



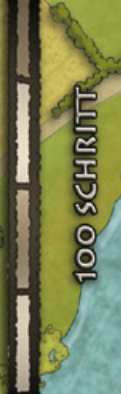
Das Schwarze Auge

NEUE BANDE
— & —
URALTER ZWIST



JOBORN

- 01 Kastell Joborn
- 02 Glockenturm
- 03 Marktplatz
- 04 Rathaus
- 05 Fischmarkt
- 06 Fährre
- 07 Zollhaus
- 08 Wassermühle
- G01 Gasthaus ‚Haus Joborn‘
- G02 Herberge ‚Ingvaller‘
- G03 Schänke ‚König Wendolyn‘
- G04 Friedenskeller
- T01 Wehrtempel Peraines und Travias



INGVAL

RIMIB

08

06

G03

G02

G04

01

T01

07

G01

03

02

G04

Neue Bande & Uralter Zwist



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Nikolai Hoch

Regeldesign

Alex Spohr

Autoren

Marco Findeisen

Lektorat

Eevie Demirtel

Korrektorat

Thorsten Most, Timo Roth

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Djamila Knopf

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Markus Holzum, Djamila Knopf, Annika Maar,
Hannah Moellmann, Nikolai Ostertag, Nathaniel Park, Matthias Rothenaicher,
Elif Siebenpfeiffer, Nadine Schäkel, Holger Schulz, Rabea Wieneke

Copyright © 2016 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, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Mit Dank an Maria Ivicic, Hannes Krützkamp
und Yanis Mandavit.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	04
Die Hochzeit von Joborn	07
Durch die Streitenden Königreiche	20
Nordvest	36
Anhang	48



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.

Vorlesetexte: Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.

Meisterinformationen: Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind, oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind.

Gerüchte: Wenn Helden Informationen sammeln, hören sie gelegentlich Klatsch und Tratsch. Gerüchte sind entweder mit einem + (wahr), einem - (falsch) oder einem +/- (teilweise wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.

NSC-Wertekästen: Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSCs mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigungswerte, die von 0 abweichen, nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel nicht wichtig sind.

Erweiterungsregeln: Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenverweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt wie z. B. bei der Sonderfertigkeit Trampeln^{ABE008}.

AAL – Aventurischer Almanach
ABE – Aventurisches Bestiarium

Die Streitenden Königreiche: Dieses Abenteuer ist das Begleitabenteuer zur Regionalspielhilfe **Die Streitenden Königreiche**, deren Kenntnis zum Spielen dieses Abenteuers vorausgesetzt wird. Wird auf Informationen aus der Spielhilfe verwiesen, verwenden wir das Kürzel **RSH** (für Regionalspielhilfe) und geben die entsprechende Seitenzahl an.



Qualität, Preise, Schlafplätze

Bei Herbergen wirst du drei Angaben in Form von (Q)ualität, (P)reis und (S)chlafplätze vorfinden. Die Schlafplätze geben die maximale Zahl von Betten an, der Angabe Preis modifiziert die Preise aus dem **Regelwerk** um den in der unten aufgeführten Tabelle angegebenen Prozentsatz und die Qualität gibt an, wie gut die Versorgung in der Herberge ist.

Qualität und Preis

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerliche Bruchbude	sehr billig (50 % der Normalpreise)
2	dreckige Spelunke	billig (75 % der Normalpreise)
3	einfache Herberge	normal (Normalpreise)
4	gutbürgerliches Gasthaus	teuer (150 % der Normalpreise)
5	exquisites Hotel	sehr teuer (200 % der Normalpreise)
6	luxuriöse Unterkunft	horrend (400 % der Normalpreise)

Einleitung

Dem Meister zum Geleit

Die Zwölfe zum Gruße! Du hältst gerade ein Abenteuer der 5. Edition des traditionsreichen Fantasy-Rollenspiels **Das Schwarze Auge** in Händen.

Neue Bande & Uralter Zwist ist das Begleitabenteuer zur Regionalspielhilfe **Die Streitenden Königreiche**, deren Inhalt zum Spielen dieses Abenteuers vorausgesetzt wird. Die Handlung greift Motive, Orte und Personen aus der Hintergrundbeschreibung auf und macht das Setting so direkt am Spieltisch erlebbar.

Die wichtigsten Informationen für das Abenteuer findest du alle hier im Band, aber du kannst euer Spiel natürlich nach Herzenslust um weitere Elemente aus **Die Streitenden Königreiche** ergänzen. An einigen Stellen wird dazu mit dem Kürzel **RSH** auf die Regionalspielhilfe verwiesen, wenn es zu einem Thema, Ort oder einer Person Informationen gibt, die den Rahmen dieses Abenteuers gesprengt hätten und nicht wirklich wichtig für den Fortgang der Handlung sind. Aber vielleicht hast du ja Spaß daran, selbst weitere Handlungsstränge einzubinden, einige weitere Personen ins Spiel zu bringen oder einige der neuen Zauber auszuprobieren. Und natürlich ist es auch ausdrücklich erwünscht, dass die neuen Heldenprofessionen aus der Regionalspielhilfe zum Einsatz kommen.

Und nun: Auf ins Abenteuer!

Was bisher geschah

Joborn und das nostrisch-andergastische Grenzgebiet entlang des Ornib bilden die am heißesten umkämpfte Region in den Streitenden Königreichen, die wie keine zweite unter der nicht enden wollenden Feindschaft leidet. Armut, Furcht und Hunger sind ständige Begleiter der kriegerischen Auseinandersetzungen, und selbst solche Bewohner, die den Nachbarn innbrünstig hassen, sehnen sich manchmal nach einem Leben in Frieden.

Ein Schritt in die richtige Richtung wurde bereits getan, denn mit Hilfe des Joborner Rahjageweiheten Raitjan Angmund und den einflussreichen Zünften der Stadt konnte eine Eheschließung zwischen den Reichen arrangiert werden. Der Sohn des Freiherrn, der junge Gosthelm von Joborn, soll mit der schönen Noralettha vermählt werden, der Tochter der wohlhabenden nostrischen Ritterin Kasmyrai von Eichenschlag.

Das Misstrauen auf beiden Seiten ist groß, und vom gestrengen Freiherrn Ruckus von Joborn heißt es, dass er insgeheim gegen dieses Ehebündnis ist. Dass es dennoch dazu kommt, schreiben die Joborner hinter vorgehaltener Hand dem Einfluss von Ruckus' Frau Wenzeslausia Zornbold, der Schwester des Andergaster Königs, zu. Man munkelt, dass Wendelmir VI. sich von der Eheschließung neben einem befriedeten Joborn zudem höhere Steuereinnahmen verspricht, wenn die Grenzstreitigkeiten nicht mehr ganz so erbittert geführt werden.

Der Bräutigamvater Ruckus von Joborn weiß nur zu gut, dass im Falle eines erneuten Krieges wahrscheinlich Joborn eines der ersten Ziel der Nostrier sein wird. Sollte er tatsächlich seines Lehens verlustig gehen, droht Ruckus das Schicksal vieler landloser Ritter – als Schwager des Königs eine kaum zu ertragende Schande. Die arrangierte Ehe kann Joborn eine gewisse Neutralität verschaffen. Sollte es doch einmal erobert werden, stehen die Chancen gut, dass die Stadt dann an seine künftige Schwiegertochter fällt, wodurch Ruckus über die Hintertür sein Erbe gesichert hätte.

Die Brautmutter, Ritterin Kasmyrai von Eichenschlag, schätzt den sozialen Aufstieg, den die Hochzeit ihrer Tochter mit einem Freiherrn für ihre Familie mit sich bringt. Auch sie sichert sich mit dieser Eheschließung ab: Gelingt den Nostriern die Rückeroberung Joborns nicht, kann sie sich damit trösten, dass einst ihr Enkel

über die Stadt regieren wird.

Die einflussreichen Andergaster Sumen schließlich, die gemeinsam mit dem Rahjageweiheten Angmund diese Eheschließung eingefädelt haben, hoffen darauf, dass mit der Vermählung ein erster Schritt zur Versöhnung zwischen Nostria und Andergast getan ist. ◦

◦ Dahinter stehen tatsächlich Bestrebungen des alten Sumen Arbogast (RSH Seite 125). Er ist sich durchaus bewusst, dass eine Hochzeit allein den ewigen Hass zwischen den Reichen nicht beendet, doch für ihn ist es einer von vielen Schritten, um seine Auswirkungen einzudämmen.

Was geschehen wird – die Gegner

Doch nicht überall in den Streitenden Königreichen frohlockt man über dieses geplante Bündnis, im Gegenteil. Je weiter man sich von den kriegsgeplagten Grenzlanden entfernt, desto ablehnender steht man einer Hochzeit mit dem Erzfeind gegenüber. Während die meisten sich jedoch schimpfend damit abfinden, lässt einer seinen Worten Taten folgen.

Der verarmte Ritter Rodegrimm vom Blutbuchenforst ist ein glühender Anhänger der nostrischen Sache und Mitglied im Bund der Waldritter, den die Gräfin Melanoth von Ingvalsrohden zum Schutz ihrer Grenzen ins Leben gerufen hat. Er fühlt sich von dieser Hochzeit gleich in zweierlei Hinsicht verraten. Zum einen scheinen die Königin in Nostria und ihr Ehemann den Verstand verloren zu haben, da sie ihre Landeskinder lieber nach Andergast verheiraten, statt sich Joborn mit Waffengewalt zurückzuholen. Zum anderen war die Hochzeit zwischen seinem Sohn Marolyn und Noralettha von Eichenschlag längst ausgemachte Sache, bis Ritterin Kasmyrai aufgrund des Joborner Angebots plötzlich einen Rückzieher machte. Rodegrimm plant daher, die Hochzeit zum Platzen bringen, um sich danach als Noraletthas Retter hervorzutun. So hofft er, die Hochzeit mit seinem Sohn schließlich doch noch einzufädeln zu können. Im allgemeinen Trubel der Feier lässt er bezahlte Schergen ein Blutbad anrichten und im entstandenen Chaos die Braut entführen. Um keine Zeugen zu hinterlassen, die sein doppeltes Spiel aufdecken können, sorgt er jedoch dafür, dass die Entführer noch bei der Übergabe beseitigt werden. Dann flieht er mit Noralettha in sein Versteck: den Turm der Hexe Erlgunde, oberhalb des Ingval.



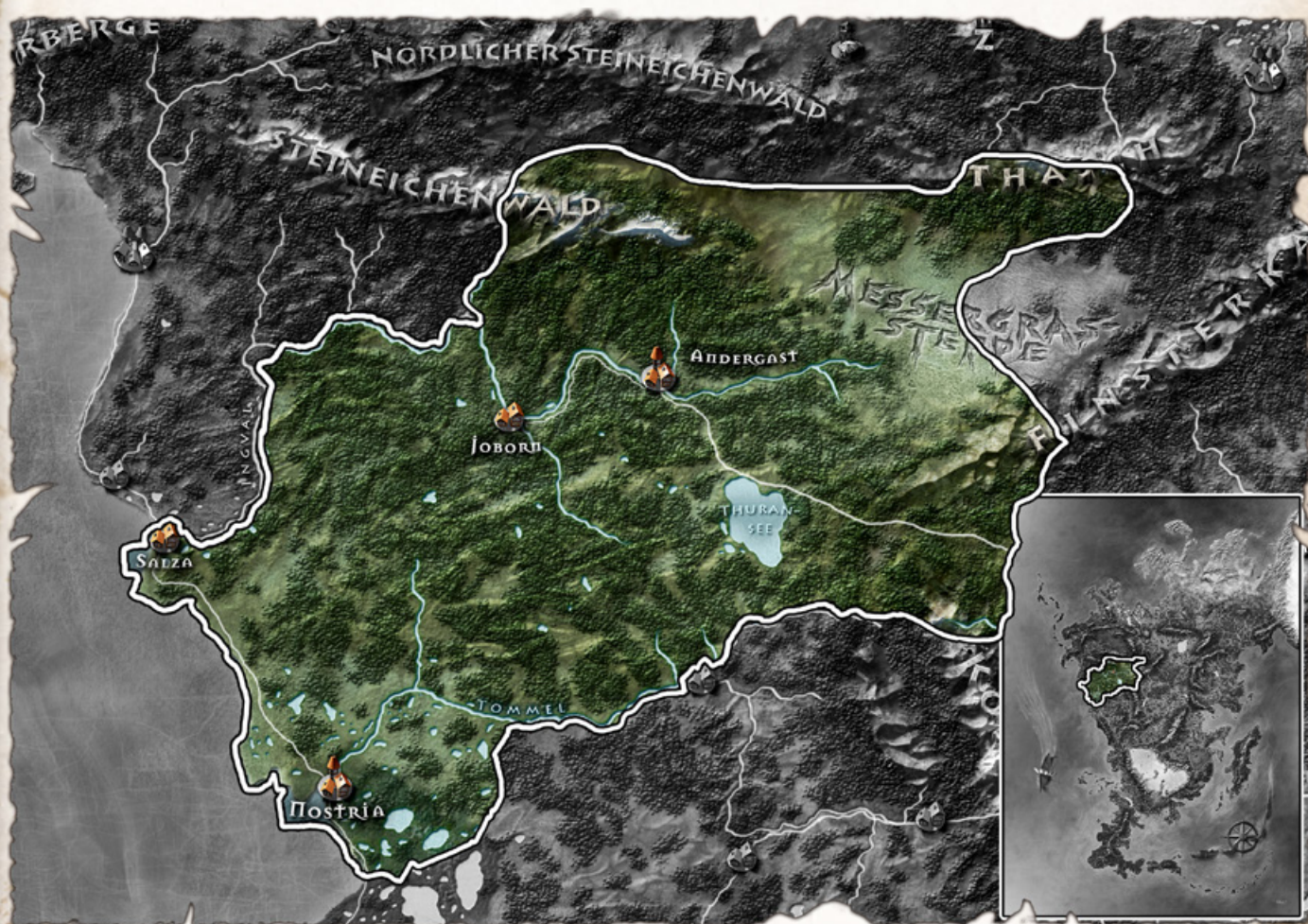
Im Hintergrund stehen die Zeichen derweil auf Krieg. Nostrier und Andergaster ziehen ihre Truppen zusammen, und es sieht ganz danach aus, als würde die Schuldfrage auf dem Schlachtfeld ausgetragen – wenn es nicht einer Handvoll Außenstehender rechtzeitig gelingt, die Situation aufzulösen: den Helden.

Was geschehen wird – die Helden

Die Helden geraten mitten in die Joborner Bluthochzeit und werden in der Folge damit beauftragt, die entführte Noralettha zu befreien und die Hintergründe aufzuklären. Sie nehmen die Spur der Entführer auf und gelangen nach einigen Umwegen schließlich zum Turm der Hexe Erlgunde, in dem sich auch Rodegrimm mit Noralettha versteckt hält. Nach einer rasanten Verfolgungsjagd zu Wasser können die Helden die Waffenknechte des Ritters stellen, doch Rodegrimm selbst gelingt noch einmal die Flucht. In die Enge getrieben sucht er Schutz bei seiner Schutzherrin, der Gräfin von Ingvalsrohden. Diese bewohnt die uneinnehmbare Burg Nordvest, doch die Abenteurer wären keine Helden, würden sie nicht doch einen Weg hineinfinden.

Zur Wahl der Helden

Dieses Abenteuer ist so konzipiert, dass Spieler es nicht nur mit auswärtigen Helden bestreiten können. Gerade Streiter aus den beiden Königreichen sollten leicht zu motivieren sein, wenn sie eben nicht blinde Kriegstreiber sind, und das Beste für ihre Heimat wollen. Solange es auch Helden in der Gruppe gibt, die vermittelnd eingreifen, wenn Nostrier und Andergaster sich gar zu feindselig begegnen, ist auch eine Gruppe mit Helden aus beiden Reichen denkbar. Vielleicht finden sie im Verlauf dieses Abenteuers sogar heraus, dass der Erzfeind doch nicht so schlecht ist, wie immer alle erzählen. Darüber hinaus eignen sich alle Helden, die sich auf gesellschaftlichem Parkett, in der Natur oder auf dem Schlachtfeld zu bewegen wissen, denn das Abenteuer bietet Herausforderungen für jeden von ihnen. Einzig auf zu viele Exoten sollte verzichtet werden, denn auch wenn Nostrier und Andergaster es nicht wahrhaben wollen, so verbindet sie doch ein gesundes Misstrauen gegenüber allem Fremden, wodurch es Waldmenschen, Südländer oder sogar Tulamiden schwer haben könnten. Auch Thorwaler sind in Nostria wegen zahlreicher Überfälle in der Vergangenheit nicht immer gut gelitten. Besonders in Ingvalsrohden müssen sie in jedem Fall mit Problemen rechnen, denn Gräfin Melanoth kämpft seit Jahren vergeblich um das Erbe ihrer Tochter – das an die Thorwaler verlorene Kendrar.



DIE HOCHZEIT VON JOBORN

Die Helden nehmen in diesem Kapitel als Festbesucher an der Hochzeit von Joborn teil. Sie können einigen wichtigen Persönlichkeiten aus diesem Abenteuer als auch aus den Streitenden Königreichen begegnen, ehe kurz vor der Trauung plötzlich das Chaos losbricht. Unvermittelt finden sich die Helden in einem Rausch der Gewalt zwischen Nostriern und Andergastern wieder. Da sie sich hoffentlich wacker schlagen werden, wirbt man sie daraufhin an, um die Hintergründe dieses blutigen Vorfalls aufzuklären. Noch dazu ist plötzlich eine wichtige Person der Hochzeitsgesellschaft spurlos verschwunden: die Braut.

Joborn im Festtagsrausch

Joborn bereitet sich dieser Tage auf das größte Fest vor, das die kleine Siedlung im Grenzgebiet zwischen Nostria und Andergast seit der Weihe des neuen Rahjatempels 1034 BF gesehen hat: die Hochzeit zwischen Gosthelm Langfurt von Joborn, dem Sohn des Stadtherrn, und der Ritterstocher Noraletha von Eichenschlag. Der freudige Anlass wird jedoch erst durch die Herkunft der Brautleute zu einer regelrechten Sensation: Gosthelm ist der Sohn eines Andergaster Freiherrn, Noraletha die Tochter einer nostrischen Ritterin. Nicht nur in Joborn ist diese baldige Verbindung in aller Munde, selbst in entlegenen Winkeln der Streitenden Königreiche gibt es schon seit Wochen kein anderes Thema mehr.

Ein Hinweis zur Geschichtsschreibung: Die Hochzeit findet im offiziellen Aventurien in den Sommermonaten Ende 1040 BF statt. Du kannst den Termin für deine Spielrunde auch bei Bedarf beliebig abändern.

Der Einstieg ins Abenteuer

Es gibt auch abseits der Hochzeitsfeierlichkeiten eine ganze Reihe von Anlässen, Joborn einen Besuch abzustatten. Was genau die Helden in die Grenzstadt am Ingal verschlagen hat, kannst du als Meister gewiss am besten beurteilen. Je besser ein Einstieg zum Hintergrund eines Helden passt, umso eher wird dessen Spieler deine Vorschläge aufgreifen und mit eigenen Ideen ausgestalten.

