

Der Schrecken der Sierra Alta

Midgard-Regeln

Das Abenteuer spielt in Cantaladra. Die Abenteurer werden gebeten, Bischof Suger nach Gran Altradra zu begleiten. Da heftige Stürme die Küste verheeren, muss die Gruppe den Landweg nehmen. Die Aufgabe ist dreigeteilt: Der Landstrich wird seit einiger Zeit von Wölfen heimgesucht und es verschwinden wiederholt Menschen. Dahinter steckt ein Todloser, ein schwarzer Hexer, der vor drei Generationen in einer Höhle eingemauert wurde und nun durch einen Zufall wieder befreit wurde. Die Legende wird ausgenutzt von einem geldgierigem Thaumaturgen, der Menschen entführt, um sie als Sklaven in einem geheimen Bergwerk schuften zu lassen sowie von einer Räuberbande, die den missratenen Sohn des Grafen Manuelo zum Anführer hat.

Der Weg durch die Wüste

Die Abenteurer befinden sich in einer Hafentaverne in der alzagrischen Stadt Siwurat. Sie haben hier wie andere vor dem Sturm Schutz gesucht. Ein Bischof aus Logres erscheint mit zwei Leibwachen. Die beiden Leibwachen sehen krank aus (sie haben sich beide den Magen verdorben). Suger sucht nach einer Leibwache, die ihn durch die Wüste nach Cantaladra bringt, da der Seeweg durch den Sturm blockiert ist. Er bietet insgesamt 500 GS. Die Reise geht auf einem Karawanenweg Richtung Gran Altradra. Es besteht die Möglichkeit, in Karawansereien oder Pilgerhäusern zu übernachten. Für entstehende Kosten kommt der Bischof auf. Auf dem Weg durch die Wüste kommt es zu folgenden Ereignissen:

Wüstenräuber

In: m50

Grad 2 LP15 AP15 Res+11/13/11 LR Gw70 St70 B24 Abwehr+12
Angriff: Krummsäbel+7 (1W6+2), Bogen+7 (1W6), Stoßspeer+7 (1W6+2)
Bes.: Kamelreiten+12, Kampf zu Kamel+7, Raufen+7 (1W6-3)

Riesenskorpion

Grad 3 LP 15 AP 20 Res+10/10/10 PR Gw40 St80 B24 Abwehr+12
Angriff: 2x Scheren (1W6) oder Giftstachel (1W6-2 +1W6 Gift)
Bes.: Tarnen+12

Die Sierra Alta

Bereits aus der Ferne sind die Berge der Sierra Alta zu erkennen, die im Westen ansteigen und im Osten auslaufen. Eine einfache Straße führt bergauf. Die Landschaft ist zwar karg aber die Vegetation nimmt zu, wie die Hitze abnimmt. Nach einer Wegstunde wird eine imposante Festung erreicht, über der rote Banner mit einem weißen Auge wehen.

Es handelt sich um die Festung der Roten Ritter mit dem Namen Castello de los Santos Pablo Mayor, kurz „Pablomayor“. Hier endet der Auftrag Bischof Sugers, da er von nun an unter dem Schutz der Roten Ritter reisen wird. Die Abenteurer erhalten jeder 500 GS für ihren Begleitschutz.

Die Bitte des Kastellans

Die Abenteurer werden dem Kastellan Rodrigo da Pablomayor vorgestellt, einem berühmten, hünenhaften, löwenmähnigen Ordensritter mit großer charismatischer Ausstrahlung (Au 90, pA 100). Da die Abenteurer nun quasi arbeitslos sind, schlägt

er ihnen vor, in die kleine Stadt Vallotaraca zu reisen, die nur einen Tagesmarsch entfernt liegt. Der dortige Ältestenrat hatte vor drei Tagen den Orden um Hilfe gebeten, die ihm aber nicht gewährt werden könnte, da der Orden nur Pilger beschützen, sich in örtliche Belange aber nicht einmischen darf. Auf Nachfragen erläutert er, dass der hiesige Fürst, Graf Manuело da Taracastro, sich - laut Angaben der Bewohner Vallotaracas - nicht um ihre Probleme kümmern würde. Genaueres kann der Kastellan nicht mitteilen, er erinnert sich, dass in letzter Zeit angeblich einige Menschen spurlos verschwunden sind und dass vermehrt Wölfe umherstreifen. Rodrigo lässt durchblicken, dass eine entsprechende Abhilfe nicht nur ein gottgefälliges Werk, sondern auch seinen ausdrücklichen Segen hätte. Sein Verhältnis zu Graf Manuело beschreibt er auf Nachfragen als „nicht unproblematisch“, ohne auf nähere Einzelheiten einzugehen.

