

BLUTIGE HATZ



DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3 – 5 HELDEN

Das Schwarze Auge



REDAKTION

EEVIE DEMİRTEL, DANIEL SIMON RICHTER,
ALEX SPOHR

LEKTORAT

KRISTINA PFLUGMACHER,
SARAH SCHIRMER

COVERBILD

PAIDINE SCHÄKEL

LAYOUT

BÜRGER LAMBRECHT

INNENILLUSTRATIONEN & PLÄNE

CARYAD, MELANIE MAIER, PELE KLUMPE,
FABIAN SCHEMPF, VERENA SCHPEIDER,
SABINE WEISS

Copyright © 2015 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind
eingetragene Marken der Significant GbR.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.
Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung,
Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, ins-
besondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektroni-
schem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung
der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Artikelnummer 13223PDF

Das Schwarze Auge

BLUTIGE HATZ

EINE GRUPPENABENTEUER
FÜR 3-5 HELDEN

VON MARC-ANDRÉ KARPIENSKI,
MARKUS LÜTKEMEYER UND Kai PLATH

 **ULISSES**
SPIELE



ÍNHALT

EİPLEİTUNG	5
PROLOG: EİPE BEGEGNUNG	7
EİP GEMEİNSAMER ABEND	7
AUFFUHR IM DRACHEPHAUPT	9
KAPİTEL I: GRENZGÄNGER	11
DURCH DAS FREIE TÖBRİEP	11
JENSEITS DER TÖBİMORA	13
KAPİTEL II: FREUND UND FEİND	17
EİP FREUND UNTER FEİNDEP.....	17
TÜRMBURG SÜD-EICHMOOR.....	18
ZU TISCH MIT EİPEM WERWOLF.....	19
KAPİTEL III: BLUTIGE HATZ	22
EPİLOG: DIE JAGD GEHT WEİTER?	25
ANHÄNGE	25
ANHANG I: DRAMATIS PERSONAE.....	25
ANHANG II: DAS DRACHEP-Eİ.....	27

EINLEITUNG

Stichworte zum Abenteuer: Nachdem Herzog Bernfried von Ehrenstein Kunde aus Burg Yeshinna bekommen hat, dass ein göttliches Relikt von dort gestohlen wurde, entsendet er einige Helden, um das Artefakt zurückzugewinnen, denn Diebe und Helden sind sich schon begegnet! Es beginnt eine wilde Hatz, die in den dunklen Wäldern der Herzogsmark Sokramor unerwartet blutig wird...

Ort: Burg Drachenhaupt, Herzogsmark Sokramor

Zeit: ab 1035 BF im Herbst

Helden: 3 bis 5 wildniskundige Agenten

Erfahrung: mittel

„Jagd ist nur eine Umschreibung für besonders feigen Mord am chancenlosen Mitgeschöpf.“
—ein radikaler Tsaischa (Vegetarier) aus Belhanka

Düstere Burgen, Tannenwälder, Heideland und raues Wetter – das alles bestimmt die schwarze Herzogsmark Sokramor. Die Helden verfolgen zunächst nur eine gewiefte Diebesbande bis tief hinein in das Hinterland von Transsilien. Doch durch Götter Werk und der Gehörnten Beitrag sitzen sie am Ende bei deftiger Speise und wohligem Trank wahrhaftig mit einem Werwolf zu Tisch und heucheln gute Kameradschaft mit sehr bösen Männern: Es ist ihre letzte Chance, den Verbleib eines gestohlenen göttlichen Artefaktes doch noch aufzuklären. In der Helden Hand liegt es – gefangen zwischen Wölfen und Schwertern – bei einer blutigen Hatz den Bestien ihre Beute wegzuschneiden. Werden sie Bosheit mit Menschlichkeit besiegen, oder selbst die Zähne blecken?

DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK

Auf dem Weg von Perainefurten zur Burg Drachenhaupt, von wo aus der Widerstand gegen die Schwarzen Horden organisiert wird, begegnen die Helden zufällig und nichtsahnend einer entgegenkommenden Gruppe Söldner. Erst auf Burg Drachenhaupt stellt sich heraus: Genau diese Truppe hat zuvor ein wertvolles und heiliges Artefakt, ein sogenanntes Drachen-Ei (siehe **Anhang II**) aus der Amazonenburg Yeshinna gestohlen. Der Weiße Herzog *Bernfried von Ehrenstein* beauftragt augenblicklich die gerade erst angekommenen Helden mit der Verfolgung – denn immerhin kennen diese das Gesicht der Diebe.

Die Reise führt zunächst durch das befreite Tobrien, über Perainefurten nach Ebelried und schließlich in die Schattenlande in das

Herzogtum Transsilien. Doch die Spur der Diebe verliert sich in der Schwarzen Sichel. Die Helden übernachten auf der Burg Süd-Eichmoor. Zu allem Unglück kehrt hier aber auch am Abend der Dunkle Herzog *Arngrimm von Ehrenstein* ein. Die Begegnung unbeschadet und unerkannt zu überstehen, verlangt den Helden Einiges ab. Aber wie zum Lohn erfahren sie, dass der Dunkle Herzog die gesuchten Diebe gefasst hat. Sie wollten ihm anstelle des Kleinods eine Nachbildung verkaufen. Der Sadist *Arngrimm* reagierte ungehalten und setzte die Diebe unbewaffnet in der Wildnis aus und möchte eine grausame Menschenjagd abhalten. Die Helden werden ebenfalls eingeladen – und müssen schneller sein als der Werwolf, wenn sie noch erfahren wollen, wo das echte Artefakt geblieben ist.

EIN WORT ZU DEN HELDEN

Es werden Helden benötigt, die in der Hauptsache für die gute Sache streiten oder wenigstens den Kampf gegen die schwarzen Besatzer in ihren Herzen tragen. Als Agenten auf feindlichem Boden empfiehlt sich weiterhin eine gelassene und phexische Ader. Die Anwesenheit von allzu offensichtlichen Geweihten oder übertrieben rechtschaffenen Heißspornen könnte hingegen leicht das Ende einer Heldengruppe bedeuten. Speziell die Reisen durch die Wildnis erfordern wenigstens einen naturkundigen Charakter.

Gegen exotische Rassen und Kulturen ist grundsätzlich wenig einzuwenden. Tatsächlich eignet sich der Einstieg – der keinerlei Reputation erfordert – bestens, um reizvolle *Randgruppen* (Halborks, Elfen, Maraskaner) ins Spiel zu bringen.

DER WEG INS ABENTEUER

Das Abenteuer **Blutige Hatz** beginnt mit einer zufälligen Reisebegegnung in den südlichen Ausläufern der Drachensteine. Dabei spielt es keine Rolle, aus welchem Grund die Helden nun genau den Weg von Perainefurten nach Burg Drachenstein angetreten haben. Mit den folgenden Bausteinen können Sie eine individuelle Vorgeschichte kreieren:

☛ Ihre Helden wollen sich im Abwehrkampf gegen die Schwarzen Lande engagieren und Perainefurten ist dafür eine zentrale Anlaufstelle. Hier buhlen die unterschiedlichsten Organisationen (von der tobrischen Wehr über die zwölgöttliche Geweihtenschaft bis hin zu Kaufleuten und Söldnerbannern) um Freiwillige. Neuankömmlinge müssen sich zunächst mit kleineren Aufträgen **einen Namen machen**. Ein solcher könnte die Übergabe wichtiger Depeschen an den Herzog *Bernfried von Ehrenstein* oder die Eskorte eines Geweihten zum Ordenssitz der Golgariten auf Burg Drachenhaupt sein.

☛ Eine wildniskundige Gruppe wird in Perainefurten von einem Handelstross als **Bergführer** für die Reise über das Orナルdsjoch angeheuert, jenen Bergpass, der auch an Burg Drachenhaupt vorbei führt.

☛ Womöglich sind ihre Helden im **Auftrag der Draconiter** unterwegs. Zum Beispiel, weil sie ein Malefakt aus einem vorherigen Abenteuer im Draconiter-Erzhort auf Burg Drachenhaupt untersuchen lassen wollen.

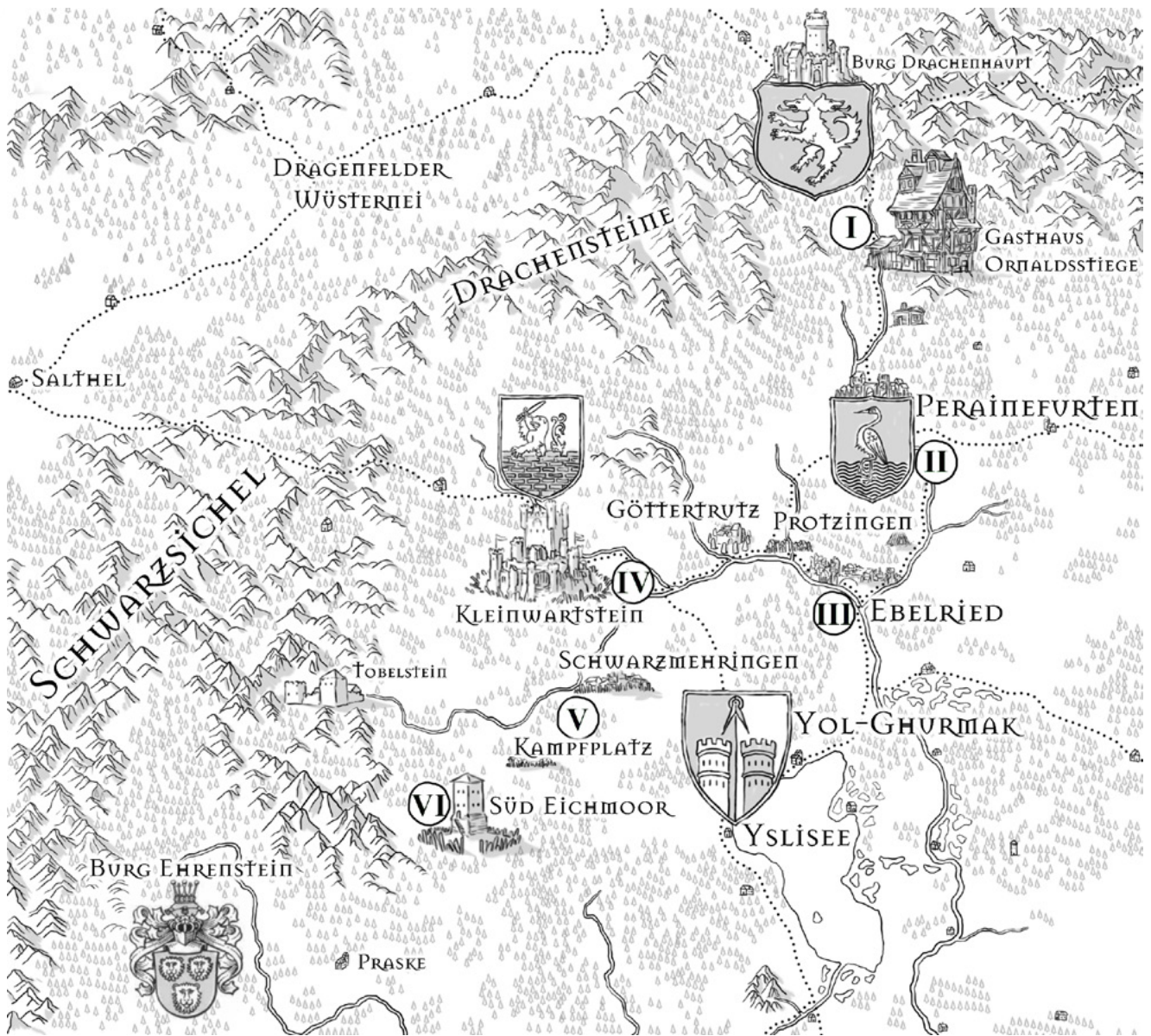
☛ Aufgrund vorheriger Taten werden ihre Recken zu einem **Schwertturnier** auf die Burg eingeladen, in dessen Folge die drei besten Kämpfer vom Herzog persönlich geehrt werden sollen.

☛ Vielleicht hat die Helden-Gruppe **persönliche Motive** und will von Tobrien ins Bornland reisen.

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

In diesem Band verwendete Abkürzungen verweisen auf folgende Publikationen:

Schild	Regionalspielhilfe Schild des Reiches
Schattenlande	Regionalspielhilfe Schattenlande
Ritterburgen	Spielhilfe Ritterburgen & Spelunken
WdA	Regelwerk Wege der Alchimie
WdG	Regelwerk Wege der Götter
WdS	Regelwerk Wege des Schwerts
WdZ	Regelwerk Wege der Zauberei
Zoo-Botanica	Spielhilfe Zoo-Botanica Aventurica



AUS SICHT DER DIEBE

Die Gruppe hat sich in Mendena durch tolldreiste Diebstähle einen Namen als „Pech-Elstern“ gemacht. Nun erledigen sie einen besonders lukrativen und gefährlichen Auftrag. Sie haben für den Heptarchen *Helme Haffax* ein wertvolles Relikt aus der Amazonenburg *Yeshinna* gestohlen – das Drachen-Ei (siehe **Anhang II**). Der Fürstmarschall sucht für die Zeit der Abrechnung allerorten Artefakte und mächtige Waffen, um für seine härteste Schlacht gerüstet zu sein.

Eigentlich war geplant, am Tatort eine meisterhafte Nachbildung aus den Fälscherwerkstätten Mendenas zurückzulassen. So hätten die Pech-Elstern jede Menge Zeit gehabt, sich abzusetzen, bevor die Amazonen den Diebstahl überhaupt bemerken. Doch die Gier war stärker. Die Diebe wollten doppelt Kasse mit dem Die-

besgut machen und sowohl das Original als auch die Fälschung meistbietend verkaufen. Denn auch der Verhüllte Meister *Balphemor von Punin* hat Interesse an dem Kirchenartefakt. Der sinistrie Unsterbliche wünscht, den innewohnenden Karfunkel langfristig als Zauberfokus für seine unergründlichen Pläne einzusetzen. Der Dunkle Herzog *Arngrimm von Ehrenstein* tritt als Vermittler auf und soll das gestohlene Kleinod in Empfang nehmen.

Jedoch: der Schwindel fliegt auf und *Arngrimm* veranstaltet eine Blutige Hatz auf die Diebe. Am Original-Artefakt, welches die Pech-Elstern notgedrungen im transsylvanischen Wald verstecken mussten, hat der Dunkle Herzog dann schon längst das Interesse verloren.

PROLOG: EINE BEGEGNUNG

Der Prolog verwickelt die Helden auf ihrer Reise zur Burg Drachenhaupt in den schweren Diebstahl an den Amazonen. Das Unterkapitel **Ein gemeinsamer Abend** erzählt die zufällige und eigentlich alltägliche Begegnung mit einer Söldnertruppe. Doch bei Ankunft auf der Burg herrscht **Aufbruch am Drachenhaupt**: Die stolzen Amazonen wurden bestohlen und bitten *Bernfried von Ebnstein* um Hilfe bei der Verfolgung der Diebe. Jetzt wird klar, dass es sich bei der Söldnergruppe nur um die gesuchten Diebe handeln kann.

EIN GEMEINSAMER ABEND

DER GASTHOF ORNALDSSTIEGE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch: Die Drachensteine. Ein Vogt im letzten Weiler erklärte euch, zwischen den grotesken Felsformationen des Granitgebirges würden mehr Drachen als Menschen leben. Tatsächlich war es sogar die einzige Aufgabe dieses Vogtes, Ausschau nach besonderen Silhouetten am Himmel zu halten und Alarm zu schlagen, sollte sich ein Drache nähern. Das kam euch noch reichlich übertrieben vor. Aber mittlerweile habt ihr mehrfach links und rechts der Passstraße schwarz verkohlte Bäume ausgemacht. Vielleicht waren das nur Blitzschläge, Rondras Zorn, wer weiß. Doch was, wenn nicht – und dies feuerspeiende Drachen waren?

Jedenfalls ist es euch ganz recht, als ihr am Nachmittag ein Fachwerk-Haus am Hang ausmachen könnt, direkt an der Passstraße gebaut. Es muss eine Herberge auf halbem Weg zur Burg Drachenhaupt sein und bis zur Dämmerung werdet ihr das Haus sicher noch erreichen. So müsst ihr nicht im Freien schlafen. Bei den Drachen.

Das Ornaldsjoch über die Drachensteine ist eine wichtige Anbindung nach Weiden und natürlich der einzige Weg aus dem Süden zur Burg Drachenhaupt, gelegen auf halbem Wege über das Gebirge. Und weil dort auch noch das Raulsjoch Richtung Bornland abzweigt, hat die Wirtin *Edrica* (40 Jahre alt, stabil gebaut, pausbäckig, Brandnarben auf der rechten Hand) ein gutes Auskommen mit ihrer recht abgelegenen Herberge *Ornaldsstiege* im Vorgebirge.

Die Qualität der Speisen wie Getränke und die Ausstattung der acht Doppelzimmer muss man eher bodenständig nennen, die Preise jedoch recht teuer (Q5/P7/S16). Schließlich müssen Vorräte von einer benachbarten Alm, aus Koppingen, oder gar Perainefurten angekarrt werden.

Das dreigeschossige Gebäude (unten Schankraum, Küche, Stall, darüber die Schlafzimmer und die Wohnung der Wirtsleute) hat einen Hof, dessen Tor zwei Stunden nach Sonnenuntergang vom Stallmeister verriegelt wird. Ein Gewölbekeller unter der Küche dient als Schutzraum – sollte doch einmal ein Drache angreifen. Zur weiteren Ausgestaltung der Herberge können sie auf **Ritterburgen 141** zurückgreifen.

DER SÖLDNERTRUPP

Wenn die Helden den Gasthof erreichen, sind drei der acht Doppelzimmer bereits belegt: Am Nachmittag hat sich ein fünfköpfiger Söldnertrupp aus Weiden, von Burg Drachenhaupt kommend, einquartiert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der großen Schankstube riecht es herrlich nach warmem Würzwein. Er dampft in einem gusseisernen Kessel im offenen Kamin.

Viele Gäste hat das Gasthaus Ornaldsstiege heute Abend nicht. Vor dem Kamin sitzt eine füllige Sennerin und brät Äpfel in der roten Glut unter dem Kessel und nickt euch anstelle eines Grußes leidlich maulfaul zu. An der Theke bei der Wirtin sitzt ein Reisender und nippt an einem Tee.

Am Tisch gegenüber herrscht schon bessere Stimmung. Fünf Söldner lassen es sich gut gehen: Ein Zwerg im schweren Kettenhemd kniet auf der Bierbank, um sich seinen Krug voll Gerstensaft vom Tisch zu angeln (und flucht über die großen Menschenmöbel). Sein Banknachbar ist ein laut lachender Mann mit einem gewirbelten Norbarden-Schnurrbart. Sein Gambeison lehnt zusammen mit einem Streitkolben an der Wand.

Auch die beiden anderen Personen am Tisch, ein Mann und eine Frau im gleichen jugendlichen Alter, sind bewaffnet, tragen Säbel. Er stiehlt ihr gerade einen Kuss und sie beschwert sich: „Du stinkst wieder nach Bier!“ Die Fünfte im Bunde, eine Schönheit mit kastanienbraunem Haar, verdreht die Augen und geht in Richtung Theke.

