

Erzähl



Das Älfenherz

• Eine Sage aus dem hohen Norden Hladingords •

von Dennis Engelhard

Lieber Meister,

Herzlich willkommen zur ersten großen Saga für EPOS. Dieser Band soll Dich und Deine Helden in den hohen Norden Hlúdingards entführen und Euch ein paar der Mythen ergründen lassen, die sich um das Eisreich in den Bergen ranken. Dabei werden zwei der wichtigsten Sagen des Nordens besonders im Mittelpunkt stehen: Die Walküren und ihre Aufgabe in der Welt der Sterblichen, sowie der wahre Hintergrund der beiden Alfenvölker des Nordens.

Die Saga selbst wird zudem von langen Reisen beherrscht. Es wartet kein detaillierter komplizierter Handlungswirrwarr voller Intrigen auf die Helden - dies soll nicht heißen, dass es nicht zu einigen Überraschungen und Umschwüngen kommen wird, jedoch ist der Verlauf einfach gestrickt und wird durch häufige Reisesequenzen aufgelockert. Oft sind die Helden mehrere Wochen lang von einem Ort zum anderen unterwegs und müssen sich durch die Wildnis kämpfen. Hier gilt es, dass die Charaktere lernen, sich zu ergänzen.

Bleibt uns für's erste nur, Dir und Deinen Spielern viel Spaß zu wünschen, wenn ihr zu Eurer ersten großen Saga antretet.

Für das EPOS-Team,
Dennis Engelhard

Die Auswahl der Helden

Die Kampagne um das Alfenherz richtet sich an frische Helden, die aber durchaus während der Saga über sich hinaus wachsen sollen. Die üblichen 100 Punkte pro Held sollten zur Charaktererschaffung also genügen. Wie immer gilt auch hier, dass die Welt von EPOS groß ist und der Austausch zwischen den Kulturen klein. Wenn es Eurem Spielstil entsprechen sollte, dürfen zwar durchaus auch Kemeter und Hikkaido mit auf die Reise gehen, jedoch empfinden wir es als stimmungsvoller, wenn die Heldengruppe nur aus Hlúdingern, Xanthen und eventuell einem Alfen besteht. Die Spielgruppe, für die die Saga ursprünglich geschrieben wurde, stammte zumindest komplett aus einem kleinen Dorf an der Xanth'sch-Hlúdingschen Grenze - dem Örtchen Steinau, wo die Kampagne auch beginnen wird.

Als besonders atmosphärisch erweist sich im Übrigen eine Valkyria in der Heldengruppe. Nicht zuletzt da der erste große Feind, dem sich die Helden stellen müssen, einst von einer Walküre in ein heiliges Gefängnis gebannt wurde - und sollte sich eine Spielerin in Deiner Gruppe für die Figur einer Schildmaid entschieden haben, so schlummert in ihr natürlich die Seele eben jener Walküre, die diesen Feind bereits kennt. Ein wenig persönliche Bindung der Helden an ihre Aufgabe schadet bekanntlich nie.

Das Wann und Wo der Saga

Die Alfenherz-Saga behandelt keine Ereignisse, die für den Meta-Plot sonderlich relevant sind. Du kannst als Meister also quasi jede Epoche des Nordlandes herausgreifen und die Kampagne dort ansiedeln. Dann ist lediglich wichtig, dass Du nachschlägst, was in den Gebieten und Städten, durch die die Reise führt, gerade los ist, wenn die Helden dort vorbeikommen.

Der einzige Knackpunkt ist das Thema der Kampagne: Je nachdem, wie sich die Helden im großen Finale entscheiden, hat dies drastische Auswirkungen auf sämtliche Alfennordens. Um hier auf der sicheren Seite zu sein, kannst Du als Meister die Kampagne stark an das Ende des Metaplots verlagern. Wählst Du hingegen einen anderen Zeitpunkt, so musst Du vom Punkt der Kampagne an auch später alle Alfennordens an die neuen Gegebenheiten anpassen. Dies ist zwar im Spiel ein deutlicher Mehraufwand, lässt die Welt aber wiederum deutlich lebendiger wirken und führt vor allem dazu, dass die Helden einen großen Einfluss auf die Welt haben - was Dir die Spieler mit Sicherheit danken werden, denn es ist eben als Spieler schöner, zu wissen, dass man keine Kampagne gespielt hat, deren Ausgang sowieso von vornherein klar war.