- Helden aus Nostria oder Andergast können an gereist sein, um die Hochzeit mit eigenen Augen zu sehen. Entweder weil sie es nicht glauben können oder weil sie die Hoffnung antreibt, dass damit ein wichtiger Schritt auf dem Weg zur Ausöhnung gegangen wird. Möglich ist auch, dass sie von ihrem Grundherrn abkommandiert wurden,



um ihn in seinem Aufgebot zu begleiten. Helden mit dem sozialen Stand *Frei* wird neben der großen Ehre auch ein Handgeld (bis zu 2 Dukaten) gewährt.

☛ **Ratsherr** 🏰 *Kasimir Tryming* (47, blond, stämmig, breites Kreuz und starke Oberarme; Bäckermeister, aus dessen Kleidung bei jeder Bewegung Mehl stäubt; Handel 9 (12/14/13), Willenskraft 7 (11/14/13), SK 2) ist der Meister der Ingerimmszunft und stolz auf die unter anderem durch ihn eingefädelte Hochzeit. Er verspricht sich eine längere Periode des Friedens und wachsenden Wohlstand, und fürchtet nichts mehr als Aufwiegler, die Nostrier und Andergaster in der Stadt gegeneinander aufbringen könnten. Aber auch die Anwesenheit von Gaunern und Taschendieben kann schnell zu Streit und Unfrieden führen, weshalb er nach ortsfremden (und damit vermeintlich neutralen) Helfern sucht, die ihn dabei unterstützen, den Stadtfrieden zu wahren.

☛ Der Andergaster (oder wahlweise nostrische) Ritter 🏰 *Lindbert von Eichelstätt* (28, braunes Haar, breites Kreuz, markantes Gesicht; eitel, selbstverliebt und darauf bedacht, im Mittelpunkt zu stehen; ein Patriot, der für die Hochzeit mit dem Feind nichts übrig hat, sich aber jedes kritische Wort darüber verbissen verkneift, Willenskraft 8 (14/13/11), SK 1) will die Hochzeit nutzen, um selbst auf Brautschau zu gehen. Da er Eindruck schinden möchte, wirbt er die Helden an, die sich als sein Gefolge ausgeben sollen. Während Kämpfer seinem Schutz dienen, will er mit Magiern, Elfen, Zwergen und anderen Exoten an seiner Seite Aufmerksamkeit erlangen. Er bietet für ihre Dienste einen Wappenrock in seinen Farben sowie je 2 Silbertaler pro Tag.

☛ Das Fest selbst ist überdies ein Magnet für Gaukler, Geschichtenerzähler und Unterhalter aller Art. Beiderseits des Ornib kennt man kein anderes Thema mehr und die Zünfte der Stadt haben jedem Schausteller eine Prämie von 10 Silbertalern versprochen, der den beschwerlichen Weg nach Joborn auf sich nimmt.

Unterbringung

Es gibt zwei größere Gasthäuser am Ort, das *Haus Joborn* (Q3/P4/S15) und die Herberge *Ingvaller* (Q4/P3/S20), die allesamt ihre Preise nahezu verdoppelt haben und dennoch fast vollständig ausgebucht sind. Einige geschäftstüchtige Städter und Bauern sind aber gerne bereit, obdachsuchenden Reisende in der guten Stube (Einzelunterbringung 5 Silbertaler, Mehrbettzimmer 8 Heller) oder im Stall (2 Heller) einzuquartieren.

Adlige Helden oder Charaktere aus dem Gefolge eines Adligen können außerdem ihr Zelt im Westen (Lager der Nostrier) bzw. im Süden (Lager der Andergaster) aufschlagen.

Ein Rundgang durch die Stadt

Die folgende Stadtbeschreibung beschränkt sich auf die Orte, die für die bevorstehende Hochzeit von Bedeutung sind. Ein **Stadtplan von Joborn** ist im vorderen

Umschlag dieses Bandes abgedruckt, eine ausführlichere Beschreibung findest du in der **RSH** ab Seite 38.

In den Straßen

Entlang der großen Straßen, welche die drei Stadttore und den Hafen miteinander verbinden und sich auf dem Marktplatz kreuzen, verwandeln Händler und Gaukler die Straßenzüge in eine einzige große Warenschau. Dicht gedrängt auf den teils schmalen Wegen stehen Zelte, Baldachine und Karren, deren Besitzer mit lauter, durchdringender Stimme frischen Andergaster Schinken, Nostrische Salzarelen oder Joborner Brezeln anpreisen. Werkzeugmacher, Bader, Zahnreißer und Barbieri bieten ihre Dienste an und buhlen um die Aufmerksamkeit der Menge, die staunend vor Jongleuren, Hütchenspielern und Akrobaten stehenbleibt. Bunte Girlanden und Wimpel in den Farben des Brautpaares spannen sich über die Straßen, in denen sich die Düfte von Gesottenem und Zuckerwerk miteinander vermischen.

Marktplatz

Auf dem Marktplatz werden gerade die letzten Vorbereitungen getroffen. Die Lehrlinge der Zünfte tragen Tische und Sitzgelegenheiten herbei und die Joborner Frauen schmücken die Tafeln mit Eichenlaub und dicken Kerzen. Feuerstellen mit großen Bratspießen werden errichtet und eine große Theke für den Ausschank aufgebaut.

Hafen

Der kleine Flusshafen muss dieser Tage ein nie gekanntes Schiffsaufkommen bewältigen. Viele Adlige und Händler sind mit Booten angereist, die in der kleinen Hafenbucht in zweiter, zum Teil in dritter Reihe vertäut liegen. Das wiederum sorgt für Unmut bei den Fischern, die nur noch mittels aufwändiger Rangiermanöver auf den Fluss hinausgelangen.

Auch im Hafengebiet finden sich viele Händlerstände. Ganze Schaustellergruppen haben sich zusammengefunden, die auf Bühnen oder in Zelten ihre Kunststücke darbieten. Zwischen Lagerhaus und altem Turm wurde ein dünnes Seil gespannt, auf dem *Birsel die Bewegliche* die Menge mit waghalsiger Akrobatik in ihren Bann zieht. Trotz einiger Stände mit duftenden Speisen liegt ein penetranter Fischgeruch über dem ganzen Areal.

Zeltstadt

Aus der Ferne betrachtet könnte man meinen, Joborn würde wieder einmal belagert. Im Süden und Westen der Stadt haben sich zwei regelrechte Städte von jeweils mehr als 30 Zelten gebildet. Viele davon sind in den Farben des zugehörigen Adligen gefärbt, und vor den meisten wehen Banner, die zumindest dem Kundigen verraten, wer hier zu Hause ist. Während sich im Westen die Nostrier versammelt haben, siedeln im Süden die Andergaster.

Mittels *Etikette (Heraldik & Stammbäume)* kann ein Held noch folgende Information erhalten: Die meisten Adligen hier sind Ritter aus der Waldgrafschaft Joborn

(Nostria) oder der Freiherrschaft Joborn (Andergast), manche stammen auch aus den Nachbarprovinzen. Sie alle gruppieren sich um das Zelt König Wendelmirs (Andergast) bzw. das Waldgraf Eilerts (Nostria).

Neben Adel und Getreuen haben auch einige Huren und Lustknaben Quartier bezogen. Manche Gaukler und Barden geben hier Zusatzvorstellungen. Die Stimmung unter den Bewohnern ist ausgelassen, es wird getrunken, gespielt oder gesungen. Dennoch erinnert das Klimpern der Rüstungen stetig daran, dass hier zwei Heerhaufen zusammengekommen sind.

Meisterpersonen

Ein bedeutendes Ereignis wie die bevorstehende Hochzeit hat natürlich auch eine ganze Reihe wichtiger Personen nach Joborn geführt. Einige von ihnen spielen eine wichtige Rolle im Verlauf dieses Abenteuers (Hauptfiguren), andere sind lediglich für das erste Kapitel von Bedeutung (Nebenfiguren).

Deine Helden sollten zumindest den Hauptfiguren schon einmal begegnet sein, bevor du den Abschnitt **Im Hass vereint** (Seite 13) beginnst. Solche Begegnungen können sich irgendwo in der Stadt ereignen, z. B. während eines der vorgeschlagenen **Ereignisse** (Seite 11). Je eher die Helden einen Bezug zur entführten Braut, ihrer Familie oder der ihres Bräutigams haben, desto eher werden sie von sich aus motiviert sein, zu helfen. Anderen Gruppen mögen hingegen schon die Spuren eines Verbrechens genügen.

Hauptfiguren

1 Freiritter Rodegrimm vom Blutbuchenforst

Kurzcharakteristik: Mitte 50, 1,92 Schritt, kantiger Schädel, breites Kreuz, grau-meliertes Haar und Vollbart; trägt eine Augenklappe über dem linken Auge; Eine Narbe zieht sich über das halbe Gesicht, die jedoch vom Bart größtenteils kaschiert wird. Meisterlicher Ritter und rauer Geselle, verbittert und von Selbsthass zerfressen; lacht selten, guckt grimmig

Motivation: Rodegrimm fühlt sich von Brautmutter Kasmyrai von Eichenschlag betrogen, die ihre Tochter bereits seinem Sohn Marolyn versprochen hatte. Er ist nahezu mittellos, die Vermählung sollte die Familie absichern. Zudem hasst er Andergaster aus tiefstem Herzen und kann nicht fassen, dass ein aufrechter Nostrier eine solche Verbindung in Erwägung zieht.

Agenda: Er will die Hochzeit um jeden Preis verhindern und seine Familie als gute Partie wieder ins Spiel bringen. Dazu plant er eine doppelte Brautentführung. Zunächst sollen bezahlte Schergen die Hochzeit stören und Noraletta dabei entführen, anschließend plant er mit seinen Getreuen die ‚Befreiung‘. Ist die Entführte erst einmal in ‚Sicherheit‘, plant er Kasmyrai zu kontaktieren, um sie noch einmal an ihre Vereinbarung zu erinnern – im Grunde nichts anderes als eine höflich getarnte Lösegeldforderung.



Funktion: der Schurke, der die Handlung ins Rollen bringt und am Ende von den Helden gestoppt wird

Hintergrund: Rodegrimm verlor als junger Ritter beim letzten Nostrisch-Andergastischen-Krieg 1010 BF sein Rittergut an die Andergaster. Ohne Grund und Boden blieb ihm kaum eine Möglichkeit, ehrenvoll ein standesgemäßes Leben zu führen. Notgedrungen trat er in die Dienste der Altgrafen von Ingvalsrohdn ein, deren Sold jedoch gerade so ausreicht, den Schein zu wahren. Seine Unabhängigkeit verloren zu haben, sich wie ein Söldner zu verdingen und von einem anderen abhängig zu sein, nagt an Rodegrimm. Sein Hass auf sich selbst ist mindestens so groß wie der auf alle Andergaster, die er für sein Schicksal verantwortlich macht. Der zurückhaltenden Politik Königin Yolandes begegnet er daher mit großem Unverständnis und unterstützt weit lieber die Bestrebungen der Altgräfin Melanoth von Ingvalsrohdn, ihre Waldritter zu einen, um die Grenzen zu sichern.

In der Ehe mit der wohlhabenden Ritterfamilie von Eichenschlag sieht er die letzte Chance, die Ehre seiner Familie wiederherzustellen. Mit Rittertugenden hat Rodegrimm längst abgeschlossen, um dieses Ziel zu erreichen.

Schicksal: Rodegrimms Schicksal liegt in euren Händen. Wahrscheinlich findet er im Finale des Abenteuers den Tod. Denkbar ist auch, dass die Helden ihn gefangen nehmen und den Andergastern oder Nostriern ausliefern, wenn sich nicht Altgräfin Melanoth von Ingvalsrohdn für ihn einsetzt. Während die Andergaster Rodegrimm für seine Taten hinrichten werden, könnten ihn die Nostrier auf der Feste Gordelyn inhaftieren. Falls du planst, länger in der Region zu spielen, könnte Rodegrimm eines Tages wieder auftauchen, geläutert oder, weit eher, als Antagonist.

Darstellung: Schau übellaunig und verbissen. Sprich mit rauher Stimme und behalte Körperspannung, als wärst du jeden Moment dazu bereit, einen Schlag zu parieren oder selbst zuzuschlagen. Rodegrimm trinkt nicht, sondern er säuft, und wenn er spricht, flucht er so ausgiebig, dass es jedem Ingvalflößer die Schamesröte ins Gesicht treibt.

Werte: Rodegrimm's Werte findest du auf Seite 48.

»Wenn du willst, dass etwas geschieht, musst du es selbst in die Hand nehmen!«

»Eine Königin, die Nostria liebt, hätte so etwas verboten!«

1 Erlgunde die Hexe

Kurzcharakteristik: kompetente Hexe und erfahrene Walddläuferin; etwa 30 Jahre alt, kastanienbraunes, leicht gewelltes Haar, grüne Augen, gutaussehend; Ihr unangenehm stechender Blick wirkt auf viele unheimlich und oft wird behauptet, Erlgunde besitze den Bösen Blick. Sie liebt es, ihr Gegenüber auf diese Weise einzuschüchtern.

Funktion: eine Schergin Rodegrimm's, seine magische Unterstützung

Hintergrund: Erlgunde ist die Tochter eines trinksüchtigen Holzfällers aus dem Grenzland der Streitenden Königreiche. Ihr magisches Potenzial entlud sich erstmals in einem deftigen Hexenschuss-Fluch, nachdem ihr Vater sie und ihre Mutter wieder einmal verprügeln wollte. Sie floh und fand Aufnahme bei der nostrischen Hexe Asmolinda (siehe Seite 29), die ihre Begabung erkannte und sie zu einer Verschwiegenen Schwester ausbildete. Als Frau erfuhr sie in Nostria eine nie gekannte Wertschätzung, die in ihr zunehmend eine Abneigung gegen alles Andergastische weckte. Längst hat die Wurzel des Hasses Macht über Erlgunde erlangt, und so dient sie dem ebenso hasserfüllten Rodegrimm als Walddläuferin und magischer Beistand.



Schicksal: Erlgundes Schicksal liegt in den Händen deiner Gruppe. Wenn die Helden sie nicht töten, kann sie eine wichtige Zeugin gegen Rodegrimm sein, die durchaus gegen freien Abzug bereit ist, über die wahren Hintergründe auszupacken.

Darstellung: Starre jedem Spieler, mit dem du sprichst, direkt in die Augen und halte dessen Blick stand, bis er seine Augen abwendet. Bleibe ruhig und freundlich, wenn auch etwas wortkarg, solange man dich höflich behandelt, aber werde unvermittelt zur keifenden Furie, wenn die Helden deinen Zorn geweckt haben. Andergastern begegnest du mit kaltem Hass.

Besonderheiten: Vertrautentier Schädeleule *Uhlgar*, Speer als Fluggerät

Wichtige Werte: Erlgundes Werte findest du auf Seite 35.

»Was glotzt du so!«

»Jeder bekommt, was er verdient.«

1 Noraleta von Eichenschlag

Kurzcharakteristik: 17 Jahre, rehbraunes Haar, dunkle Augen, zierliche Gestalt

Funktion: die Braut und Jungfrau in Nöten, die von den Helden befreit werden muss

Hintergrund: Noraleta hat den größten Teil ihres jungen Lebens auf dem elterlichen Rittergut verbracht. Mit 14 kam sie als Kammerzofe an den Königshof in Nostria, wo sie Einblicke in die hohe Politik erhielt. Sie bewundert die Königin für ihre Weisheit und Weitsicht und möchte



ihre in allen Belangen nacheifern. Die Vermählung mit Gosthelm ist keine Liebesheirat, sondern politische Verpflichtung. Rodegrimm, der fast ihr Schwiegervater geworden wäre, ist sie bereits einmal auf dem Turnier in Nostria begegnet, weswegen sie ihm vertraut.

Schicksal: Sie wird hoffentlich von den Helden gerettet, kann aber auch den Tod finden. So oder so: Sie wird Gosthelm von Joborn nicht heiraten.

Darstellung: Begegne allen mit Respekt, denke lange nach, bevor du auf Fragen antwortest, und versuche dabei diplomatisch zu bleiben. Handle verantwortungsbewusst, zeige aber ab und an kindliche Faszination oder Albernheit und diszipliniere dich kurz darauf selbst.

Wichtige Werte: Menschenkenntnis 5 (12/12/13), Schlösserknacken 5 (12/13/13), Überreden 4 (12/12/13), Verkleiden 4 (12/13/12), Verbergen 6 (12/12/12)

Die Schergen

Rodegrimm's Waffenknechte, verstehen sich bestens auf den Andergaster und den Nostrischen Langbogen. Werte findest du auf Seite 34.

1 *Tommegrimm* (32, Nostrier, gedrungene, muskulöse Gestalt, schulterlanges Haar, liebt seinen Zweihänder, hasst alle Andergaster, braucht Geld)

- ♣ *Ingvamir* (23, Nostrier, groß und dünn, kurzgeschorenes Haar, liebt sein neugeborenes Kind, hasst sich für seine Spielschulden, braucht das Geld)
- ♣ *Algane* (25, Nostrierin, braunes langes Haar, strählig, ungewöhnlich tiefe Stimme; liebt den Tabak, hasst kalte Morgen im Freien, schätzt ein Bett im Warmen)
- ♣ *Uhlgar* die Schädeleule; Erlgundes Vertrauentier lässt die Hexe nicht aus den Augen. Werte findest du auf Seite 35.
- ♣ *Blattislaus, Borkfried, Eberlieb, Eichwart* und *Steinhard* (Ende 20, mittelgroß, braunes Haar, verfilzte Vollbärte; lieben Geld, hassen Andergaster, brauchen dringend Unterricht in gutem Benehmen) sind Rodegrimm's Schergen. Die nostrischen Gauner heißen in Wahrheit Basilio, Cargo, Gero, Halvo und Murro. Sie schleichen sich in Rodegrimm's Auftrag als Andergaster verkleidet auf die Hochzeit und sollen die Feier im entscheidenden Moment stören und Noraletta entführen. Bei der Auswahl der Schergen hat Rodegrimm auf die ungehobeltesten und hinterwäldlerischsten Kerle zurückgegriffen, die er finden konnte – schließlich sollen sie glaubhafte Andergaster darstellen. Nach der Entführung wird sich Rodegrimm ihrer entledigen.