Bei dem vorgeblichen Söldnertrupp handelt es sich in Wahrheit um eine Gruppe findiger und erfahrener Auftragsdiebe – Spezialisten, die einst in Lohn und Brot der gefallenen Heptarchie Xeraanien standen und heute freischaffend für *Helme Haffax* tätig sind. Eine ausführliche Beschreibung der Diebesbande finden Sie im **Anhang I**. Es wird Ihre Aufgabe als Spielleiter sein, das Geheimnis (vorerst) gut zu bewahren – und zugleich diese zufällige Begegnung dennoch so zu gestalten, dass sie in den Köpfen der Spieler hängen bleibt.

UNTER FALSCHEN NAMEN

Im Gasthof *Ornaldsstiege* geben sich die Diebe so:

☞ *Fjinko Reschgin*, der Kopf der Bande, mimt den Söldnerhauptmann **Dietrad Lindenhuld**. Er wird nicht verhehlen, dass seine Gruppe vielleicht nicht unbedingt der Vorstellung einer Söldnertruppe entspricht – und arrogant die Gegenfrage stellen: Was stellen die Helden eigentlich dar?

☞ Die schöne *Danja Wolpjes* zeigt sich selten, sie ist erschöpft von der Reise und bestellt sich gerade ein Bad. Wer sie später im Zuber nackt erwischt, hat andere Probleme, als zu fragen, was eigentlich ihre Befähigung zur Söldnerin ist (siehe unten: **Begegnung am Badzuber**). Auf Nachfrage wird sie ihren echten Namen, **Danja Wolpjes**, nennen – die Hexe liebt das Risiko. Bohren die Helden weiter nach, wird sie schnippisch behaupten, sie sei eine Trosshure und werde von Dietrad ausgehalten.

☞ Der freundliche und gutmütige *Drogosch Sohn des Dabrosch* bringt den ganzen Abend in der Schankstube, isst Haselnüsse und schläft später volltrunken unter einem Tisch. Der gut gerüstete und bewaffnete Armbrustschütze hat keine große Lust seinen Namen zu verraten, „*wir sind nicht hier zum Plaudern, Kindchen*“. Er wolle lieber Karten spielen und weitertrinken. Zur Not nennt er den Namen **Omgrasch Sohn des Orbal**. Was natürlich hanebüchener Blödsinn ist, denn der vermisste Bergkönig (*Sagen- und Legenden* +9) ist Drogosch sicher nicht.

☞ Das Akrobatenpaar *Nuerta* und *Nadir* gibt vor, ein im Angesichte Traviats getrautes Söldnerhepapaar mit Namen **Enn** und **Emmeran Wilfing** aus Weiden zu sein. Mit ihren athletischen Körpern und den Säbeln sieht auch erst mal alles danach aus. Allerdings haben beide etwas zu viel Spaß an ihren Alibi-Identitäten und übertreiben es mit inszenierten Szenen einer biedereren und zerrütteten Ehe.

AUS SICHT DER DIEBE

Fjinko Reschgin und seine Kameraden kommen gerade von einem besonders gelungenem Coup zurück: Sie haben aus der legendären Amazonenburg Yeshinna ein wertvolles Relikt gestohlen, das so genannte Drachen-Ei (siehe **Anhang II**). Danach sind sie durch die unwegsamen Drachensteine geflohen, konnten sich in den zahllosen Schluchten und Höhlen gut vor den aufgebrachten Amazonen verstecken, und reisen nun südwärts in Richtung Transsylvien.

Berauscht von ihrem Erfolg, der Aussicht auf das ganz große Geld und der Hoffnung, den Amazonen nach einer entbehrungsreichen Flucht endgültig entkommen zu sein, sind die gierigen Diebe gut gelaunt und sogar ein ganz klein bisschen spendabel.

WEITERE GÄSTE

• Eine pummelige Sennerin einer benachbarten Alm, die eher dröge Elgarde, sitzt am Kamin und will sich von Edrica verabschieden, bevor sie das Vieh zum Herbst von der Alm hinuntertreibt und erst wieder im Sommer des nächsten Jahres wiederkommt. Helden mit dem Talent Viehzucht können sich mit ihr angeregt über die Vorzüge der Fernweidwirtschaft unterhalten. Oder sie zu den Drachen der Region befragen (Schild 80) – sofern denn die Helden den radebrechenden tobrischen Dialekt verstehen.

• An der Theke sitzt der reisende Scherenschleifer Arnward und bietet seine Dienste feil. Er behauptet, der amtierende Schützenkönig der Schützenbruderschaft Klein-Koppingen zu sein. Diese Schützenvereinigungen sind Sinnbild der Bedrohung durch die Drachen.

SPIELSZENEN

Im Verlauf des Abends können Sie so beiläufig wie möglich die folgenden Szenen einflechten.

• **Gut gemeinter Rat:** Dietrad (alias *Fjinko*) warnt die Helden vor Goblinüberfällen im Gebirge: „*Wir sind da selber reengekommen, mien Jungs und Mädels.*“ Dann prahlt er mit der Anzahl der getöteten Rotpelze. Die Goblins hätten sich zurückgezogen, als sie merkten, dass diese Menschen ihnen haushoch überlegen waren.

Wirkung: Der Söldnerhauptmann ist zwar arrogant, teilt aber freiwillig sein Wissen. Das schafft Vertrauen.

• **Begegnung am Badezuber:** Vielleicht benutzt ein Held (vorzugsweise männlich) den Abort auf dem Hof, geht noch mal zu den Pferden im Stall, zum Brunnen oder schnappt draußen nur kurz mal frische Luft. Dann platzt er nämlich mitten in das Bad der hübschen *Danja* – sie hatte dem Stallmeister aufgetragen, den großen Badezuber am Stall mit warmem Wasser zu füllen.

Das heiße Nass dampft noch immer in der kalten, frischen Abendluft, als sie ihr Bad beendet, aufsteht und just der Held um die Ecke kommt. Beschreiben Sie ruhig, wie heißes Wasser an ihrem wogenden Busen hinunter zum Rahjahügel perlt, wie das nasse Haar in Strähnen über ihren Nacken spielt – aber besonders wenn der Charakter nicht geistesgegenwärtig seine Augen abwendet (erfordert eine *Selbstbeherrschung*-Probe +3) oder schnell seinen Mantel reichert (*Etikette*-Probe +3) wird er alsbald von einer Schimpf-Tirade überrollt, die sich ebenfalls gewaschen hat...

Wirkung: So eine Begegnung bleibt ganz bestimmt im Gedächtnis der Helden und Spieler haften. Und womöglich erzeugt sie eine Intimität, die später in Wut umschlagen kann, wenn sich herausstellt, wer die Söldner wirklich sind.

• **Der Nussknacker:** Erwähnen Sie hinreichend, dass der Zwerg andauernd Haselnüsse knackt und kaut. Wer sich zu ihm auf die Bierbank setzt, tritt zuvor auf die achtlos fallen gelassenen Schalen auf dem Fußboden. Ab und an zerdrückt der Angroscho auch mal eine hartnäckige Nuss mit seinem Lindwurmschläger.

Wirkung: Während der späteren Verfolgung der Diebe (**Kapitel I**) werden ab und an Nusschalen den Weg pflastern und eine gute Fährte legen.

• **Szenen einer Ehe I:** „Enn“ und „Emmeran“ kosten ihre Rolle als gutbürgerliches Ehepaar so richtig aus. Im Schankraum beschwert sich Enn, dass Emmeran einfach zu viel trinke. Der wiederum murrte, dass Enn immer alles Geld für Tand ausbebe – die beiden ziehen das Bild von der traviagefälligen Ehe kräftig durch den Kakao. Den Höhepunkt erreicht der Streit, als Emmeran der jungen Schankmaid nachsieht und prompt eine Ohrfeige kassiert.

Wirkung: Gestalten Sie die Szene humoresk, dann wird keiner Ihrer Helden diesen Leuten Böses unterstellen.

• **Wein und Gesang:** Selbst wenn die Helden früh ins Bett gehen oder den Schankraum meiden, bleiben die „Söldner“ im Gedächtnis. Voll der guten Laune singen sie das Lied vom „*Tapf'ren tobrischen Pikenier*“.

Wirkung: Wer nervt, bleibt in Erinnerung.

• **Szenen einer Ehe II:** Es ist schon spät, die Helden legen sich zur Ruhe, da können sie auf dem Flur zu den Zimmern noch den zweiten Teil der Ehe-Inszenierung miterleben. Nach dem gespielten Streit im Schankraum ist Enn (alias *Nuerta*) nach oben gegangen, jetzt kommt Emmeran nach und buhlt wortreich um Versöhnung. Zuerst entbrennt ein lauter Streit (der schlafende Helden weckt), später hört man Betten quietschen...

Wirkung: Siehe oben.

DER NÄCHSTE MORGEN

Die fünf Söldner reisen am späten Vormittag Richtung Süden, leicht verkatert. Die Helden werden in der entgegengesetzten Richtung Burg Drachenhaupt bereits am frühen Nachmittag erreichen.



AUFBRUCH AM DRACHENHAUPT

DIE BURG

Nahe der Weggabelung der Passstraßen von Rauls- und Ornaldsjoch erhebt sich die düstere Burg Drachenhaupt auf einem breiten Felsplateau. An drei Seiten wird sie vom Berg und an einer Seite von einer tiefen Schlucht umfasst. Die Anlage selbst teilt sich in eine **Oberburg** – mit den Wohn- und Schlafquartieren des Herzogs, dem trutzigen Bergfried und dem Tempelturm der Draconiter – und in die **Untere Burg**. Sie beherbergt auf einem etwas abgesenkten Felsplateau die Unterkünfte für einfache Reisende und das Gesinde, die Stallungen und das Zeughaus. Hier befindet sich auch das schwere Burgtor mit dem Rabenturm der Golgariten. Die einzige Möglichkeit, die Schlucht zur Burg zu überqueren, ist eine Zugbrücke.

WICHTIGE PERSONEN AUF DRACHENHAUPT

Das Banner des „Weißen Herzogs“ weht auf den Zinnen. *Bernfried von Ehrenstein j. H.* hat sich erst mit der Vermählung mit Herzogin *Walpurga von Weiden* und den letzten Erfolgen im Kampf gegen die Schattenlande von einer tiefen Verzweiflung befreit. Innerhalb der ersten zwei Jahre seiner Regentschaft hatte er seine Eltern, seinen Bruder, seine erste Frau und seinen Reichtum im Kampf um sein Land verloren. Jetzt kämpft er sich wieder hoch, mit neuem Mut und Tatendrang (mehr zum Herzog von Tobrien unter **SRD 153**). Ist der Herzog abwesend, leiten Erzäbtissin *Thancilla Drachentochter* und Präzeptor *Larjan Gerberow* die Burg. Im dunklen Rabenturm wohnt der grauhaarige Ordenskomtur der tobrischen Golgariten, Hochwürden *Yann*.

ANKUNFT AUF DER BURG – VARIANTE 1

Besteht die Heldengruppe aus weniger oder mehr als fünf Personen, wird sie am Tor wie üblich durchgelassen – allerdings bekommen die Helden mit, dass irgendetwas Interessantes passiert sein muss:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als euch die Soldaten am schweren Burgtor beim Einlass nach dem Woher und Wohin befragen, wirken sie seltsam fahrig, so als hätten sie den Kopf woanders.

„Hast du denn was gesehen, Jessidora?“, fragt der eine Wachposten seine Kameradin. „Nein“, antwortet diese, „bei meiner letzten Torwache habe ich niemanden gesehen, auf den diese Beschreibung passt. Diese Strauchdiebe müssen die Burg gemieden haben.“

Der Soldat schüttelt den Kopf, erst dann erinnert er sich wieder Euer. „Ihr dürft passieren. Auf Burg Drachenhaupt besteht allerdings die herzogliche Anweisung, dass sich jeder waffenfähige Reisende, der auf der Burg übernachten will, auch am Wachdienst beteiligen muss. Meldet euch deswegen beim wachhabenden Offizier Berno Neberdin.“

ANKUNFT AUF DER BURG – VARIANTE 2

Besteht die Heldengruppe aus genau fünf Personen, dann wird man sie am Burgtor argwöhnisch begutachten, darum bitten, die Waffen abzulegen und beim wachhabenden Offizier vorzusprechen. Die Aufforderung ist freundlich, aber bestimmt. Man wird die Helden eskortieren.

DER DIEBSTAHL AN DEN AMAZONEN

Haken die Helden nach, können die Soldaten erklären, worum es eigentlich geht: Herzog *Bernfried von Ehrenstein* erhielt heute über einen Botenvogel eine Nachricht von der Amazonenburg Yeshinna. Alleine das ist ein seltener Vorgang! Schließlich leben die Amazonen sehr zurückgezogen und es umweht sie der Hauch alter Märchen und Legenden.

Die eigentliche Sensation ist, dass die Amazonen wohl um Hilfe bitten: Offensichtlich wurde ihnen etwas sehr wertvolles gestohlen – und die *fünfköpfige Bande* soll mit dem Diebesgut über das Gebirge in Richtung Drachenhaupt geflohen sein.

Würden die Helden am Burgtor mit eben dieser Diebesbande verwechselt (siehe oben, **Ankunft auf der Burg – Variante 2**), so lässt sich der Verdacht am besten mit der Wahrheit und etwas Gelassenheit zerstreuen. Der wachhabende Offizier *Berno Neberdin* wird sich lediglich die Namen der Helden notieren (am besten anhand eventueller Kriegerbriefe, Urkunden oder Ähnlichem) und ihnen den Eid abnehmen, dass sie die Burg nicht ohne vorherige Abmeldung verlassen.

GERÜCHTE

Grundsätzlich scheint es auf der Unteren Burg nur noch das eine Gesprächsthema zu geben: Die fünf Diebe und die Amazonen. Sollten die Helden also nicht schon am Tor hellhörig werden, können Sie die Recken jederzeit in ein Gespräch über den Diebstahl verwickeln. Hier und auch schon bei den Torwachen lassen sich zahlreiche Gerüchte und Informationen aufschnappen:

- ☞ In der Botschaft aus Yeshinna war ausdrücklich von fünf Dieben die Rede (wahr)
- ☞ Bei diesem Husarenstück hatte sicherlich der jähzornige Drache Ignithur im Süden des Gebirges seine Klauen mit im Spiel (falsch) – der Feind Apeps hasst die Amazonen (wahr)
- ☞ Es kann nur so sein, dass die Diebe ihre Beute in die Schwarzen Lande bringen (wahr)
- ☞ Angeblich wurde aus der Burg Yeshinna ein echtes Drachen-Ei gestohlen! Ist es Apeps Sohn? (beides falsch)
- ☞ Der Herzog hat eine hohe Belohnung auf die Diebe ausgesetzt (falsch)
- ☞ Die Amazonen sind wichtige Verbündete. Tobrien darf sie nicht enttäuschen! (wahr)

FÄLLT DER GROSCHEN?

Die Helden erinnern sich jetzt (hoffentlich) an ihre Begegnung mit dem fünfköpfigen „Söldnertrupp“ im Gasthaus Ornaldsstiege und empfehlen sich beim Herzog. Ansonsten wird der wachhabende Offizier nachhaken, ob den Helden etwas aufgefallen ist.

EINE AUDIENZ BEIM HERZOG

Die kleinste Erwähnung einer fünfköpfigen Reisegruppe auf dem Weg in Richtung Süden reicht aus, um den Helden eine Audienz beim Herzog zu verschaffen. Man wird sie regelrecht in das herzogliche Arbeitszimmer schubsen. Schildern Sie den Burgherren als eine freundliche, aber nachdenkliche Person. Mit knapper Geste fordert er auf, das Gesehene zu schildern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Herzog des freien Tobriens hat euch geduldig und mit interessierter Miene zugehört. Er hält kurz inne, fährt sich nachdenklich über den akkurat gestutzten Vollbart, und spricht schließlich mit warmer Stimme: „Ihr bringt wertvolle Informationen. Ein Adlatus wird Euch zum Dank mit einem Goldenen belohnen.“

Bernfried von Ehrenstein mustert euch der Reihe nach mit seinen traurigen, braunen Augen. „Zu dieser Jahreszeit gibt es

nicht mehr viele Reisende in den Drachensteinen – dass es sich bei diesen fünf Söldnern aus dem Gasthof um die gesuchten Diebe handelt, kann als sicher angenommen werden.

Jedoch haben die Götter wohl verfügt, dass nur Ihr als Einzige das Gesicht der Diebe aus der Nähe saht. Meine Mannen würden sie kaum erkennen. Und es steht zu befürchten, dass diese Hunde in die Schwarzen Lande fliehen, wohin meine Mannen ihnen nicht folgen könnten. Dafür würde sich ein unauffälliger Agententrupp weit besser eignen als die uniformierte Kavallerie. Sie würde scheitern.

Und das will ich nicht erlauben. Die Amazonen sind für uns zu wichtige Verbündete, als dass ich sie in dieser Sache enttäuschen könnte. Und wer weiß, was die Diebe mit dem Artefakt im Schilde führen!

Und so bitte ich nun Euch, mir in dieser Sache beizustehen! Ich befehle es nicht als Herzog. Ich frage als Vater eines geschundenen Landes, als einer der wenigen noch freien Tobrier: Seid ihr willens und fähig, die Verfolgung aufzunehmen? Ihr wäret hier die beste Wahl und euer Schaden soll es nicht sein.“

Für ritterliche Helden ist der Dank des Herzogs bestimmt Belohnung genug. Protagonisten mit anderen Bedürfnissen stellt Bernfried den „Goldenen Ehrenstein“ in Aussicht, eine Auszeichnung für besondere Dienste am Herzogenhaus – keine Kleinigkeit, sondern in Gold gegossener Leumund und eine Eintrittskarte zur Welt am Hofe. Von der großen Ehre einmal ganz abgesehen. Auch ein Säckel Gold ist drin. Pferde und Ausrüstung werden gestellt.

DER AUFTRAG UND DAS EI

Die Helden sollen die Diebe jagen – und wenn möglich gefangen nehmen oder zur Strecke bringen. Absolute Priorität hat jedoch die Rückgabe der gestohlenen Preziose an die Amazonen! Stellen Sie sicher, dass die Helden diesen Punkt verinnerlichen.

☛ Laut der Nachricht aus Yeshinna wurde ein gewiehtes Drachenei gestohlen. Es handelt sich nicht um ein echtes Ei, sondern um eine kokosnussgroße Goldschmiedearbeit von hohem materiellem Wert.

☛ Den Kriegerfrauen ist das Ei heilig. Es ist ihnen ein Sinnbild für den löwenköpfigen Hohen Drachen Famerlor und hat seinen Platz im Tempel der Amazonenburg.

☛ Ob das Ei magische oder göttliche Fähigkeiten hat, wurde nicht übermittelt. *Bernfried* geht jedoch unbesehen davon aus, dass es so oder so von großer Macht ist.

AUS SICHT DER DIEBE

Derweil reisen die Diebe weiter Richtung Süden. An diesem Tag sind sie nicht sehr weit gekommen, sie waren viel zu übernünftig.

Die Burg Drachenhaupt haben sie vor einigen Tagen wohlweislich und umständlich umgangen, so dass die Helden tatsächlich mit Ausnahme der Amazonen die einzigen Augenzeugen sind.



KAPITEL I: GRENZGÄNGER

Im ersten Kapitel der Hatz verfolgen die Helden die Spur der Diebe Durch das freie Tobrien. Scheinbar versuchen sie zuerst in Ebelried in die Schattenlande überzuwechseln, reisen dann aber den Fluss Tobimora hinauf und überschreiten bei Kleinwardstein die umkämpfte Grenze nach Transsilien. Die Helden reisen jetzt

Jenseits der Tobimora, bis zu einem Punkt, wo die Diebe von einer dritten Partei überwältigt und gefangen genommen wurden.