Magie in Heldenhand

Wie bereits erwähnt ist eine Valkyria auf Grund ihrer besonderen Bindung an die Handlung der Kampagne eine besondere Bereicherung für die Gruppe. Den gleichen Stellenwert kann aber genau so gut ein Zauberer übernehmen. In diesem Fall ist aus irgend einem Grund keine Walküre ins Reich der Sterblichen gekommen und der Wanderer wurde ihrerstatt geschickt, um den Bösewicht aufzuhalten. Es ist aber - anders als im Fall der Valkyria - dringend davon abzuraten, dass der Zauberer es persönlich war, der die Nemesis der Helden vor langer Zeit besiegte. Dieser müsste dann einfach bereits zu Anfang schon zu viel über den Feind wissen, während Du der Walküre die Informationen Häppchenweise in Form von Visionen aus der Vergangenheit präsentieren kannst. Ebenfalls spielbar sind natürlich auch die **Gesegneten** - ganz egal ob der Aesir oder der Vanir. Beide Lager der Götter haben durch gute Gründe, einem Helden ihren Segen zu gewähren - besonders geeignet dürften Zauberkräfte durch Grimrist und Venrir, sowie Kari, Edinn und Iassa sein. Der genaue Grund einer solchen Weihe sollte aber wie immer erst gegen Ende der kompletten Saga wirklich klar werden.

Von **Rhintöchtern** raten wir für diese Kampagne ab. Die Handlung der Alfenherz-Kampagne lässt sich nur schwer mit dem Schutz oder dem Auffinden des Flussgoldes verbinden, so dass die Motivation für eine solche Heldin immer ein wenig hanebüchen wäre.

Wie man dieses Buch benutzt

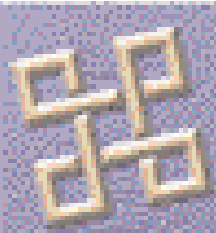
Dieser Band um die Alfenherz-Saga stellt keine Reihe an komplett vorgefertigten Abenteuern dar. Wir würden eine solche Publikation auch für Kontraproduktiv halten - der Spielspaß eines Rollenspiels kommt zu einem großen Teil aus der Interaktivität. Jedoch liegt es ganz an Dir und Deinen Spielern, wie sich Eure ganz persönliche Alfenherz-Kampagne entwickeln wird. Und so bringt es kaum etwas, wenn wir hier ein detailliert geplantes großes Finale der Kampagne präsentieren, dass der Meister dann mit dem Holzhammer erzwingen muss, weil die Spieler sich völlig anders verhalten haben, die die original-Spielrunde des EPOS-Teams.

Stattdessen setzt sich jedes Kapitel aus einem rohen Grundgerüst zusammen - dies umfasst alle wichtigen Meister-Charaktere, deren Motivationen und Pläne. Hieraus lässt sich dann der Handlungsverlauf ableiten, der sich ereignen würde, wenn die Helden nicht auf den Plan treten. Die Aktionen der Helden führen dann wiederum zu Reaktionen der Nichtspielerfiguren - was wieder Reaktionen der Helden auslöst und schwupps, sind wir in einer spannenden Geschichte.

Wie bereits erwähnt, wird es in der Alfenherz-Saga häufig zu langen Reisen kommen. Auch solche Sequenzen wollen auf die Spielgruppe zugeschnitten sein. Dementsprechend liefern wir auch hier eine Reihe von Vorschlägen für Ereignisse, mit denen es die Helden auf ihrer Reise zu tun bekommen könnten. Gerade hier ist es aber Deine Aufgabe, unpassende Etappen zu ändern oder zu streichen und neue einzufügen. Außerdem sollte sich die Länge einer Etappe auch im Spiel widerspiegeln: Die Reise von Steinau nach Aestürith wird beispielsweise drei Wochen dauern. Die Größe des Nordlands verliert drastisch an Glaubwürdigkeit, wenn die Etappe nicht vier oder fünf ausführliche Spielsitzungen in Anspruch nimmt. Ähnliches gilt für alle weiteren Reisesequenzen. Wie Du Deine Helden hier am besten beschäftigt, weißt aber ganz allein Du.

Es bleibt als Fazit: Wir können Dir hier zwar einen großzügigen Abriss darüber geben, worum sich die Saga drehen soll - wie sie letzten Endes aber verläuft, können wir nicht voraussagen und maßen es uns auch nicht an. Es bleibt Deine Aufgabe, aus den hier präsentierten Ratschlägen eine spannende Kampagne zu inszenieren, die Deinen Spielern noch lange im Gedächtnis bleiben wird. Und bei komplizierteren Problemen finden sich sicher im Forum von www.epos-fantasy.de ein paar hilfsbereite gute Geister, die den einen oder anderen Tipp für Dich parat haben.

Kapitel 1 - Schatten der Vergangenheit



Im ersten Kapitel wollen wir zunächst sämtliche Grundsteine für die Kampagne legen. Wir werden den Gegenspieler der Helden vorstellen und die Gefährten anschließend auf ihre erste, lange Reise schicken.