Nebenfiguren

- ♣ *Gosthelm von Joborn* (19 Jahre, Andergaster, Bräutigam und Sohn von Ruckus von Joborn und Wenzeslausia Zornbold, Knappe Arbolds von Bärenthal; möchte ein guter und gerechter Ritter werden, hasst seine Feigheit, braucht jemanden, der ihm Mut macht) ist mehr aus Pflichtbewusstsein als aus echter Zuneigung seiner Zukünftigen zugetan und sieht der Hochzeit schicksalsergeben entgegen – zumal er seine Braut noch nie gesehen hat.
- ♣ *Rondrastin Kasmyrai von Eichenschlag* (46 Jahre, Nostrierin, dunkles Haar mit grauen Strähnen, schmales, ernstes Gesicht, trägt Kettenhemd und Wappenrock; die Mutter der Braut, geschickte Machtpolitikerin mit ritterlichem Stolz; hatte ihre Tochter ursprünglich Rodegrimm's Sohn versprochen und ist deshalb Auslöser der Ereignisse; strebt danach, den Einfluss ihrer Familie zu vergrößern, hasst Andergaster, weiß sich zu arrangieren)
- ♣ *Hochfreiherr Ruckus von Joborn* (Anfang 50, Andergaster, ergrauendes rotes Haar, grüne Augen, strenges Auftreten, trägt Kettenhemd und Wappenrock; Vater des Bräutigams, Herr von Joborn, Schwager des Königs; herrscht mit strenger Hand über Joborn, steht aber insgeheim unter Kontrolle seiner Frau; hat sich zu dieser Hochzeit überreden lassen; liebt seine Stellung, hasst die Nostrier, braucht den weisen Rat seiner Frau; fürchtet bei zu hartem Vorgehen einen Aufstand der nostrischen Bevölkerung)
- ♣ *Prinzessin Wenzeslausia Zornbold von Joborn* (um die 40, Andergasterin, dunkelblondes, geflochtenes Haar, trägt teure Kleider in Grün mit Goldstickereien; Mutter

des Bräutigams, Schwester des Königs, ambitioniert, eigensinnig, schwer zu beeinflussen; liebt ihre Kinder, hasst es, sich als Frau unterordnen zu müssen, braucht ihren Mann, um ihre Ambitionen zu verwirklichen)

- ♣ *Junker Belenolian von Eichenschlag* (Ende 40, Nostrier, schulterlanges graues Haar, trägt keine Rüstung, sondern Barett und Halskrause; Vater der Braut, von adliger Geburt, aber ohne Ritterschlag, eher ein Kaufmann; liebt seine Frau, hasst den Spott der Andergaster, die sich darüber amüsieren, dass seine Frau offenbar die Politik macht, wünscht sich einen zivilisierteren (sprich: nostrischen) Ehemann für seine Tochter)
- ♣ *König Wendelmir VI. Zornbold von Andergast* (34, 1,86 Schritt, blaue Augen und blonde Haare; König von Andergast, Onkel des Bräutigams, aufbrausend und grausam; liebt die Macht, hasst es, sich von anderen in deren Ausübung hineinreden zu lassen, braucht dringend Amusement), ausführliche Beschreibung **RSH** Seite 124
- ♣ *Waldgraf Eilert II. Rheideryan von Mirdin, Prinz von Nostria* (40, 1,87 Schritt, eisblaue Augen, dunkelblondes Haar, auffällige Narbe, lächelt selten; stolz und unnachgiebig, mehr Ritter als Edelmann; Ehemann der nostrischen Königin Yolande, Lehnsherr Kasmyrais von Eichenschlag, beide verbindet derselbe Schwertvater; Am liebsten würde er Joborn, den verlorenen Stammsitz seiner Familie, mit Gewalt zurückerobern, dazu fehlen ihm jedoch die Mittel. Solange ist die Hochzeit ein Schritt in die richtige Richtung, bekommen die Nostrier doch so wieder einen Fuß in die Tür. Er liebt seine Frau und hasst Andergaster, allen voran Ruckus von Joborn.), ausführliche Beschreibung **RSH** Seite 122
- ♣ *Raitjan Angmund* (Mitte 40, braune Haare und Augen, eher robust gebaut als klassisch schön, meisterlicher Sänger mit volltönender Stimme; Hochgeweihter der Rahja und Hüter des Liebeslichts; liebt das Singen und das Feiern, hasst den ewigen Streit der Königreiche, ist stolz darauf, diese Hochzeit eingefädelt zu haben)

Ereignisse

Die folgenden Ereignisse sollen den Spielern ein Gefühl für die angespannte Ausgangslage vermitteln und die wichtigsten Akteure des Abenteuers vorstellen. Bei allen Szenen handelt es sich um Vorschläge, du kannst sie nach Belieben abändern oder ersetzen. Wir empfehlen dir jedoch, die Helden bevor, es losgeht mindestens einmal auf die als **Hauptfiguren** aufgeführten Personen treffen zu lassen. Dadurch kannst du ihre Motivation erhöhen, sich der Angelegenheit anzunehmen.

Der Aufwiegler: Im Hafen hat sich eine Menschentraube um einen hageren Mann gebildet. Von einem Fass herab spricht er zu den Leuten und wettet mit hochrotem Kopf gegen die Andergaster. Einer wachsenden Menschenmenge beginnt er die Ungerechtigkeiten aufzuzählen, die die nostrische Bevölkerung unter Freiherr Ruckus hinnehmen musste. Schon schicken sich Gardisten des Freiherrn an, den Aufrührer festzunehmen, doch in der aufgeheizten Stimmung kann ein Andergaster Eingreifen schnell zur Eskalation führen.

Ein Krug zu viel: Abends zwängen sich die zahlreichen Gäste in die wenigen Schankstuben. Die Luft ist stickig, der Platz ist knapp und der Alkohol fließt in Strömen. Im Überschwang schlägt ein Andergaster einem Freund auf die Schulter, der stolpert nach vorn und übergießt den Mann neben sich, unglücklicherweise ein Nostrier, mit Bier. Es kommt zu einer ordentlichen Kneipenschlägerei, bei der kein Möbelstück heil bleibt.

Verzählt: Der albernsche Alchimist **A** *Theowyn Flux* (Mitte 50, krauses Grauhaar, schmerzbäuchig, liebt seine Arbeit, hasst unfreundliche Menschen, braucht dringend frisches Mibelrohr) gerät mit einem Mann im grünen Wappenrock eines Andergasters (Blattislaus, Werte siehe Schergen, Seite 48) in Streit. Der Andergaster kann den ausgehandelten Preis (115 Silbertaler) nicht zahlen, es fehlen 4 Silbertaler. Der Käufer beteuert, die Flasche dringend für seine kranke Mutter zu brauchen, doch schon setzt sich Theowyns gedungener Beschützer in Bewegung, um den Andergaster zu vertreiben. Der Scherge Blattislaus versucht hier heimlich ein Betäubungsmittel zu erstehen. Sollten die Helden misstrauisch werden, können die Spieler mit gelungenen Proben auf die folgenden Fertigkeiten mehr erfahren:

- ☛ **Menschenkenntnis:** Dem Alchimist scheint die plötzliche Aufmerksamkeit ebenso unangenehm wie seinem Kunden. Womöglich ist das Alchimicum nicht ganz legal. Nachgeben will er aber trotzdem nicht.
- ☛ **Menschenkenntnis (Motivation erkennen):** Der geschuldete Betrag ist für einen einfachen Waffenknecht eine wirklich hohe Summe.
- ☛ **Etikette (Heraldik & Stammbäume):** Der Ritter muss von sehr weit her sein, denn das Wappen ist den Helden noch nie untergekommen. Tatsächlich ist es frei erfunden.

Ebenso denkbar ist aber auch, dass ein Held dem Andergaster mit 4 Silbertalern aushilft, um einen Streit zu vermeiden.

Sollten die Helden Blattislaus aus dem Verkehr ziehen, können seine Kumpane auch ohne ihn operieren. Die Leidtragende ist in diesem Fall die arme Noralettha, denn sie wird dann auf klassische Weise niedergeschlagen statt betäubt.

Aus dem Weg! Ein älterer Ritter mit grimmigem Gesicht und Augenklappe reitet mit seinen Waffenknechten (Ritter Rodegrimm mit Ingvamir, Tommegrimm und Algane) vom nostrischen Lager kommend in die Stadt ein. Die Straßen sind verstopft, worauf der Ritter jedoch keine Rücksicht nimmt. Auf seinem Pferd bahnt er sich einen Weg durch die Menge, während die Waffenknechte am Boden die Leute grob zur Seite schubsen (darunter vielleicht auch einen Helden). Ein Bauer mit einem Korb Zwiebeln kommt zu Fall, die nun über die Straße kullern. Sowohl er als auch die Fracht drohen in der Menge zertrampelt zu werden.

Zier dich nicht so! Eine gutaussehende Frau (um die 30, kastanienbraunes Haar; Erlgunde, siehe Seite 35)

Klatsch und Tratsch

Wo viele Menschen zusammenkommen, werden schnell allerhand Neuigkeiten ausgetauscht. Da die folgenden Gerüchte Hintergrundinformationen zur Abenteuerhandlung liefern, solltest du deinen Spielern einige davon mit auf den Weg geben, ehe du mit dem Abschnitt **Im Hass vereint** auf Seite 13 fortfährst.

- ☛ »Eine Liebesheirat ist das nicht. Braut und Bräutigam haben sich noch nie zuvor gesehen.« (+)
- ☛ »Die Hochzeit soll vor allem durch das Einwirken der Zünfte und seiner Eminenz Raitjan Angmund zustande gekommen sein.« (+)
- ☛ »Angeblich hat auch der Andergaster König einen Anteil daran oder – wenn Ihr mich fragt – sein Sume. (+) Jeder weiß doch, dass der König nur dessen Mirhamionette ist.« (-)
- ☛ »Die Hochzeit ist das Beste, was Joborn passieren konnte. Sollen doch die anderen sich streiten! Ein Joborn beider Seiten wird keiner mehr angreifen. Wir werden in Frieden und Wohlstand leben wie die Leute in der Hauptstadt.« (so die Götter wollen ...)
- ☛ »Freiherr Ruckus ist insgeheim gegen diese Hochzeit und sucht nach Möglichkeiten, sie noch im letzten Augenblick zu verhindern.« (-)
- ☛ »Wundert mich nicht, dass der Freiherr der Hochzeit zugestimmt hat. Seine Frau ist immerhin die Schwester des Königs. (+) Da weiß doch jeder, wer hier wirklich das Sagen hat.« (Ansichtssache)
- ☛ »Waldgraf Eilert sieht der Hochzeit mit geballter Faust in der Tasche entgegen. Am liebsten würde er wohl den Stammsitz seiner Familie mit Gewalt zurückerobern.« (+)
- ☛ »Die Braut ist Eilerts uneheliches Kind. (-) Er und die Mutter Kasmyrai hatten als Ritter denselben Schwertvater.« (+)
- ☛ »Noralettha von Eichenschlag, die Braut, soll zuvor einem anderen versprochen gewesen sein. Doch ihre Mutter hat die Vereinbarung aufgelöst. Diese neue Verbindung schien ihr wohl lukrativer.« (+)
- ☛ »Der Sitzengelassene soll der Sohn eines Ritters sein. (+) Wie hieß er denn noch gleich ... Aber die Hochzeit scheiterte, weil der Ritter verarmt ist.« (-) (stimmt zwar, war aber nicht der Grund des Scheiterns)
- ☛ »Ich sag euch, den [Flunderfressern (Nostriern) / Schweinsköpfen (Andergastern)] ist nicht zu trauen. Die führen irgendwas im Schilde.« (-)

versucht der Schänke *Ratskeller* zu entkommen, doch ein Trunkenbold (Mitte 30, 1,86 groß, blondes Haar, blaue Augen; teure Kleidung in grün und braun; König Wendelmir, siehe Seite 11) hält sie am Arm gepackt, den schwappenden Weinkelch noch in der anderen Hand. Der lüsterne Blick in seinen Augen ist unverkennbar. Die Frau wird zornig und beginnt zu zerren und zu keifen.

Zu allem Übel schälen sich jetzt noch drei Männer in Rüstungen aus dem Schankraum, die den Betrunkenen decken. Der stark alkoholisierte König hat Erlgundes starrenden Blick offenbar als Einladung missverstanden. Die Situation droht zu eskalieren, denn die streitbare Hexe ist drauf und dran, Wendelmir einen saftigen Fluch an den Hals zu wünschen.

Was meint Ihr?: Auf der Straße hat ein Schneider seinen Stand aufgebaut. Ein schwerer Vorhang erlaubt eine Anprobe ohne neugierige Blicke. Gerade als eine Heldin (oder ein Held) am Vorhang vorbeigeht, wird sie angesprochen: „Ich glaube, das Kleid könnte an der Hüfte noch etwas enger sein, was meinst du?“

Die junge Frau (Noralettha, die Braut) ist sichtlich überrascht, statt ihrer Magd eine Heldin vorzufinden. Kurzerhand kann die Heldin mit einer gelungenen Probe auf *Etikette (Mode)* zur Modeberaterin werden. Der Ärger der Braut über die unzuverlässige Magd ist schnell verraucht, wenn Noralettha feststellt, dass die Heldin auch zu ganz anderen Dingen zu gebrauchen ist. Beispielsweise würde sie nur zu gerne einmal einen Blick auf ihren Zukünftigen werfen, doch der weilt derzeit auf der Feste. Er muss also am besten hinaus gelotst werden.

Der Schmierfink: Die Helden werden Zeuge, wie ein junger Mann in einer Nebengasse eine Wandmalerei fertigstellt: Sie zeigt in aller Anschaulichkeit einen König mit heruntergelassener Hose (unverkennbar König Wendelmir), der ein zufrieden grinsendes Schwein begattet – Majestätsbeleidigung, ein schweres Verbrechen.

Im Hass vereint

Wenn du der Ansicht bist, dass die Helden die Stimmung in der Stadt und die Personen zur Genüge kennengelernt haben, ist es Zeit für die Hochzeitsfeierlichkeiten. Diese bestehen aus einer öffentlichen Feier und einem rituellen Ehegelübde, das die Brautleute vor allen Versammelten ablegen sollen. Der Rahjagewehte Raitjan Angmund soll die Trauung durchführen. In Joborn wird nicht nur im Anschluss an die Trauung gefeiert, sondern bereits davor. Die eigentliche Zeremonie wurde auf die zweite Rahjastunde, kurz vor Mitternacht, gelegt, wenn der Vollmond am höchsten steht – ein Zugeständnis an die in Druiden- und Hexenkulten verhafteten Andergaster bzw. Nostrier, die das als gutes Omen betrachten. Doch zum Segen des Rahjageweihten wird es gar nicht kommen ...

Lasst uns feiern!

Bei Sonnenuntergang ist alles für ein rauschhaftes Fest vorbereitet. Bänke, Tische, Stühle, Fässer und andere Sitzgelegenheiten wurden auf dem Marktplatz aufgebaut, der im Abendrot von mehreren Reihen Lampions erhellt wird. Eichenlaub und dicke Kerzen schmücken die Tische. Am Kopf des Platzes, unterhalb der zentralen Statue der rahjaheiligen Dorlen, ist in U-Form die Tafel des Adels aufgestellt, an

Haben die Helden den Schmierfink, gegebenenfalls nach einer Verfolgungsjagd, überwältigt, kommt ein Tross des Weges, in dessen Mitte der nostrische Waldgraf Eilert reitet. Um Gnade bettelnd, wirft sich der Unruhestifter vor seinem Schutzherrn in den Staub. Während sich Eilerts Soldaten über die Malerei köstlich amüsieren und mit Anspielungen nicht geizen, hört Eilert zunächst die Helden an. Auch wenn Joborn einst als Teil von Nostria Stammsitz seiner Familie war, will er auf Andergaster Grund nicht richten. Je nachdem, wie die Helden an ihn herantreten, gibt es zwei Möglichkeiten:

☛ Wenn sie entsprechend auf ihn einwirken und Eilert einen Ausweg bieten (diskrete Beseitigung der Schmiererei, eine Tracht Prügel für den Täter), bei dem er sein Gesicht wahren kann, ist er bereit wegzusehen und seinen Landsmann laufen zu lassen.

☛ Ansonsten bittet er die Helden, mit eisiger Miene und zum Entsetzen seines Gefolges, den Delinquenten wahlweise an Freiherr Ruckus oder an die Garde Wendelmirs zu überstellen, wo er seine gerechte Strafe erhalten soll. Ob die Helden diesem Befehl Folge leisten, bleibt ihnen überlassen. Nach einer Probe auf *Rechtskunde (Andergast)* ist aber klar, dass der Schmierfink für diese Tat selbst im besten Fall mit einer saftigen Leibstrafe rechnen muss – und das auch nur, weil selbst König Wendelmir genug Anstand hat, die Feierlichkeiten nicht durch eine Hinrichtung zu stören.

der das Brautpaar und deren Familien speisen werden. Raitjan Angmund, der Hochgeweihte der Rahja, hängt das Liebeslicht von Joborn (siehe Seite 16) an den ausgestreckten Arm der Statue. Dort soll es als ein Zeichen der unbesiegbaren Liebe den Festplatz überstrahlen.

Nahezu die gesamte Stadt ist auf den Beinen und man hat sich auf dem Marktplatz eingefunden, zusammen mit den Bewohnern der beiden Zeltlager. Tische und Bänke sind schnell belegt, sodass die annähernd 700 Personen auf dem zentralen Platz sehr darauf achten müssen, sich nicht gegenseitig auf die Füße zu treten. An einer Seite ist ein langer Tresen aufgebaut, hinter dem Lehrlinge und Gesellen der verschiedenen Zünfte frisches Bier aus einer ganzen Reihe von Eichenfässern zapfen. Die Schlange ist so lang, dass man ausgiebige Gespräche mit völlig fremden Personen führen kann, ehe man an der Reihe ist. Über insgesamt sechs Feuerstellen drehen Spanferkel, und aus einem eigens errichteten Brunnen sprudelt frischer Wein, der jedoch überraschend wenig Zulauf findet – ein Geschenk des selbsternannten Herzogs von Engasal. Der Wein ist jedoch so sauer, dass er erst nach Zugabe einer großzügigen Portion Honig und Gewürze einigermaßen genießbar wird.

Szenen während des Fests

Das Fest ist die Gelegenheit für die Helden, auch mit solchen Personen ins Gespräch zu kommen, die für sie sonst unerreichbar sind. Überlasse es deinen Spielern, wie sehr sie sich ins Festgeschehen einbringen wollen und spiele einige Gespräche mit ihnen aus. Du kannst auch einige der folgenden Szenen ins Spiel einfügen:

- Auf der Feier wird gezechet und gegrölt. Doch unvermittelt verstummt die Menge für die tiefe und wohlklingende Stimme eines einzelnen Mannes: Der Rahjageweihete Raitjan Angmund hat sich erhoben und beginnt zu singen. Seine Stimme trägt über den ganzen Platz und beschert vielen eine Gänsehaut. Nicht umsonst nennt man ihn den Meistersänger von Andergast. Helden, die es sich zutrauen, können in den Gesang einstimmen oder den Geheilten auf einem Instrument begleiten.
- Die zukünftige Braut bittet einen Helden zum Tanz. Diese Szene eignet sich besonders, wenn ihr zuvor **Was meint Ihr?** auf Seite 13 gespielt habt.
- Der Bräutigam sitzt am Tisch und schaut sehnsuchtsvoll zu seiner Braut, die sich beim Tanz amüsiert. Eine gelungene Probe auf *Menschenkenntnis* verrät, dass Gosthelm gerne mitmachen würde, sich aber nicht traut. Vielleicht gibt es ja jemanden, der ihm ein paar Schritte beibringen kann.
- In der Schlange am Tresen kann einer der Helden einen kurzen Schwatz mit dem Flößer **Ulward Dreubner** (Anfang 30, 1,68 Schritt, dunkelrote Haare, hellblaue Augen, drahtig und o-beinig, schmaucht gerne Pfeifchen, siehe auch Seite 21) halten. Er ist ein waghalsiger Floßschiffer und Frauenheld, dem sie später als Zeuge wiederbegegnen können. Er hat bereits einen ordentlichen Schwips, aber sein Stand ist trotz einiger Bierchen noch fest, sein Blick klar. Heldinnen wird er mit all seinem rustikalen Charme begegnen, selbst wenn er chancenlos ist.
- König Wendelmir spricht kräftig dem Alkohol zu. Als ein Mundschenk nachschenken will, greift er sich kurzerhand den ganzen Krug und herrscht den Burschen an: „Bring mir gefälligst mehr, und Sorge endlich für ein paar anständige Weiber!“
- Waldgraf Eilert sieht dem Treiben mit versteinerner Miene zu und führt nur äußerst selten den Becher zu den Lippen.
- Der Vater der Braut, Junker Belenolian von Eichenschlag, besorgt sich und seiner Frau, Ritterin Kasmyrai, zwei volle Humpen Bier. Zwei Andergaster, die das beobachten, beginnen zu lachen und fragen den überraschten Junker, ob es in Nostria üblich sei, dass Männer dort die Frauenarbeit verrichteten und, ob er zu Hause auch Röcke anziehe.