DURCH DAS FREIE TOBRIEN

KÜ: DIE REGELN UND DIE REISE

Gesundheit: Wenn es zum Spielstil Ihrer Runde passt, können Sie die Helden gegen Krankheiten wie *Dumpfschädel* oder *Triefnase* (Herbstwetter) mit KO-Würfen proben lassen (WdS 155f.).

Erschöpfung: Eine Verfolgung ist anstrengend. Bitte beachten Sie die Erschöpfungs- und Regenerationsregeln nach WdS 143, 159f., dabei gilt es insbesondere, die zusätzliche Erschöpfung durch das schlechte Wetter und Überladung zu berücksichtigen.

Gestrüch und Geäst: Abseits der Wege kann dichtes Unterholz und Schlimmeres die Reise behindern (Zoo-Botanica 205-207).

Kenntnis der Natur: Gelungene *Wildnisleben*-Proben ermöglichen, den richtigen Lagerplatz zu finden, *Pflanzenkunde*-Proben lassen essbare, giftige und andere Pflanzen erkennen usw. Oftmals müssen Sie entscheiden, wo eine entsprechende Probe angebracht ist.

AUS SICHT DER DIEBE

Nach der ersten kleinen Feier im *Gasthaus Orナルsstiege* (1), machen sich die Pech-Elstern auf den Weg nach *Perainefurten* (2). Dort organisieren *Fjinko* und *Drogosch* Verpflegung, derweil stehlen die anderen Pferde außerhalb der Stadt. Die Diebe erfahren hier auch, dass auf dem direkten Weg nach Kleinwardstein Soldaten patrouillieren. Um ihre Flucht nicht zu gefährden, reiten die Pech-Elstern daher nach Süden, um den Soldaten zu entgehen und Verfolger auf eine falsche Spur zu lenken. In *Ebelried* (3) nächtigen sie im *Lachenden Drachen* und reisen am nächsten Tag zügig in zwei Gruppen weiter nach *Kleinwardstein* (4). Dort erkaufen sie sich eine geheime Passage über die Tobimora.

AUFBRUCH VON BURG DRACHENHAUPT

Den Helden wird ein rascher Aufbruch ans Herz gelegt, sie sollen sich aber noch einmal richtig ausschlafen – zumal von einer Nacht unter freiem Himmel in den Drachensteinen abzuraten ist. Das Wetter auf der Reise durch das freie Tobrien wird sich im Laufe des Kapitels langsam verschlechtern. So zieht der Himmel immer weiter zu und der Herbst zeigt sich von seiner nasskalten Seite. Doch vorerst ist der Himmel klar und es überwiegen warme, farbenfrohe Eindrücke.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Himmel färbt sich über euch schon in ein helles Blau, doch Praios' Auge hat die Täler der Drachensteine noch nicht erreicht. Die Tore der Burg entlassen euch in einen rasch heller werdenden Morgen und obwohl die Passstraße seit einiger Zeit ausgebaut wird, kommt ihr zu Pferd nur unbedeutend schneller voran. Zum Mittag könnt ihr noch mal in der Orナルsstiege einkehren.

ZURÜCK IN DER ORナルSSTIEGE

Im Gasthof können die Helden noch Informationen von der Gastwirtin einholen, doch bis auf die Richtung (Süden), den Zeitpunkt der Abreise (kurz nach den Helden) und den Zustand der Diebesbande (leicht verkertert) weiß sie auch nichts Neues.

Eine knappe Tagesreise vom Gasthof entfernt lädt eine Fluchthütte zur Nachtruhe ein. In ihrem Inneren lassen sich aufgeknackte Nüsse finden, ein Hinweis auf die Diebe (auf *Drogosch*, um genau zu sein), die am Abend zuvor hier nächtigten. Am folgenden Tag erreichen die Helden gegen Nachmittag *Perainefurten*.

PFERDEDIEBSTAHL BEI PERAINEFURTEN

Nahe der Stadt *Perainefurten* bemerken die Helden einen Jungen auf einer Pferdekoppel, der sichtlich verzweifelt die umliegenden Weiden mit seinen Blicken absucht. Er heißt *Bernfried* (wie sein Herzog) und soll die Pferde über Nacht hereinholen.

Wenn die Gruppe ihm helfen möchte, wird sich herausstellen, dass fünf Pferde verschwunden sind und obendrein fünf Sättel vom Hof fehlen. Die Sättel hatte ein Knecht noch am Vormittag gepflegt und im Schatten der Scheune aufgehängt.

SPURENSUCHE IN DER STADT

In *Perainefurten* selbst müssen die Helden nun herausfinden, in welche Richtung die Diebe weiter gereist sind (*Schild 100* bietet eine Beschreibung der Stadt). Die Stadttore sind dafür ein guter Anlaufpunkt, Helden mit einem *Gassenwissen*-Wert über 5 wissen das, ansonsten hilft eine einfache Probe weiter.

Dort können sie erfahren, dass ein Angroscho mit einem Norbarden das gut bewachte südliche *Ebelrieder* Tor zur Mittagszeit passiert hat. Das ungleiche Paar ist aufgefallen, nicht zuletzt wegen ihrer Reiserichtung. Der 50 Meilen lange Weg in Richtung *Ebelried* ist wenig frequentiert.

DIE STRECKE NACH EBELRIED

Verlassen die Helden *Perainefurten* Richtung Süden, werden sie feststellen, dass der Weg seine besten Tage hinter sich hat. Er verläuft entlang des *Tizam*, der die Helden schon aus den Drachensteinen heraus geführt hat. Da die ehemalige Grafenstadt *Ebelried* fast ausschließlich Soldaten beherbergt, treibt es wenig Reisende dorthin. Die Helden können schon wenige Meilen hinter *Perainefurten* sicher sein, dass ein Trupp Reiter bestimmt genauso auffällt wie sie

selbst. Fischer und Flößer winken der Gruppe zu und am frühen Morgen können sie einer jungen Frau mit einer großen Milchkanne begegnen, die am letzten Abend einen Trupp Reiter gehört hat. Da zwischen Fluss und Wald nur der Weg für Reiter gangbar ist, kann es sich nur um die Diebe gehandelt haben.

Zur Nachtruhe bietet sich eine so genannte Warunker Hütte an, eine einfache Schutzhütte mit trockenem Holz und einer Feuerstelle.

EINE STADT IM KRIEGSZUSTAND

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zur Praiosstunde entdeckt ihr die ersten Wehranlagen entlang des Flusses. Ebelried ist nicht mehr fern. Tatsächlich erspäht ihr wenig später die Mauern der Stadt. Doch von ihrer früheren Pracht lässt sich nicht mehr viel erahnen. Die Häuser am Fluss sind verlassen und verrammelt, die wenigen Bürger leben auf der vom Fluss abgewandten Seite der Stadt, der Weg zur Tobimora-Brücke wird von Soldaten bewacht, die willens und fähig sind, jeden Feind auf der Brücke mit Waffengewalt aufzuhalten. Die Grafenburg hat den letzten Jahren standgehalten, doch auch an ihr sieht man die Spuren eines langen Belagerungskrieges.

Auf Nachfragen der Helden reagiert man hier argwöhnisch und überheblich. Die Soldaten sind sich sicher, dass niemand und schon gar nicht ein ganzer Trupp unbemerkt auf die andere Seite kommen kann, denn die Garde würde jeden Übergang bemerken.

In bewohnten Teilen der Stadt hat man aber die Diebesgruppe bemerkt. Sie sind im *Lachenden Drachen* eingekehrt und wurden nach dem Abendbrot nicht mehr gesehen. Am frühen Morgen erkundigten sie sich nach den Wegverhältnissen Richtung Sichelsteg und sind dann weitergereist. Nachforschungen bei der Garde oder bei Ortskundigen ergeben, dass es bis Kleinwardstein keine sichere Überquerung der Tobimora gibt.

WAS WOLLTEN DIE DIEBE IN EBELRIED?

Tatsächlich ist Ebelried eine Ausweichstrecke der Diebe. In *Perainefurten* erfuhren sie von einer großen Zahl Soldaten auf der direkten Strecke nach Kleinwardstein. Ab hier reisen sie in zwei Gruppen weiter, um noch weniger aufzufallen.

DIE SPUR IN PROTZINGEN

Die Verfolgung bis Kleinwardstein ist recht ereignislos. Eine Übernachtung in Protzingen bietet sich an, hier erfahren die Helden, dass die Diebe erst am Vormittag aufbrechen konnten, da ein Pferd neu beschlagen werden musste. Beim Schmied erfahren sie, dass der *ein-armige Kunert* mit den Dieben Boltan gespielt hat. Er hat mit einem sicheren Blatt seinen goldenen Familienring gesetzt und dennoch verloren. Erfährt er, dass er womöglich von üblem Gesindel betrogen wurde, bittet er die Helden nach seinem Ring Ausschau zu halten und ihn wieder zu beschaffen.

Hier und in *Göttertrutz* ist aus den Schilderungen zu entnehmen, dass die Pech-Elstern sich aufgeteilt haben und immer als zwei Gruppen beschrieben werden, die mit einigem Abstand ankamen und auch nichts miteinander sprachen.

DIE SPUR IN GÖTTERTRUTZ

In *Göttertrutz* treffen die Helden wieder auf einen befestigten Weg mit regelmäßigen Pferdestationen und Gasthäusern. Die Diebesbande hat hier genächtigt und ist noch vor Sonnenaufgang aufgebrochen.

DIE FESTE KLEINWARDSTEIN

Kommen die Helden schließlich in Kleinwardstein an, bietet sich ihnen ein Bild des Krieges. Die ehemals wuchtige Feste (siehe *Schild 94*) wurde so gut es geht wieder in Stand gesetzt. Doch überall sieht man die Ausbesserungen und der Eindruck von Wehrhaftigkeit will sich nicht sofort einstellen. Um die ursprüngliche Anlage herum wurde ein weiter Kreis aus Holzpalisaden und Wällen geformt, hinter denen sechs schwere Katapulte jeden Angriff auf diesen Grenzabschnitt abwehren sollen. Vorherrschend dienen auch auf der Feste Kleinwardstein die Soldaten Tobriens, die Obhut der Feste liegt aber in den Händen des *Ordens der Hoben Wacht zu Ehren der heiligen Yppolita*.

DER GRENZSCHIEBER BRUSCHO

Die Diebe hatten sich in Kleinwardstein bei dem Grenzschieber *Bruscho* (45 Jahre alt, linker Armstumpf, steifes rechtes Bein, schütteres blondes Haar) einquartiert, der sie für gute Bezahlung (einen goldenen Ring) etwas weiter westlich zu Fuß über die Grenze gebracht hat. *Bruscho* ist ein egoistischer, verbitterter Kriegsversehrter, dem die Welt um ihn egal ist, solange er etwas zwischen die Zähne bekommt. Die Helden können ihn also bestechen, bedrohen oder bezirzen, solange nur etwas für ihn dabei heraus springt, wird er alles tun oder verraten.

Die Helden können ihn bemerken, wenn er versucht fünf Pferde an die Garnison zu verkaufen. Ein Indiz, dass es sich um die fünf Pferde der Diebe handelt, ist ein halbwegs frisch beschlagener Huf (siehe *Die Spur in Protzingen*). Lassen Sie die Helden *Viehzucht-* oder *Grobschmied*-Proben würfeln, wenn diese einen Hinweis brauchen. Eventuell hilft auch die Beschreibung der Sättel und Tiere (siehe *Pferdediebstahl bei Perainefurten*).

GRENZÜBERGANG

Womöglich gibt es auch andere Wege und Mittel, den Dieben über die Grenze zu folgen. Wenn die Helden aber *Bruscho* dazu gebracht haben, auch sie über die Grenze zu bringen, bietet sich folgende Szene an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bruscho humpelt vor euch durch das feuchte Unterholz, in der Nacht fiel feiner Nieselregen, der das ganze Areal in einen Waschzuber verwandelt hat. Die beginnende Morgendämmerung enthüllt große Nebelbänke zwischen den Bäumen. Ihr seht keine zehn Schritt weit, doch auch die feindlichen Wachposten auf der südlichen Seite der Tobimora können euch so nicht sehen. Nach einer gefühlten Ewigkeit kommt *Bruscho* zum Stehen, ein dumpfes Glucksen und Rauschen ist unter euch zu hören. „Hier isses.“ nuschelt er und vor euch schält sich ein umgestürzter Baumstamm aus dem Nebel. Quer über den Fluss spannt sich eine natürliche Brücke.

Der feuchte Stamm bietet wenig Halt. Die Helden sollten nacheinander über den Baum laufen und dabei eine *Körperbeherrschung*-Probe +1 ablegen (beachten Sie *Balance* oder *Standfestigkeit* und einschlägige Nachteile, wie zum Beispiel *Angst vor Wasser*). Mit Pferden an dieser Stelle überzusetzen erregt zu viel Aufmerksamkeit, so dass die Tiere zurückgelassen werden müssen. Es gibt im Ort einen Bauern, der sie gegen ein kleines Handgeld gut versorgt. *Bruscho* wartet bis alle auf der anderen Seite sind und verschwindet dann im Nebel.

ZU SCHNELLE HELDEN

Sollte die Gruppe unerwartet und schon im Laufe dieses Kapitels den Pech-Elstern gefährlich nahe kommen, können Sie leichtere Hindernisse in den Weg legen. Denkbar sind lahmen- de Pferde, Platzregen oder eine verwirrende Spur.

JENSEITS DER TOBIMORA

AUS SICHT DER DIEBE

Nachdem der Übergang über die Tobimora (4) geschafft ist, reisen die Diebe an der Südseite des Flusses in südwestlicher Richtung, um Herzog *Arngrimm* zu treffen. Kurz vor dem Dorf Schwarzmehringen findet die schicksalhafte Begegnung statt und *Arngrimm* übernimmt das falsche Artefakt. Die Diebe sind in bester Stimmung, als sie am besagten Dorf vorbei Richtung Süden, zurück in die Fürstkomturei reisen. Weit kommen sie allerdings nicht, denn der aus dem Nichts auftauchende *Balpbemor von Punin* kann *Arngrimm* die entscheidenden Hinweise geben, um die Fälschung zu erkennen. Der Dunkle Herzog ist außer sich vor Wut und reitet den Dieben und nun auch Betrügern hinter her. Südlich Schwarzmehringens (5) stellt er sie, nimmt sie gefangen und führt sie mit sich nach Westen, um an ihnen ein besonderes Exempel zu statuieren.

KÜ: EINE REISE IN TRANSYSILIEN

Die gesamte Reisetrecke beträgt am Ufer der Tobimora und auf verschlungenen Pfaden in den Wäldern der Schwarzen Sichel rund 100 Meilen. Der durchweichte Boden und der beständige Regen lassen kaum Eilmärsche zu, so dass die Helden nicht mehr als 15 Meilen pro Tag vorankommen. Das Dorf Schwarzmehringen kann nach ungefähr drei Tagen erreicht werden.

Das Wetter wird im Tobimora-Tal und in der Schwarzen Sichel herbstlich kalt. Ein beständiger Wind und ein Dauerregen aus grauen Wolken begleiten die Helden. Zum Ende der Reise soll der Regen nachlassen.

Abseits des Weges zieht sich schier endloses hügeliges Grasland. In den nächsten Tagen wird die Landschaft waldreicher, so dass sich Grasland, kleine Seen und recht lichte Mischwälder abwechseln. Aufmerksame Helden können in einiger Entfernung vielleicht gar ein Reh oder etwas näher auch ein paar Rotpüschel entdecken. Zum Ende der Reise dominieren dichte Wälder mit Lärchen und Kiefern das Bild. Kleinere Seen und sumpfige Flächen sind Schieferabhän- gen gewichen.

KÜ: SPUREN IM DRECK

Lassen sie die Helden die Spur der Diebe aufnehmen, wenn der Übergang über die Tobimora geschafft ist. Im Uferbereich können die Helden nach Spuren suchen, die die Diebe zurückgelassen haben (*Fährtensuchen*-Probe: Umgeknicktes Gras, achtlos weggeworfenes durchtränktes Brot). Die Sorglosigkeit der Diebe wirkt schon aufreizend. Die Spur führt zu einem überwachsenen Weg, der sich an der Südseite des Flusses nach Südwesten schlängelt.

Die von den Helden begangenen Wege sind aufgeweicht und in keinem guten Zustand, was aber von Vorteil ist, denn so kann man mit gutem Willen und ein paar Kenntnissen Fußspuren entdecken (*Fährtensuchen*-Probe). Bei stärker werdendem Regen kann sich dies ins Negative verkehren, wenn alle Hinweise ausgespült wurden (Probe +5). Da die Helden ansonsten nur wenigen Personen begegnen können (siehe *Begebenheiten des Landes*), wird es sich wohl um die Spur der Diebe handeln.

Kurz vor Schwarzmehringen (siehe *Das Dorf Schwarzmehringen*) sind auch mit einer *Fährtensuchen*-Probe -3 Spuren zu sehen, da dort Dutzende Reiter unterwegs gewesen sein müssen (nämlich *Arngrimm* mitsamt seinem Gefolge). Diese Spuren verlassen den bisherigen Weg, führen allerdings tiefer in die südlichen Wälder. Falls die Helden dieser Spur folgen wollen, verlassen sie die Tobimora, umgehen damit das Dorf Schwarzmehringen und können in südlicher Richtung den Weg nach Eichmoor erreichen, wo sie relativ zügig auf den Kampfplatz treffen, wo *Arngrimm* die Diebe gefangen nahm (siehe *Die überwältigten Diebe: Ein Kampfplatz*).

Ob die Helden durch Schwarzmehringen kommen oder den Pferdespuren gefolgt sind, ist unerheblich. Irgendwann ist der **Kampfplatz** (5) erreicht, von wo nur noch die Spuren einer größeren Reitertruppe wegführen. Die Helden werden wohl diesen Spuren folgen wollen. *Fährtensuchen*-Proben können bestätigen, dass die Reiter nach einem kleinen Stück Richtung Süden einen Waldpfad Richtung Westen genommen haben. Nach dem Kampfplatz ist es unproblematisch, dem Waldpfad zu folgen, denn dieser zeichnet sich gut sichtbar ab und auch viele Pferdespuren lassen sich entdecken. Eigentlich sind es eher zu viele Spuren, denn ungefähr einen Tag, bevor die Helden auf einen **Freund unter Feinden** treffen, mündet ein zweiter Pfad auf den Weg der Helden. Auch von dort sind Spuren von Pferden zu entdecken, die in die gleiche Richtung wie die Helden wollten. Nach weiteren 5 Meilen trennen sich die Wege wieder und auf beiden sind Gruppen von Reitern entlang geritten. Auch mit sehr gut gelungenen *Fährtensuchen*-Proben ist nicht zu erkennen, welche Spur die Richtige ist. Es scheint sich auch um zwei ungefähr gleich große Gruppen gehandelt zu haben.

Hintergrund: Ein Jagdtrupp mit örtlichen Adligen hat vor kurzem diesen Weg genommen. Sie ahnen es schon, hier sollen die Helden der falschen Spur folgen. Es ist egal, welche Richtung sie einschlagen, sie verlieren hier die Spur *Arngrimm*s.



