**Der Mürrische Wanderer**

**Washun:**

Der einsame Wanderer Washun ist ein Pandabär. Er hat allen Mut zum Leben verloren und zieht umher um seine Trauer zu ertränken. Er wurde beauftragt, ein altes Artefakt seines Volkes zu einem Schrein in den Bergen zu bringen. Er ist pummelig rund und wirkt knuffig. Hinter der Fassade steckt jedoch eine durch sein Volk bedingte unbändige Stärke. er kann Bäume entwurzeln und hat unbändige Kraft. Wie viele andere aus seinem Volk schwor er einen Eid, seine Kraft nicht zum Schaden zu nutzen. Auf seiner Reise kaut er unentwegt auf einem kleinen Bambusblatt und es gleicht schon an Magie, wie es auch nach Stunden wie neu aussieht. Er ist von mürrischer Natur und klagt eigentlich ständig über sein Leben und sein Unglück. Er ernährt sich von Kräutern und Sträuchern. Bei den anderen Bewohnern dieser Welt ist sein Volk als friedliebend und Gemütlich angesehen. Washun trägt immer seinen großen Wanderrucksack sowie eine kleine Umhängetasche mit sich rum, in der er immer etwas zu essen findet. Das einzige was ihm geblieben ist, ist seine Liebe zur Natur. Er spricht mit jedem Tier und jedem Lebewessen und man weiß nie so recht ob er einfach ein bisschen verrückt ist, oder einfach weise.

und dann starben sie

**Die magische Welt**

während der 3. Nacht nach den Ereignissen mit Tyrion und seiner Gruppe, fallen die Helden in einen tiefen Traum. Nachdem sie eventuell eine Vision des Arkenon hatten, finden sie sich an einem Tresen einer kleinen Taverne wieder. Im Hintergrund hören sie Musik, die von einem eigenartigen, nicht weiter definierbaren Instrument zu kommen scheint. An den anderen Tischen sitzen weitere Gäste. Bei genauerem betrachten ist ein felliger Kopf unter einer tiefsitzenden Kapuze zu erkennen. Außerdem ist es verwunderlich, warum ein Mann zu einem Platz zu reden scheint, auf dem jedoch niemand sitzt. Es befindet sich jedoch ein kleines Glas auf dem Tisch für den Platz. aus einer anderen Richtung hört ihr leises Klagen. Vor den Helden ausgebreitet liegt ein kleines Pergamentstück, auf dem in Handschrift einige Notizen blass zu erkennen sind. Das Symbol, welches auf dem Pergament signiert wurde, lässt den Barmann euch gegenüber stutzig werden: "Das Symbol scheint eines der alten Zeichen des Ordens zu sein. Ich würde mich nicht mit denen einlassen." Er zeigt mit dem Kopf unauffällig in eine dunkle Ecke des Lokals, aus dem auch das leise murren zu kommen scheint. Sollten die Helden nicht auf den zotteligen Washun eingehen, wird ihnen der Tipp gegeben zum alten Bibliothekar zu gehen, er hat alle möglichen Bücher über solche seltenen Zeichen. Das kleine Dorf besitzt einen kleinen Gemischtwarenhändler, eine Bücherstube sowie einen Schmied und einen Bäcker.