- Nostrier und Andergaster sitzen betrunken und schunkelnd nebeneinander, grölen zur Musik und prostern sich gegenseitig zu.

Bluthochzeit

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich zerreißt ein schriller Frauenschrei die Feierstimmung. Die Musik erlischt, Gespräche verstummen. Auf einmal ist nur noch das Prasseln der Feuer zu hören.

Wieder erklingt das Kreischen, nun länger, lauter, schriller – und scheint gar nicht mehr aufzuhören. Die Menge wird unruhig, hastig blickt man sich um. Dann seht ihr eine Frau, die vor Entsetzen zitternden Hände in ihren Röcken verkrampft. Und ihr seht den torkelnden Soldaten, aus dessen Brustkorb ein Dolchgriff ragt. Sein Wappenrock ist dunkel vor Blut, als er tot zusammenbricht. [Gib den Helden Zeit zu reagieren.]

Wo sich Nostrier und Andergaster noch eben schunkelnd in den Armen lagen, weicht man entsetzt voreinander zurück. Waffen werden gezogen, Schuldzuweisungen ausgesprochen und keinen Augenblick später vertreibt Waffenklirren die drückende Stille.



Binnen Augenblicken verwandelt sich das zuvor ausgelassene Fest in ein Massaker. Nostrier und Andergaster springen auf und ziehen ihre Waffen. Alle versuchen, möglichst viel Platz zwischen sich und die Nebenleute zu bringen. Niemand traut niemandem. Es wird geschubst, getreten, mit Geschirr geworfen und ganze Tafeln werden umgestoßen. Menschen laufen schreiend durcheinander und jeder, der eine Waffe hat, sticht und schlägt panisch auf alles ein, was sich ihm auf Waffenlänge nähert.

Im Kampf

Deine Helden finden sich unvermittelt im Kampfgeschehen wieder und müssen sich zunächst ihrer eigenen Haut erwehren. Die meisten Anwesenden wollen den Platz nur schnell verlassen und betrachten die Helden als Hindernis, an dem sie vorbei müssen, notfalls auch mit Gewalt. Sie werden die Helden zur Seite schubsen oder sie, falls sie zur Waffe gegriffen haben, in einen kurzen Schlagabtausch verwickeln. Auch gibt es solche, die jeden, den sie nicht dem eigenen Lager zuordnen können, als Feind betrachten und voller Hass auf ihn einprägen. Das trifft vor allem Helden, die selbst aktiv in den Kampf eingreifen oder die anhand ihrer Kleidung klar einem der beiden Lager zuzuordnen sind. Die meisten Gegner, mit denen es die Helden zu tun bekommen, sind Waffenknechte. Es gibt aber auch einige Ritter, die im Getümmel mitmischen.



Was ist geschehen?

Dieser Angriff geht auf das Konto von Rodegrimm's Schergen, die die Hochzeitsgesellschaft auseinanderreiben und dabei unbemerkt Noralettha entführen wollen. Während sich Blattislaus, Eberlieb und Steinhart nahe des Adelstisches aufhalten und der flüchtenden Noralettha folgen, sichert Borkfried seinen Kumpanen den Fluchtweg: Im Hafen löst er die Vertäuung einiger Schiffe, um für zusätzliches Chaos zu sorgen und eventuelle Verfolger aufzuhalten. Ein Teil der Boote treibt nun als verworrener Klüngel mitten im Hafenbecken, mehrere Gefährte wurden beschädigt, und es wird sicher einige Zeit dauern, bis hier Ordnung einkehrt. Wirklich klug ist dieses Vorgehen allerdings nicht, zumal sie selbst mit dem Boot fliehen wollen, und obendrein hinterlässt er so auch noch eine weitere Spur.

Der erdolchte Nostrier auf dem Marktplatz ist Eichwart zu verdanken, der wahllos auf einen betrunkenen Hochzeitsgast eingestochen hat, weil er dies für ein geeignetes Ablenkungsmanöver hielt. Er wird versuchen, zu den anderen aufzuschließen und mit ihnen gemeinsam die Stadt zu verlassen. Dabei kann er jedoch durchaus den Helden in die Arme laufen, denn er muss einmal quer über den Marktplatz, von dem gerade alle zu fliehen versuchen.

Die Helden im Kampfgetümmel

Damit der Plan der Schurken aufgeht und die Braut entführt werden kann, ist es wichtig, dass du die Aufmerksamkeit deiner Spieler von der Braut weglenkst. Da Noralettha aber wahrscheinlich bislang für die Helden nur eine von vielen war – sie ist eben die Braut –, sollte das nicht allzu schwer sein. Im Folgenden stellen wir dir mehrere Szenen vor, die du in den Kampfablauf einstreuen und mit denen du die Aufmerksamkeit deiner Spieler steuern kannst.

Golgaris Schwingen

Möchtest du deine Spieler schocken oder die Dramatik erhöhen, kannst du auch Figuren ums Leben kommen lassen, die sie erst kürzlich hier kennengelernt haben. Die meisten der als Haupt- und Nebenfiguren vorgestellten werden für das weitere Abenteuer noch benötigt. Sie dürfen gerne verwundet werden, sollten die Bluthochzeit aber überleben. Sollte doch einer von ihnen sterben, ist etwas Anpassungsgeschick im Laufe des Abenteuers erforderlich. Ein guter Kandidat wäre beispielsweise der Brautvater, der im weiteren Verlauf des Abenteuers keine große Rolle mehr spielt, eine Thekenbekanntschaft der Helden oder ein Tischnachbar.

Den Verursacher finden

Wahrscheinlich werden sich die Helden vor allem für den Ort und die Person interessieren, an dem der Kampf seinen Ausgang nahm. Dies war im südlichen Teil des Platzes. Einen Verursacher zu finden, wird jedoch schwer. Um zum Ort des Geschehens zu gelangen, müssen sich

Waffenknecht

MU 14 KL 11 IN 13 CH 10

FF 13 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 31 AsP – KaP – INI 12+1W6

SK 1 ZK 2 AW 6 GS 6

Waffenlos: AT 10 PA 5 TP 1W6 RW kurz

Streitaxt: AT 10 PA 4 TP 1W6+4 RW mittel

Kurzbogen: FK 10 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10

RS/BE 3/1 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I

Talente: Einschüchtern 4, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 3, Verbergen 4, Willenskraft 2

Kampfverhalten: unterschiedlich; Manche greifen in blindem Hass jeden an, der nicht eindeutig zu ihnen gehört. Andere verteidigen nur sich oder ihre Begleitung und wollen bloß raus aus dem Kampfgetümmel.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



Ritter der Streitenden Königreiche

MU 13 KL 12 IN 13 CH 12

FF 11 GE 13 KO 14 KK 14

LeP 33 AsP – KaP – INI 12+1W6

SK 1 ZK 2 AW 6 GS 8

Streitaxt/Streitkolben: AT 12 PA 6
TP 1W6+4 RW mittel

Andergaster/Nostrianer: AT 12 PA 3
TP 2W6+5 RW mittel

RS/BE 4/1 (Kettenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Berittener Kampf, Lanzenreiten, Wuchtschlag I

Talente: Einschüchtern 5, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 7, Reiten 10, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 5, Verbergen 0, Willenskraft 3

Kampfverhalten: unterschiedlich; Manche greifen in blindem Hass jeden an, der nicht eindeutig zu ihnen gehört. Andere verteidigen nur sich oder ihre Begleitung und wollen bloß raus aus dem Kampfgetümmel.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 25 LeP, 17 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



die Helden an den Flüchtenden vorbeidrängen, wozu jeder eine Sammelprobe *Kraftakt*, 5 KR, beliebig viele *Versuche* ablegen muss. Nach jeder Probe wird 1W6 gewürfelt, und bei 5-6 stellt sich dem Held ein Gegner in den Weg. Sobald die Helden QS 6 erreicht haben, können sie Eichwart mit einer Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* -2 bemerken und möglicherweise aufgrund seines ungewöhnlichen Verhaltens als Täter verdächtigen. Während fast alle versuchen, vom Marktplatz zu fliehen, muss er ihn überqueren – und die Zeit drängt.

◀ Wenn die Helden Eichwart stellen, wird er bis zum bitteren Ende kämpfen. Stirbt er, musst du dies für die Anzahl der verbliebenen Schergen im weiteren Verlauf des Abenteuers berücksichtigen.

(Kraftakt 7 (13/13/13). Wird er in einen Kampf verwickelt, zieh ihm schon zuvor ein Fünftel seiner LeP ab. Hat er vor einem Helden QS 10 erreicht, ist er entkommen. ▶

Szenen während des Kampfes

Optionaler Inhalt

- **Straßenschlacht:** Auch die Städter haben sich mittlerweile bewaffnet. Aus den Grillfeuern heben sie brennende Holzscheite, die sie gegen vermeintliche Feinde werfen. Ein Held wird bei einer 1 auf einem W6 (eine Probe/KR) getroffen. Falls das Ausweichen misslingt, erleidet er 1W6 TP.
- **Pfeilbeschuss:** Schützen schießen ins Kampfgetümmel. Ein Held wird bei einer 19-20 auf dem W20 getroffen, wenn er sich nicht in Deckung befindet. 1 Probe/KR, 1W6+4 TP
- **Barrikadenkampf:** Zur besseren Verteidigung errichten einige aus Tischen und Bänken Barrikaden. Helden können dabei helfen, wobei eine Gruppensammelprobe *Kraftakt (Stemmen & Heben) -1, 1 KR, 3 Helden, beliebig viele Versuche* erforderlich ist. Die Joborner steuern pro Runde jeweils 4 QS bei. Ab QS 16 halbiert sich die Wahrscheinlichkeit, von einem Geschoss getroffen zu werden.
- **Rücken an Rücken:** Hinter einer Barrikade haben zwei Dorfbewohner/Waffenknechte festgestellt, dass sie zur gegnerischen Seite halten. Eine Rangelei entbrennt, bei der auch Dolche ins Spiel kommen. Die Barrikade gerät ins Wanken und wird einstürzen, wenn niemand die Streithähne mit einer Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* auseinanderbringt. Bei Misslingen wird der Held von einem Dolch verletzt und erleidet 1W6+1 TP.
- **Streithähne:** Scheinbar unberührt vom Kampfgetümmel dringen Waldgraf Eilert und Freiherr Ruckus mit wuchtigen Schlägen aufeinander ein. Beide bluten bereits aus mehreren Wunden, da kommen plötzlich die Bierfässer hinter dem Tresen ins Rollen. Um die Kämpfenden aus der Schusslinie zu bringen, hilft eine Probe auf *Kraftakt (Drücken & Verbiegen, Ziehen & Zerren) -1.*

Er hat deutlich Probleme, sich zu seinen bereits fliehenden Kumpanen durchzuschlagen, zumal er noch immer einen Andergaster Wappenrock trägt. Wenn du es den Schurken nicht zu einfach machen möchtest, kannst du auch für Eichwarts Vorankommen jedes Mal eine Probe würfeln

Misslingen die Proben, werden beide von den Fässern begraben. Sie gelten danach als *Bewusstlos* und müssen vom Schlachtfeld getragen werden.

- **Prinzessin in Nöten:** Zwei Bogenschützen lauern hinter einem Baum und nehmen die umgestoßene Tafel des Adels unter Beschuss. Dahinter haben Ratsherr Kasimir Tryming (bereits getroffen, *Schmerz II*) und Prinzessin Wenzeslausia Schutz gesucht, doch es ist nur eine Frage der Zeit, bis sie getroffen werden. Helden können versuchen, die Bogenschützen auszuschalten. Falls sie selbst über den Platz schießen wollen: Der Platz ist etwa 25 x 50 Schritt groß, in Deckung gelten die Schützen als kleines Ziel (Probe -4). Alternativ können sie die beiden Adligen auch aus der Schusslinie eskortieren, müssen aber mit insgesamt 4 Schüssen rechnen, wenn sie die Schützen nicht anderweitig ablenken. Mindestens zwei Helden braucht es, um die Adligen mit Schildparaden oder notfalls mit dem eigenen Körper abzuschirmen. Auch ein Tisch kann als Deckung erhalten. Mit je einer gelungenen Probe auf *Kraftakt (Stemmen & Heben)* können zwei Helden die schwere Eichenplatte stemmen, damit sich die beiden Adligen in ihrem Schutz in eine Seitengasse retten können.
- **Rettet den König!** König Wendelmir und zwei seiner Ritter wurden in eine Sackgasse gedrängt. Die Helden können ihnen im Kampf zur Hilfe kommen, indem sie sich der sechs nostrischen Waffenknechte annehmen, die blind vor Wut auf sie eindringen. Die Gegner haben alle noch etwa 3/4 ihrer LeP.
- **Ritterherz:** Der Andergaster Ritter **Arbold von Bärenthal** (50, grauer Schnauzbart, Glatze) liegt kampfunfähig am Boden, zwei nostrische Waffenknechte lassen aber nicht von ihm ab. Da tritt der Bräutigam, sein Knappe Gosthelm von Joborn, mit schlotternden Knien vor die beiden und stellt sich dem Kampf. Alleine schafft er das aber nie.

Das Liebeslicht

Der Rahjageweihete Raitjan Angmund versucht zur Statue der Heiligen Dorlen vorzudringen, in deren Arme er das Liebeslicht von Joborn gegeben hat. Sein Wirken könnte den Kampf sofort beenden. Mit einem Ausruf wie

„Das Licht!“ kann er die Helden auf das göttliche Artefakt aufmerksam

machen. In diesem Moment wird er von einem grimmigen Ritter brutal zur Seite gestoßen. Unglücklicherweise schlägt Raitjan so ungeschickt auf eine Tischkante, dass er

bewusstlos liegen bleibt. Jemand anderes muss das Liebeslicht auslösen.

Um das göttliche Artefakt zu aktivieren, müssen die Helden sich erst an Heldenanzahl +1 Waffenknechten (50% LeP)

vorbeikämpfen.



Anschließend müssen sie den Sockel der Statue mit einer Sammelprobe auf *Klettern +1* (1 KR, beliebig viele Versuche) erklimmen. Damit die Statue nicht versehentlich umkippt, muss der Held nach jeder Probe zusätzlich eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance) +3* bestehen. Sollte der schlimmste Fall eintreten, wird die Rahjastatue auf dem Boden aufschlagen und empfindlich beschädigt. Die Helden können dann hoffentlich zumindest das Liebeslicht auffangen (*Körperbeherrschung (Akrobatik, Laufen, Springen)*).

Falls die Helden das Liebeslicht von Joborn nicht auslösen, wird es Raitjan Angmund tun, wenn er wieder zu Bewusstsein gekommen ist. Alternativ kann auch ein anderer Festbesucher diese Heldentat vollbringen.

Das Ende des Kampfes

Falls das Liebeslicht nicht zum Einsatz kommt, wird sich der Kampf dadurch auflösen, dass sich die Streitparteien nach und nach zurückziehen. In diesem Fall werden jedoch deutlich mehr Tote und Verletzte zu beklagen sein, als im Abenteuer angegeben. Da keiner weiß, wem er trauen kann, versucht zunächst jeder, sich nach Hause oder in sein Zelt vor der Stadt zurückzuziehen.



Nach dem Kampf

Nach dem Kampf liegen der Marktplatz und die umliegenden Händlerstände in Trümmern, kleine Feuer brennen unkontrolliert vor sich hin, Pfützen aus Wein und Bier haben sich mit Blut vermischt. Insgesamt sind mehr als 50 Tote und fast 200 Verletzte zu beklagen. Herrenlose Tiere streunen zwischen den Trümmern umher, Angehörige suchen nach ihren Liebsten,

Das Joborner Liebeslicht

Beschreibung: eine recht schmucklose Öllampe aus Ton, die einen sanften, aber berauschenden Rosenduft verbreitet, wenn sie entzündet wird

Wirkung: Die Wirkung des Liebeslichtes betrifft ausschließlich Kulturschaffende. Das Liebeslicht sorgt für eine friedliche und fröhliche Gemütslage.

Wird das Liebeslicht angezündet, verströmt es einen angenehmen Rosenduft, der allen, die ihn riechen können, 1 Stufe *Furcht* nimmt. Wer sich jedoch explizit nicht auf die Harmonie einlassen will, weil er z. B. gerade einen Mord plant, wird von der Wirkung nicht erfasst.

Hält der Geweihte das angezündete Licht über den Kopf und in beiden Händen, so wirkt das Liebeslicht auf alle, die entweder den Geruch wahrnehmen oder das Licht sehen können (maximal bis zu einem Radius von 100 Schritt). Sie verlieren alle Stufen *Furcht* und alle Nachteile, die Hass und Ängste schüren, fallen bis zum Ende der Wirkung von ihnen ab (z. B. Angst vor ..., Persönlichkeitsschwächen wie Neid, Streitsucht und Vorurteile, Schlechte Eigenschaften wie Jähzorn). Gleiches gilt für alle Status. Der Geweihte muss das Licht für eine halbe Minute hochhalten, danach hält die Wirkung QS x 4 Stunden an.

Je nach Gefühlslage geben sich Feinde die Hand und trinken miteinander, Freunde umarmen sich, Liebende feiern ausgelassen. An Streit und Kampf denkt keiner mehr. Selbst gegen Ende der Wirkungsdauer werden sich Feinde respektvoll voneinander trennen. Sollte der Talisman eine QS von 6 erzielt haben, dann nimmt die Feier sogar orgiastische Züge an.

Kosten: unbekannt

Preis: unbezahlbar

Allgemeines zu Talismanen

- Talismane sind unzerbrechlich.
- Talismane können entweder in der Hand eines Geweihten der richtigen Tradition (in diesem Fall: Rahja) durch Karma aktiviert werden oder durch den Einsatz eines Schicksalspunkts. Dabei muss die Gottheit allerdings ihr Einverständnis geben, sie wird also einen Missbrauch durch Schurken verhindern, aber durchaus auch Nichtgläubigen einen Einsatz im Sinne ihrer göttlichen Ideale zugestehen.
- Um die genaue Wirkung zu bestimmen, würfeln Talismane mit einem FW von 18 gegen 14/14/14.
- Talismane können durch (namenlose, dämonische) Rituale entweiht werden. Danach kann man sie zerstören.
- Extrem mächtige (namenlose, dämonische) Rituale können Talismane auch pervertieren.

und aus vielen Ecken ist das Klagen der Verwundeten oder das Schluchzen eines Trauernden zu hören. Wer rechtzeitig davongekommen ist, hat sich in seinem Haus verbarrikiert und wird so schnell niemandem mehr Einlass gewähren. Angereiste Nostrier und Andergaster haben sich in ihren Lagern verschanzt und betrachten jeden als Feind, der keinen Fürsprecher vor Ort nennen kann.