BEGEBENHEITEN DES LANDES

Die Kriegszüge der letzten 15 Jahre haben ihre Spuren hinterlassen. So können die Helden gegen die Mittagszeit ein Dorf mit zehn länglichen Bauernhäusern erreichen. Die einzeln stehenden Gehöfte sind teilweise niedergebrannt, aber auf jeden Fall verlassen. Im Kamin eines Hauses lassen sich die Überreste eines kürzlich angefachten Feuers finden, im davor gefegten Bereich liegen Haselnusschalen (KL-Probe, falls die Spieler nicht von sich darauf kommen: Einer der mutmaßlichen Diebe hat bei ihrer Begegnung schon Haselnüsse gekaut, vgl. **Ein gemeinsamer Abend**). Die Diebe haben hier vor kurzem übernachtet.

Nahe dem Wegesrand fließt die Tobimora und so ist es sehr leicht, dass die Helden an einem Altarm vorbeikommen, aus dem es erbärmlich stinkt. Bei näherer Betrachtung können die Helden feststellen, dass ein grüner Algenteppich das Gewässer komplett bedeckt. Die Angst vor einem *Ulchuchu*-Dämon (WdZ 222f.) erscheint hier nicht unbegründet. Tatsächlich sind es aber nur Algen.

Ein Held mit *Neugier*, ein *Tollpatsch* oder *Pechmagnet* kann sich bewusst oder unbewusst einem komplett schwarzen Strauch auf 2 Schritt nähern und wird sogleich mit kleinen dunkelroten Dornen beschossen (AT 15, TP W+1). Bei Schaden entzündet sich die Wunde, innerhalb von 12 Stunden bilden sich rote Beulen, die sich langsam schwarz verfärben (W6/W6-2 SP/pro Stunde, Giftstufe 6), wird die Beule aufgeschnitten, ergießt sich ein schwarzer, breiiger Eiter.

Wolfsgeheul begleitet zum Ende der Reise die Helden, das Rudel ist aber nirgends zu sehen.

Ein Nachtlager im Wald und der Wind, der über die Bäume streicht, können dazu führen, dass man Dinge hört, die gar nicht da sind, insbesondere dann, wenn man vorher Geschichten über blutrünstige Bäume, Dämonen und die sonstigen Schrecken der

Schattenlande gehört hat. Nachtaktive Kleintiere, der Wind und das Fallen von Blättern sollen die Aufmerksamkeit der Helden ein wenig strapazieren. Der Spielleiter weiß am besten, welche Ängste die Helden haben.

Am Abend, bevor die Helden einen **Freund unter Feinden** treffen, werden sie zum ersten Mal mit den Schrecken der tobirischen Wälder konfrontiert. Falls die Helden es schaffen sollten ein Feuer zu entfachen (feuchtes Holz!), wird dieses rauchig und knisternd brennen, bis plötzlich die Flammen hoch schlagen und das Holz in kürzester Zeit verzehren, als ob es in Hylailer Feuer getränkt wäre. Verzichten die Helden auf ein Feuer, kann ein starker, orkanartiger Wind wie aus dem Nichts aufkommen, der Äste und Steine umherwirbelt. Nach kurzer Zeit legt sich der Wind wieder, als ob nichts gewesen wäre. Es scheint sich, falls die Helden einen größeren Umkreis absuchen wollen, um ein lokales Phänomen zu handeln.

Später in der Nacht bricht aus dem Unterholz ein Eber hervor. Dieser wird, wenn er nicht angegriffen wird, an den Helden vorbei, das Weite suchen. Warten sie nach der Flucht ein paar Sekunden, bevor das nächste Tier den Lagerbereich erreicht. Ein Reh mit seinem braunem Fell und den hellen Tupfen stakt auf die Helden zu. Es wirkt dabei nicht aggressiv und erscheint eher verunsichert. Wenn es nah genug heran ist, entblößt es seine scharfkantigen Zähne und stürmt auf den nächsten Helden zu und wird bis zu seinem Ende kämpfen.

Agrimothisch pervertiertes Reh

Geweißtob: INI 11+IW6 AT 13 PA 9 TP IW+2 DK H

Biss: INI 11+IW6 AT 13 PA 9 TP IW+2 DK H

LeP 18 AuP 50 WS 6 RS 1 GS 18 MR 0/2

Besondere Kampffregeln: Überrennen (4, W6+2), Gezielter Angriff/Niederwerfen (0)

ACHTUNG, FEINDE!

Die Tobimora bildet die Grenze zwischen Transsylvien und Weiß-Tobrien. Deshalb patrouillieren die Truppen des Herzogs Arngrimm in diesen Breiten sehr häufig. Geben Sie den Helden die Gelegenheit, die Gefahr zu erkennen und ihr auszuweichen, falls sie möchten (*Gefahreninstinkt*-Probe und/oder *Sinnenschärfe*-Probe:

Ein Trupp Kämpfer kann über einen Hügel hinweg gesichtet werden). Die Helden können die Patrouille auf dem Weg erwarten oder sich hinter ein paar Hügel zurückziehen und abwarten (*Sich-Verstecken*-Probe). Würfeln Sie mit einem W20, addieren Sie zum Ergebnis +3 für jeden Helden, der in der Probe versagt. Solange der gewürfelte Wert noch unter 20 liegt, haben die Söldner die Helden nicht entdeckt. Andernfalls kann es zum Kampf kommen, aber die Helden können auch versuchen, schnell zu entkommen. Die Söldner gehören zu den Pechblendern (**Schattenlande 42**) und sind erfahren und werden nicht bis zum letzten Blutstropfen kämpfen. Bei Gefangennahme wissen sie nichts von irgendwelchen anderen Reisenden, können die Helden aber auf das Dorf Schwarzmehrigen aufmerksam machen (siehe **Das Dorf Schwarzmehrigen**).

Pechblender

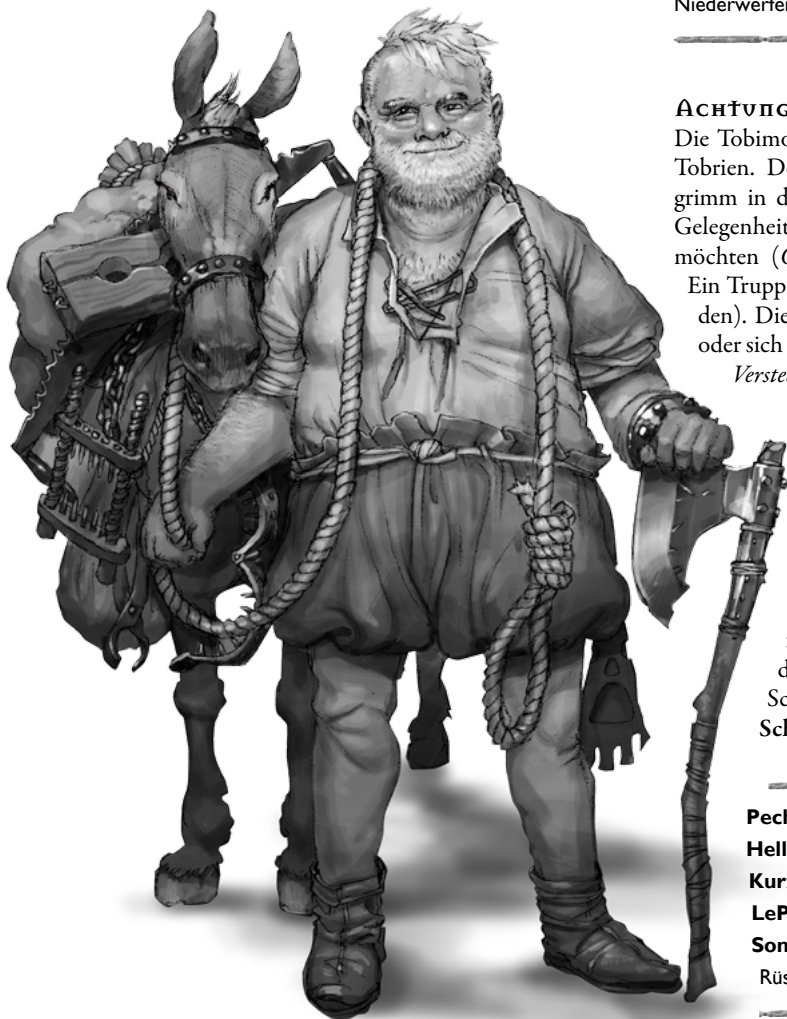
Hellebarde: INI 8+IW6 AT 14 PA 12 TP IW+5 DK S

Kurzschwert: INI 8+IW6 AT 13 PA 11 TP IW+2 DK HN

LeP 30 AuP 35 WS 7 RS 5 (Kürass, Helm) GS 6 MR 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte,

Rüstungsgewöhnung I, Niederwerfen, Wuchtschlag



DER HENKER ORSCHIN

Kurz nach der Überquerung der Tobimora nähert sich abseits des Weges ein Mann (35, etwas untersetzt, schwarze Haare, unrasiert) in Begleitung eines störrischen Esels. Er stellt sich als *Orschin* vor und hat sich verlaufen. Er scheint ein lustiger Geselle zu sein, der gerne Grimassen schneidet und viel lacht (über sich und andere). An seinem Esel hängen allerlei Utensilien eines Henkers und so macht er aus seinem Beruf auch kein Geheimnis. Krankheitsbedingt hat er den Anschluss an einen Fahrenden Richter (*Tyagiol Schwarzbuckler*) verloren und versucht nun wieder aufzuschließen, ist aber dank seines Esels langsamer als die Helden. Als Landeskundiger kann er den Helden ein paar allgemeine Informationen geben. Orientieren Sie sich dabei an **Schattenlande 16-53**.

Typische Zitate: „...Und dann, zack, schon sin die Finger ab. Also bleibt immer ehrlich, wär' schad um eure Finger.“

„Beim sehenden Sohn, das hat keinen Spaß gemacht, musst mich an ihn dranhängen, dat er krepirt. Aber ich sach immer, besser wat zu arbeiten, als son armer Schlucker. Schlucker, da fällt mir nen Sauflied ein, hat jemand wat zum Trinken?“

DAS DORF SCHWARZMEHRINGEN

Einen halben Tag bevor die Helden den Kampfplatz erreichen, wo die Diebe überwältigt wurden, kommen sie in Schwarzmehringen an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon von weitem waren sie zu erkennen, die langgezogenen tobrischen Bauernhäuser. Hier gruppieren sie sich als Rundling um ein festes steinernes Haus auf einer Hügelkuppe. Eng umschlossen wird das Dorf von einer gut drei Schritt hohen Palisade, die zwar keine Heere aufhalten kann, aber dennoch die Schrecken der Dunklen Wälder abwehrt. Trotz des Regens steht ein junger Mann in einfacher wollener Tracht und einer Fellweste im Durchgang, der von einem Holzgestell versperrt wird. In der typischen tobrischen Offenheit raunzt er euch an: „Woher?“

Dem jungen Bauernburschen ist relativ einfach klarzumachen, dass man nichts Arges im Schilde führt oder das Arge ihn trifft, wenn man nicht hereingelassen wird. Beiderseits des Durchgangs sind kunstvolle Schnitzereien angebracht, einem Kundigen (*Magiekunde*-Probe +5) kann dabei ins Auge springen, das es sich zum Teil

zumindest um magische Glyphen handelt, die allerdings keine Wirkung zeigen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach einem kurzen Anstieg zwischen den Bauernhäusern hindurch ist der zentrale Bereich des Dorfes erreicht. Auf der Hügelkuppe thront das schon von weitem zu sehende steinerne Gebäude. Recht schlicht in seinem Aufbau und seinem beschädigten Figureschmuck, erinnert es an einen ländlichen Tempel der Peraine. Die Hügelkuppe selbst weist auch noch einen Eingang auf, der mit denselben Motiven geschmückt ist, wie der Durchlass zum Dorf.

Das eigentliche Geschehen spielt sich aber halb hinter dem Hügel ab. Eine Gruppe schwer gerüsteter Reiter umringt fast die im Regen stehenden Dörfler und einer der Reiter, wohl der Anführer, brüllt mit hochrotem Kopf: „Was faselst du da? Es ist mir egal, ob er im Namen des Sehenden Sohnes gesprochen hat. Im Namen eures Barons, in welche Richtung ist dieser sogenannte ‚Richter‘ abgehauen?“

Die Dörfler, alle mit einfacher Wollkleidung in gedeckten Farben gekleidet, viele mit Mänteln und Westen aus Schafsfell gegen den Regen und Kälte geschützt, weisen Richtung Süden. Hinfort preschend wirbeln die Reiter Schlamm und Wasser auf, als sie an den Helden vorbei das Dorf verlassen. Der Anführer wendet sich noch einmal um: „Und wenn dieser Scharfrichter hier auftaucht, haltet ihn fest!“

Das Dorf Schwarzmehringen ist ein typisches Dorf Transsiliens, das geschützt durch eine feste Palisade und die Waffenmacht ihres Barons ganz gut über die Runden kommt. Vor kurzem war ein Fahrender Richter da und hat im Namen des Sehenden Sohnes Blakharaz Recht gesprochen. Diese Einmischung in die Rechtsgewalt des Barons von Eichmoor lässt sich dieser nicht gefallen und hat darum seinen Waffenmeister mit seinen Leuten ausgesandt, um den Richter zu ergreifen.

AUSKÜPFTE UND BEGEBENHEITEN

- ☞ Zu den Ereignissen mit dem Fahrenden Richter und dem Auftauchen der Reiter ihres Barons möchten die Dörfler nur ungern etwas sagen (aber eine *Überreden*-Probe +2 kann Wunder bewirken).
- ☞ Freigiebiger sind sie mit Information über eine Gruppe Fremder, deren Beschreibung auf die Diebe passt. Diese haben im Dorf über-



nachtet und sind dann Richtung Süden aufgebrochen. Sie waren guter Laune und zahlten gar in goldener Münze für ihren Proviant.

☛ Die Dörfler können Auskunft zu Land und Leuten geben, insbesondere warnen sie vor den Schwarzen Wäldern mit seinen Schrecken. Malen Sie die Informationen aus **Schattenlande 21, 34, 46f.** möglichst farbig aus. Vielleicht möchten die Helden dann Talismane (Ledersäckchen mit Erde, Hasenpfoten usw.) annehmen.

☛ Falls die Helden für ein Essen oder eine Information zu zahlen gedenken und dabei Silbermünzen ausgeben möchten, passiert Folgendes: *Euer Gegenüber schaut euch entgeistert an, die schon vorgestreckte Hand zuckt zurück, jede Farbe ist aus dem Gesicht gewichen, als nur stammelnd die Worte hervorbrechen: „Schon gut Hohe Herrschaften, nicht nötig.“* Seit einiger Zeit gehen die Herren Transsiliens gegen den Besitz von Silber vor, da dieses Metall, so sagt man, Werwölfe schädigt. Jede Zuwiderhandlung führt zum Tod durch Ausbluten. Hier können Sie den Helden Informationen zum „guten Herzog Arngrimm“ und den Werwölfen zukommen lassen (zum Beispiel **Schattenlande 35**).

KÜ: DIE ALTE FRAU

Auf der weiteren Reise können Sie die Köhlerin Garla einbauen. Ärmliche Wollkleidung und ein eingefallenes Gesicht lassen sie älter wirken als sie ist. Sie ist menschenscheu und vorsichtig. „Gute“ Argumente, wie nützliche Dinge, Geld und der Hinweis, dass man Diebe verfolge (je nach Argument *Überreden*-Probe +/-0 bis +5), können helfen, dass sie von den Pech-Elstern erzählt. Da Garla eine Anhängerin der Erdmutter Sokramur ist, können Sie Formulierungen in ihre Antworten einflechten, die dies verdeutlichen („Bei Mütterchen Sokramur“, „Handelt recht, sonst wird euch der Wald verschlingen“). Näheres zu den alten Kulturen der Tobrier finden Sie in **Schattenlande 36**.

Ein Wiedersehen mit anderen Jägern

Auf den Weg Richtung Süden haben sich auch die Reiter gemacht, die im Namen des Barons von Eichmoor den Wanderrichter *Tyagiol Schwarzbuckler* fassen sollen. Sie können es einrichten, dass die Helden an einer Stelle die Reiter wieder treffen, die den besagten Richter gerade an einem Baum am Wegesrand aufknüpfen wollen.

Falls die Helden zügig weiter reisen, werden sie kaum beachtet, zögern sie kurz, werden sie entsprechend angesprochen („Was glotzt ihr so?“). Falls die Helden die Reiter in ein Gespräch verwickeln wollen, so ist das möglich. Der Anführer ist *Asbrannt vom Sildrom* und er ist Waffenmeister des Barons von Eichmoor. Sie sollen diesen Richter fangen und bestrafen, weil er die Rechtsprechung des Barons stört, indem er selbst Gerichtsverhandlungen abhält.

Die Reiter wollen nur ihren Auftrag erledigen, werden also nicht die Konfrontation suchen, falls sie aber angegriffen werden, verteidigen sie sich, bis sie zurückweichen müssen.

Falls ihre Helden den Wanderrichter befreien, bedankt sich dieser bei den Helden im Namen des Sehenden Sohnes, wird versuchen, sich blutig an gefangenen Gegnern zu rächen und schließlich aufbrechen. Auch er hat in Schwarzmehringen die Diebe gesehen, ist über den Diebstahl empört (falls die Helden erzählen, dass die Verfolgten sich eines Verbrechens schuldig gemacht haben) und wünscht den Helden alles Gute auf ihrem Weg der Rache. Falls Ihre Helden dann ein mulmiges Gefühl haben, ist das nur berechtigt.

Ebenfalls ist es möglich, zum Richtplatz zurückzukehren, nachdem die Reiter weggeritten sind. Etwas nachlässig wurde der Richter zwar aufgeknapft, aber auf das Eintreten des Todes wollte keiner warten. Falls die Helden zügig eingreifen, können sie den halbtoten Richter noch zurück ins Leben holen. Krächzend bedankt er sich und kann erzählen, dass er die Diebe in Schwarzmehringen gesehen hat. Dann macht er sich rachesuchend auf.



Die Kämpfer des Barons von Eichmoor

Schwert: INI 12+1W6 AT 15 PA 14 TP 1W+5 DK N
LeP 35 **AuP** 35 **WS** 7 **RS** 6 (Kettenhemd, Helm) **GS** 5 **MR** 4
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfflexe, Linkhand, Rüstungsgewöhnung II, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag

Die überwältigten Diebe: Ein Kampfplatz

Irgendwann können die Helden den **Kampfplatz (5)** erreichen, an dem Herzog Arngrimm die Diebe eingeholt und gefangen hat. Auch ohne Talentprobe ist zu erkennen, dass hier einige Reiter den Boden aufgewühlt haben. Besonders aufmerksame Helden (*Fahrtensuchen*-Probe +3 oder *Sinnenschärfe*-Probe +5) können einer Spur in den Wald hinein folgen. Nach ungefähr 20 Schritt können sie so die Leiche des Söldnerhauptmanns Dietrad Lindenhuld entdecken, welcher eigentlich *Fjinko Reschgin* hieß und einer der gesuchten Diebe war. Mehrere Stich- und Schnittwunden weisen auf einen gewaltsamen Tod hin. Per *Anatomie*- oder *Heilkunde Wunden*-Probe +5 lässt sich bestimmen, dass nicht mehr als zwei Tage seit dem Tod vergangen sein können.