**Bücherstube**

Über der Tür prankert ein kleines Schild mit der Aufschrift " Onkel Los kleine Welt". Von außen recht unscheinbar aufgebaut, eröffnet sich drinnen ein verwinkelter und vollgestellter Laden. Vorne steht eine kleine Ladentheke, nach hinten sind hunderte Bücher in Regalen fein säuberlich sortiert. Onkel Lo steht hinter der Theke und scheint gerade eine Bestellliste mit Waren zu fertigen. Er wirkt leicht verwirrt, wie ein typischer alter Mann verbirgt sich aber großes Wissen hinter seiner gebrechlichen Fassade. Er hat das Zeichen auf dem Brief schon einmal gesehen und eröffnet den Helden bereitwillig seine Bibliothek. Der Gang nach hinten scheint unverhältnismäßig groß für den Laden und zeigt eine beachtliche Sammlung auf. Sortiert von Pflanzenkunde über Astrologie bis hin zu mystischen Rituale ist alles gelistet. Außerdem gibt es hinten in einer kleinen Ecke eine Reihe anscheinend verbotener Bücher. Ein Spiegel ermöglicht es dem Ladenbesitzer in diesen Teil des Ganges zu schauen. Die Bücher sind mit kleinen Schlössern und Eisenbeschlägen gesichert. Sollten die Helden sich den Büchern nähern, scheint eine mystische Aura sichtbar zu werden. Sobald einer das Buch berührt, fährt ein mächtiger Geist aus dem Buch. Das Buch nach dem die Protagonisten suchen ist recht weit unten in der Mystik-Abteilung. Es enthält alte Sagen und Legenden über Gegenstände, die von den alten Aspekten geschmiedet wurden um die Sterblichen zu schützen. Das Symbol des Briefes scheint ein übergeordneter Begriff dafür zu sein. Es gibt 10 solcher Gegenstände, alle in unterschiedlichen Zeiten verloren gegangen oder seit Jahrhunderten geschützt. Lo kann ihnen weiterhelfen, denn er weiß von den Wächtern der Statue, die immer weiter getragen werden muss um eine Art Schutz aufrecht zu erhalten. Er sagt ihnen dass einer dieser Wanderer gerade in diesem Dorf halt gemacht hat und wahrscheinlich bald weiterziehen wird. Interessant in der Bibliothek ist außerdem ein Buch mit der Aufschrift "Magie für Anfänger" indem einige leichte Zauber und das Zauberhandwerk allgemein beschrieben wird. Dieses Buch wurde anscheinend über längere Zeit ausgeliehen, denn es ist mit vielen Notizen und Ergänzungen versehen.

**Des Wanders Lust**

Früher oder später sollten die Helden in Kontakt mit Washun kommen. Sollten sie ihn versuchen zu ignorieren, wird er auf dem kleinen Dorfplatz von einer gruppe Jugendlicher zusammengeschlagen und ausgeraubt. Die Statue, die er eigentlich zum Tempel bringen sollte wird ihm dabei von einem Jumper entrissen. Er wendet sich an die Helden und bietet ihn daraufhin auch an, ihnen alles zu verraten was er über dieses alte Zeichen weiß. Das Mädchen, das die Statue stahl ist nicht älter als 17 und schlank gebaut, sie trug einen langen Mantel sowie ein Tuch um ihr Gesicht weitestgehen zu verdecken, es konnten aber die dunklen langen Haare gesehen werden. Nach einigen Nachforschungen finden die Helden heraus, dass das Mädchen ziemlich bekannt ist im Dorf für ihre Streiche, sie auch Kontakt haben soll zu Blinkern, aber bisher nie geklaut hat. Sie lebt außerhalb des Dorfes auf einem kleinen Hof.

**Das Haus der Diebin**

Nur die Mutter ist Zuhause wenn sie beim Haus ankommen. Sobald sie Washun sieht, lässt sich deutlich ihre Ehrfurcht und Respekt vor seinem Stand erkennen. Sie hat viele Probleme mit ihrer Tochter, sorgt sich aber auch weshalb sie hofft, dass sich schnell gefunden werden kann. Ihr Zimmer ist im oberen Stock und ist mit typischen Mädchensachen notdürftig eingerichtet. Bei genauerem hinsehen lässt sich erkennen, das Wertgegenstände hinter Kuscheltieren und unter anderen Sachen versteckt wurden, darunter Uhren. Unter dem Bett befindet sich eine kleine Kiste mit einem Brief und einer Anstecknadel mit dem bereits bekannten Symbol aus dem ersten Abenteuer und einem kleinen Messer. In dem Brief wird ihre Aufnahme in den Schattenschrittclan erklärt. Außerdem ist dort eine Anschrift an wen sie sich als nächstes zu wenden hat sobald sie die Statue als Prüfung beschafft hat. Ein weiterer kleiner Zettel beschreibt den Zauber "blinzeln". Der Treffpunkt soll eine alte Wegmarke für Reisende in den Bergen sein. Washun wird sobald er davon erfährt sofort aufbrechen wollen. Die Wegmarke ist auch der Anfang für der Aufstieg zum Schutztempel, zu dem er die Statue bringen soll. Washun wurde von Feinden der Wanderern als Kind gewarnt, verstand aber nie warum er sich vor ihnen hüten sollte.