Jeder hat seine Erklärung, wie das geschehen konnte: Ganz klar, die Hochzeit war von Anfang an eine Falle der verdammten Nostrier/Andergaster. Eine solch hinterhältige Tat schreit natürlich nach Vergeltung, weshalb beide Seiten umgehend ihre Herolde ausschicken, um die traurige Kunde von der Joborner Hochzeit ins ganze Land zu tragen. Es ist die Stunde der Traditionalisten, derjenigen, die es schon immer gewusst haben, und deren Ruf nach Krieg auf einmal auf sehr fruchtbaren Boden fällt. Manch einer sitzt schon auf gepackten Sachen oder hat die Stadt bereits fluchtartig verlassen, aus Angst, aus Trauer, oder um seine Truppen in der Heimat zu sammeln.

Auch die Helden werden sich bestimmt fragen, wie das alles geschehen konnte. Einen ersten Verdacht können sie bereits haben, wenn sie während des Kampfes den flüchtenden Eichwart bemerkt haben. Aufgrund seines Wappenrocks müssen sie zwangsläufig auf eine Andergaster Initiative schließen und ihnen könnte das Gerücht wieder in den Sinn kommen, dass Freiherr Ruckus angeblich nach Möglichkeiten gesucht habe, die Hochzeit zu verhindern. Die Tatsache, dass während des Kampfes auch seine Familie in Lebensgefahr schwebte und vielleicht nur durch Heldenhand gerettet werden konnte, sollte ihn jedoch schnell von diesem Verdacht befreien.

Die geraubte Braut

Kurz nach dem Kampf macht sich Ritterin Kasmyrai (möglicherweise in Begleitung ihres Mannes) auf die Suche nach Noraletha. Sie wird auch die Helden fragen, ob sie sie gesehen haben. Wollen die Helden helfen, können sie Folgendes herausfinden:

Die Zeugin: Noralethas Magd *Dina* kann nördlich des Marktplatzes, bewusstlos und dem Tode nahe, auf einem Feld hinter einem Haus gefunden werden (Sammelprobe *Sinnesschärfe (Suchen)*, 5 Minuten, beliebig viele Versuche).

Nachdem *Dina* wieder zu sich gekommen ist, kann sie berichten, wie sie von drei Kerlen um die 30 mit verfilzten Bärten angegriffen wurden. Sie hielten *Dina* in Schach, während sie Noraletha ein Tuch vor die Nase pressten (bzw. sie niederschlugen, falls die Helden den Kauf des Betäubungsmittels verhindert haben, siehe Seite 12). Sie trugen Wappenröcke in den Andergaster Farben Grün und Gold.

Merkwürdige Entdeckung:

Hinter einem Haus zwischen Marktplatz und Hafen finden die Helden nach einer gelungenen Sammelprobe

Sinnesschärfe (Wahrnehmen), 5 Minuten, beliebig viele Versuche, drei grüngoldene Andergaster Wappenröcke.

Eine Probe auf *Etikette (Heraldik & Stammbäume)* enthüllt, dass es dieses Wappen überhaupt nicht gibt. Verfügt keiner der Helden über die passende Sonderfertigkeit für dieses Anwendungsgebiet, können die Helden die Information auch durch Nachfragen bei anwesenden Adligen bekommen, wenn sie bei einer Sammelprobe auf *Etikette -1 (15 Minuten, beliebig viele Versuche)* erfolgreich sind.

Leinen los: Das Hafenbecken bietet ein ähnliches Bild der Zerstörung wie der Marktplatz. Irgendwie haben sich zahlreiche Schiffe von ihrer Vertäuung gelöst und sich im Hafenbecken ineinander verkeilt. Seile sind verworren, Stakstangen und Ruder geborsten, einige Boote sind sogar voll Wasser gelaufen oder gesunken. Eine Gruppe Fischer steht fassungslos am Ufer. Die Fischerin **Selda** (37, braunes strähliges Haar, blasses Gesicht, geflickte Kleidung, Willenskraft 4 (12/12/12), SK 1) versucht ihren Flussegler im Holzknäuel auszumachen, doch sie kann ihn nirgends entdecken.

Eine Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)* ergibt, dass jemand die Tauen gekappt hat, mit denen die Schiffe festgemacht waren. Seldas Flussegler bleibt verschwunden. Darüber hinaus können die Helden einen weiteren Andergaster Wappenrock entdecken, der im Hafenbecken treibt.

Der Flößer: Mit einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* +1 können die Helden in einem der treibenden Boote eine Gestalt erkennen. Der Flößer Ulward Dreubner (siehe Seite 21) war mit einer unbekanntenen Schönen am Hafen unterwegs, als beide die Lust überkam. Sie liebten sich in einem Boot und nickten ein. Als Ulward erwachte, war er allein, und ein Kerl im grünen Hemd (eigentlich ein Wappenrock) war gerade dabei, Tauen zu kappen. Dann drangen plötzlich Schreie vom Marktplatz hinüber und Ulward trieb mitsamt Boot in die Mitte des Hafenbeckens. Er beschloss, sicherheitshalber zu bleiben wo er war, und dabei muss er wohl erneut eingeknickt sein – der Alkohol. Aber ein Flussegler, auf den die Beschreibung Seldas passt, ist ausgelaufen und flussabwärts gefahren, kurz nachdem das Geschrei losging, das weiß er ganz sicher.

Ulward hat ein ziemlich schlechtes Gewissen, weil er den entscheidenden Moment in Rausch und Liebestau mel verschlafen hat. Daher bietet er den Helden je nach Situation bereits hier an, dass sie auf ihn zählen können, sollten sie eine Überfahrt brauchen. Sein Gefährt liegt glücklicherweise außerhalb des Hafens, denn: „Das

Gedränge da konnte ja gar kein gutes Ende nehmen!“

Ihnen nach!

Längst sollte den Helden dämmern, dass hier jemand den Tumult für eine Entführung genutzt hat. Sie könnten sogar zu dem Verdacht gelangen, dass die Entführer das Massaker verursacht haben.



Die Helden haben eine vage Spur (flussabwärts) und eine Täterbeschreibung (bis zu fünf Männer um die 30 mit verfilzten Bärten). Sie können sich von selbst auf die Suche nach der Wahrheit begeben, oder von Noraletas Familie gebeten werden, die Braut zu retten. Doch bevor die Helden Joborn den Rücken kehren, solltest du sie noch für ihren heldenhaften Einsatz während des Kampfes belohnen.

Von Helden, die auszogen, einen Krieg zu verhindern

Eine wichtige Figur, der die Helden während des Kampfes geholfen haben, lädt sie zu sich ins Haus oder Zelt, um ihnen persönlich für ihren Einsatz zu danken. Die Helden können auch von verschiedenen Personen eingeladen werden, je nachdem, wem sie im Einzelnen aufgefallen sind. Sie alle gewähren den Helden nicht nur die Ehre einer Audienz, sondern zeigen ihre Dankbarkeit auch in Form barer Münze: Jeder Held, der sich hervorgetan hat, erhält eine Belohnung im Gegenwert von 100 Silbertalern.

Doch natürlich ist das nicht der einzige Grund, weshalb die Helden einbestellt wurden. Man ist hochinteressiert an den Vorgängen im Vorfeld wie Nachgang des Fests. Und die Helden haben schließlich nicht nur rettend eingegriffen, sie haben offenbar auch einige Fragen gestellt. Wenn die Helden noch einen Motivationsschub brauchen können, um sich der Sache anzunehmen, kann ihnen außerdem die Fraktion der Zweifler weiterhelfen – mit einem konkreten Auftrag.

Nostria war's: König Wendemir oder Freiherr Ruckus sind überzeugt davon, dass den Nostriern die Verantwortung an den Vorfällen zu geben ist, ganz gleich, welche Wappenröcke die Übeltäter getragen haben. Wendemir plant bereits für den Morgen seine Abreise nach Andergast, um ein Heer gegen die verhassten Erbfeinde

Schurkenpläne

Rodegrimm's Schergen sind mit Seldas gestohlenem Segler flussabwärts gefahren. An einem Seitenarm kurz vor Kalking sind sie mit Rodegrimm für die Übergabe verabredet. Davon, dass Rodegrimm selbst mit Gefolge reist, ahnen sie nichts.

Für die Strecke benötigen sie etwa einen halben Tag. Da sie in der Nacht segeln, erreichen sie ihr Ziel schon am nächsten Vormittag. Auch Rodegrimm und sein Gefolge treffen dort kurz darauf ein. Sie haben Joborn direkt nach dem Kampf zu Pferd verlassen. Da sie nicht die einzigen sind, die nach den Vorfällen die Stadt verlassen, sorgt ihre Abreise aber für keinerlei Aufsehen. Es ist wichtig, dass sowohl die Schergen als auch Rodegrimm für den Moment etwas Vorsprung haben. Das sollte aber kein Problem sein. Schließlich ist nicht sofort klar, was genau geschehen ist. Die Helden müssen erst einmal Erkundigungen einziehen, und womöglich sollten sie sich sogar einen Moment erholen, da sie verwundet sind (siehe auch Aufbruch auf Seite 20).



aufzustellen. Die Heerschau soll vor Joborn stattfinden, unter dem Befehl des Freiherrn. Beide versichern dem Held / den Helden, dass der Nostrier schon bekomme, was er verdiene.

Andergast war's: Ähnlich verläuft ein Gespräch mit Waldgraf Eilert. Dieser will am Morgen abreisen und sich um die Aufstellung eines nostrischen Heers kümmern. Die Wappenröcke seien der Beweis für die Niedertracht der Andergaster und es sei endlich an der Zeit, sie wieder hinter den Ornib zurückzudrängen.

Wir zweifeln: Prinzessin Wenzeslausia, der Geweihte Raitjan Angmund oder Ratsherr Kasimir Tryming fürchten vor allem einen bevorstehenden Krieg. Sie ziehen sogar Verrat aus den eigenen Reihen in Erwägung, und mutmaßen, dass jemand das Massaker provoziert haben könnte, um Nostria und Andergast gegeneinander zu hetzen. Dafür spricht in ihren Augen, dass die vermeintlichen Andergaster flussabwärts Richtung Nostria flohen. Da die Helden keinem der beiden Lager anzugehören scheinen, bitten sie sie, nicht nur die geraubte Braut wohlbehalten zurückzubringen, sondern auch den Schuldigen zu fassen und seine Motive zu ergründen. Nur so wird man die beiden Reiche vielleicht noch davon abhalten können, aus Stolz und Rachedurst einen neuen Krieg zu beginnen. Dafür versprechen sie jedem Helden 150 Silbertaler Belohnung und weitere 100 Silbertaler Prämie, wenn sie den Verursacher lebend fangen.

DURCH DIE STREITENDEN KÖNIGREICHE



Die Helden erwartet nun eine Reise flussabwärts, die sie am Ende bis nach Nordvest führt. Bis dahin werden sie mehrfach die Spur der Verfolgten verlieren, dafür aber Verbündete gewinnen wie den Flößer Ulward, den Druiden Barl oder die Hexe Asmolinda. Sie reisen durch den andergastischen Wald, um eine echte Nympe zu treffen, und legen einer Bande Vogelfänger das Handwerk, die die Vertrautentiere der Hexen von Hallerû bedrohen. Schließlich stöbern sie Rodegrimm und seine Schergen in ihrem Versteck auf. Doch bevor sie die Schurken der Geschichte schnappen können, kommt es zu einer halsbrecherischen Verfolgungsjagd – auf Flößen.

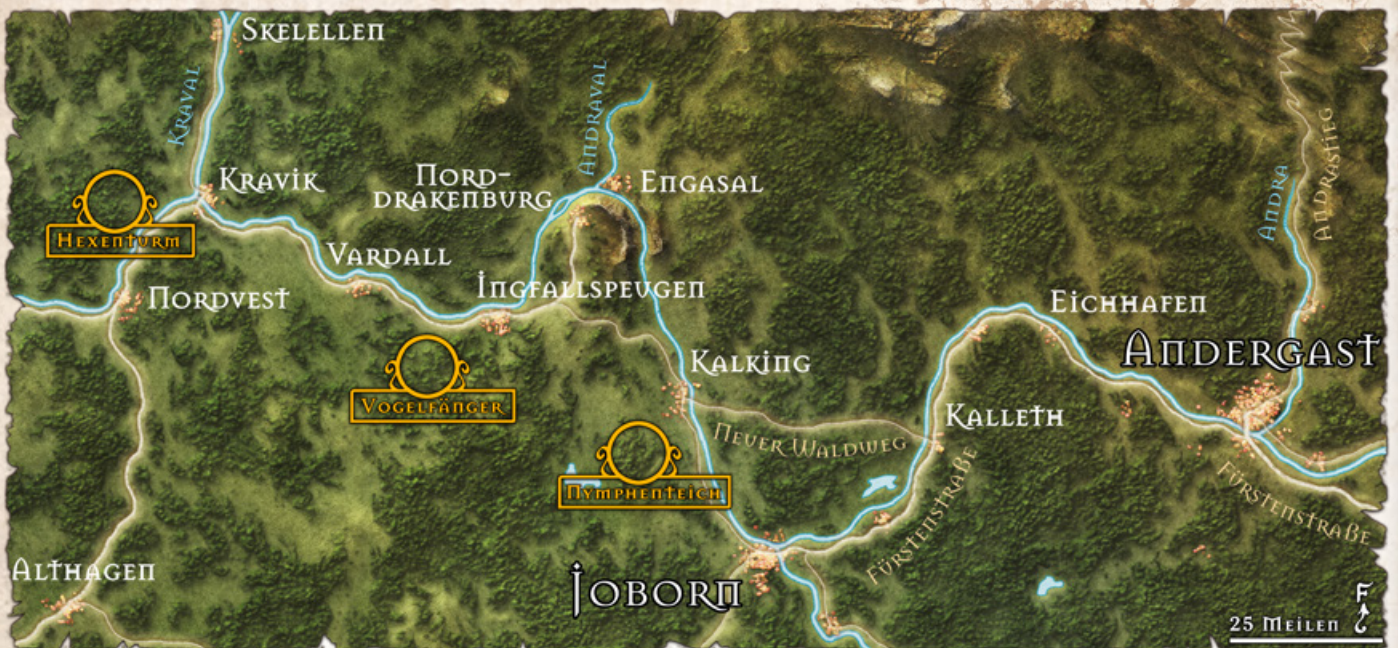
Aufbruch

Da die Zeit drängt und die Spuren noch frisch sind, ist es wahrscheinlich, dass die Helden beschließen, noch in der Nacht aufzubrechen. Falls sie im Auftrag einer der zuvor genannten Personen handeln, wird auch diese nicht mit Unterstützung geizen. Sie kann sogar einen Heiltrank organisieren, der dem am schwersten verwundeten Helden 1W6+4 LeP zurückgibt und wird (in Maßen) auch nötige Ausrüstung bereitstellen.

Die Helden werden verschiedene Orte auf ihrem Weg besuchen, die wir beispielhaft auf der folgenden Übersichtskarte für den Meister verortet haben. Natürlich kannst du die Begegnung mit dem Druiden oder den Nymphen auch anders verorten. Dann solltest du aber auch die Reisezeiten entsprechend der neuen Route anpassen. Den Helden bieten sich zwei Möglichkeiten, um den Schurken möglichst schnell nachzusetzen: zu Pferd oder zu Wasser. Die schnellere Fortbewegungsmöglichkeit ist die Reise zu Pferd, bei der die Helden auf gut ausgebauten Straßen wie dem Sâlweg bis zu 50 Meilen am Tag zurücklegen können. Problematisch wird es jedoch bei Dunkelheit oder abseits der Straßen. Das dichte Unterholz des Waldes ist für Pferde oft unpassierbar, weshalb das Abenteuer im Folgenden auch von einer Reise zu Wasser ausgeht.

Die Fortbewegung auf dem Ingval scheint besonders dann die deutlich attraktivere Wahl, wenn die Helden noch in der Nacht aufbrechen wollen. Im Hafen herrscht jedoch wegen der losgeschnittenen Bote inzwischen großes Durcheinander. Glücklicherweise hat der Flößer Ulward Dreubner, den die Helden spätestens als Zeugen kennengelernt haben sollten, sein Floß außerhalb festgemacht und kann ihnen aushelfen.

Flussabwärts legen die Helden etwa 40 Meilen am Tag zurück, zusätzlich erlaubt diese Fortbewegungsmöglichkeit auch eine Regenerationsphase, um LeP, AsP und KaP wiederzugewinnen.



Ein Held, der auf diese Regenerationsphase verzichtet, kann stattdessen auch dem Flößer Ulward unter die Arme greifen und beim Flößen helfen. Ein Held darf eine Probe auf *Boote & Schiffe (Langstrecke)* +5 ablegen. Pro QS verkürzt sich die Reisedauer um 5 % (normale Fahrzeit: 8 Std.).

1 Ulward Dreubner

Kurzcharakteristik: Anfang 30, 1,68 Schritt, dunkelrote Haare, hellblaue Augen, drahtig und o-beinig, schmaucht gerne Pfeife; mit allen Wassern gewaschener Ingvalflößer mit Schlag bei den Frauen

Funktion: der Chauffeur der Helden, der die Gegend wie seine Westentasche kennt und zu jedem Ort eine passende Geschichte weiß; Er kann den Helden außerdem wichtige Grundkenntnisse übers das Lenken eines Floßes vermitteln, die sich im Laufe des Abenteuers noch brauchen können (siehe **Schnappt sie euch!** ab Seite 32).

Hintergrund: Bei den Holzfällerspielen in Andrafall konnte er mehrfach den Sieg einheimsen, und er gilt als einer der wenigen, denen es gelungen ist, den Ingval auf ganzer Länge zu befahren. Der gestandene Andergaster aus Eichhafen kennt den Fluss, seine Auen und die Zuflüsse wie seine Westentasche und kann sogar die Stromschnellen unterhalb der Kalkklippen von Hallerû bezwingen. Zu vielem weiß er in knappen Worten etwas zu berichten, wobei sich Banales mit Phantastischem mischt. Und so verwundert es nicht, dass man sich in den Tavernen entlang des Flusses die abenteuerlichsten Geschichten über Ulward erzählt. Man sagt ihm sogar nach, dass er bereits mehrfach Hexenfeste besucht habe. Er selbst begegnet solchen Geschichten mit einem vielsagenden Lächeln.

Echte Sorgen bereitet ihm allein der Umstand, dass alle seine (ihm bekannten) Kinder magiebegabt sind. Zwei Töchter wachsen bei Hexen auf, der einzige Sohn wurde von einem Sumen geraubt.

Schicksal: Ulward überlebt das Abenteuer und die Helden haben womöglich einen verlässlichen Freund gewonnen.

Darstellung: Tu, als würdest du Pfeife rauchen, oder auf einem langen Strohalm kauen. Antworte auf Fragen zunächst mit einem Brummen, mit einem Nicken oder

Kopfschütteln, sprich erst danach. Sei immer freundlich zu Frauen, aber dränge dich ihnen niemals auf – das tun sie im Idealfall selbst. Lass dich durch nichts aus der Ruhe bringen, du hast schon so einiges gesehen.