KAPITEL II: FREUND UND FEIND

Offenbar wurden die Diebe von einer dritten Partei überwältigt und verschleppt. Das ändert nichts an der Mission – irgendwo muss das Drachen-Ei ja geblieben sein und die Diebe werden wissen wo, auch wenn sie jetzt Gefangene sind. Doch vorerst haben die Helden die Spur in der feindseligen Wildnis der Herzogsmark verloren. Da kommt ihnen **Ein Freund unter Feinden** gerade recht. *Eboreus von Süd-Eichmoor* lädt die Helden auf sein Großgehöft ein, die **Thurnburg Süd-Eichmoor**. Aber die traviagefällige Geste wird

zufällig zur Mausefalle, als ausgerechnet der Dunkle Herzog mit einer großen Jagdgesellschaft auf der Burg einkehrt. Die Helden sitzen **Zu Tisch mit einem Werwolf**. Noch ahnen sie nicht, dass sich dies doch noch als Glücksfall heraus stellen wird: Denn schließlich war es *Arngrimm von Ehrenstein*, der die Diebe aufgegriffen hat...

Ein Freund unter Feinden

Der Rondra-Schrein

An einem späten Nachmittag treffen die Helden auf den Junker *Eboreus Mirshan Eberstein von Süd-Eichmoor*. Er verweilt mit seiner Burgoffizierin *Wina Perisin von Trutzenberg* an einem versteckt gelegenen Rondra-Schrein nahe des Weges zum Gebet.

Fährtsuchen- (Hufspuren, die den Weg verlassen) oder *Sinneschärfe-Proben* (Pferdegewieher) können die Helden auf den abseits des Weges lagernden Burgherrn aufmerksam machen. Notfalls kann auch ein etwas lauter gesagter Satz durch den Wald getragen werden und die Helden anlocken.

Freund oder Feind?

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zwischen den Bäumen stehen zwei gesattelte und schwitzende Pferde. Noch ist niemand zu sehen, aber da tut sich eine Senke auf.

„Dich verehren wir, mögest du uns im Kampf beistehen gegen unsere Feinde“, hört man eine Stimme, eine andere fährt fort: „Mein Blut gebe ich für dich.“

Auf dem laubbedeckten Grund knien zwei Personen. Die nasse Lederkleidung und die allgegenwärtigen Schlammgespritzer zeigen, dass sie so wie ihr länger draußen waren. Sie sind bewaffnet...

Ihr könnt die Rückseite eines Schreines erkennen. Das auf der Vorderseite befindliche Kultbild bleibt euch verborgen. Da stehen beide auf und erblicken euch.

Die beiden Überraschten werden die Waffen ziehen wollen, aber vielleicht können und wollen die Helden die Situation schon entschärfen. Wenn sie in die Senke hinabsteigen oder vorher umrunden, können sie auf der Vorderseite eine aus dem Stein herausgemeißelte gerüstete Frau erkennen. Sie trägt einen Schild mit einem Löwen. Es ist ein Rondra-Schrein!

Die Spannung der Situation besteht darin, dass keine Seite weiß, ob sie da nun einen Freund oder einen Feind vor sich stehen hat. *Eboreus* verlangt zu wissen, wer die Helden sind und wird zuerst darauf drängen, dass sie sich zurückziehen. Wenn die Helden ihre hehren Absichten oder ihren Glauben deutlich machen, werden *Eboreus* und *Wina* die Waffen senken. Bevor sie den Helden vollends vertrauen können, werden sie Schwüre verlangen, so wie auch sie schwören.

Unterhaltung

Haben sich die Wogen ein wenig geglättet, beantwortet *Eboreus* gerne Fragen.

☞ Er war mit einer Gruppe Adliger unterwegs, um zu jagen. Diese sind zu ihren Besitzungen zurückgekehrt, auch er hat seine Diener mit der Beute, einem stattlichen Eber, zu seiner Burg zurückgeschickt. Er sah die Jagd als Pflicht, nicht als sein Vergnügen, gerade wegen der Jagdbegleitung seiner Nachbarn.

☞ Er wollte noch kurz beten, bevor er heimkehrt. Es sei beschämend, dass er dies im Geheimen tun müsse, aber die Zeiten sind nun einmal so.

☞ Die Spuren von Reitern auf dem Weg (vor der Abzweigung) hat auch er bemerkt, die Reiter haben aber wohl die andere Abzweigung genommen. Er kann nicht sagen, wer dort durch den Wald geritten ist. Er hat die Diebe nicht gesehen.



Er ist Junker („Euer Wohlgeboren“) mit Land und Hof in der Nähe – und er lebte auch schon dort, als *Borbarad* nur ein ferner, obskurer Magiername war. Die Liebe zur Heimat, zu seiner innig geliebten Tochter und der Wille seine Leibeigenen zu schützen, haben ihn ausharren (und wenigstens nach außen hin überlaufen) lassen. Und wenn man nicht zu sehr auffällt, lasse es sich auch mit Herzog *Arngrimm* leben.

EINE EINLADUNG ZUM PACHTQUARTIER

Wenn die Helden nicht gänzlich unsympathisch sind, wird er sie zu seiner Burg einladen, um ein gutes Essen, einen warmen Kamin und ein weiches Bett zu genießen. Er ist interessiert an den Geschichten aus dem „anderen“ Tobrien.

Nehmen die Helden die Einladung an, werden sie über einen Pfad zu seiner **Thurmburg Süd-Eichmoor** (6) geführt. Dort werden sie von den Bediensteten empfangen. Schnell sind die Pferde untergestellt und ist die nasse Kleidung gegen ein paar trockene Sachen getauscht, die Dunkelheit und die Kälte draußen können die Helden schnell vergessen, als sie es sich mit einem Tee vor dem Kamin im Rittersaal des herrschaftlichen Hauses bequem machen. Jetzt gilt es nur noch auf das Abendessen zu warten...

AUS SICHT DER DIEBE

Nach der Gefangennahme der Diebe hat *Arngrimm* diese mit sich geführt, um sie in den finsternen tobrischen Wäldern auszusetzen. Die Freilassung ist der Prolog für eine Menschenjagd am nächsten Tag. Da die Diebe nicht bereit sind aufzugeben, schlagen sie sich ohne geeignete Ausrüstung in südlicher Richtung durch den Wald. Dichtes Unterholz, Kälte und Feuchtigkeit behindern sie.

Arngrimm hingegen ist guter Dinge, dass er die Diebe zur Strecke bringen wird, denn bisher ist seiner Jagd noch niemand entkommen. So begibt er sich zur Burg Süd-Eichmoor, um standesgemäß zu übernachten.

WAS IST, WENN...

Es soll ja Helden geben, die zuerst schlagen und dann fragen. Kommt es am Rondra-Schrein zu einem Gefecht, werden sich *Eboreus* und seine Burgoffizierin verteidigen und irgendwann die Waffen strecken. Sie hoffen, für ein Lösegeld freigelassen zu werden. Falls auch das nicht hilft, den Kampf zu beenden, könnte ein Blick auf das Rondra-Abbild helfen, um zu verstehen.

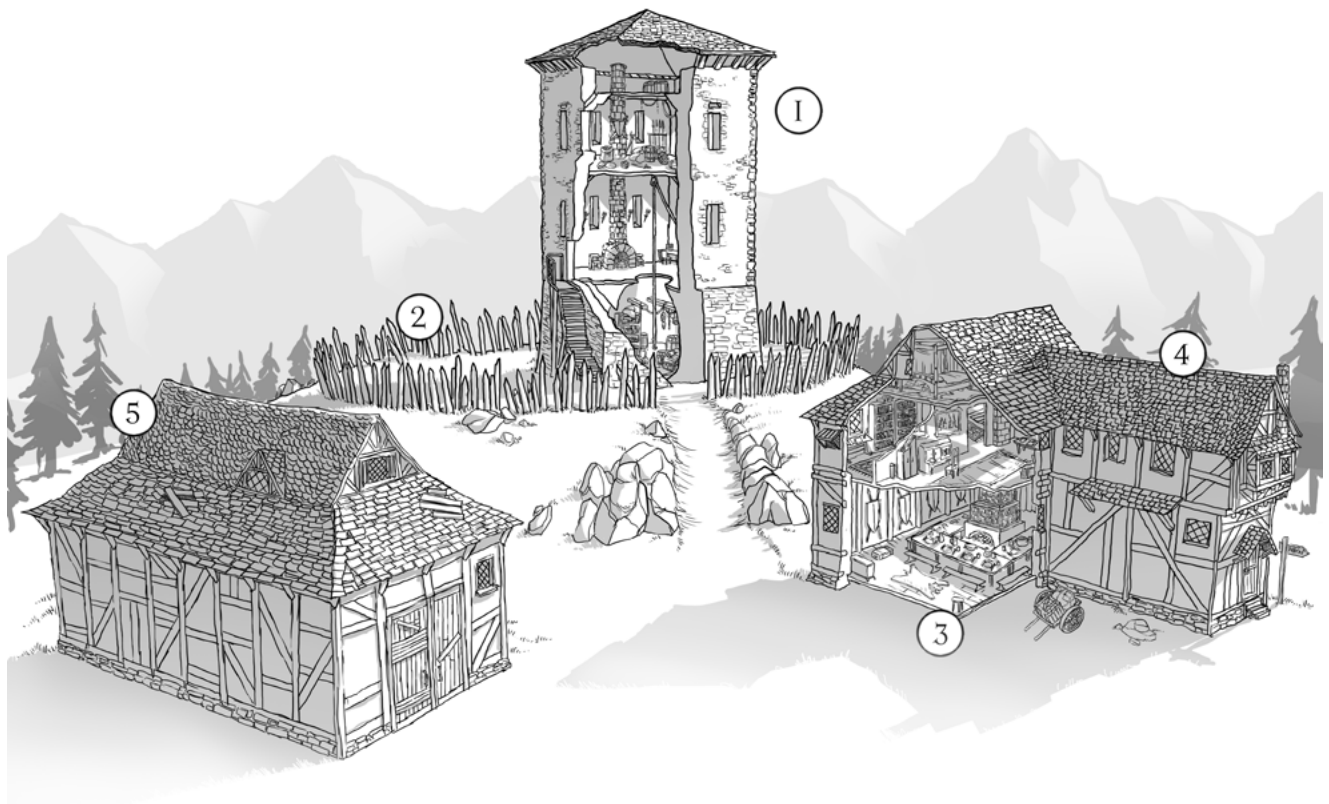
Vielleicht wollen paranoide Helden gar nicht auf der Burg übernachten, selbst wenn sie *Eboreus* friedlich begegnen. In diesem Fall versucht der Junker die Helden doch noch zu überreden – er würde den Helden sogar den Weg durch den Wald zum anderen Pfad weisen, aber erst am nächsten Morgen.

Wenn die Helden dann aber immer noch die Nacht im Freien verbringen möchten, können sie sie am nächsten Tag an der **Thurmburg Süd-Eichmoor** vorbeiführen, so dass sie dort *Arngrimm's* Jagdgruppe (siehe unten) sehen, die herausfordernd in den Wald hineinruft und dabei Informationen zur Gefangennahme, zur Menschjagd und zum Artefakt-Duplikat preisgibt. Dann können Sie direkt zu **Kapitel III** übergehen.

THURMBURG SÜD-EICHMOOR

Im kargen Vorland der Schwarzen Sichel sind Steine und Felsen häufig, Arbeitskräfte und Untertanen hingegen rar, so dass es hier kaum echte Burgen gibt und gab. Der Stammsitz des Junkers *Eboreus von Süd-Eichmoor* lässt sich folgerichtig kaum als Burg bezeichnen, sondern ist ein typisch tobrisches Großgehöft mit einem wehrhaften Hügelturn.

Eboreus ist vor Jahren zwar förmlich übergelaufen, hat sich jedoch durch Passivität weitgehend von den neuen Machthabern distanziert – jedenfalls so weit, wie es möglich war, ohne damit Kopf und Kragen zu riskieren. In der Folge sind ihm wertvolle Pfründe an den südlichen Nachbarn, dem unbarmherzigen Bluthund und Gaugrafen *Mishkarimor von Stippwitz-Sappenstiel*, verlustig gegangen und die Einnahmen reichen kaum noch aus, um die Thurmburg in einem guten Zustand zu erhalten. Der Putz bröckelt, die Kleider der Knechte und Mägde sind vielfach geflickt und der gute Kachelofen im Rittersaal wird nur noch zu hohen Anlässen befeuert.



1 – WEHRTURM

Der einzige Zugang liegt erhöht über dem Boden und ist nur erreichbar über eine hölzerne Außentreppe. Im Belagerungsfall wird diese abgerissen, um den Turm nahezu uneinnehmbar zu machen.

Vom Niveau des Eingangs aus gesehen wird durch diesen Aufbau das eigentliche Erdgeschoss zu einem Kellerraum. Eboreus von Südeichmoor lässt hier Notvorräte einlagern, er rechnet jederzeit mit einer Belagerung durch den Gaugrafen und dem letzten Gefecht.

Auf der Eingangsebene befinden sich die einzigen beiden Zugänge zum Keller. Mittig führt ein kreisrundes Loch mit einer Seilwinde hinab, und direkt hinter der Eingangstür ist eine Fallgrube angelegt, die natürlich immer mit schweren Bohlen abgedeckt ist und nur im Belagerungszustand freigelegt wird.

Davon abgesehen ist dieser Teil des Turmes noch der wohnlichste. Ein Wandkamin macht das Heizen möglich, die Wände sind auch innen weiß verputzt und auch ein paar Holzmöbel sind vorhanden.

Im darüber liegenden Stockwerk befinden sich eine Waffenkammer und weitere Vorräte. Der obere Abschluss des Turmes ist ein niedriger Dachboden, auf dem eine Eule nistet. Das spitze Holzdach kann jedoch mit ein paar Mannen abgenommen oder heruntergestürzt werden, so dass eine Turmplatte mit flachen Zinnen entsteht, von der aus sich die Anlage gut verteidigen lässt. Nach unten gibt es einige Guss- und Wurflöcher.

Einen guten Eindruck vom inneren Aufbau eines tobrischen Turmes liefert eine Zeichnung des *Benderbus* in *Ritterburgen 19*. Mit Ausnahme der Festungsmauer, der Anzahl der Stockwerke und der Turmplatte ähneln sich beide Thurmburgen stark.

Eine *Kriegskunst*-Probe +3 legt einem interessierten Helden die Schwäche des Wehrturmes offen: Die im Turm gefangenen Verteidiger würden wohl schnell Versorgungs- und vor allem Wasserprobleme bekommen. Dass es allerdings so gut wie unmöglich ist, die Anlage im Sturm zu nehmen, könnte später (**Zu Tisch mit einem Werwolf**) ein Argument gegen einen nächtlichen Angriff auf den lagernden *Arngrimm* sein.

2 – HÜGEL

Der Wehrturm steht erhöht auf einem kleinen, kargen Hügel unweit des Herrenhauses und ist umzäunt mit einer grobschlächtigen Palisade aus angespitzten Holzstämmen. Kundige Helden (*Baukunst*- oder *Holzbearbeitung*) erkennen, dass die Palisade zu Zeiten der Invasion entstanden sein muss – und auch seitdem nicht erneuert wurde. Viele Stämme sind faulig oder morsch.

3 – DAS HERRSCHAFTLICHE HAUS

Der typisch tobrische Hof ist ein einfacher Bau. Zuunterst wurde er aus festem Bruchstein-Fachwerk errichtet, das Fachwerk im ersten Stockwerk wurde mit Lehm und Stroh ausgefüllt und das Dach ist mit Schindeln aus regionalem Schiefer gedeckt.

Das Erdgeschoss besteht eigentlich nur aus dem großen, hohen Rittersaal. Alte Holzische und Bänke stehen um einen großen Kachelofen. Vom schlicht verzierten Gebälk hängen einige getrocknete Kräuter für Tees und gegen Ungeziefer, direkt über dem Eingang steht auf einem Holzbalken eine aus Holz geschnitzte Statuette von *Sankt Jarlak dem Waidmann* (Schild 98). An den Wänden hängen das Wappenschild derer von Südeichmoor und ein altes Gemälde mit dem Motiv eines röhrenden Hirsches.

Hinter einem Filzvorhang führt ein Treppenaufgang in die erste Etage. Dort sind die Schlafgemächer des Junkers, sowie zwei weitere Zimmer, die einst Kinderzimmer waren, heute aber als Lese- und Arbeitszimmer dienen.

4 – DER WIRTSCHAFTSANBAU

Sowohl eine Tür im Rittersaal, als auch ein eigener Hauszugang führen in die große, geräumige Wohnküche. Die gilt als das wahre „Herz des Hauses“ und obschon *Eboreus* als Ritter alter Schule eine gewisse Distanz zu seinen Untergebenen wahr, hält sich auch er

viel lieber in der gemütlichen Küche auf, als im doch etwas muffigen Rittersaal. Zumal man dann auch nicht beide Öfen befeuern muss.

In der Küche führt eine kleine Treppe nach oben, dort nächtigen ein paar Bedienstete in eher beengten Zuständen, die Burgoffizierin hat dort eine eigene Kemenate.

5 – DER STALL

Die Stallung wurde komplett aus Bruchstein-Fachwerk errichtet und innen grob mit Lehm verputzt. Neben dem Pferd des Junkers bekommt hier sein altes Schlachtross ein Gnadenbrot. Ein paar Schweine und eine Kuh sind hier ebenfalls untergebracht.

Mit den Jahren ist der Stall ein wenig windschief geraten und müsste dringend neu abgestützt werden. Dennoch ist es hier auch in den kalten Nächten immer warm, so dass oben über dem Vieh die Knechte auf dem Heuschober schlafen.

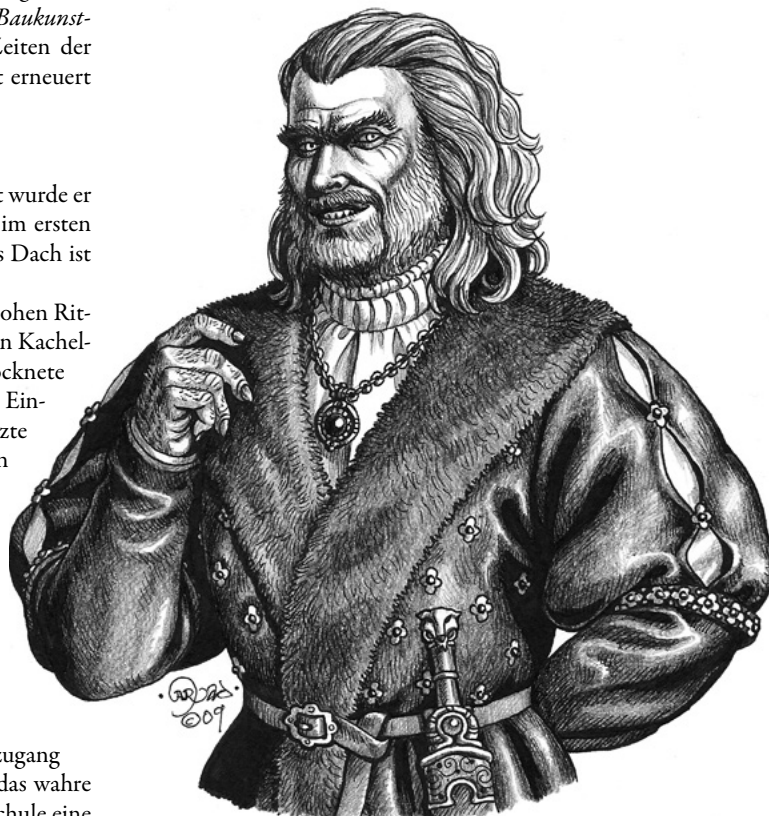
ZU TISCH MIT EINEM WERWOLF

EINE JÄHE ÜBERRASCHUNG I

Die Helden und der Junker *Eboreus* sind vermutlich mitten im Gespräch – unterhalten sich zum Beispiel über den schlechten Zustand der Burg und die armselige Kleidung der Bediensteten, darüber, warum er ausgeharrt hat oder wie man hier noch seinen Glauben leben kann (leise und am Besten verborgen, aber in letzter Zeit offener). Dann wird die Unterhaltung jäh gestört:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Knecht erscheint und Eboreus schaut freudig auf und hat schon „ah, der Eber ist fertig“ auf den Lippen, als der Knecht erschreckt den Kopf schüttelt und spricht: „Nein Herr, er ist da.“ Eboreus stockt und fragt verwirrt zurück: „Wer ist da?“ „Der Herzog, Herr, der Herzog“, erwidert der Knecht atemlos...