Vallotaraca

In einem grünen Tal voller Oliven-, Kork-, Orangen-, Kastanien- und Zitronenbäumen, Schaf- und Ziegenweiden sowie Äckern und Feldern windet sich der Fluss Taraca. In einer Flussschleife erhebt sich auf einem Hügel die Kleinstadt. Sie ist zwar nicht eigentlich befestigt, liegt aber strategisch günstig, so dass einerseits nur zwei Wege in steilen Serpentinien hineinführen und die äußere Häuserfront wie eine Außenmauer dient.

An beiden Stadttoren hängen mehrere frisch abgezogene Wolfsfelle. Die Bewohner sind freundlich. Im Innern der Stadt spenden die schmalen, schattigen Gassen etwas Kühle. Am einzigen Platz der Stadt steht das einzige Gasthaus, das „El Draca Murador“, frei übersetzt „Zum Drachentöter“. Es macht einen gemütlichen, sauberen Eindruck.

Das Preise des Gasthofes sind günstig. Zum Gasthof gehören Einzel-, als auch Mehrbettzimmer, ein großer Schank- und Speiseraum, ein Stall und ein Bad. Geführt wird der Gasthof von der 13köpfigen Familie Bodega in der 4. Generation. Familienoberhaupt ist die ca. 90jährige Esmeralda (pA90, Menschenkenntnis+14, Sagenkunde+16, märkisch+4, samagnisch+8, alzagrisch+6, logrisch+4, estarunisch+8), die zugleich inoffizielle Dorfälteste ist, jeden kennt und alles weiß, aber nicht alles preisgibt. Sie hat einen Stammpfad neben der Eingangstür und ihr Wort ist Gesetz.

Da die Abenteurer sehr auffallend sind, erscheint auch prompt der Ältestenrat, angeführt vom Bürgermeister, der 180 GS (für alle) anbietet, sowie frei Kost und Logis und je ein schönes Pferd und ein großes Fass Wein und den ewigen Dank der Bewohner von Vallotaraca sowie den Segen Cagors.

Fragen die Abenteurer nach dem Auftrag, wird ihnen - verschwörerisch - gesagt: „El Terrors dey Sierra Alta“ sei wieder zurück! Fragen die Abenteurer nach, wenden sich die Blicke des Ältestenrates Esmeralda zu, die die Abenteurer heranwinkt, den Ältestenrat entlässt und alles übrige regelt.

„Vor drei Generationen, ich war noch ein kleines Mädchen, gab es Bürgerkrieg in Alzagara und ihre Krieger zogen sich aus unseren Bergen zurück. Später kamen Ritter und Ordensritter, aber in der Zeit dazwischen herrschte Gewalt. Glücksritter, Räuberbanden und andere Gesetzlose tyrannisierten die Landbewohner. Aber am schlimmsten waren „El Lobo Sorcero“, der „Wolfshexer“, und „El Grajonegro“, die „Schwarze Krähe“, die gemeinsam auch „El Terrors dey Sierra Alta“, der „Schrecken der Sierra Alta“, genannt wurden. Zwei Schwarzkünstler, die Wölfe und Krähen an

sich banden, Menschen entführten und quälten und eine Schreckensherrschaft aufbauten. Sie wurden von den guten Rittern besiegt. Der Wolfshexer wurde ertränkt, die Schwarze Krähe in seiner eigenen Höhle eingemauert. Nun sind sie wieder da und der Tod geht um in der Sierra Alta ...“

Aus dem Ort Vallotaraca und der direkten Umgebung werden 10 Menschen vermisst, 6 Männer, 2 männliche Jugendliche und 2 männliche Kinder.

Der Dorfpriester kann ihnen 5x Weihwasser und 2 Heiltränke überlassen.

A - Die Räuber

Der missratene Sohn des örtlichen Fürsten, Graf Manuelo dey Taracastra, Manolo, hat insgeheim mit seinen Zechkumpanen eine Räuberbande gegründet und beraubt aus Langeweile ehrbare Bürger. Sein bester Freund hatte daran einen erheblichen Anteil, denn er ist vom Geist des Hexers El Lobo Sorcero besessen. Ihr „Hauptquartier“ befindet sich im Gasthof der Kleinstadt Duarco, im „Wilden Mann“. Zur Bande gehören der Wirt, seine Tochter und zwei Knechte und drei Mägde, die mehr als nur Getränke servieren. Der Graf weiß inzwischen vom ungesetzlichen Tun seines Sohnes, seine Liebe zu ihm hindert ihn jedoch an einem harten Durchgreifen. Die Räuber nutzen die Ruine der ehemaligen Burg Vallohada im gleichnamigen Tal als Unterschlupf und Schatzversteck. Die Räuber tragen Umhänge und Masken aus Wolfsfellen und sorgen mit entsprechenden Gerüchten dafür, dass das Vallohada-Tal gemieden wird (Vallohada = Tal der Feen, Fluch über der Burg, El Lobo Sorcere ist wieder da.) darüber hinaus haben die Räuber 30 entführte Menschen an den Thaumaturgen Fernando dos Montanos als Sklaven verkauft. Sie haben sogar einen Priester mit Eskorte überfallen und getötet, die eine Reliquie des St. Cord transportiert haben.