**Der Treffpunkt**

Sobald sie bei dem vereinbarten Treffpunkt ankommen, liegt das Mädchen verwundet am Boden. Außerdem wurden ihr die Augen verbunden. Sie wurde von den Mitgliedern des Schattenschrittclans niedergeschlagen als sie ihnen die Statue übergab. Sie wollten verhindern dass sie fliehen kann und verbanden ihr die Augen. Sie möchte helfen das wieder gut zu machen, was sie getan hat.

**Ein Steiniger Weg**

Der Aufstieg wird mehrere Stunden dauern.

Ein steiler Abhang steht den Protagonisten bevor der gezeichnet ist von schmalen Wegen und heruntergefallenem Geröll. Immer wieder sind kleine Tafeln und Banner zu erkennen, alle sind aber schon von einer dicken Schicht Moos umhüllt und Ranken winden sich um die Statuen. Ein Unwetter zieht auf und zwingt die Helden zu einer rast. Entweder die Helden versuchen trotz des Unwetters weiter zu kommen, oder sie suchen einen sicheren Unterschlupf. Washun weiß, das sich eine Art Höhle auf dem Weg nach Oben befindet, die Pilgern und Hütern der Stätte guten Schutz bieten würde. Dadurch würden der Clan aber vermutlich einen Vorsprung bekommen. Andererseits kann niemand richtig einschätzen wie schwer das Unwetter wird, und der bereits schmale erdige Boden könnte zu einem gefährlichen Umstand werden.

**Der Schutztempel**

Der Eingang des Tempels steht offen. Keine Türen schützen ihn, lediglich eine bedrohlich wirkende Steinstatue die aussieht wie ein Wächter mit einer großen Keule erhebt sich über dem Torbogen. Links an einem Baum liegt ein dunkel gekleideter vermummter Mann. Von großer Wucht gegen den Baum geschleudert scheint er sich nicht mehr zu bewegen. Beim Untersuchen der offensichtlichen Leiche kann ein Ritualdolch mit einer Aufschrift gefunden werden. "Der Schatten den wir bewachen." Nachdem die Helden durch das Tor schreiten kommen sie in einen Tempelhof, dessen Boden voller Steine mit ein und dem selben Symbol ist. Das Zeichen steht für das Wort Mut. durch die Mitte des Hofes verläuft ein ca. 7m breiter Abgrund. Am Boden liegt eine einzige aufgespießte Leiche. Sobald einer der Helden Angst zeigt, löst sich ein Stein aus dem Boden und fällt in den Abgrund. Wenn die Helden Mut zeigen wirkt ein unsichtbarer Boden über dem Abgrund zu liegen. Im nächsten Tempelhof sitzt ein weißer Tiger vor einem großen Tor. sobald die Helden den Hof betreten lösen sich weitere Tiger aus dem weißen, umkreisen die Helden und treiben sie in die Mitte des Hofes. "Was schützen wir?"

**Der Tempel ist gefallen**

Sobald die Frage richtig beantwortet wurde kehren die Abbilder wieder zum Tiger zurück. Anschließend verschwindet er. Das große Tor öffnet sich und ein großer Schwall dunkler Nebel kommt den Helden entgegen. In der Mitte der großen Halle erhebt sich eine Schemenhafte, rot leuchtende Gestalt die über eine seltsame Magie 2 Anhängern des Clans das Leben auszusaugen scheint. Als er damit fertig ist wendet er sich an die Helden. "Ihr seid zu spät, den Schatten kann man nicht bezwingen." Der letzte Kampf beginnt.