WAS TUN?

Ihre Helden ahnen es jetzt sicher schon: Wahrhaftig, ausgerechnet der „Dunkle Herzog“ *Arngrimm von Ehrenstein* hat die Burg erreicht. Warum und wieso er gerade heute an *Eboreus'* Pforten klopft, wird sich noch klären. Wichtiger ist jetzt vor allem Eines: Ruhe bewahren! Zurzeit sattelt *Arngrimm* und sein großes Gefolge noch ab und so bleibt den aufgeschreckten Helden und dem Burgherrn nur kurze Zeit, um sich noch abzusprechen. *Eboreus* wird die Helden beschwören, keinen Unfug zu versuchen (zum Beispiel einen Angriff auf den Herzog) und bloß nichts Falsches zu sagen.

Geben Sie den Helden nur wenig Zeit, denn schon schwingt die Tür auf und Herzog *Arngrimm* schreitet majestätisch herein. Sein schwer bewaffnetes Gefolge schaut grimmig drein und mustert die Helden.

AUFTRITT: DER HERZOG UND EINE TOCHTER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Guter *Eboreus*“, schallt *Arngrimms* Stimme durch den Rittersaal, „sagt, habt Ihr noch ein Plätzchen für die Nacht frei? Bei dem Wetter wollen nicht einmal die Hunde draußen schlafen“. *Eboreus* verbeugt sich und bedeutet euch, dies ebenfalls zu tun: „Eure Hoheit, ich habe immer Platz für Euch und Euer Gefolge. Es ist mir eine Ehre, Euch beherbergen zu dürfen. Meine Jagd am heutigen Tage war erfolgreich, so dass ich Euch gerne einen fetten Eber mit einer leckeren Beerensauce darbieten möchte.“ „Ach *Eboreus*, Ihr seid zu gut“, ruft *Arngrimm* aus, nimmt *Eboreus* in den Arm und deutet auf sein Gefolge: „Schaut, wen ich mitgebracht habe.“

Mit diesen Worten tritt eine Frau in schwerer Rüstung hervor und nachdem sich *Eboreus* von *Arngrimm* gelöst hat, fallen sich beide in die Arme. *Eboreus'* Stimme ist kaum zu vernehmen, aber ein „meine Tochter“, kann man trotzdem hören.

Im Gefolge *Arngrimms* befindet sich die Tochter von *Eboreus*, *Renja Neunbild Eberstein von Süd-Eichmoor*. Sie wurde vor kurzem zum Leutnant bei den Schwarzen Rittern befördert. Damit ist sie nun offizielle Stellvertreterin des Markverwesers *Graf Rondradan von Streitzig*, wie sie freudig mitteilt. *Eboreus* wirkt darüber insgeheim geknickt.

ARNGRIMMS GEFOLGE

Der Jagdtrupp umfasst mit *Eboreus'* Tochter, einem Leibmagier, dem Jagdmeister, Schwarzen Rittern, Wulfengardisten, Treibern, Hundeführern, Dienerschaft und dem Dunklen Herzog selbst 32 wachsame Augenpaare. *Arngrimms* „Rudel“ ist ein Symbol herzoglicher Macht. Die Helden können sich also weder unbemerkt davonstellen, noch können sie einen offenen Angriff riskieren. Allein die schiere Masse der unangekündigten Gäste sollte die Helden soweit einschüchtern, dass sie freiwillig gute Kameradschaft mit sehr bösen Männern heucheln. Ausführliche Informationen zu *Arngrimms Jagdgesellschaft* sind im *Anhang I* aufgelistet.

„HALTET NUR DIE FÜßE STILL!“

Während die Tische und Bänke für das Festessen hereingetragen werden, stellt *Eboreus* die Helden als seine Gäste vor, die ihn ebenso unerwartet besucht hätten. Entschuldigend zieht er sich mit ihnen zurück, um ihnen noch sein Reitpferd zu zeigen, wie er vorgibt. Dieser Rückzug dient erst einmal nur dazu, dass die Helden Gelegenheit haben, *Eboreus* zu befragen und ihr eigenes Verhalten für den Abend festzulegen. Der Junker kann den Hinweis geben, dass ein Rückzug zum Schlafen zum gegenwärtigen Zeitpunkt unhöflich

wäre und Herzog *Arngrimm* misstrauisch machen würde. Er schärft den Helden noch einmal ein, nichts gegen Herzog *Arngrimm* zu unternehmen, da sonst das Leben aller in Gefahr wäre. Notfalls lässt er die Helden einen Schwur ablegen, um ihr Verhalten abzusichern. *Eboreus* wird zu seinem hochrangigen Gast zurückkehren, aber die Helden bitten, spätestens dann wieder zu erscheinen, wenn das Essen fertig ist.

DAS ABENDESSEN

Im Rittersaal wird inzwischen eine lange Tafel hergerichtet, die mit einer bunten Mischung aus Fackeln, Kerzen und Kienspänen erleuchtet wird. Auf den Bänken davor nimmt das Gefolge des Herzogs Platz. Die Helden können sich dazusetzen.

In der Mitte der Tafel thront auf einem Lehnstuhl *Arngrimm*, zu seiner Rechten sitzt *Eboreus* und zu seiner Linken seine Tochter *Renja*. Vor dem Essen wird aus Kannen Wasser gereicht, so dass sich alle die Hände waschen können. Schließlich wird das Wildschwein mit einer Preiselbeersoße serviert. Dazu gibt es Haferbrei, ein wenig Brot (auf die große Anzahl an Gästen war die Küche nicht vorbereitet), Sauerkraut, Linsen und Bohnen aus den Vorräten des Junkers. Nach dem Hauptgang wird wieder ein Brei serviert, der mit Honig und Rosinen angereichert wurde. Dazu gibt es Bier und später Pflaumenschnaps.

Während des Essens kommt das Gespräch zu folgenden Themen:

• **Zustand der Burg:** Der Dunkle Herzog beklagt den Zustand des Stammsitzes der Familie Süd-Eichmoor. Ob denn das Lehen nicht genug einbringe?

• **Sankt Jarlak:** Über der Eingangstür steht auf dem Gebälk eine aus Holz geschnitzte Statuette von Sankt Jarlak dem Waidmann. *Eboreus* versucht noch, sie verschwinden zu lassen, aber der Dunkle Herzog winkt ab. „*Halb so wild, wir sind alle mit diesen Kindergeschichten aufgewachsen.*“ *Renja* ist der Vorfall peinlich.



☛ **Immer Ärger mit den Arkhobal:** *Arngrimm* erzählt, wie er einem Bauern versprochen habe, sich bei *Balphemor von Punin* dafür stark zu machen, einen Arkhobal aus der Nähe seiner Felder zu entfernen. Tenor: *Arngrimm* kümmert sich um seine Untertanen – allerdings betrachtet er Paktierer nicht als grundböses Übel, sondern redet über sie, wie man im Mittelreich sonst nur über Steuern spricht. Sie sind halt lästig, gehören aber nun mal zum Leben.

☛ **Der Gaugraf:** *Arngrimm* kommt auf den südlichen Nachbarn, den Gaugrafen *Mishkarinor von Stippwitz-Sappenstiel*, zu sprechen. Ein heikles Thema: Der „Bluthund vom Drachengau“ gilt als Aufseher über viele übergelaufene oder neu ernannte Barone der Herzogsmark und schikaniert *Eboreus*, wo es nur geht. Womöglich spürt er, dass sein Schwur gegenüber den neuen Machthabern nur ein Lippenbekenntnis ist.

Arngrimm kann den „übereifrigen Speichellecker von Stippwitz-Sappenstiel“ allerdings auch nicht sonderlich leiden. Oder will er mit diesen Äußerungen die Helden bloß aus der Reserve locken?

☛ **Die Jagd:** Falls nachgefragt wird, warum es *Arngrimm* nach Süd-Eichmoor verschlagen hat, so antwortet er offen, dass er auf der Jagd sei. Von der Beute – den Dieben – spricht er jedoch nicht. Der Herzog lädt die Helden gerne zur morgendlichen Hatz ein. *Eboreus* wird seine Teilnahme mit dem Hinweis entschuldigen, dass er schon am heutigen Tage erfolgreich gejagt hat.

☛ **Das Essen:** *Arngrimm* wird sich voll des Lobes über den gebratenen Eber äußern. Dabei macht er deutlich, dass er das Fleisch gerne etwas saftiger, blutiger mag und nicht „totgekocht“.

☛ **Die Herrschaft über Tobrien:** Der „Dunkle Herzog“ stimmt einen Lobgesang auf die Ehre des Adligen, auf die Kameradschaft und die Freundschaft an. Er fragt auch die Helden, wie lange sie schon zusammen reisen, und erscheint als ein (recht sympathischer) Mensch, der die Tugenden hochhält. Dann macht er aber deutlich, was er von Leuten hält, die ihn hintergehen und was diese zu erwarten haben. Hier kann das Gespräch auch auf seinen entfernten Vetter, den „Weißen Herzog“ *Bernfried von Ehrenstein* kommen, den er konsequent als „Bernfried Ohneland“ beschimpft.

☛ **Helme Haffax:** Kein gutes Thema! Wirklich nicht! Zähneflüschend und schwer atmend wird *Arngrimm* die Person anstarren, die diesen Namen genannt hat. Mit Wut unterdrückender Stimme wird er „diesen Bastard eines Emporkömmlings“ hinterhältigster Taten und Pläne beschuldigen. Ständig „streifen seine Agenten durch das Land, greifen Getreue an und rauben Zauberwerk“. Was immer er vorhat, *Arngrimm* wird „ihn zerreißen mit bloßen Händen“, wobei er seine kräftigen Hände zu Fäusten ballt. Auf weitere Nachfragen wird er nicht eingehen und das Thema wechseln.

DER WEG DES WOLFES

Renja wird stolz berichten, dass sie den Weg des Wolfes gehen wird (*Schattenlande* 40), also ein Werwolf werden möchte. Wenn *Renja* später einmal austreten muss, wird *Eboreus* folgen und seine Tochter wütend zur Rede stellen. Helden können das Gespräch vielleicht verfolgen.

OPTIONAL: DAS HEIKLE GESPRÄCH IN REGELN

Das Abendessen mit dem grimmigen Werwolf *Arngrimm* von *Ehrenstein* ist vor Allem eine rollenspielerische Herausforderung. Machen sich die Helden schnell gemein mit dem nach Blut lüsternen Leitwolf oder werden sie beinahe als weiß-tobrische Agenten enttarnt?

Vielleicht aber möchten Sie den Abend mit *Arngrimm* und seinem Gefolge in Regeln fassen. Lassen Sie jeden Spieler auf ein relevantes Talent im Kontext des abendlichen Mahles würfeln. Zum Beispiel auf Etikette, Menschenkenntnis, Zechen oder

DIE NACHT

Nicht nur der Abend ist ein Vabanquespiel auf dem schmalen Grat zwischen Selbstverleugnung und der Gefahr alsbald aufzufliegen. Während der Herzog und der wichtigere und größere Teil des Gefolges gut bewacht im Wehrturm (siehe *Thurnburg Süd-Eichmoor, 1 – Der Wehrturm*) übernachten, schlafen aus Platzgründen andere Teile der Jagdgesellschaft, zum Beispiel die Hundeführer und Treiber, im Rittersaal bei den Helden. Das ist noch einmal eine gute Gelegenheit, um brisante Situationen zu beschwören, wenn zum Beispiel Papiere aus dem Mittelreich (Bürger- und Kriegerbriefe, ein Passierschein des Herzogs), verbotenes Silber oder sogar verräterische Wappenröcke aus den Rucksäcken der Helden purzeln oder gezielt von hellsichtigen Handlangern ausfindig gemacht werden...

WAS IST, WENN...

Es mag sein, dass die Spieler planen, *Arngrimm* zu töten. Sie können darauf reagieren, indem *Eboreus* die Helden ermahnt, doch an das Leben aller Bewohner der Burg zu denken. Am Besten eignet sich dazu eine Szene in der Küche, bei der dann auch Knechte und Dienstmägde mit ihren kleinen Kindern anwesend sind. Kompromissloseren Spielleitern mag die Idee gefallen, dass *Eboreus* im Falle des Falles die Helden an *Arngrimm* verrät. Die Loyalität des Junkers gilt halt zuvorderst seiner Tochter und seinen Untergebenen und dann erst irgendwelchen dahergelaufenen Abenteurern.

Wenn Sie schon vorher ahnen, dass es bei der Begegnung mit *Arngrimm* zu Problemen kommen wird, dann können Sie Folgendermaßen vorgehen: *Arngrimm* wird dann schon nach der Begrüßungsszene mit Leibgarde, Kammerherr, ein paar Dienern in die Nacht entschwinden. Seine „dringenden Angelegenheiten“ führen ihn in den Osten seines Herzogtums, wo er (vergeblich) versuchen wird, das richtige Artefakt zu erlangen. *Eboreus'* Tochter *Renja* wird dann voller Stolz die adlig-transsilischen Positionen vertreten und am nächsten Tag die Menschenjagd leiten. Falls Ihnen selbst ein Kurzauftritt *Arngrimms* zu heikel ist, lassen Sie ihn ganz weg. Er kann von *Renja* ersetzt werden.

Überreden (Lügen). Multiplizieren Sie die Anzahl der Helden mal vier – dies entspricht einem Zielwert, den die Helden mit ihren addierten TaP* erreichen müssen. Bei vier Helden muss die Gruppe beispielsweise mindestens 16 TaP* ansammeln.

Wenn die Helden mit ihren TaP* sehr stark den Zielwert überschreiten, können sie *Arngrimm* oder passende Meisterfiguren sehr offenherzig werden lassen („Ihr gefällt mir.“). Wenn die Helden mit ihren Ergebnissen unter dem Zielwert landen, ist es Zeit, die Jagdgesellschaft misstrauisch werden zu lassen. Eine passende Meisterperson kann einen Helden beiseite nehmen, um ihm zu sagen, dass er ihm nicht traue und ein Auge auf ihn haben werde. Bringen Sie ihre Spieler ins Schwitzen!

KAPITEL III: BLUTIGE HATZ

EINE JÄHE ÜBERRASCHUNG II

Falls die Helden nicht schon am Abend von den durch *Arngrimm*s Mannen gefangenen Dieben erfahren haben, wird der Herzog die Helden am Frühstückstisch noch einmal zur Jagd einladen und auch die Beute bekannt geben. Mit den Worten „*Schaut, wie man mich betrügen wollte!*“ hämmert er die Kopie vom Drachen-Ei auf den Tisch und erzählt dann, dass er von ein paar „*schlechten Menschen*“ betrogen wurde, die nun ihrer verdienten Strafe entgegensehen: Es reiche nicht, die Diebe einfach nur zu töten. Für ihren respektlosen Verrat will er die „Pech-Elstern“ (die Helden hören den Namen der Diebesgruppe hier zum ersten Mal) mit einer Menschenjagd zu Tode bringen.

DIE HINTERGRÜNDE

Mit diabolischer Begeisterung beantwortet der Dunkle Herzog Fragen zur Vorgeschichte:

☞ Er behauptet, die Pech-Elstern angeheuert zu haben, damit sie ihm ein wertvolles Relikt stehlen. Das Drachen-Ei war für den mächtigen Magier *Balphemor von Punin* bestimmt. Von den Kräften des Reliktes (siehe **Anhang II**) weiß *Arngrimm* nichts, sie sind ihm auch herzlich egal.

☞ Nicht egal ist ihm, dass die Elstern ihn mit einer Fälschung betrügen wollten. Offensichtlich haben sie das echte Ei an besser zahlende Kunden verkauft. An wen weiß *Arngrimm* nicht.

☞ *Balphemor* habe zwar mittlerweile das Interesse am echten Ei verloren. Aber *Arngrimm*s Zorn lodert hell. Er sagt es klar: Ihm sei ganz egal, wo das echte Ei geblieben ist. Er gibt sogar die Order aus, dass die Diebe auf der Stelle zu töten sind – ohne Verhör, ohne Gnadengesuche, ohne Verzögerung.

☞ Nachdem er die Diebe nordöstlich von hier an der Tobimora gestellt hat, verbrachte er sie gestern ohne Essen und ohne Ausrüstung tief in den Wald, setzte sie aus und eröffnete ihnen, dass er sie morgen jagen und töten werde. Der Dunkle Herzog denkt hier nur noch in Kategorien von Aggression und Demütigung, es blitzt jetzt das ganze Ausmaß seiner Bosheit durch.

DIE LETZTE CHANCE

Zwar hat sich nun einiges aufgeklärt, aber das Wichtigste bleibt ungewiss: Wo ist das echte Drachen-Ei geblieben? Wenn die Helden ihren Auftrag fortsetzen wollen, dann bleibt ihnen nur, sich dieser Menschenjagd anzuschließen. Und schneller zu sein als der Herzog mit seinem Gefolge – damit Gelegenheit bleibt, die Diebe zu verhehren.

DETAILS DER JAGD

Die große Jagdgesellschaft wird sich in mehrere Gruppen aufteilen, die unabhängig voneinander agieren dürfen und sollen. *Arngrimm* gestaltet die Jagd offensichtlich mehr als einen Wettstreit, weniger als effiziente und traditionelle Jagd. Die Helden dürfen dabei eine eigene Jagdgruppe stellen. *Arngrimm* wünscht ihnen sogar viel Erfolg: „*Waidmanns heil!*“, lacht er grimmig. *Eboreus'* Tochter *Renja* stellt ebenfalls einen eigenen Jagdtrupp – und *Arngrimm* verhehlt nicht, dass er von ihr Erfolge erwartet. Sie muss sich erst beim Rudel verdient machen, wenn sie ein Werwolf werden will.

Wenn sich die Helden nicht offiziell der Menschenjagd anschließen wollen, tut das dem nun folgenden Ablauf der Jagd keinen Abbruch. Lediglich die Chance, dass die Helden doch noch als Agenten enttarnt werden, steigt. Wenn sie auf ihrer Suche nach den Dieben hier und da den Jägern begegnen, werden die sich natürlich schon fragen, warum die Helden hier herumstromern, obwohl sie doch abreisen wollten...