Duarco

Die Ortschaft Duarco ist Vallotaraca ähnlich, aber kleiner und ärmer. Hier und aus der Umgebung werden 18 Menschen vermisst, allesamt männlich vom 8 bis zum 35 Lebensjahr. Die Einwohner sind eingeschüchtert und misstrauisch.

Es gibt nur einen Gasthof, den „Wilden Mann“.

Jago	Gastwirt des „Wilden Manns“ und Hehler	clever, kann sich gut verstellen	Grad 1 LP10 AP8 St50 Res+10/13/10 Gw50 TR B24 Abwehr+10 Angriff: Keule +4 Bes: Beredsamkeit +11, Menschenkenntnis +12
Miranda	Tochter von Jago	Schlampe, träumt von einer Heirat mit Manolo	
Beppo	Knecht von Jago	beschränkt, gehorcht Jago aufs Wort, liebt Miranda abgöttisch	Grad 1 LP12 AP12 St50 Res+8/10/8 Gw50 TR B20 Abwehr+10 Angriff: Keule +4
Alonso	Knecht von Jago	Schurke	Grad 1 LP12 AP12 St50 Res+8/10/8 Gw50 TR B20 Abwehr+10 Angriff: Keule +4
Isabel	Magd von Jago	Schlampe, Dirne	
Evita	Magd von Jago	Schlampe, Dirne	

Inez	Magd von Jago	Schlampe, Dirne	
------	---------------	-----------------	--

Vallohada

Am Ende des Tales liegt die Ruine einer kleinen Burg; nur das Untergeschoss und der Keller sind bewohnbar, der Rest ist verfallen. Auf dem ehemaligen Friedhof der Burg sind die Leichen von fünf Überfallenen verscharrt. Im Keller befindet sich ein Teil der Beute, u.a. Wertsachen (500 GS), ein Langschwert +1/+1, ein Streitkolben+1/+1 und ein Dolch +1/+1, sowie die Reliquie des St. Cord (wie „Austreibung des Bösen“, Berührung erforderlich, muss von Neu-Cagoriten angewendet werden).

In dem Tal leben einige Feen, die ihren Schabernack treiben. Mit viel Überredungskunst können die Feen überzeugt werden, den Abenteurern zzu helfen. Sie wissen von dem Besessenen und fürchten ihn.

Feen

Grad 1 LP 5 AP 5 Res+13/15/13 OR Gw100 St10 B4/48 Abwehr+10
Angriff: -
Bes.: Zaubern+13 (Schlaf, Macht über Unbelebtes, Heilen von Wunden, Zähmen

Die Räuber

Manolo dey Taracastro	Hauptmann, Sohn des Grafen Manuelo dey Taracastro	intelligent, hitzköpfig, skrupellos, verzogen, arrogant	Grad 3 LP16 AP20 St80 Res+12/14/12 Gw80 LR B24 Abwehr+12 Angriff: Langschwert +8
Sebastaio dey Vallohada	Sohn des verarmten Landadligen von Vallohada	Ist von Geist des SHx El Lobo Sorcero besessen	Grad 2 LP14 AP14 St80 Res+11/13/11 Gw70 LR B24 Abwehr+12 Angriff: Langschwert +7 Res+5/5/5 durch den Geist von El Lobo Sorcero
Virgilio dos Tresmolina	ehemaliger Hofbarde des verarmten Landadligen von Vallohada	eingebildeter Schönling, Frauenheld	Grad 2 LP12 AP12 St50 Res+12/14/12 Gw80 LR B24 Abwehr+11 Angriff: Rapier +7, Armbrust+5
Adhemar	märkischer Söldner, ehemaliger Kastellan von Vallohada	skrupellos, gewalttätig	Grad 2 LP16 AP20 St90 Res+10/12/10 Gw70 LR B24 Abwehr+12 Angriff: Langschwert+8, Armbrust+6

B - Der Thaumaturg

Im Tal Gargantabol (= Tal der Bäume) lebt der reiche Thaumaturg Fernando dos Montanos in einem neu errichteten, großen Landsitz mit eigenem Alchimielabor. Fernando stellt unter anderem Zauberoel her. Durch Zufall ist er auf eigenem Grund und Boden auf Mithril gestoßen, aus dem man Alchimistenmetall herstellen kann. Da er jedoch nicht die möglichen Mittel zum Abbau hatte, tat er sich mit Dunkelzwergen zusammen, heuerte Abschaum als Aufseher an und ließ Menschen entführen, die in

dem Bergwerk und neuerdings auch in dem Zauberöl-Werk arbeiten müssen. Die Dunkelzwerge stehen in Kontakt zu dem Todlosen Schwarzhexer Grajonegro.