Wichtige Werte: Boote & Schiffe 12 (14/14/14)

Gerüchte über Ulward:

»Ein toller Hecht, sag ich euch. Hat sogar die Stromschnellen bei Hallerû gemeistert. Genau euer Mann!«

»Ulward Dreubner hat sich nie auf eine Hexennacht geschlichen – der wurde eingeladen!«

Flussabwärts

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der rauschende Ingval scheint sein breites Bett geradewegs durch den Wald gegraben zu haben. Eichenbäume und ausladende Weiden haben ihre Äste weit über die Uferbegrenzung hinaus gestreckt und tauchen weite Teile des Flusslaufs in kühlenden Schatten. Hin und wieder brechen vereinzelt Sonnenstrahlen durch und blenden euch, sodass ihr das Gesicht abschirmen müsst. Die Luft ist feucht und erfüllt vom Duft des Waldes. Etwas Magisches, Ursprüngliches haftet dieser Gegend an, und wären die vergangenen Ereignisse in Joborn nicht so präsent in euren Köpfen, ihr könntet die Floßfahrt fast genießen.

Ein lahmes Pferd

Die Helden sind schon einige Stunden unterwegs, als sie links des Flusses, auf dem Sälweg, einen Mann vor einem einachsigen Wagen ausmachen können. Der Wagen wurde abgestellt und das dazugehörige Pferd graszt etwas abseits davon am Wegesrand. Kopfschüttelnd und grübelnd entlädt der Mann den Wagen und scheint ganz offensichtlich zu versuchen, seine Ladung – 12 Fässer mit Eichenbier – zu vertäuen, als wolle er ein Floß daraus bauen.

Der Händler 1 Wenzl (46, blond, Knollnase, grüne Weste und Hut über dunkler Kleidung; Sprachfehler: spricht jedes B wie ein P; Handel 10 (13/13/13), Willenskraft 7 (13/13/13), SK 2) war mit seinem Einspanner flussabwärts unterwegs.



Doch vor kurzem (wenige Stunden) kam ein Reitertrupp aus Joborn mit einem lahmen Pferd des Weges. Der Anführer der Gruppe, ein älterer Ritter mit Augenklappe, befahl Wenzl seinen Wagen abzuspinnen und das Zugtier zu übergeben. Wenzl fügte sich, schließlich war der Mann Ritter und machte ohnedies einen gefährlichen Eindruck. Der Ritter ließ als Ausgleich das Pferd seines Gefolgsmanes da. Für den Händler ein schwacher Trost, denn wie soll ein lahmes Tier einen Karren ziehen? Einfallsreich wie die Andergaster sind, wollte Wenzl soeben versuchen, die Fässer zu einem improvisierten Floß zu vertäuen, als die Helden ihn antreffen.

Dem lahmen Pferd ist ohne viel Ruhe nicht zu helfen, besonders dankbar ist Wenzl daher, wenn die Helden ihm beim Floßbau unter die Arme greifen (*Holzbearbeitung (Zimmermannsarbeiten, 1 Stunde, 3 Helden, 10 Proben)*). Einen Flussegler, auf den die Beschreibung der Helden

passt, oder die Männer mit den verfilzten Bärten und eine junge Frau hat er nicht gesehen. Aber er gibt bereitwillig und schimpfend Auskunft über die Reisegruppe, die ihm das alles eingebrockt hat:

- ◆ Es handelte es sich um fünf Berittene. Einer von ihnen war ein Ritter mit Augenklappe und Kettenhemd, das schon mehrfach geflickt wirkte. Er trug einen Wappenrock in Blau mit einem schwarzweißen Wolf (*Etikette (Heraldik & Stammbäume) -2*: ein nostrisches Wappen, vermutlich ein Ingvalsrohde-ner Waldritter).
- ◆ Bei ihm war eine Frau, die Wenzl nicht mehr aus dem Kopf gehen will, weil sie so unheimlich gestarrt hat (die Hexe Erlgunde siehe Seite 35).
- ◆ Die übrigen drei waren wohl die Waffenknechte des Ritters, zwei Männer und eine Frau. Doch die sind Wenzl nicht so gut im Gedächtnis geblieben.

Der blutbefleckte Altar

Einige Zeit nach dieser Begegnung machen die Helden eine überraschende Entdeckung: An einem Altar, der vom Hauptstrom des Ingval durch eine schmale Landzunge getrennt wird, können die Helden einen Flussegler ausmachen.

Wenn sie eine Beschreibung der Flussschifferin Selda erhalten haben, können sie den Segler als den ihren identifizieren, und auch Ulward ist recht sicher, das Boot wiederzuerkennen. Das Schiff ist verlassen, doch sein Zustand erweckt nicht den Anschein, als läge es schon länger hier. Am von Weidenbäumen dicht bewachsenen Ufer versperren Äste den Helden wie ein Vorhang die Sicht.

Die Gegend kommt ihnen nach einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* ungewöhnlich still vor. Mittels *Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)+2* lassen sich außerdem Spuren im hüfthohen Ufergras ausmachen. Die Halme sind büschelweise umgeknickt, sodass sich die Spur mit einer Probe auf *Fährtensuchen (humanoide Spuren)+3* recht einfach verfolgen lässt.

Ein furchtbarer Fund

Die Spuren führen zu einer gewaltigen Trauerweide mit einem knorrigen Stamm, so dick, dass die Helden ihn selbst gemeinsam nicht umfassen könnten. Ihre weit ausgestreckten, hängenden Äste verhindern, dass in einem mehrere Schritt durchmessenden Umkreis ein anderer Baum wächst. Kein Vogel zwitschert in der Nähe, dafür ist das Summen von Fliegen umso lauter.

Vor dem mächtigen Stamm der Trauerweide finden die Helden die Leichen von [Anzahl der bis hier verbliebenen Schergen] bärtigen Männern und es braucht wahrlich keinen Medicus, um festzustellen, dass rohe Gewalt die Todesursache ist. Pfeile und tiefe Schnittwunden klaffen in ihren Körpern. Dem einen hat ein schwerer Gegenstand das halbe Gesicht zertrümmert, bei einem anderen ziehen sich auffällige Kratzspuren über das Gesicht. Ein Held, dem eine Probe auf *Tierkunde (Wildtiere)* gelingt, kann sie einem Greifvogel zuordnen.

Die Männer tragen einfache Kleidung, die durch und durch blutgetränkt ist. Sie haben verfilzte Bärte, dreckige Nägel und faule Zähne und erfüllen das Klischee des typischen Hinterwäldlers.

Ein Held, dem Blattislaus, Borkfried, Eberlieb und Steinhart (sowie Eichwart, falls er aus Andergast entkommen ist) schon in Joborn aufgefallen sind, erkennt sie hier wieder. Ansonsten wird Ulward, der so ungerührt auf den Fund blickt wie auf ein paar herabgefallene Eicheln, nur kurz die Pfeife aus dem Mund nehmen und mit knappen Worten die fünf als die Schiffsdiebe identifizieren.

Schurkenpläne

An diesem Treffpunkt wollten die Schergen Rodegrimm die geraubte Braut übergeben. Doch statt des Ritters erschienen Tommegrimm, Ingvampir, Algane, Erlgunde und die Schädeleule Uhlgar, die die überraschten Schergen kurzerhand töteten und Noralettha die Fesseln abnahmen. An der nahen Straße nahm Rodegrimm die Entführte in Empfang und versprach, sie in Sicherheit zu bringen. Gemeinsam ritten sie zu sechst die Straße entlang nach Norden.



Helden, die sich umsehen (*Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)+3*), können rund um den Baum Kampfspuren ausmachen. Mit einer Probe auf *Fährensuchen (humanoide Spuren) +1*, lassen sie sich gerade noch bis zur Straße verfolgen, wo sie sich jedoch auf dem festgetretenen Boden schnell verlieren. Man kann nicht mal genau die Richtung bestimmen. Viel interessanter ist aber eine Entdeckung an der Trauerweide, die eine Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)+1* enthüllt. Der Stamm der Weide ist wohl vor vielen Jahrhunderten über einem uralten Stein gewachsen, der offensichtlich einige Blutspritzer abbekommen hat. Moos und Flechten wuchern auf seiner Oberfläche, doch schiebt man sie beiseite, kommen darunter fast verblasste Stierschnitzereien zum Vorschein, die sich um eine Scheibe aus grün angelaufenem Metall gruppieren. Eine Probe auf *Metallbearbeitung* verrät, dass die grüne Scheibe aus Kupfer ist.

Probe auf Götter & Kulte -1

1 QS – Dieser uralte Ort wurde von den Kräften der Natur zurückerobert und diente wohl als Altar des Auerochsenkönigs. Der Tierkönig genießt in Andergast große Verehrung.

2 QS – In den Streitenden Königreichen vermischen die Menschen Naturreligion mit Aspekten der Zwölfgötter und alten Kulte. Auch Wesen des Waldes und des Wassers werden als Überderische verehrt, vielleicht huldigte man hier der Erdgöttin Sumu.

3 QS – Die Kupferscheibe könnte auch ein Mondsymbol sein und für Mada oder eine andere damit assoziierte Gottheit stehen.

4 QS – Auch die Orks beten Götter in Stiergestalt an, der Altar könnte also auch orkischen Ursprungs sein. Dann wäre der Altar Tairach, dem Gott des Todes und der Magie, zuzuordnen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich fährt eine Windböe in das Geäst des Baumes. Blätter und Zweige rieseln auf euch herab. Aus dem Ufergras erhebt sich schnatternd ein Schwarm Enten. Dann fällt euer Blick auf einen Mann, der wie aus dem Nichts der Umgebung zu erwachsen scheint. Dunkelbraunes, zotteliges Haar geht fließend in einen Bart über, der aussieht, als wäre er noch nie geschnitten worden. Unter einem Überwurf aus grünem Lodenstoff erkennt ihr Kleidung aus speckigem, geflicktem Leder. Der Blick unter seinen buschigen Augenbrauen ist düster wie der eines zornigen Vaters, als er seine Stimme erhebt: „Was sucht ihr hier? Seht ihr nicht, was Ihr angerichtet habt?“



Der Sume **Barl** (36, brauner Bart und Zottelhaar, in das sich gerne mal ein Vogel setzt wie in ein Nest; liebt Sumus Schöpfung, deren Harmonie sich vor allem in diesem Ort manifestiert; hasst alles, was diese Harmonie stört; braucht jemanden, der hin und wieder sein Teichhuhn Holdtraud hält; Magiekunde 14 (15/15/15), Willenskraft 13 (15/15/15), SK 3) ist der Hüter dieses Ortes, den er durch die Bluttat entweiht sieht. Er glaubt, dass Mutter Sumu an diesem Ort eine große Gefahr gebannt hat, die nun durch den Mord wieder geweckt wurde.

- ☛ Er selbst hat die Bluttat nicht beobachtet. Die Vögel haben es ihm erzählt. Daraufhin ist er hergeeil.
- ☛ Ob die Helden dafür verantwortlich sind oder ein anderer, spielt für ihn keine Rolle. Mensch ist Mensch, und der kümmert sich nur selten um die Folgen seines Handelns.
- ☛ Wer es auch war: Der Ort ist entweiht. Um das ungeschehen zu machen, muss man Sumus Kraft an diesem Ort stärken. Das geht jedoch nur, wenn man den Platz mit ihrem Lebenssaft neu einsegnet.
- ☛ Nichts, was in der Natur geschieht, bleibt ohne Zeugen. Man muss nur wissen, wen man fragen muss. Wenn die Helden ihm helfen, verspricht Barl, die Vögel und Bäume nach den Menschen zu befragen, die für diesen Frevel verantwortlich sind.
- ☛ Tief im Wald gibt es Stellen, an denen Sumus Wunden klaffen und ihr Lebenssaft in die Welt tritt. Von diesem heilungsspendenden Wasser müssen ihm die Helden etwas bringen.
- ☛ Doch sie können es nicht einfach abfüllen. Es behält seine Wirkung nur dann bei, wenn es in einer speziellen Schale transportiert wird. Der Sume führt die Helden zu einem verlassenen Biberdamm, den er inzwischen zu seiner Behausung umgebaut hat. Dort überreicht er ihnen eine etwa zwei Spann durchmessende, knorrige Schale, die aussieht, als wäre sie aus Baumwurzeln zusammengewachsen. Nur darin, betont Barl, können sie das Wasser transportieren.

Die Helden haben es sicher eilig, schließlich drohen sie, den Anschluss an Noraetha und die Mörder zu verlieren. Aber ebenso wichtig, wie ihnen die Befreiung der Entführten und die Aufklärung der Ereignisse von Joborn sind, so ernst ist es dem Druiden mit diesem Ort. Wenn die Helden keine Möglichkeit haben, die Vögel oder Bäume selbst zu befragen oder die Wahrheit aus dem Druiden herauszupressen, bleibt ihnen wohl nichts anderes übrig, als in seinem Auftrag loszuziehen.

Zum Quell des Lebens

Der Ort, den der Sume den Helden beschreibt, liegt etwa 20 Meilen landeinwärts im zunehmend dichter werdenden Wald. Eine Reisetrecke, für die die Helden etwa 2 Tage brauchen. Barl kann den Helden eine recht genaue Beschreibung anhand markanter Wegmarken nennen, ehe er sie mit den besten Wünschen entlässt. Für die Helden ist hier wahrscheinlich auch der Moment gekommen, Abschied von Ulward zu nehmen, der seine Fahrt den Ingval hinab fortsetzen will.

Schon bald umgibt die Helden dichter Laubwald, in dem das Rauschen des nahen Ingvals im Zwitschern der aberhundert Vögel untergeht. Farne bevölkern die Flächen zwischen den ausladenden Bäumen und auch wenn sich die Helden erst wenige Schritte von der Straße entfernt haben, wirkt die Umgebung doch schlagartig urtümlich und verlassen.

Um der Wegbeschreibung des Sumen zu folgen, müssen die Helden eine Gruppensammelprobe *Orientierung*, 3 Helden, 5 Versuche ablegen, deren Misslingen dazu führt, dass sich die Helden im Dickicht verlaufen und einen weiteren Reisetag verlieren. Um wieder auf den richtigen Weg zu kommen, ist eine erneute Probe nötig.

Stolpersteine

Irgendwann gelangen die Helden an einen flachen, aber etwa sechs Schritte breiten Fluss, der ihren Weg kreuzt. Glücklicherweise finden sich mehrere aus dem Wasser ragende Steine, über die man den Fluss trockenen Fußes passieren kann, wenn eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* gelingt.

Wenn deine Spieler außerdem bereits wieder etwas Action vertragen können, bietet sich hier die Gelegenheit für eine Zufallsbegegnung. Waldspinnen (**RSH** Seite 97) oder Waldwölfe (**RSH** Seite 101) sind typische Bewohner dieser Gegend. Wenn du es etwas phantastischer magst, kannst du auch einen Waldschrat (**Aventurischer Almanach** Seite 166) auftauchen lassen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt das Gefühl, immer tiefer in das grüne Herz der Region vorzudringen. Immer dichter stehen die Bäume, deren Äste dem Boden bald auch den letzten Sonnenstrahl vorenthalten. Am schattigen Waldboden ist von der sommerlichen Wärme nichts zu spüren. Moose wuchern auf dicken, knorrigen Stämmen und Fliegenpilze haben ihre weißgepunkteten Schirme weit aufgespannt. Das dichte Unterholz knackt unter euren Füßen und jeder Schritt, den ihr setzt, verlangt euch in diesem ungangbaren Gelände eine Menge Kraft ab.



Die Helden kämpfen sich durch ein urwüchsiges Gelände, das vor ihnen vielleicht noch nie ein Zweibeiner betreten hat. Genauso anstrengend gestaltet sich das Vorankommen. Die Helden müssen eine Gruppensammelprobe *Wildnisleben -1* (2 Stunden, 4 Versuche) ablegen, zu der Helden, gemäß **Regelwerk** Seite 27, auch mit den Talenten *Klettern*, *Kraftakt* und *Orientierung* beisteuern können. Misslingt die Gruppensammelprobe, verzögert sich ihre Reise um einen weiteren Tag.

Rempelkäfer

Am zweiten Tag ihrer Reise werden die Helden Zeugen eines seltsamen Paarungskampfes: Rascheln im Unterholz weckt ihre Aufmerksamkeit, dem ab und an ein lautes Klacken folgt, als würden zwei Holzkugeln mit großer Geschwindigkeit aufeinandertreffen.

Die Helden können zwei etwa hundegroße Käfer beobachten, die sich belauern und umkreisen, nur um sich plötzlich vom Boden abzustoßen und wie Böcke mit den Köpfen gegeneinander zu springen. Immer wieder prallen sie dabei voneinander ab, rappeln sich auf und umlauern sich erneut. Der Kampf dauert so lange, bis schließlich einer der Käfer hilflos strampelnd auf dem Rücken liegt.

Probe auf Tierkunde (Wildtiere) -1

- 1 QS – Es scheint sich um eine Art Balzverhalten zu handeln.
- 2 QS – Diese Käferart wird Rempelkäfer genannt.
- 3 QS+ – Diese Käferart lebt in der aranischen Steppe, aber vor allem auch im Orkland. Scheinbar ist die Art mittlerweile auch südlich des Steineichenwalds zu Hause.

Die Herrin des Sees

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Schatten moosbewachsener Bäume, die so alt scheinen wie der Wald selbst, liegt vor euch ein dunkler Teich. Seerosen wachsen an seiner graublauen Oberfläche, unter der sich Seegras und Algen ausgebreitet haben, die wie ein dunkelgrüner Vorhang den Blick auf den Grund verschleiern. Glühwürmchen tanzen in den Schatten und irgendwo unter den Seerosenblättern haben sich Frösche zu einem quakenden Chor zusammengefunden. Die feuchte Luft ist geschwängert vom schweren Duft der Baumharze und Waldkräuter.

Unter einem heiligen Ort Sumus mag sich ein Held mehr vorgestellt haben, als einen verlassen daliegenden Froschtümpel. Doch so verlassen, wie er auf den ersten Blick wirken mag, ist das Gewässer nicht, was ein Held spätestens dann feststellt, wenn er ans Ufer tritt. Denn dieser See ist die Behausung der Nymphe ♀ *Lorayella* (1,65 Schritt, blasse, leicht bläulich schimmernde Haut, schwarzes Haar; nackt und nur geschmückt mit einer Seerose und einigen Blütenketten; von kindlicher Neugier, verliebt sich täglich aufs neue unsterblich; liebt Neues, hasst Alleinsein, sehnt sich nach einem Liebhaber – oder einer Liebhaberin).

Sie beobachtet die Neuankömmlinge bereits neugierig und wird sich zunächst durch ein kindliches Glucksen bemerkbar machen, dessen Echo von den umstehenden Bäumen wiederholt und abergläubische Helden einen gehörigen Schrecken einzujagen vermag. Der erste Held, der an den See tritt, wird statt seines Spiegelbilds das Bild der Nymphe im Teich erblicken.

Zu lange langweilt sich Lorayella schon an diesem Teich, an dem wirklich nie etwas geschieht, und umso überschwänglicher reagiert sie auf den unerwarteten Besuch. Sie will die Helden kennenlernen, von ihnen unterhalten werden und sie so lange wie möglich an ihrem See halten. Zugleich ist es sehr wahrscheinlich, dass sie sich unsterblich in einen der Helden verliebt, und ihn gleich ganz für sich behalten will.