VIER MODULE ZUM FINALE

Die Jagd auf die Diebe ist in vier aufeinander folgende Module unterteilt. Sie können sie über den Tag hinweg verteilen. Für jedes erfolgreich abgeschlossene Modul bekommen die Helden einen *Erfolgspunkt*. Von den gesammelten Erfolgspunkten hängt ab, ob die Helden Gelegenheit bekommen, einen der Diebe nach dem Drachen-Ei zu befragen und wie sich das Finale gestaltet.

MODUL I: DIE FÄHRTE AUFNEHMEN

Zügig nach dem Aufbruch vom Herrnsitz teilt sich die Jagdgesellschaft auf.

☞ Zunächst sollte die Heldengruppe eine grobe Einschätzung vornehmen, wie sich die Diebe wohl verhalten werden. In welche Himmelsrichtung werden sie wohl fliehen? Dazu legt ein Held eine *Menschenkenntnis*-Probe +3 ab.

☞ Mit den daraus gewonnenen Ahnungen, kann ein (anderer) Held in der entsprechenden Richtung eine *Fährtsuchen*-Probe +3 ablegen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Feuchtigkeit und Kälte machen euch zu schaffen. Schon seit Beginn des Tages liegt dichter Nebel über der Landschaft, die Sicht ist manchmal gleich Null. Und ihr fragt euch schon, ob ihr die Diebe jemals finden werdet, als ihr unter den tiefen Ästen eines Baums Reste eines kargen Mahls findet. Nusschalen! Ihr seid euch sicher, die richtige Spur gefunden zu haben. Leicht könnt ihr den Spuren im feuchten Waldboden folgen, sie führt einen steilen Hang hinauf. Auf den ersten Blick ist kein guter Weg erkennbar.

☞ Ein Held kann hier mit einer *Klettern*-Probe +2 auf KL/IN/GE den schnellsten Weg weisen.

Für einen Erfolg in diesem Modul müssen der Gruppe alle drei Proben gelingen.

Misserfolg: Zu langsam.

Erfolg: Die Spur ist heiß. +1 Erfolgspunkt.

MODUL II: TREU BIS IN DEN TOD

*Arngrimm*s blutrünstige Menschenjagd fordert erste Opfer. Auf der kopflosen Flucht vor ihren Häschern hat sich die Gauklerin *Nuerta* den Knöchel vertreten. Ihr Gefährte *Nadir* wollte sie nicht alleine zurücklassen – gemeinsam wählten sie den Freitod.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr hastet der Spur weiter hinterher. Der harzige Tannenwald im nass-kalten Nebel schluckt fast jedes Geräusch – beinahe unheimlich. Dann seht ihr in einiger Entfernung zwei Gestalten auf dem Waldboden sitzen, Arm in Arm. Sie regen sich nicht. Ihr kommt näher heran und könnt erkennen, dass dort das Söldnerhepaar Enn und Emmeran sitzt. Beide haben sich die Schlagadern mit einem spitzen Feuerstein aufgeschnitten. Sie wussten wohl, dass sie den Wölfen nicht entkommen würden und gingen freiwillig und gemeinsam zu Boron. Treu bis in den Tod.

Ihr wollt und könnt euch nicht vorstellen, wie groß die Verzweiflung der beiden in ihren letzten Momenten gewesen sein muss. Ihr könnt nur hoffen, dass ihre Liebe weiterlebt. In diesem Moment hört ihr Gänsegeschnatter über euren Köpfen: Eine Formation aus fünf Gänsen fliegt Richtung Südosten.

Folgen die Helden dem Fingerzeig Travias? Zwölgöttertreuen Helden können Sie darüber eine IN-Probe ablegen lassen.
Misserfolg: Konnten die Helden bisher keinen Erfolgspunkt sammeln, dann schieben Sie den Abschnitt **Tote haben kurze Beine** ein.
Erfolg: Travia hat den Helden eine Abkürzung gezeigt. 1 Erfolgspunkt.

MODUL III: ANGRIFF DER HETZER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
 Auf dem Pfad, auf dem ihr euch bewegt, sind zwischen den Bäumen Bewegungen auszumachen. Habt ihr die Diebe erreicht? Die Freude über den Erfolg hält nur kurz, als ihr sie vor euch seht: Ein Rudel Wölfe beschnuppert die Spur der Diebe und folgt ihr. Werden sie nicht aufgehalten, wird nicht viel übrig sein für eine Befragung.
(Falls die Helden sich nähern) Es sind keine Wölfe, vielleicht waren es mal Wölfe, aber diese sechsbeinigen Monstrositäten mit einem Stachelschwanz haben das Tiersein schon lange hinter sich gelassen. Als sie euch bemerken, beschleunigen sie ihre Schritte auf euch zu.

(Anzahl Helden/2) Weiße Hetzer

Biss: INI 11+IW6 AT 14 PA 12 TP IW+5 DK H
Schwanzschlag:
 INI 11+W6 AT 14 PA 12 TP IW+3 DK N
 LeP 25 AuP 100 WS 7 RS 3 GS 11 MR 7
Sonderfertigkeiten: 1 Akt. zusätzlich, Anspringen (6), Verbeißen

Die Weißen Hetzer werden entgegen der tierischen Instinkte bis zum Tod kämpfen.

Für einen Erfolg darf der Kampf nicht länger als 6 KR dauern.
Misserfolg: Der Kampfplärm lockt eine weitere Jagdgruppe an. Der gilt es zu erklären, warum man das bestrafungswürdige Vergehen der Wolfstötung begangen hat (Notwehr/Daimonide). Wenn ihre Gruppe bisher erst einen Erfolgspunkt errungen hat, dann springen Sie zum Abschnitt **Tote haben kurze Beine**.
Erfolg: Die Bestien sind ausgeschaltet. +1 Erfolgspunkt.

MODUL IV: ABLENKUNGSMANÖVER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
 Ein abgeknickter Ast, ein Fußabdruck oder ein Fetzen Stoff im struppigen Unterholz. Die Diebe müssen noch in der Nähe sein. Die Spur führt stetig einen Hang aufwärts und oben lichtet sich der Nebel. Ihr könnt immer weiter sehen. Wenn ihr zurückblickt, glaubt ihr kaum, dass man in der Nebelsuppe unter euch irgendetwas sieht – geschweige denn eine Spur. Doch da hört ihr dumpf in der Entfernung Gebell von Hunden und das Knacken von Ästen. Es scheint so, dass Arngrimms Jäger auch den Hang hoch müssen.
 Ihr schaut euch um. An der Hangekante stehen alte Bäume, deren Wurzeln zu großen Teilen frei liegen. Es bedarf sicherlich nur eines starken Windstoßes und sie stürzen den Abhang herunter. Unterhalb der Wurzeln liegen große Gesteinsbrocken, die kein Mensch mehr aufhalten könnte, wären sie erst einmal in Bewegung.

Hier bietet sich für die Helden die einmalige Gelegenheit die anderen Häscher aufzuhalten, die eigene und die Spur der Diebe zu verschleiern und obendrein einen Vorsprung zu gewinnen, ohne Verdacht auf sich zu lenken: Der Nebel verhindert jegliche Entdeckung. Jeder Held kann nun eine passende Talentprobe ablegen, um eine Lawine loszutreten. Mögliche Talente sind *Gesteinskunde* (hier lohnt es sich), *Bergbau*, *Holzbearbeitung* (Techniken), *Mechanik* (Hebel), *Skifahren* oder *Klettern* (Erfahrungen mit Lawinen und Steinschlägen). Aber auch andere, exotische Talente wie *Ackerbau* (Bodenbeschaffenheit) sind denkbar.



Jeder Held kann sich frei aus den geschilderten Proben eine zu ihm passende Option aussuchen. Der Hälfte der Gruppenmitglieder muss die Probe gelingen.

Misserfolg: Es purzeln nur ein paar Steine und altes Holz den Hang herunter. Dann reißt die Nebelbank auf und ein weiterer Versuch würde die Helden zwangsläufig verraten. Konnten bisher nur zwei oder weniger Erfolgspunkte verbucht werden, dann schieben Sie den Abschnitt **Tote haben kurze Beine** ein.

Erfolg: Ein gewaltiger Erdbeben rauscht in die Tiefe. An einen leichten Aufstieg ist für Nachkommende an dieser Stelle nicht mehr zu denken. +1 Erfolgspunkt.

TOTE HABEN KURZE BEINE

Die Helden waren nicht schnell genug und können beobachten, wie der Jagdmeister *Friedmann Toresin* (siehe **Anhang I**) just seinen blutigen Eberfänger aus dem Brustkorb des Angroscho *Drogosch* zieht. Gönnen Sie den Helden die Rache: Friedmann ist nur mit leichter Bedeckung unterwegs und der Nebel würde den Kampflärm weitestgehend schlucken...

Jagdmeister Friedmann Toresin

Eberfänger: INI 10+1W6 AT 14 PA 11 TP 1W+2 DK H

Jagdspieß: INI 9+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W+6 DK S

LeP 32 AuP 35 WS 7 RS 1 BE 1 (robuste Lederkleidung) **GS 7**

MR 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich

AUSWERTUNG DER MODULE

0 Erfolgspunkte: Die Helden kommen zu spät. Der Jagdtrupp tötet alle Elstern. Damit ist jede Chance vertan, das Drachen-Ei noch aufzuspüren.

1 Erfolgspunkt: Der Zwerg *Drogosch* wurde zur Strecke gebracht. Und Leutnant *Renja* ist im Begriff, die letzte überlebende Elster, die Hexe *Danja*, zu töten. Dann aber stoßen Ihre Helden dazu. Springen Sie zum finalen Abschnitt **Ring um Renja**.

2 Erfolgspunkte: Zwar ist der Zwerg schon tot, aber die Hexe *Danja* ist noch am Leben, als die Helden sie einholen. Es bleibt etwas Zeit, sie zu verhören, dann stößt *Renja* und ihr Jagdtrupp dazu. Springen Sie zum Abschnitt **Verhör der Diebe** und anschließend zum finalen Abschnitt **Ring um Renja**.

3 Erfolgspunkte: Sowohl der gutmütige Zwerg als auch die Hexe *Danja* sind noch am Leben, als die Helden sie einholen. Es bleibt etwas Zeit, sie zu verhören, dann stößt *Renja* und ihr Jagdtrupp dazu. Springen Sie zum **Verhör der Diebe** und anschließend zu **Ring um Renja**.

4 Erfolgspunkte: Die Helden können die beiden letzten Überlebenden verhören – und haben fast alle Zeit der Welt. Springen Sie zum Abschnitt **Verhör der Diebe**. Der Abschnitt **Ring um Renja** kann in dieser Form entfallen.

VERHÖR DER DIEBE

Abhängig von den errungenen Erfolgspunkten können die Helden schlussendlich entweder *Drogosch* und *Danja* einholen und verhören – oder nur die Hexe hat die Jagd bis hierher überlebt (vgl. **Tote haben kurze Beine**). Der Zwerg wird gleichmütig und völlig erschöpft berichtet, dass er das Artefakt am Morgen vor ihrer Gefangennahme vergraben hat (Siehe **Epilog**). *Danja* dagegen zielt sich mit der Herausgabe von Informationen. Sie verlangt, dass die Helden ihr bei der Flucht helfen.

RINGEN UM RENJA

Entweder ertappen die Helden die Stellvertreterin des Markverweisers gerade dabei, wie sie die letzte überlebende Elster niedermachen will. Oder es ist andersherum, und *Renja* ertappt die Helden ihrerseits beim Verhör der letzten Elster(n) (vgl. **Auswertung der Module**). In beiden Fällen wird *Eboreus'* Tochter von einer Anzahl Kämpfern und Treibern (siehe **Anhang I**) begleitet, die Sie der Verfassung Ihrer Helden anpassen können.

☞ Ihre Recken können jetzt versuchen, *Renja* ins Gewissen zu reden. Immerhin wissen die Helden schon, dass ihr Vater wenig von ihren Plänen hält, den Weg des Wolfes einzuschlagen. Sie hält dagegen: „*Ich werde nicht wie mein Vater schmollend alten Göttern und der alten Ordnung nachtrauern, sondern mein Leben in die Hand nehmen!*“ Doch alleine, dass *Renja* es offenbar nötig hat, sich zu rechtfertigen, zeigt, dass ihr Herz hadert (*Menschenkenntnis*-Probe +3). Mit *Überzeugen*-Proben und guten Argumenten (*Arngrimms* Blutgier und Wutausbrüche, die Grausamkeit dieser Menschenjagd) kann *Renja* dazu gebracht werden, hier und heute zum Licht zurückzukehren. Mit Hilfe der Helden erschlägt sie ihre Eskorte und wird gegenüber *Arngrimm* behaupten, sie habe die Diebe zur Strecke gebracht.

☞ Die Alternative ist ein Kampf mit der Schwarzen Rittfrau und ihren Getreuen bis in den Tod.

Renja Neunhild Eberstein von Süd-Eichmoor

Schwert: INI 12+1W6 AT 15 PA 14 TP 1W+5 DK N

Kriegshammer: INI 10+1W6 AT 15 PA 12 TP 2W+3 DK N

LeP 35 AuP 35 WS 7 RS 6 BE 4 (Kettenhemd, Helm) **GS 5**

MR 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfflexe, Kriegsreiterei, Linkhand, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Sturmangriff, Wuchtschlag

Exemplarische Werte: Selbstbeherrschung (15/14/15) 9, Vorurteile gegen Stadtbewohner 8, Jähzorn 6

EPILOG: DIE JAGD GEHT WEITER?

DAS SCHICKSAL DER ÜBERLEBENDEN

Wer die Blutige Hatz überlebt, liegt wesentlich in Heldenhand. Überlebt *Renja*, ist es denkbar, dem Dunklen Herzog eine Lügengeschichte zum Verbleib der Elstern aufzutischen. Verläuft die Begegnung mit der Stellvertreterin des Markverwesers dagegen tödlich für *Renja*, sollten die Helden das Transsylvanische auf schnellstem Wege verlassen, bevor *Arngrimm* Eins und Eins zusammenzählt. Unterstützen Sie kreative Vorschläge der Helden, wie sie ihren Kopf aus der Schlinge ziehen können.

DAS ECHTE DRACHEN-EI

Von den überlebenden Pech-Elstern können die Helden den Verbleib der Amazonen-Reliquie erfahren. In der Nacht vor ihrer Gefangennahme hatte *Nadir* die Pferde der Verfolger gehört, daher wollten die Diebe das Ei verstecken und sich aufteilen, um wenige Tage später zurückzukehren und mit dem Schatz weiter zu reisen. Unweit ihres Lagerplatzes haben sie das Artefakt unter dem Kadaver eines weißen Hetzers vergraben, mit der Gewissheit, dass kein Tier

und oder anderes Wesen Interesse an dem Gerippe mit halbverwestem, daimoniden Fleisch zeigen wird. Das Versteck liegt etwa 100 Schritt vom Nachtlager der Diebe entfernt und ohne die Hinweise von *Drogosch* oder *Danja* sollte es den Helden nur durch schieres Glück möglich sein, das echte Artefakt zu finden.

Die (eilige) Rückreise nach Weißtobrien sollte gelingen und damit auch die Übergabe des Artefakts an Herzog *Bernfried von Tobrien*. Dieser zeigt sich dankbar und wie versprochen erkenntlich.

DER LOHN DER MÜHEN

Am Ende des Abenteuers erhalten die Helden **150 Abenteuerpunkte** sowie spezielle Erfahrungen auf die Talente *Fährtensuchen* und *Geographie*.

Darüber hinaus gibt es zusätzlich 25 AP für jeden gesammelten *Erfolgspunkt* in Kapitel III. 50 AP bekommen die Helden, wenn es ihnen gelingt, *Renja* vom Weg des Wolfes abzubringen.

ANHANG I: DRAMATIS PERSONAE

DIE PECH-ELSTERN

Die Diebesgruppe besteht aus dem Anführer *Fjinko Reschgin*, einer norbardenischen Krämerseele, die an *Zholvar* verloren ging. *Danja Wolpjes* ist das Aushängeschild der Gruppe: schön, charismatisch und dabei verspielt naiv. Die Probleme, die ein schöner Körper oder ein geschickter Handel nicht aus der Welt räumen können, erledigt *Drogosch Sohn des Dabrosch*, fähig und willens im Umgang mit Axt und Armbrust. Die beiden einzigen klassischen Diebe sind das Akrobatenpaar *Nadir* und *Nuerta*.

Die Gruppe hat sich in Mendena und Umland durch tolldreiste Diebstähle und schwierige Operationen in den letzten Jahren einen Namen als „Die Pech-Elstern“ gemacht.

FJINKO RESCHGIN

Erscheinung: Ein glatzköpfiger Norbarde mit pelzbesetzter Lederjacke und einem ordentlich gewirbelten Schnurbart.

Kurzcharakteristik: Gerissener Anführer mit planerischen Fähigkeiten. Gier und Größenwahn kosten ihn letztlich den Kopf.

Herausragende Eigenschaften: Charisma 14; Goldgier 7, Größenwahn 8

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Überreden 15, Taschendiebstahl 14; Ausweichen III.

Hintergrund: Fjinko ist einen Pakt mit dem gierigen Feilscher *Zholvar* eingegangen, der ihm für die Seele eine überdurchschnittliche Wendigkeit verliehen hat (*Ausweichen III* und *Flink II*). Fjinko fühlt sich seitdem unbesiegbar, da ihn scheinbar kein Angriff mehr treffen konnte. Seine Gefühle für *Danja* trafen bisher allerdings auch nicht ins Schwarze...

DANJA WOLPJES

Erscheinung: Mittellange, rubinrote Haare umspielen ein hübsches Gesicht. Ihre Kleidung ist stets in einem gepflegten Zustand und umhüllt einen Körper im Zenit seiner Entwicklung.

Kurzcharakteristik: Verführerische, charismatische Hexe, die von Rachedgedanken angetrieben wird.

Herausragende Eigenschaften: Charisma 15, Intuition 14; Alterslosigkeit, Rachsucht 7, Jagdfieber 7

Herausragende Talente/Zauber und Sonderfertigkeiten: Aura verhüllen; Band und Fesseln 12; Dunkelheit 11; Große Gier 10; Hexenkralen 11; Spinnenlauf 11

Hintergrund: Auf der Suche nach den Mördern ihrer geliebten Vertrautenkatze, hat ihr die Katzendämonin *Aphasmayra* Alterslo-

sigkeit geschenkt. Das damit verbundene Jagdfieber ist ihr bis jetzt nicht negativ aufgefallen. Noch ist es nur ein milderer Pakt, aber *Aphasmayra* hält noch viele fragwürdige Geschenke für *Danja* bereit.

DROGOSCH SOHN DES DABROSCH

Erscheinung: Sein buschiges, braunes Gesichts- und Haupthaar hält der Zwerg bei Bedarf mit mehreren Lederbändchen zusammen. Er trägt die meiste Zeit ein Kettenhemd, an seiner Seite baumeln Lindwurmschläger und zwei Fledermäuse.

Kurzcharakteristik: Klassische Söldnerseele mit Lust am Glücksspiel.