Das Kapitel sollte in Steinau beginnen, einem kleinen Dörchen an der Grenze zwischen Hlûdingard und Xanth. Die Helden werden hier auf erste Spuren aus der Vergangenheit aufmerksam, als sie ein verschüttetes Grab entdecken, in dem seit mehreren hundert Jahren eine Walküre zur Ruhe gebettet ist. Diese Entdeckung muss jedoch erst einmal ruhen, als eine Räuberbande auftaucht, die sich in einer vergessenen Burgruine ein paar Tagesreisen entfernt einquartiert hat. Den Gaunern sind die Vorräte ausgegangen, so dass sie planen, Steinau von nun an regelmäßig zu beehren. Dem muss natürlich Einhalt geboten werden. Als die Helden die Räuber zu ihrem Versteck verfolgen, lernen sie, dass die Bande zur Zeit versucht, ein schweres Steintor in den Gewölben der Burgruine zu knacken. Sie vermuten eine Schatzkammer dahinter, was aber - wie sich herausstellen wird - ein großer Irrtum ist. In Wirklichkeit ist hier ein Dämon eingesperrt, der vor langer Zeit von der Walküre, der das Grab in den Bergen gewidmet ist, in ein magisches Gefängnis gebannt wurde. Unglücklicherweise befreien die Räuber diesen Dämon, der - wenn auch unfreiwillig - in den Körper des Bandenführers

gezogen wird. Es bleibt an den Helden, das Geheimnis dieses Dämons zu ergründen und ihn wieder in seinen Kerker zu bannen. Dazu müssen sie jedoch erst einmal herausfinden, womit sie es zu tun haben - und die Spur führt nach Aestirith...

Der Weg ins Abenteuer

Zunächst müssen die Helden einmal nach Steinau geschafft werden - dem Örtchen, in dem die Kampagne ihren Anfang nehmen wird. Wie bereits erwähnt waren die Helden unserer ursprünglichen Alfenherz-Gruppe allesamt Bewohner dieses Dörfchens und hatten alle recht einfache Konzepte (Bäckerlehrling, Tochter des Schmiedes etc.) - aber auch eine andere Gruppe kann natürlich auf die Reise geschickt werden. In diesem Fall musst Du Dir lediglich eine Möglichkeit suchen, Deine Gruppe zuvor nach Steinau zu bringen - oder aber, Du lässt die Kampagne einfach an einem anderen Ort beginnen. Dies sollte mit wenig Aufwand machbar sein, indem Du die Standorte des Walküregrabes und des Dämonengefängnisses ein wenig verschiebst.

Wenn sich erst einmal alle Figuren in Steinau aufhalten, sollte der Rest kein Problem mehr sein - denn wenn der Sturm aufzieht (siehe "1.Akt") werden sowohl reisende Helden als auch Spielerfiguren aus dem Dorf gleichermaßen mit anpacken.

Hintergrund

Bevor wir mit dem ersten Kapitel beginnen, wollen wir noch rasch die wichtigsten Personen, Orte und Hintergründe vorstellen, die in diesem Teil der Kampagne wichtig werden könnten.

Kynthar

Vor knapp 500 Jahren gelang es der Walküre Silmeria, einen mächtigen Dämon in ein magisches Gefängnis zu verbannen. Seine Seele ruhte gut versiegelt in den Katakomben ihrer Burg, die sie vor ihrem Tod an einen Kari-treuen Kriegerorden übergab. Dieser wurde jedoch nur wenige Jahrzehnte später in einem großen Krieg ausgelöscht. Die Burg wurde zur Ruine und niemand wußte mehr, was in den tiefen ihrer Kerker eingesperrt war.

In diesem Kapitel wird der Dämon Kynthar befreit. Er besitzt zwar keinen eigenen Körper mehr, wird aber in den Körper eines Räuberhauptmannes gezogen. Damit wandelt er zwar wieder in Hlûdingard, hat jedoch ein anderes Problem: Er ist sterblich. Ein Umstand, der den Dämon schier wahnsinnig macht - er hasst jede Sekunde, die er in diesem Zustand verbringen muss. Und jeder Atemzug, jede Mahlzeit und jede noch so kleine Wunde erinnern ihn an seinen neuen Zustand.