Noch ehe sie sich den Helden zeigt, wird sie darum SATUARIAS HERRLICHKEIT auf sich wirken – gemeinsam mit dem Bonus aus dem Vorteil Gutaussehend II ist es daher nicht unwahrscheinlich, dass einer oder mehrere Helden in Liebe entflammen. Darüber hinaus wird sie zumindest den ersten Helden, dem sie sich zeigt, mit einem BANNBALADIN belegen. Nicht, um ihn zu beherrschen, sondern wie in der Art der Elfen, um eine friedliche Atmosphäre zu schaffen.

Mit kindlicher Neugier fragt Lorayella die Helden nach ihrer Herkunft aus und bittet sie, von ihrer Heimat oder ihren Heldentaten zu berichten. Dabei kann sie ein merkwürdiges Interesse für bloße Nebensächlichkeiten entwickeln und Wichtiges vollkommen außer Acht lassen. Darüber hinaus sehnt sie sich nach Liebe. Vor allem kernige Helden mit rebellischem Charakter empfindet sie als Herausforderung, die sie mit ihren weiblichen Reizen zu umgarnen versucht. Hat sie sich einmal jemanden ausgesucht, lässt sie nicht locker, bis sie bekommt, wonach sie verlangt. Proben auf *Betören* und *Überreden* sind für sie durch den Vorteil Gutaussehend II um +2 + QS aus dem Zauber SATUARIAS HERRLICHKEIT erleichtert.

Sobald sie merkt, dass es die Helden nur darauf abgesehen haben, Wasser aus ihrem See zu schöpfen, versucht sie, dies zu verhindern. Sie fürchtet nämlich, dass die Helden sie danach wieder allein lassen. Dazu bedient sie sich der unterschiedlichsten Mittel: Sie setzt ihren Charme ein, versucht den Helden mit der Schale mit kindlichen Fragen von seinem Vorhaben abzubringen oder verbietet ihnen plötzlich mit einem strengen „Nein!“ das Schöpfen des Wassers.

Lorayella

Größe: 1,65 Körpergröße

Gewicht: 40 Stein

MU 13 KL 13 IN 15 CH 16

FF 14 GE 13 KO 11 KK 11

LeP 24 AsP 100 KaP – INI 13+1W6

AW 7 SK 4 ZK 0 GS 8

Waffenlos: AT 8 PA 5 TP 1W6 RW kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend II, Wasserlebewesen^{ABE121} (siehe **RSH** Seite 54)

Sonderfertigkeiten: Unterwasserkampf (keine Erschwernisse im Kampf unter Wasser, siehe **Regelwerk** Seite 239)

Talente: Betören 15, Einschüchtern 4, Menschenkenntnis 3, Klettern 4, Körperbeherrschung 12, Handel 2, Kraftakt 3, Schwimmen 14, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 7, Überreden 7, Verbergen 10, Willenskraft 6

Zauber: Bannbaladin 15, Salander 14, Satuaris Herrlichkeit 16, Wasseratem 18 und weitere (jeweils in der Tradition der Feen)

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Fee, humanoid

Beute: keine

Kampfverhalten: Lorayella setzt ihren Charme und ihre Zauberkräfte ein, um Kämpfe zu vermeiden, und verwandelt potenzielle Störenfriede auch schonmal in Fische oder Frösche.

Flucht: bei Verlust von 25 % ihrer LeP flieht sie in die Tiefen ihres Tümpels

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- **QS 1:** Nymphen sind Feenwesen, die sich Seen (oder Flüsse, oder andere Gewässer) als Heimstätte ausgesucht haben. Sie verführen Menschen und bringen sie in die Feenwelt.
- **QS 2:** Nicht jede Nymphe verführt Menschen, aber ihre Schönheit bringt Männer (und manche Frauen) dennoch schnell um den Verstand.
- **QS 3+:** Unweit ihres Aufenthaltsortes gibt es Feentore, und die Verführten folgen ihnen. So gelangen sie oft erst nach Jahren oder Jahrzehnten wieder zurück.

Sonderregeln:

Lebensbindung: Jeden Tag, den eine Nymphe auf Aventurien verbringt, kostet sie 1 LeP. Solange sie in der dritten Sphäre verweilt, kann sie nicht über eine Regenerationsphase Lebensenergie zurückgewinnen.

Schmerz +1 bei: 18 LeP, 12 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger



Notfalls schreckt sie auch nicht davor zurück, einen Helden, der ihre Anweisungen ignoriert, mittels SALANDER für kurze Zeit in einen Frosch oder Fisch zu verwandeln. Die Verwandlung will sie nur rückgängig machen, wenn die Helden ihre Wünsche erfüllen.

An Wasser gelangen

Den Helden bieten sich verschiedene Möglichkeiten, um an das Wasser aus dem See zu kommen. Zwei Vorschläge sind im folgenden Abschnitt vorgestellt, aber auch andere kreative Lösungen sind denkbar. Du solltest den Helden aber nicht zu viele Steine in den Weg legen. Es mag auch sein, dass die sprunghafte Lorayella deutlich aufgeschlossener ist, und ihnen nach etwas Zeitvertreib sogar etwas Wasser schenkt.

- Ein begabter Geschichtenerzähler könnte z. B. versuchen, die Nymphe mit einer spannenden Erzählung derart zu fesseln, dass sie alles um sich herum vergisst und die übrigen Helden in Ruhe die Schale füllen können. Dazu ist eine Probe auf *Sagen & Legenden* erforderlich, um eine gute Geschichte zu kennen. Natürlich kann der Held aber auch von eigenen Erlebnissen berichten. Für den Vortrag muss ihm aber noch eine Probe auf *Bekehren & Überzeugen (öffentliche Rede)* –1 gelingen, um Lorayella mit dem Vortrag abzulenken und QS/2 Bonuspunkte zu erlangen. Andere Helden kommen diese dann bei einer vergleichenden Probe auf *Verbergen (Schleichen oder sich Verstecken)* gegen Lorayellas *Sinnesschärfe* zugute.
- Ein Held, der sich traut, kann auch versuchen, das Verlangen der Nymphe zu stillen. Den Glücklichen erwartet eine rauschhafte Vereinigung, die jedoch auch ihre Tücken hat. Während Lorayella die Beine um ihn schlingt und ihre feuchten Lippen auf die Seinen presst, gleitet sie mit dem Helden in den Armen in die Tiefen des Tümpels hinab – eine Tiefe, die man dem kleinen Gewässer von außen nicht zugetraut hätte. Der Held muss eine Sammelprobe *Schwimmen (Tauchen)* –1, 5 *Versuche*, bestehen. Misslingt die Probe, erleidet er eine Stufe *Betäubung* und droht zu ertrinken (siehe **Regelwerk** Seite 341). Die Probe darf beliebig oft wiederholt werden. Notfalls können auch seine Gefährten versuchen, den Unglücklichen mittels Proben auf *Schwimmen (Tauchen)* zu retten.

Das Wasser aus dem See

Das Wasser entpuppt sich bei einer magischen Analyse als leicht magisch und von einer wilden, unbändigen Magie durchflossen, die ein Held mit entsprechendem Wissen als Feenmagie klassifizieren kann.



Flüchtige Fracht

Mit dem Wasser in der Schale geht es zurück zum Sumen Barl, wobei für die Helden dieselben Sammelpuben anfallen, wie auf dem Hinweg (siehe Seite 24).

Doch was bei der Anreise noch leicht zu bewältigende Hindernisse waren, hat es auf der Rückreise plötzlich in sich. Denn die Helden haben das Wasser zwar aus dem See geschöpft, doch nun müssen sie es auch noch sicher zum Druiden bringen. In der Schale sind 2 Liter, dies entspricht 20 Einheiten Wasser. Mindestens 5 davon müssen am Ende bei Barl ankommen.



Wenn du deine Helden noch mehr herausfordern möchtest, müssen sie stattdessen mit 10 oder sogar mehr Einheiten Wasser das Ziel erreichen.

Rollige Rempelkäfer

Den Rempelkäfern beim Paarungskampf zuzusehen, kann recht unterhaltsam sein, etwas anderes ist es dagegen, wenn man plötzlich selbst als Rivale angesehen wird. Die Helden platzen auf dem Rückweg in einen Balzkampf von insgesamt vier Käfern, welche die Helden als Eindringlinge betrachten und daher ihren Streit kurzerhand aufschieben. Die Helden können den Käfern mit Waffen begegnen, wobei die Insekten versuchen werden, ihren Gegner umzustoßen. Gelingt ihnen dies, wenden sie sich zunächst einem anderen, noch stehenden Kontrahenten zu, wodurch schnell der Held an der Reihe ist, der die Schale trägt und sich deshalb nicht wehren kann.

Alternativ können die Helden den Träger abschirmen und versuchen, gegenzuhalten. Dazu ist eine vergleichende Gruppenprobe auf *Kraftakt* nötig, an der sich alle Helden außer der Schalenträger beteiligen können. Gewinnen die Käfer die Vergleichsprobe, verliert der Schalenträger 1 Einheit Wasser. Um den Käfern zu entkommen, muss den Helden eine Gruppensammelprobe *Körperbeherrschung -1* gelingen. Pro Versuch, den die Gruppe dafür benötigt, ist eine weitere vergleichende Gruppenprobe *Kraftakt* nötig.

Widriges Wetter

Ausgerechnet jetzt verfinstert sich der Himmel und ein Sommergewitter geht über dem Wald nieder. Die Helden werden nass bis auf die Knochen. Doch das ist nicht das Schlimmste: Der Regen tropft auch in die Schale, verwässert das magische Wasser darin und es droht überzulaufen. Die Helden verlieren dadurch wertvolle Einheiten der magischen Flüssigkeit und sollten schnell versuchen, das Gefäß irgendwie abzudecken. Doch ganz einfach ist das nicht: Wasser sammelt sich in Falten und Senken und jede hastige Bewegung kann dazu führen, dass sich das Regenwasser seinen Weg sucht.

Weitergehen ist nur dann eine Option, wenn die Helden das magische Wasser schützen. Dem Schalenträger oder einem Gefährten muss es gelingen, das Gefäß abzudecken. Dazu ist eine Probe auf *Verbergen (Gegenstände verstecken)* nötig, deren QS der Schalenträger zu einer Sammelpube *Körperbeherrschung (Balance)*, 3 *Versuche*, addieren kann. Jeder weitere Versuch, den er benötigt, um 10 QS anzusammeln, verringert die Einheiten an Wasser um 1.



Rempelkäfer

MU 16 KL 8 (t) IN 12 CH 13

FF 10 GE 13 KO 16 KK 13

LeP 10 AsP – KaP – INI 15+1W6

SK 3 ZK 1 AW 7 GS 7

Rempeln: AT 11 TP 1W6 RW kurz

RS/BE 2/0

Sonderfertigkeiten: Zu Fall bringen (Rempeln)

Vorteile/Nachteile: keine

Talente: Einschüchtern 3, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 13, Sinnesschärfe 5, Verbergen 10, Willenskraft 11

Kampfverhalten: Rempelkäfer greifen alles an, was sie als Konkurrenz wahrnehmen, auch Menschen.

Flucht: Rempelkäfer fliehen niemals.

Schmerz +1 bei: Rempelkäfer verspüren keinen Schmerz

Stehenbleiben und Deckung suchen ist ebenfalls eine Option. Dabei fällt lediglich für den Schalenträger eine Probe auf *Körperbeherrschung (Laufen)* an. Durch in die Schale strömenden Regen verliert er 3 Einheiten Wasser. Je erreichter QS aus seiner Probe darf er den Verlust um 1 Punkt reduzieren. Die Helden verlieren zudem durch das Unterstellen einiges an Zeit (nach Meisterentscheid oder 1W6 Stunden).

Stolpersteine

Der Regenguss hat auch den Fluss, den sie bereits auf dem Hinweg überquert haben, deutlich anschwellen lassen. Damit der Schalenträger sicher über die Steine kommt, muss ihm eine Sammelprobe *Körperbeherrschung (Balance)* –1, 5 *Versuche*, gelingen, andernfalls rutscht er aus und verschüttet 3 Einheiten Wasser.

Alternativ kann er auch eine Sammelprobe *Schwimmen* –2, 5 *Versuche*, ablegen, die jedoch nicht nur durch die Strömung, sondern auch dadurch erschwert ist, dass er die Schale in Händen halten muss.

Den Entführern auf der Spur

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Augen des Sumen bekommen einen wässrigen Glanz, als er die Schale mit dem heilenden Wasser in Empfang nimmt. Behutsam stellt er sie neben der mächtigen Weide ab, die er inzwischen vom Blut, das hier vergossen wurde, gereinigt hat. „Ihr habt Wort gehalten, so will ich nun auch mein Versprechen einlösen.“

Barl breitet die Arme aus wie eine Vogelscheuche, blickt sich in der Gegend um und beginnt dann Entenlaute zu imitieren. Ein Schwarm Enten beginnt kurz darauf, sich aus dem See zu erheben und aufgeregt in wilder Formation umherzuflattern, ehe sich eine von ihnen vor ihm niederlässt. Aufgeregt beginnt sie zu schnattern und mit den Flügeln zu schlagen, kaum dass der Druide seine Frage gestellt hat.

Der mit den Enten spricht

Die Enten können Barl Folgendes berichten, was er so auch an die Helden weitergibt:

- Die [Anzahl der verbliebenen Schergen] Menschenmännchen mit den Nestern im Gesicht kamen mit einem Weibchen zu dem Baum. Es wirkte schwach, vielleicht war es krank.
- Die Enten dachten zunächst, die Männchen würden Sumus Heilung erbitten wollen, doch stattdessen warteten sie nur einige Zeit.
- Dann kamen weitere Menschen, zwei Männchen und zwei Weibchen. Sie schlugen unvermittelt auf die Männer mit den Nestern im Gesicht ein.
- Ein Weibchen mit stechendem Blick hatte eine Schädelleule bei sich, mit der sie offensichtlich auch sprechen konnte. Auch die Eule mischte sich in den Kampf ein.
- Weiter haben die Enten den Kampf nicht verfolgt, denn die Eule machte ihnen so viel Angst, dass sie sich hinter das Schilf duckten.
- Ein mutiger Erpel überflog aber anschließend den Schauplatz und konnte beobachten, wie die Neuankommlinge das kranke Weibchen zu einem großen Mann in klimperndem, glänzendem Gefieder brachten, der bei großen Sitztieren wartete. Er hatte nur ein Auge.
- Gemeinsam ritten sie den Menschenpfad entlang, fort von der Mittagssonne.

Die Helden sollten sich folgende Informationen ableiten können:

- Der Ritter mit der Augenklappe, der schon den Händler Wenzl seines Pferds beraubte, hat die Gesuchte bei sich.
- Er hat mehrere Gefolgsleute, die offensichtlich Noraletas Entführer erschlagen haben.
- Sie sind nach Norden geritten (von der Sonne weg), nicht gen Joborn.
- Falls die Helden nicht von selbst spekulieren: Barl kann sie darauf aufmerksam machen, dass es sich bei der Frau mit der Eule um eine Hexe handeln könnte.

Sollten die Helden an dieser Stelle auf die Idee kommen, dass der fremde Ritter Noraleta womöglich gerettet hat, kannst du sie in dieser Annahme bestätigen. Dass er aber offenbar nicht zurück gen Joborn geritten ist, sollte für erste Zweifel sorgen. War Noraleta etwa noch ohnmächtig, und er will sie in Sicherheit bringen? Liegt seine Burg vielleicht in der Gegend? Oder führt er vielleicht ganz anderes im Schilde? Ziel ist es, dass die Helden der Spur weiter folgen. Denn ohne echte Aufklärung der Hintergründe droht nach den Ereignissen in Joborn noch immer Krieg.



Dem Sumen ist keine Eulenhexe bekannt, die grüne Augen und einen stechenden Blick besitzt. Doch er hat eine Freundin, Asmolinda Schnabelstek, nicht weit von hier, die in ihrem Hexenzirkel recht einflussreich sein soll. Und da nahezu alle Hexen einer Region in einem Zirkel organisiert sind, ist er sich sicher, dass diese Bekannte ihnen weiterhelfen kann. Verfehlen können die Helden sie kaum, denn die geschäftstüchtige Asmolinda betreibt eine Wegherberge am Sälweg zwischen Vardall und Ingfallspeugen.

Zeugen am Wegesrand

Wenn die Helden Barl verlassen, haben Rodegrimm und seine Helfer einen Vorsprung von mindestens vier Tagen. Umso mehr werden sich die Helden vergewissern wollen, dass sie noch auf der richtige Fährte sind. Tatsächlich können sie entlang des Sälwegs immer wieder Zeugen auftreiben, die den einäugigen Ritter und die Frau mit dem unheimlichen Blick gesehen haben. Sie waren in Begleitung von drei Bewaffneten (zwei Männern und einer Frau) sowie einem jungen Mädchen in festlicher, aber schmutziger Kleidung. Den Eindruck, eine Gefangene zu sein, machte die junge Frau jedoch nicht. Die Reisegruppe ritt ingvalabwärts den Sälweg entlang und passierte den alten Grenzstein nach Nostria.



Jäger und Gejagte

Für die Strecke von etwa 60 Meilen benötigen die Helden gut zwei Tage zu Fuß, bzw. etwas mehr als einen Tag zu Pferd. Das Gasthaus *Hexenküche* (Q3/P3/S 10) liegt direkt am Ingval, ungefähr auf halber Strecke zwischen den nostrischen Orten Vardall und Ingfallspeugen. Es ist ein vollständig aus Holz errichtetes Gebäude mit beeindruckend geschwungenem Spitzdach, schiefen Balken und spitzen, verspielten Türmchen – fast genau so stellt man sich ein Hexenhaus aus dem Märchen vor.

Eine große Eiche wächst im Hof des von einem schmucken Holzzaun umkränzten Gebäudes, in dem die Hausherrin einen großen Kräutergarten angelegt hat. Man muss kein Pflanzenkundiger sein, um zu erkennen, dass hier nicht nur Küchenkräuter gezogen werden. Neben dem Haus gibt es einen Stall, in dessen Gebälk ein Steinkauzpaar nistet.

‡ Asmolinda Schnabelstek

Kurzcharakteristik: 76 Jahre, 1,62 Schritt, zierliche Statur, graues, hochgestecktes Haar, einfache Bauernkleidung, kurzsichtig, gebückter Gang; geht am Stock und trägt einen Zwicker mit trüben Linsen um den Hals; liebt ihren Schaukelstuhl (gleichzeitig ihr Fluggerät), hasst schlechte Manieren, braucht die Hilfe von Helden
Funktion: Helferin und Auftraggeberin der Helden; will ihre Stellung im Zirkel festigen und schickt sie deshalb auf eine Queste; für die Bauern der Umgebung Heilerin, Satuariapriesterin und Seelsorgerin

Hintergrund: Besitzerin der *Hexenküche* und eine einflussreiche Schwester im Hexenzirkel von Hallerû. Einst war Erlgunde ihre Schülerin, doch inzwischen ist das Mädchen so vom Hass auf alle Andergaster zerfressen, dass sie sich nichts mehr zu sagen haben.

