beide liegen auf Web-Teppichen inmitten ihres Festmahls (Ochsenbraten) und ausgelauener Weinschläuche. Beide wurden vergiftet. Vor Angst, dem Gegenüber eine Schwäche zu offenbaren, haben sie die ersten Anzeichen von Unwohlsein ignoriert, bis es für beide bereits zu spät war.
- Die Wachen berichten, dass die Halblingfrau Euronda Wiesling als Letzte das Zelt betreten habe, da sie sich um das Festmahl der beiden Anführer gekümmert habe. Sobald sich herumspricht, was passiert ist, droht die Situation zu eskalieren: Auch wenn beide Anführer tot sind, so beschuldigen sich doch beide Seiten gegenseitig für den Mord verantwortlich zu sein.
- In Eurondas Haus sind derweil die Knochenfrettchen dabei, Euronda zu verprügeln. Nissbart will wissen, wo die Mondsteine versteckt sind, bevor er die Diebin umbringt...

Ermittlungen der Abenteurer

- Sollten die Abenteurer rechtzeitig auf die Idee kommen, dass hier jemand gezielt Unfrieden stiftet und nun die Anführer der Stämme im „Zelt der hohe Reiter“ informiert werden sollten, so müssen sie die Wache mit einem Wurf auf MANIPULATON-1 (Wache: VE₃ Menschenkenntnis 1, Rep: 3) davon überzeugen, dass die Störung wirklich erforderlich ist. Dies muss allerspätestens kurz nach dem „Koppel“-Zwischenfall geschehen, ansonsten finden sie die Anführer des Thurna und des Arola Stammes nur noch tot vor.
- Sollten die Abenteurer schnell genug gewesen sein, so können sie die Sippenführer ohnmächtig im „Zelt der hohen Reiter“ antreffen und mit einem Wurf auf HEILEN retten. Euronda geht es zu diesem Zeitpunkt noch gut, sie muss allerdings gegen Übergriffe geschützt werden: Ein wütender Mob fordert, dass sie sofort „Horns Feuer“ übergeben wird. Die Halblingfrau bestreitet, etwas mit dem Mord zu tun zu haben. Wenn man sie befragt, so berichtet sie, dass sie das Festmahl selbst zusammengestellt hat und dafür auch Zutaten wie Gewürze und getrocknete Früchte bei allen anwesenden fahrenden Händlern erworben zu haben. Auch Euronda wird dann plötzlich blass um die Nase: Ihr geht es zunehmend schlechter...
- Kann sie gerettet werden, und kommt die Sprache auf Wein, so kann sie schwach davon berichten, dass die Händlerin Yola ihr mehrere Flaschen ihres besten Rauschweins und eine Flasche Kallwinger Kräuterschnaps für nur 2 Silberlinge verkauft, ja geradezu aufgedrängt habe: Sie sagte, es wäre ihr eine Ehre ihren Teil dazu beizutragen, dass an diesem geschichtsträchtigen Tag endlich ein Frieden zwischen den beiden Galdanen-Sippen verkündet werden könne.

Yolas Flucht

- Die Händlerin Yola versucht in der Zwischenzeit zu entkommen: Dazu legt sie ein Feuer bei den Händlerwagen und zündet auch ihren eigenen Wagen an. Das Feuer droht auf die anderen Wagen über zu springen: Mittels KRAFT müssen 3 Erfolge gesammelt werden, um die umliegenden Wagen in Sicherheit zu bringen, bevor das Feuer noch mehr Schaden anrichtet. Die Galdanen sind aufgrund des Feuers verunsichert: Sie glauben ihr Gott Horn ist erzürnt und wagen es nicht, das Feuer zu löschen. Yola begibt sich unterdessen in Richtung Hafen und versucht mit Eurondas kleinem Fischerboot zu fliehen. Auf dem Hafensteig liegen einige schwarze Rabenfedern, die vom Wind empor geweht und über das Meer getragen werden. Wer sich rechtzeitig zum Hafen begibt, kann das kleine Segelboot noch an der Küste sehen, wie es sich schnell entfernt. Sollte die Gruppe mit einem Boot oder Schiff nach Galuga gekommen sein, so können sie die Verfolgung aufnehmen: Vergleichender (Segeln)-ÜBERLEBEN Wurf (Yola: VE₄, Überleben 2).
- Yola wird sich den Abenteurern nicht ergeben und kämpft bis zum Tod. Wenn die Abenteurer sie einholen, so setzt sie ihren Bogen und drei Giftpfeile ein, bevor sie sich im Nahkampf mit ihrem vergifteten Flachion wehrt. Das Gift ist ein Todes-Gift der Stärke 6. Sollten die Abenteurer sie doch lebend fangen, so können sie ihr nur unter massivem Einsatz von Zauberei Geheimnisse über den Kult der „Schwarzschwinger“ entlocken. Yola wird jede Gelegenheit nutzen, ihre Geheimnisse mit ins Grab zu nehmen.
- Yola eignet sich gut als wiederkehrende Antagonistin der „Schwarzschwinger“. Sollte die Gruppe ihr also eine Chance geben um zu entkommen, dann lasse dies zu und bringe sie an einem anderen Abenteuerschauplatz zurück.

Galuga

Das Zelt-Lager der Galdanen-Aslenen liegt nahe am Meer und ist genau genommen kein richtiges Dorf: Vielmehr ist es ein fester Platz, den die Galdanen-Stämme immer wieder besuchen um Neuigkeiten auszutauschen und zu handeln. Da hier keine Quarden-Aslenen mit festen Behausungen geduldet werden gibt es nur eine sesshafte Halbbling-Frau, welcher es erlaubt wurde am Strand einen Anlegesteg und eine Hütte zu errichten.

Galuga ist kein ungefährlicher Ort: Das heiße Temperament der Galdanen sorgt immer wieder für Konflikte im Lager. Ihre starke Abneigung gegen Erlensländer und alles, was auch nur im Entferntesten in Verbindung mit dem Dämonenzauberer Zygofer stehen könnte, führt regelmäßig zu Ärger.

Es heißt, dass der berühmte Piraten-Kapitän Aslart, der mit dem Zweimaster „Horns Spieß“ die Küstenregion von Fernhafen bis nach Mühlenmund unsicher macht, schon des Öfteren in Galuga gesehen wurde. Bei jedem seiner Besuche sollen rauschende Feste gefeiert werden.

Nur die mutigsten Händler trauen sich somit nach Galuga – und werden häufig genug dafür belohnt: Hier lassen sich vortreffliche Geschäfte machen und die Schamanen der Galdanen gelten als äußerst fähig in der Herstellung von mächtigen Schutz-Amuletten.