Fernando ist jovial, aber man merkt ihm seine Geldgier an. Besichtigungen seines Zauberölwerkes lässt er nicht zu

Das Gelände ist durch eine Palisade gesichert und wird von 10 Aufsehern und zwei Hunden gut bewacht. Es gibt einen Sklavenpferch, ein Zauberölwerk, eine Villa und mehrer kleine Gebäude für Pferde, Gesinde und sonstiges sowie den Eingang zur Mine, wo sich 5 Dunkelzwerge aufhalten.

Im Labor befinden sich diverse Zaubermittel im Wert von 2.000 GS, 5 Heiltränke, 5x Gift (1W6), in einem Kellerversteck befinden sich eine Truhe mit Geld (250 GS) sowie 3 Barren Mithril (1.500 GS). Die Diener des Fernando in seinem Anwesen fliehen bei Gewaltanwendung. Außerdem gibt es reichlich Zauberöl.

Fernando	Thaumaturg	jovial, gierig	Grad 5 LP10 AP30 St40 Res+13/15/13 Gw40 LR B24 Abwehr+13 Angriff: Magierstab +6 (+ „Blitze schleudern“, ABW 5%) Zaubern + 15 (Angst, Fesselbann, Macht über Menschen, Macht über Unbelebtes, Zauberschloss, Zauberschlüssel)
Aufseher		loyal, brutal	Grad 1 LP12 AP12 St650 Res+10/12/10 Gw650 LR B24 Abwehr+10 Angriff: Keule +5
Wachhund			Grad 1 LP10 AP10 St60 Res+10/12/10 Gw50 TR B30 Abwehr+10 Angriff: Biss+5 (1W6)
Dunkelzwerge		heimtückisch	Grad 1 LP10 AP10 St50 Res+12/14/12 Gw80 TR B24 Abwehr+10 Angriff: Dolch+4, Speer+4

Plan von Landsitz, Bergwerk und Zauberöl-Werk, Sklavenpferch

C - Der Schwarzhexer

Grajonegro wurde vor ca. 90 Jahren in seiner eigenen Höhle eingemauert. Sein Hass hat ihn seinen Tod überdauern lassen. Vor ca. einem Jahr fanden ihn Dunkelzwerge beim Graben eines Stollens. Grajonegro hat sofort die Führerschaft über sie angetreten und beabsichtigt, wieder Macht zu erlangen. Er ist jedoch vorsichtig geworden und hat sich einstweilen auf das Auskundschaften der Umgebung mit Hilfe seiner Krähen und das Ansammeln von Reichtum (aus dem Bergwerk) konzentriert. Er hofft, den Thaumaturgen Fernando und die Räuber von Vallohada zu seinem Werkzeug zu machen.

Die Höhlen der Dunkelzwerge

Vom Bergwerk führt ein Stollen zu den Höhlen der ca. 30 Dunkelzwerge. Darin haust auch eine Spinne. Außerdem sind dort drei primitive Fallgruben angelegt worden (4 m tief). Die Dunkelzwerge sind Feige und attackieren nur aus dem Hinterhalt. In der Versammlungshöhle befindet sich ein primitiver Altar, auf dem Wertgegenstände (150 GS) und viel Tand liegen, aber auch magische Waffen +1/+1 (je nachdem).

Dunkelzwerge		heimtückisch	Grad 1 LP10 AP10 St50 Res+12/14/12 Gw80 TR B24 Abwehr+10 Angriff: Dolch+4, Speer+4
--------------	--	--------------	--

Riesenspinne			Grad 3 LP12 AP12 St80 Res+11/13/11 Gw70 KR B24 Abwehr+12 Angriff: Biss +5 (1W6-2), Giftstachel (Lähmung)
--------------	--	--	--

Grajonegros Höhle

Der eigentliche Eingang zu Grajonegros Höhle im Valle dey Grajos wurde zugemauert. Dahinter befinden sich mehrere in den Fels geschlagene Räume, die aber von Grajonegro nicht mehr benutzt werden.

Grajonegro	Untoter	böse	Grad 7 LP- AP- St40 Res+17/19/17 Gw50 OR B12 Abwehr+8 Angriff: - Zaubern +17 (alle in der Liste, außer untypische) Bes.: feuerempfindlich
Krähe		böse	Grad 1 LP6 AP6 St20 Res+12/14/12 Gw90 OR B6/B36 Abwehr+10 Angriff: Hacken +5 (1W6-2), Schwarmangriff+4 (1W6), LP&APx10