Hintergrund: Als Kynthar vor 500 Jahren gerufen worden war, hatte ihm ein machthungriger Sterblicher die Pforten nach Hlûdingard geöffnet. Dieser schloss einen Pakt mit dem Dämon, der ihm dabei helfen sollte, phönomenale Zauberkräfte zu erhalten. Mit seinen - damals noch vorhandenen - dämonischen Kräften erschuf Kynthar etwas, dass er die "Blutrune" nannte. Diese Rune, eingraviert in einen Dolch, hatte die Macht, einem magiebegabten Wesen auf einen Schlag die gesamte Zauberkraft aus dem Leib zu reißen und sie auf den Anwender des finsternen Artefakts zu übertragen. Dass das Opfer dabei ums Leben kam und seine Seele in die HölLEN geschleudert wurde, war ein von Kynthar eingebauter kleiner Nebeneffekt, der einen großen Machtzuwachs der Finsternis zur Folge hatte. Sein sterblicher Vertragspartner machte ausführlichen Gebrauch von dieser Rune und tötete zahlreiche Zauberer, Gesegneten und sogar

Rhintöchter. Er wurde dadurch zu einem der mächtigsten Magier seiner Zeit - so dass die Walküre Silmeria auf in die Welt hinuntergeschickt wird, um dem mordenen Zauberer ein Ende zu setzen. Sie erschlug ihn bei Aestirith, Kynthar jedoch konnte entkommen schwor Rache. In einer weiteren Schlacht in den Bergen, wo sich heute Steinau befindet, wurde er erst besiegt und gebannt.

Erscheinung: Kynthar taucht in dieser Kampagne nur in der Gestalt

des Räuberhauptmannes auf. Dieser ist von Hühnerhafter Statur, trägt schulterlanges Haar und einen Kinnbart - die blanke Furcht, die der Hauptmann ertragen musste, als der Dämon in seinen Körper fuhr, haben alle Haare schlohweiß werden lassen, was Kynthar ein geisterhaftes Auftreten verleiht.

Motivation: Der Dämon will die sterbliche Hülle ablegen, in der er gefangen ist und das schnell. Trotzdem muss er darauf achten, am Leben zu bleiben - würde er doch nach seinem Tod genauso behandelt, wie jede andere sterbliche Seele auch. In seinem Fall bedeutet dies, dass er direkt in die tiefen der Höllen fährt und dort für sein Versagen bezahlt. Seine einzige Möglichkeit ist es, in der Welt der Sterblichen an entsprechender Macht zu gewinnen und die Unsterblichkeit zu erlangen. Alles andere bedeutet die ewige Verdammnis.

Plan: Kynthar ist all seiner Kräfte beraubt und nicht mehr als ein einfacher Sterblicher. Seine einzige Möglichkeit ist der Gegenstand, den er vor 500 Jahren selbst erschaffen hat: Die Blutrune. Ohne einen Hinweis, wo er die Suche nach so langer Zeit sonst beginnen könnte, bleibt ihm nur der Weg an den Ort, an dem der Träger der Rune damals sein Ende fand: Aestirith.

Kraft:	5	Mut:	6
Geschick:	2	Weisheit:	6
Wendigkeit:	3	Intuition:	5
Glück:	4		

Fähigkeiten:

Heimlichkeit (Schleichen+3)
Überleben (Feuer machen+3, Pflanzenkunde+4)
Mystik (Sagen und Legenden+3, Dämonen+5)
Konstitution (Schnelle Heilung+4, Klettern+3, Schwimmen+2)

Nahkampf (Klingenwaffen+4, Schwerter+3, Breitschwert+2, Angriff+4, Verteidigung+3)

Wahrnehmung (Sehen+5, Hören+2)

Körperbeherrschung (Springen+4, Ausweichen+3, Abrollen+4)

Besonderheiten: Einzelkämpfer III, Rüstungsgewöhnung II, Waffengewöhnung I, Waffenmeister-Breitschwert I

Steinau

Das Dörfchen Steinau liegt in den Bergen, irgendwo an der Grenze zwischen Hlûdingard und Xanth. Nominell gehört der Ort zu Xanth und wurde auch von den Menschen dieses Reiches gegründet - über die Gebirgswege ist Steinau jedoch von Hlûdingard aus deutlich besser zu erreichen, sodass die Kultur der hohen Nordländer über die Jahre den größeren Einfluss ausübte.

Durch Steinau führt nur eine einzige Straße, die - von Westen aus kommend - sehr steil den Berg hinaufführt und sich dort irgendwann im Wald verliert. Die wenigen Häuser des Ortes sind entlang dieses Weges aufgestellt, die Architektur folgt der typisch Hlûdingschen Bauweise: Die kleineren Holzhütten haben einen markanten Giebel und sind mit Stroh gedeckt, größere Häuser haben Holzdächer. Vorräte und große Werkzeuge sind, wie in den meisten kleinen Dörfern des Nordens, in einem einzigen großen Lager, dem Dorfczentrum, untergebracht.

Welches Haus welchem Dorfbewohner genau gehört, überlassen wir Dir als Meister. Damit hast Du freie Hand, auch eigene Dorfbewohner einzubauen und kannst auch Helden, die aus Steinau stammen, problemlos ein Zuhause zuweisen. Achte bei den vertretenen Berufen nur darauf, dass das Dorf auch sinnvoll überleben könnte (also mindestens ein Bauer, ein Bäcker, ein Hirte etc.).