Herausragende Eigenschaften: Mut 15, Fingerfertigkeit 15; Verschwendungssucht 7, Spielsucht 6

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Hieb Waffen 12, Armbrust 15, Kartenspiel 8, Kriegskunst 9, Zechen 8; Schnellladen/Meisterschütze (Armbrust), Scharfschütze (Schleuder)

Hintergrund: *Drogosch* war ein Jäger in den Beilunker Bergen. Schon früh hat es ihn nach Mendena verschlagen, wo er schnelles Geld machen wollte und auf die Pech-Elstern traf. Der steigenden Dämonenpräsenz und Verrohung seiner Umwelt konnte er nichts entgegensetzen. Um dabei nicht selbst dem Wahnsinn anheim zu fallen, beschäftigt er sich nach Möglichkeit nur mit Dingen, die ihn direkt betreffen und kurzfristig Lust bescheren. Negative Eindrücke versucht er zu überspielen und als nicht zu wichtig wahrzunehmen. Dadurch kann er stets freundlich auf die Menschen zugehen und vertreibt negative Stimmung mit Spielen und gefahrlosem Nervenkitzel. Doch wer versucht, seine Freundlichkeit auszunutzen, wird feststellen, dass er auch mit Axt und Armbrust vortrefflich umzugehen weiß.

NADIR UND NUERTA

Erscheinung: Beide Akrobaten haben durchtrainierte muskulöse Körper, die sie mit eng anliegender oranger Kleidung schützen. *Nadir* trägt seine schwarzen Haare zu einem kurzen Pferdeschwanz gebunden, während *Nuertas* nur fingerlange Haare kreuz und quer abstehen.

Kurzcharakteristik: Treu ergebenes Gauklerpaar.

Herausragende Eigenschaften (Nuerta): Gewandtheit 16

Herausragende Eigenschaften (Nadir): Körperkraft 15, Flink I

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten (Nuerta): Akrobatik 15, Athletik 15, Körperbeherrschung 13

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten (Nadir): Akrobatik 11, Körperbeherrschung 12, HK Wunden 10; Scharfschütze (Wurfbeile), Hruruzat

Hintergrund: Kennen und lieben gelernt haben sie sich vor zehn Jahren bei einem kleinen Wanderzirkus, der aber infolge von Krieg und Verwüstung aufgelöst wurde. Zu zweit hielten sich die beiden mit Straßenkunst und kleineren Einbrüchen über Wasser. In ihrer besten Nummer wirft Nadir Wurfbeile Richtung Nuerta während sie einen akrobatischen Tanz mit dem Säbel aufführt. Bei den Elstern arbeiten sie Schulden ab.

AUF DEM GROßEHÖFT SÜD-EICHMOOR

JÜNKER EBOREUS МІРШАП EBERSTEIN VON SÜD-EICHMOOR

Erscheinung: 55 Jahre alt, 180 Halbfinger groß, schütteres graues Haar, eher drahtig als stattlich, so erscheint der Burgherr von Süd-Eichmoor.

Kurzcharakteristik: Adliger alten Schlages, der langsam verbittert.

Herausragende Eigenschaften: Konstitution 15; Prinzipientreue, Vorurteile (Nichtmenschen) 6

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Schwerter 15, Menschenkenntnis 8, Reiten 12; Rüstungsgewöhnung II

Hintergrund: Eboreus ist seit langer Zeit Junker in diesem kleinen Landstrich, seine vor wenigen Jahren verstorbene Frau hat er dort geheiratet und begraben und auch sein einziges Kind, Renja (siehe **Arngrimms Jagdgesellschaft**), kam in Süd-Eichmoor zur Welt. Die Ereignisse der letzten 15 Jahre haben ihm stark zugesetzt, aus Loyalität zu seinen Dienstleuten und Leibeigenen und natürlich aus Liebe zu seiner Tochter blieb er im kriegszerstörten Tobrien, leistete den neuen Herren einen Lehnseid und versucht sonst nicht besonders aufzufallen.

HAUSHOFMEISTERIN ROVENA EICHENFOLD

Erscheinung: Die vierzigjährige Haushofmeisterin ist 170 Halbfinger groß, schielt und trägt einen geflochtenen Zopf aus grauen Haaren.

Kurzcharakteristik: Rovena kümmert sich um alles.

Herausragende Eigenschaften: Fingerfertigkeit 14; Neid 6, Verpflichtungen

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Hauswirtschaft 12, Viehzucht 10

Hintergrund: Die Haushofmeisterin ist und fühlt sich für alles zuständig, was die Organisation der Burg und des Lehens betrifft. Am Abend der Ankunft der Helden ist sie mit der Verköstigung und Unterbringung der vielen Gäste vollauf beschäftigt und vielleicht ein wenig überfordert.

BURGOFFIZIERIN WІНА PERISIN VON TRUTZENBERG

Erscheinung: Mit ihren Schweinsäuglein und den Pausbacken war und ist die 55-jährige Kämpin keine Schönheit.

Kurzcharakteristik: Die Burgoffizierin ist ihrem Herrn bedingungslos loyal.

Herausragende Eigenschaften: Körperkraft 16; Prinzipientreue, Rachsucht 6

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Hieb Waffen 16, Selbstbeherrschung 9, Heraldik 8; Schildkampf II

Hintergrund: Wina ist eine alte Kampfgefährtin von Eboreus und hat, auch mangels anderer Alternativen, ihren Ruhe- und Alterssitz auf Burg Süd-Eichmoor bezogen. Sie hält „diese umherreisenden Abenteuerer“ für eine größere Gefahr als Herzog Arngrim. Deshalb hat sie die Helden ganz besonders im Auge.

Fünf Diener, zwei Gardisten und vier Kinder unterschiedlichen Alters komplettieren die Burgbesatzung (Dolgon, Mirnhilde...).

ARNGRIMMS JAGDGESELLSCHAFT

HERZOG ARNGRIMM VON EHRENSTEIN M. H.

Erscheinung: Das lockige Haupthaar des älteren Herzogs ist silbergrau und fällt auf seinen stattlichen Oberkörper.

Kurzcharakteristik: Er ist ein brillanter Tyrann und Krieger.

Herausragende Eigenschaften: Mut 18, Körperkraft 17; Herausragende Balance, Herrschsucht, Raubtiergeruch

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Schwerter 21, Körperbeherrschung

17, Fährtensuchen (Gebirge) 17 (19); Kampfgespür, Eiserner Wille II

Hintergrund: Der Dunkle Herzog ist ein Mann der Tat, stolz und grimmig –

mit raumgreifenden Gesten dominiert er jedes Gespräch. Im Alter hat er gelernt,

seine Blutlust zu unterdrücken und kann sogar kultiviert auftreten; doch stets lauert

die Bestie hinter der Fassade: Arngrim ist ein Werwolf.



ЛЕУТНАНТ РЕНЈА ПЕУПНІЛД EBERSTEIN VON SÜD-EICHMOOR, STELLVERTRETERIN DES MARKVERWESERS

Erscheinung: Renja ist 30 Jahre alt, 185 Halbfinger groß, sportlich schlank, blondes Haar und eine etwas zu lange Nase.

Kurzcharakteristik: Strebsame Adlige mit Ambitionen.

Herausragende Eigenschaften: Körperkraft 15, Intuition 15; Vorurteile gegen Stadtbewohner 8, Jähzorn 6

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Selbstbeherrschung 9, Etikette 8, Staatskunst 10

Hintergrund: Renja ist die einzige Tochter von Eboreus und sein ganzer Stolz. Gut behütet wuchs sie auf dem heimatlichen Gut auf, musste aber in ihrer Jugendzeit nach Praske gehen, wo sie unter der Aufsicht von erfahrenen, zu Borbarad übergelaufenen Rittern ihre Ausbildung beendete. Seit vielen Jahren folgt sie nun Herzog Arngrim als Rittfrau in verschiedenen Einheiten. Vor kurzem wurde sie zum Leutnant der Schwarzen Ritter ernannt und damit zu einer Stellvertreterin des Markverwesers Graf Rondradan von Streitzig (**Schattenlande 51f**). Beeindruckt von der Tatkraft Arngrimms sieht sich Renja nicht am Ende des Weges, sondern möchte ihm weiter dienen und erhofft sich zu Recht, bald auf dem Weg des Wolfes voranzukommen und vom Herzog persönlich zum Werwolf gemacht zu werden.

Schwert: INI 12+IW6 AT 15 PA 14 TP IW+5 DK N

Kriegshammer: INI 10+IW6 AT 15 PA 12 TP 2W+3 DK N

LeP 35 AuP 35 WS 7 RS 6 BE 4 (Kettenhemd, Helm)

GS 5 MR 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampflexe,

Kriegsreiterei, Linkhand, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II,

Sturmangriff, Wuchtschlag

Exemplarische Werte: Selbstbeherrschung (15/14/15) 9, Vorurteile gegen Stadtbewohner 8, Jähzorn 6

LEIBMAGIER ESCALION EICHENFEST VON YOL-GHURMAK

Erscheinung: Stattlich gebauter Andergaster mit grauen Locken.

Kurzcharakteristik: Freiheitsliebender Magier mit Hang zum philosophischen Borbaradianismus.

Herausragende Eigenschaften: Mut 15, Klugheit 16

Herausragende Talente/Zauber und Sonderfertigkeiten: Magiekunde 15, Pflanzenkunde 12

Hintergrund: Sein Unabhängigkeitsdrang trieb ihn fort aus Andergast und auch fort aus dem dämonenverseuchten Yol-Ghurmak, als er seine Studien dort beendet hatte.

Stab: INI 9+1W6 AT 12 PA 12 TP W6+1 DK NS
Flammenschwert: INI 11+1W6 AT 13 PA 12 TP W6+10 DK N
MU 15 KL 16 IN 13 CH 14 FF 11 GE 11 KO 11 KK 10
LeP 28 AuP 31 AE 45 WS 6 RS 0 GS 8 MR 8
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Verbotene Pforten,
 Zauberkontrolle, Zauberoutine, Eiserner Wille I
Exemplarische Zauber: Gardianum 9, Imperavi 9, Invocatio Minor 13,
 Paralysis 8, Wand aus 10, Transversalis 5, Hartes Schmelze 9, Fulminctus
 8

JAGDMEISTER FRIEDMANN TORESIN

Erscheinung: Älterer Jäger mit buschigem Schnäuzer und gerötetem Gesicht.

Kurzcharakteristik: Redseliger wie neugieriger Aufseher über alle Jagdangelegenheiten.

Herausragende Eigenschaften: Intuition 14, Konstitution 14

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Fährtensuchen 12, Zechen 15; Neugier 6

Hintergrund: Er kann als nervender und misstrauischer Fragesteller beim Abendessen gewählt werden.

Eberfänger: INI 10+1W6 AT 14 PA 11 TP 1W+2 DK H

Jagdspiess: INI 9+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W+6 DK

S

LeP 32 AuP 35 WS 7 RS 1 BE 1 (robuste Lederkleidung) **GS 7 MR 4**

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich

Sechs Wulfengardisten (Xindra Garbering von Hammerau, Wolfhardt Dergensen...) und fünf Schwarze Ritter (Endilia Gernhild von Schwarz-



10 Winhaller Wolfsjäger

Biss: INI 8+1W6 AT 12 PA 8

TP 1W+2 DK H

LeP 20 AuP 75 WS 4 RS 2

GS 11 MR 1

Gezielter Angriff/Verbeißen/Niederwerfen (0)

Kammerherr Buchhold Radersin und acht Diener (Gieselhold, Irlgunde...) komplettieren das Gefolge.

ANHANG II: DAS DRACHEN-EI

„Iszt auch kaum noch kentlygh, dasz bey der Toetungh oder dem Toodt eynsz Drackensz oder eyner Ekcsen der Carbuncelsteyn kan fallen in die Erdt unnd dorten keymen. Soo disz aber geschibet, waeschet daravsz ein gaar groszer Demant, den solt nenen eyn Dracken-Ey. Eyn sulch Dracken-Ey idoggh kan lygen auff vile Jare unnd Zebentjare ohn Enderung, dan aber truebt es sich in eynem Tage. Unnd bricht herfür eyn Dracken oder Ekcs, dem inwohnt die Seel unnd Macht des Vaters, alleyn er sigh noch naeren musz mit menschem Fleysch, auff dasz er wueckse.“

—Das Monster-Handbuch, von Gargi Sohn des Gax in den Dunklen Zeiten verfasst

Das gestohlene und lediglich so genannte „Drachen-Ei“ ist ein heiliges Kleinod aus Burg Yeshinna. Über Jahrzehnte schmückte es dort einen Neben-Altar im Rondra-Tempel. Den Amazonen ist die Historie der Preziose unbekannt – sie verehren mit der Kostbarkeit den Hohen Drachen Famerlor, der Löwenhäuptige wird dem Gefolge Rondras zugeordnet. In einer Legende heißt es, Famerlor selbst werde in der Stunde der Not aus dem Ei schlüpfen und die Feinde mit Furcht schlagen. Tatsächlich verbirgt das Ei ungeahnte Kräfte – aber auch den Karfunkel eines verdorbenen Kaiserdrachens aus



dem Zehnten Zeitalter, dessen Geist nur durch karmale Kräfte gefesselt wird.

Helme Haffax, der ursprüngliche Auftraggeber dieses Diebstahls, sieht in dem Karfunkel ein potentes Artefakt, das seinen Plänen nützlich ist. Nicht nur ist das drachische Ausgangsmaterial ideal für sein Vorhaben, auch die Kraft Rondras, die in dem Kleinod gebunden ist, kann sich für ihn als nützlich erweisen.

Er scheitert zwar dieses Mal, aber er wird nicht aufgeben, weitere für ihn nützliche Artefakte zu suchen.

DIE HINTERGRÜNDE

Erscheinung: Ein opulent geschmücktes Prunk-Ei und Inbegriff alttulamidischer Goldschmiedekunst. Der etwa kokosnussgroße Korpus besteht aus einem blankpolierten dunkelgrünen Material mit roten Einsprenkelungen. Gekrönt wird das Ei von einem Drachen aus Silber und Gold, der eine archaische Krone trägt. Das Ganze wird von

drei aus vergoldetem Silber gefertigten, kurzen geschuppten Echseneben getragen. Umhüllt von der dunkelgrünen „Eierschale“ befindet sich im Inneren ein milchigweißer Kristall, etwa so groß wie ein Hühnerei. Stellenweise ragt er sogar aus der dunkelgrünen Schale heraus: Dort funkelt und glüht das Drachen-Ei in allen Farben des Regenbogens.

Geschichte: Der Ursprung des Artefaktes liegt in der Weltzeitwende des Zehnten Zeitalters. Der Alte Drache Pyrdacor führte einen tausendjährigen Krieg um die Vorherrschaft über die Dritte Sphäre, an seiner Seite kämpften auch viele andere Drachen. Einer von ihnen starb im Kampf gegen Shinthr im Raschtulswall. Als sein Leib verweste, blieb nur noch der Karfunkel mit seiner Seele darin zurück. Lange Zeit manipulierte der Drachengeist Häuptlinge und Herrscher, war das Zentrum schrecklicher Drachen-Kulte, und erst in den Dunklen Zeiten gelang es tapferen Streitern, den Karfunkel mit mächtigen Rondra-Liturgien zu bändigen. Als Trophäe wurde der Karfunkel alsbald zu einem Schmuckstück umgearbeitet und gelangte über Umwege in die Hände des Schwertbundes der Amazonen.

Kräfte: Auf einen geheimen Gesang hin schlüpft aus dem Drachen-Ei ein riesiger ätherischer Kaiserdrache und fährt mit Gebrüll unter die Gegner. Es handelt sich um ein via OBJEKTSEGEN VI (WdG 257) auf das Ei appliziertes GÖTTLICHES ZEICHEN IV (WdG 255), das den Mut aller Mitstreiter über Stunden stärkt. Der halb verborgene Karfunkelstein ist nicht nur ein machtvoller Kraftspei-

cher (WdA 89f), sondern auch ein Zauberfokus. Und wäre der Seelenstein des darin schlafenden Kaiserdrachens nicht durch Rondra-Liturgien gehemmt, so könnte der tote Drache noch immer Zauber auf seine Umwelt richten.

ANALYSE:

☞ *Gesteinskunde* +1: Die dunkelgrüne Eierschale mit roten Einsprenkelungen besteht aus gewöhnlichem Blutjaspis. Bei mindestens 8 TaP* kann der Held den inneren Kristall als Seelenkarfunkel eines Drachens identifizieren.

☞ *Schätzen* +2: Eine Preziose dieser Größe dürfte gut und gerne 1.000 Dukaten wert sein.

☞ *Magiekunde* +6: Der Held erkennt in dem milchigweißen Kristall einen Karfunkel. Mit mindestens 7 TaP* kann er aus der Größe des Kristalls auf eine Kaiserdrachenseele schließen.

☞ Solange göttliche Liturgien auf dem Drachen-Ei liegen, kann keine Analyse über den karmalen Wall blicken und das magische Wesen dahinter ergründen.

☞ Eine SEELENPRÜFUNG IV (WdG 258) des Objektes legt die Natur der karmalen Kräfte offen. Mit 6 LkP* offenbart sich sogar der Befehl, der nötig ist, um das eingebundene Göttliche Zeichen auszulösen. Eine anschließende *Götter/Kulte*-Probe +8 kann bestätigen, dass der Drachengeist auch nach Aktivierung des Göttlichen Zeichens durch den Objektsegen gebändigt bleibt.

Copyright ©2015 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems. DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer
erleben – gemeinsam
mit Freunden eine exotische
und atemberaubende Welt
erforschen!

Kommen Sie mit auf die
Reise nach Aventurien, in das
phantastische Land der Fantasy-
Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen,
verhandeln Sie mit geheimnisvollen
Elfen, suchen Sie nach Spuren längst
untergegangener Zivilisationen, lösen Sie
verwickelte Kriminalfälle oder erfüllen Sie
Spionage-Aufträge im Land der bösen
Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie
selbst bestimmen: mächtiger Magier,
edle Kämpferin für das Gute, gerissene
Streunerin oder axtschwingender Zwerg.
Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und
nur in der Zusammenarbeit mit
seinen Gefährten wird er ans Ziel kom-
men. Denn Sie erleben die spannenden
Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an
Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit
ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.
Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

BLUTIGE HATZ

VON MARC-ANDRÉ KARPIENSKI U.A.

Nachdem Herzog Bernfried von Ehrenstein Kunde aus Burg Yeshinna bekommen hat, dass ein göttliches Relikt von dort gestohlen wurde, entsendet er einige Helden, um das Artefakt zurückzugewinnen. Denn Diebe und Helden sind sich schon begegnet! Es beginnt eine wilde Hatz, die in den dunklen Wäldern der Herzogsmark Sokramor unerwartet blutig wird... Das Abenteuer bietet den Teilnehmern neben einer jähren Wendung, zwischenmenschlicher Spannung und moralischen Herausforderungen ein modulares Finale.

Blutige Hatz ist das Siegerabenteuer des von Ulisses Spiele und der Fansite Nandurion gemeinsam veranstalteten Schattenlande-Abenteurerwettbewerbs aus dem Jahr 2011. Es wurde von den Autoren für die Veröffentlichung umfangreich überarbeitet und ergänzt.

Zum Spielen dieses Abenteurers benötigen Sie die Regelbände *Wege des Schwerts*, *Wege der Zauberei* und *Wege der Götter*. Für Spielleiter ist die Kenntnis der Regionalspielhilfe *Schattenlande* zur weiteren Ausgestaltung des Abenteurers hilfreich.



www.ulisses-spiele.de

Das Schwarze Auge

ABENTEUER

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
MITTEL / MITTEL

ERFAHRUNG
(HELDEN)
MITTEL

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
TALENTEINSATZ,
INTERAKTION,
KAMPFFERTIGKEITEN

ORT UND ZEIT
WEIßTÖBRIEN
UND SOKRAMOR,
AB 1035 BF IM HERBST