Asmolinda hält nur wenig von modernen Ideen und kann Karlitta von Lyckweiden (**RSH Seite 123**), eine der drei Oberhexen, nicht ausstehen. Um ihren eigenen Einfluss im Zirkel etwas weiter auszubauen, bittet Asmolinda die Helden um einen Gefallen.

Schicksal: Asmolinda wird aller Voraussicht nach weiterhin mit Belrike ihre Gaststube betreiben, sich im Hexenzirkel als Mahnerin gegen Karlitta aussprechen und stattdessen Naringraths (**RSH Seite 123**) Ideen unterstützen.

Darstellung: Tu so, als lehntest du in einem Schaukelstuhl. Schau deine Spieler aus zusammengekniffenen Augen an und halte dir immer mal wieder deinen Zwicker vor die Augen. Asmolinda ist freundlich, verfällt aber schnell in die Rolle der strengen, aber gerechten Schulmeisterin, wenn es jemanden zurechtzuweisen gilt.

Besonderheiten: Vertrautentier Steinkauz Haldomyr; schwarzer Hauskater Elbion

Wichtige Werte: Heilkunde Wunden 13 (13/14/14), Magiekunde 12 (13/13/16), Willenskraft 12 (15/16/16), SK 3

Weitere Bewohner und Besucher

‡ *Haldomyr* (Steinkauz, Asmolindas Vertrauter, braun-weißes Gefieder; frech und schlau; liebt Streicheleinheiten, hasst Regen, braucht immer etwas, um daran herumzuspielen)

‡ *Belrike* (43, schwarzes Haar, üppiges Dekolleté, derber Humor; Asmolindas ehemalige Schülerin, mittlerweile die eigentliche Wirtin der *Hexenküche*, Vertrautentier: Steinkauzdame Frantje; liebt ausgelassene Feiern, hasst Themen, die einem die Laune verderben, braucht einen festen Freund)

‡ *Noriloth* (13, braunes langes Haar, still und schüchtern; Belrikes Schülerin und Schankmagd; liebt Hauskater Elbion, hasst die Arbeit, braucht Zeit zum Spielen)

‡ *Ulward Dreubner* (siehe Seite 21): Der den Helden bereits bekannte Flößer ist gestern schon hier eingekehrt, denn er unterhält eine lose Affäre mit Belrike. Er stößt mit seinem Kollegen an und will natürlich wissen, was die Helden in seiner Abwesenheit erlebt haben.

‡ *Ludemar* (26, schwarze Locken, breites Kreuz, höflich, aber etwas tumb; liebt seinen Beruf, hasst den Streit zwischen den Königreichen, möchte gern sein wie Ulward) hat mit Ulward schon einige Bierchen hinter sich und gibt sich von allem hoch beeindruckt, was man ihm erzählt.

‡ *Ala* (17, Schwangerschaftsbauch, braunes Haar, unter einer Haube verborgen; Bäuerin; erwartet ihr erstes Kind und erbittet Asmolindas Rat)

‡ *Orniward* (32, geflickter Gambeson, der ihm eine Nummer zu groß ist, hat einen Dreschflegel bei sich; liebt Musik, hasst das Kämpfen, will nicht nach Nordvest) ist einer der hiesigen Freibauern und im Auftrag seines Ritters auf dem Weg zur Heerschau nach Nordvest, zur Burg der Landesherrin Melanoth von Ingvalsrohden.

Gerüchte

Folgendes können die Helden von den Wirtshaugästen erfahren:

☞ »Altgräfin Melanoth von Ingvalsrohden sammelt ihre Ritter, und die wiederum rufen auch ihre Männer und Frauen zusammen. (+) Was in Joborn geschehen ist, wird noch üble Folgen haben – für uns alle! (möglich) «

☞ »Die Schweinsnasen haben vorgestern einen Weiler hinter der Grenze geplündert und bis auf die Grundmauern niedergebrannt. Selbst Kinder haben sie nicht verschont.« (-)

☞ »Was in Joborn geschehen ist, diente nur dazu, die Braut in die Finger zu bekommen. Die ist nämlich Nostrierin. (+) Dahinter steckt sicher ein alter Druide, der den Andergastern befohlen hat, sie dem Wald zu opfern.« (-)

Vogelfänger

Asmolinda hört sich die Bitte der Helden ebenso an wie die der ratsuchenden Bauern. Doch selbst wenn ihr alter Freund Barl die Helden schickt und es ganz offensichtlich um ihre ehemalige Schülerin Erlgunde geht, ist sie nicht so einfach bereit, ihnen über die Frau mit dem stechenden Blick eine Auskunft zu geben. Die alte Dame bleibt eine eindeutige Antwort schuldig.

☞ »Angenommen, die Frau, die ihr beschreibt, ist eine Schwester meines Zirkels: Warum sollte ich sie dann an euch verraten?«

☞ »Kindchen, es droht ständig Krieg. Da musst du mir schon einen triftigeren Grund nennen. Wegen so etwas liefern wir doch keine der Unsrigen ans Messer.«

- *Wir sind keine Gilde, bloß ein Zirkel. Wir teilen dieselben Interessen, mehr nicht. Keine von uns ist für das Tun einer anderen verantwortlich.»*



Auch wenn die Helden scheinbar auf Granit beißen, kann ihnen ihre *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* verraten, dass die verschlagene alte Dame sehr wohl bereit scheint, ihre Schwester zu verraten – solange der Preis stimmt. Asmolinda ist nämlich keinesfalls gewillt, sich oder den Zirkel von Hallerû durch Erlgundes Tat in eine solche Angelegenheit hineinziehen zu lassen. Und mehr noch: Als ehemalige Lehrmeisterin Erlgundes fühlt sich Asmolinda verantwortlich für deren Taten, was sie sehr bedrückt und was ein Held, der 3 QS oder mehr erzielt hat oder dem eine Probe auf *Heilkunde Seele* gelingt, errahnen kann. Spricht man Asmolinda direkt auf ihren Preis an, lässt sie ihre Maske fallen und kommt zum Geschäftlichen.

Der Handel mit der Hexe

Asmolinda bittet die Helden um Verständnis, dass sie nicht einfach so eine Zirkelschwester verraten kann. Aber wenn die Helden im Gegenzug dem Zirkel einen Gefallen erweisen, könnte sie bestimmt eine Ausnahme machen und den Helden verraten, wo sich die gesuchte Schwester, die den Namen Erlgunde trägt, versteckt:

- Seit geraumer Zeit treiben Vogelfänger in der Gegend ihr Unwesen, die Jagd auf Greifvögel machen, wohl um sie abzurichten und zu verkaufen.
- Dabei wäre ihnen vor kurzem beinahe auch ihr Vertrauter Haldomyr in die Falle gegangen. Doch der pfiffige Steinkauz konnte gerade noch mal entkommen.
- Für die Greifvogelpopulation in der Gegend stellen die Jäger eine ernste Gefahr dar.
- Aber auch für Hexen von Hallerû ist das eine Bedrohung, denn sowohl Verschwiegene Schwestern als auch die Seherinnen von Heute und Morgen erwählen aus den bejagten Vögeln ihre Vertrauten.
- Wenn die Helden sich bereiterklären, die gefangenen Vögel zu befreien und dafür zu sorgen, dass die Jäger aus dieser Gegend verschwinden, wird Asmolinda ihnen Erlgundes Aufenthaltsort verraten.
- Haldomyr kann die Helden zu ihnen führen.

Das Lager der Jäger

Die Vogelfänger kampieren etwa einen halben Tagesmarsch südlich der Straße, wo der Wald wieder dichter und die Gegend hügeliger wird. Dank Haldomyrs Führung sollte es für die Helden kein Problem darstellen, das Lager ausfindig zu machen. Näher als eine halbe Meile wagt sich der Vertraute jedoch nicht an das Lager. Zu groß ist die Furcht, selbst in Gefangenschaft zu geraten oder auf dem Speiseplan eines durch die Helden befreiten Vogels zu landen. Nachdem er die Helden hingebbracht hat, fliegt er zurück.

Windgeschützt unterhalb eines steilen Hangs haben die Vogelfänger aus dem Holz der Umgebung eine Kate gezimmert, in der sie während ihres Aufenthalts Zuflucht vor den teils plötzlichen Wetterumschwüngen finden. Davor befindet sich eine große Feuerstelle, die auch des Tages noch vor sich hin glüht. Und dahinter, zwischen Haus- und Felswand, haben die Vogelfänger eine große Voliere gezimmert, aus der schon von Weitem das Kreischen verschiedenster Vögel zu hören ist. Nahe des Lagers grasen insgesamt sechs Maultiere auf einer Lichtung, die später offenbar den Abtransport gewährleisten sollen.

Bewohnt wird das Lager von fünf Personen, von denen stets zwei beim Lager bleiben, um es vor wilden Tieren zu schützen. Zugleich sind sie vor allem damit beschäftigt, Einzelkäfige aus Holz und Bast anzufertigen, in denen die Vögel später transportiert und verkauft werden sollen. Die anderen drei gehen zwei Mal täglich ihre Vogelfallen überprüfen, wozu sie das Lager am Vormittag und in den frühen Abendstunden für je zwei Stunden verlassen – manchmal auch länger (4-6 auf W6), wenn sie anschließend noch auf die Jagd gehen. Kehren die Fänger zurück, werden die neuen Vögel in die Voliere gegeben, anschließend werden die Vögel einzeln gefüttert, wodurch die Jäger für etwa 1 Stunde abgelenkt sind.

Vogelfänger

MU 13 KL 11 IN 13 CH 11

FF 13 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 32 AsP – KaP – INI 11+1W6

AW 6 SK 1 ZK 2 GS 6

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 10 PA 5 TP 1W6+1 RW kurz

Kurzbogen: FK 13 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

RS/BE: 3/1 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Richtungssinn / Schlechte Eigenschaften (Aberglaube)

Sonderfertigkeiten: Finte 1 (Waffenlos, Dolch)

Talente: Einschüchtern 3, Handel 6, Klettern 7, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 4, Menschenkenntnis 3, Orientierung 7, Pflanzenkunde 5, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 8, Tierkunde 9, Überreden 2, Verbergen 8, Wildnisleben 8, Willenskraft 5

Anzahl: 5

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Beute: Zufallsfund 2W6+2 Heller

Kampfverhalten: Gegen Feinde versuchen Vogelfänger Finten zu nutzen und bevorzugt in Überzahl anzugreifen.

Flucht: Spätestens nach einer Stufe *Schmerz* versucht der Vogelfänger zu fliehen.

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 oder weniger LeP

Verjagt die Jäger

Die Helden sollen die gefangenen Vögel befreien, aber auch dafür sorgen, dass die Vogelfänger in dieser Gegend künftig nicht mehr ihr Unwesen treiben. Letzteres können die Helden auf verschiedensten Wegen erreichen. So können sie natürlich den einfachen Weg der Gewalt beschreiten und mit den Vogelfängern kurzen Prozess machen.

Sie können aber auch argumentativ versuchen, die Jäger aus der Gegend zu vertreiben. Einem Helden, dem eine Probe auf *Rechtskunde* (*Nostris* oder *Andergast*) +1 gelingt, kann in den Sinn kommen, dass die Jagd ein Privileg des Adels ist, auch wenn diskutabel sein mag, ob auch Raubvögel darunter fallen. Der Held kann aber dennoch QS/2 aus dieser Probe zum Ergebnis einer Probe auf *Bekehren & Überzeugen* (*Diskussionsführung*), *Überreden* oder *Einschüchtern* (*Drohung*) hinzuaddieren. Aber auch ohne Kenntnisse des geltenden Rechts ist Überzeugungsarbeit durch entsprechende Proben möglich.

Die Vogelfänger sind ihrerseits nicht naiv und wissen, dass das Recht hier draußen weniger in der Hand des Adels als vielmehr im eigenen Schwertarm liegt. Doch von einer etwa gleichgroßen Zahl hochgerüsteter Helden lassen sie sich nach anfänglichem Widerstand (Proben auf *Willenskraft*) überzeugen, denn einen Kampf, bei dem sie den Kürzeren ziehen könnten, versuchen sie zu vermeiden.

Anfällig zeigen sich die abergläubischen Vogeljäger auch besonders gegenüber Magie und Geisterwirken. Mit einer entsprechenden Inszenierung, egal ob dabei tatsächlich Magie im Spiel ist oder die Helden im Verborgenen nur so tun als ob, lassen sich die Vogeljäger in die Flucht schlagen – und das wahrscheinlich nachhaltiger, als wenn man sie mit Drohungen und Waffengewalt nur für den Moment aus der Region vertreibt.

Die Voliere

Die Voliere, ein mit Vogelkot und Federn völlig verdrecktes Gestell, ist mit zwei hölzernen Riegeln verschlossen, die sich ohne größeren Kraftaufwand aufklappen lassen. Stellt das noch kein Problem dar, gestaltet sich die Befreiung der Greifvögel schon etwas schwieriger, denn die tragen, damit sie sich gegenseitig nicht angreifen, eine Lederkappe. Solange sie die aufhaben, verhalten sie sich ruhig, ist die Kappe aber erst einmal entfernt, fängt der Befreite an zu krächzen, zu flattern oder aus Irritation sogar anzugreifen. Insgesamt befinden sich 1W6+5 Vögel in der Voliere, unter anderem ein Adler und ein Habicht, aber auch zwei Schädeleulen und ein Rabe sind darunter.

Um die Tiere zu befreien, ist darum eine Sammelprobe *Tierkunde* (*Wildtiere*) +1, 1 Min., 5 Versuche, max. 3 Helden, notwendig. Bei Misserfolgen bekommen es die Helden mit 1W3 wütenden Greifvögeln zu tun. Sind die Vogelfänger zu diesem Zeitpunkt noch nicht vertrieben oder unschädlich gemacht, fällt die Erleichterung weg, da

die Helden die Befreiung in relativer Stille durchführen müssen. Misslingt die Probe, haben es die Helden jedoch nicht nur mit den 1W3 Greifvögeln zu tun, sondern nach 2W6 KR eventuell auch mit den Vogelfängern, falls diesen eine Probe auf *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) +3 gelingt.

Verschiedene Greifvögel

Größe: 1,10 bis 1,50 Schritt Körpergröße; 2,80 bis 3,00

Schritt Flügelspannweite

Gewicht: 9 bis 10 Stein

MU 15 **KL** 12 (t) **IN** 14 **CH** 14

FF 11 **GE** 14 **KO** 14 **KK** 12

LeP 15 **AsP** – **KaP** – **INI** 15+1W6

VW 8 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 1/20 (an Land / in der Luft)

Klauen und Schnabel: **AT** 13 **TP** 1W6+3 **RW** kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Klauen und Schnabel), Flugangriff (Klauen und Schnabel), Verbessertes Ausweichen I

Talente: Einschüchtern 7, Fliegen 11, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 14, Verbergen 6, Willenskraft 6

Anzahl: 1 oder 2 (Paar)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 5 Rationen Fleisch, Trophäe (Federn, 8 Silbertaler)

Kampfverhalten: greifen die Helden 7 KR lang an, und verschwinden dann.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP oder siehe Kampfverhalten

Schmerz +1 bei: 11 LeP, 8 LeP, 5 LeP, 3 oder weniger LeP

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt es geschafft! Unter lautem Krächzen und wildem Flattern verlassen die Vögel ihren Käfig und schwingen sich in die Lüfte. Der Wind, den das Schlagen ihrer Flügel erzeugt, wirbelt die Daunnen, die überall um euch herum auf dem verdreckten Käfigboden liegen, auf und lässt euch in einer weichen, aber übelriechenden Wolke zurück, die nur langsam wieder zu Boden sinkt.

Der Brief

Helden, die sich in der Nähe des Käfigs aufhalten, dürfen eine Probe auf *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) +3 ablegen. Wem sie gelingt, der entdeckt auf dem Boden der Voliere ein Lederröllchen, das wohl einst mit einem Band am Fuß eines Vogels befestigt war. Das Aufwirbeln der Daunnen scheint es freigelegt zu haben.

In dem Lederröllchen befindet sich eine Botschaft mit äußerst brisantem Inhalt:

Werthe Kasmyrai,
ich habe Eure Tochter gerettet. Sie ist
bei mir in Sicherheit. Gerne gebe ich sie
Euch zurück. Vielleicht können wir zuvor
abher noch einmahl über die Hochzeit
zwieschen ihr und meinem Sohn redde?
Uhlgar erwartet Eure Antwort.
Ergebenst: Rodegrimm vom
Blutbuchenforst

Den Helden sollte dämmern, dass sie hier durch Zufall auf eine Botschaft gestoßen sind, die Aufschluss über die Motive der Brautentführung geben.

Einem Helden, der nach dem Lesen des Briefs den Kopf in den Nacken legt, kann am Himmel weit über sich (und außerhalb jeder Schussreichweite) eine der befreiten Schädeleulen ausmachen, die über dem Lager der Vogelfänger kreist. In dem Moment, da sie entdeckt wird, fliegt sie davon. Um sie abzuschießen, fliegt sie zu hoch.

Der Dank der alten Frau

Asmolinda wird nicht zögern, ihren Teil der Vereinbarung einzulösen. Die Hexe Erlgunde bewohnt einen alten verlassenen Turm auf einer Anhöhe über dem Ingal, kurz hinter Kravik. Wenn sich jemand, so auffällig wie der einäugige Ritter, irgendwo sicher verstecken will, dann dort. Sollten sie die Hexe in ihrer Behausung nicht antreffen, ist sich Asmolinda sicher, dass die Helden dennoch Hinweise auf ihren Aufenthalt finden werden.

Darüber hinaus sind die Helden natürlich eingeladen, kostenfrei in Asmolindas Gasthaus zu nächtigen.

Wollen sie schließlich aufbrechen, bietet Ulward Dreubner ihnen an, sie zeitsparend zu ihrem Ziel zu flößen. Wenn die Helden ihm gute Weggefährten waren, fahren sie sogar umsonst, ansonsten verlangt er für die Strecke einen Freundschaftspreis von 2 Silbertalern pro Kopf.

Schurkenpläne

Bei der Schädeleule handelt es sich um Uhlgar, den Vertrauten der Hexe Erlgunde. Rodegrimm hatte ihn mit der Botschaft nach Joborn entsandt, wo er Ritterin Kasmyrai von Eichenschlag das Schreiben überbringen und auf die Antwort der Ritterin warten sollte. Doch Uhlgar ging während der Jagd den Vogelfängern in die Falle und wurde erst jetzt durch die Helden befreit.

Nachdem der Vertraute merkte, dass er die Botschaft verloren hatte, kreiste er über der Voliere und wollte warten, bis die Helden abgezogen sind. Doch nun weiß er, dass seine Mission gescheitert ist. Uhlgar fliegt zurück zu Rodegrimms Versteck, um Erlgunde und dem Ritter von dem Vorfall zu berichten.

Heldenwirken

Schon bei der Befreiung könnten die Helden Verdacht schöpfen und hinter einer der Schädeleulen das gesuchte Vertrauentier vermuten. Da Uhlgar die Botschaft aber bereits verloren hat, ist er von seinen Artgenossen durch nichts zu unterscheiden. Gelingt es den Helden trotzdem, ihn zu identifizieren, kann er ihnen auf zweierlei Arten nützlich sein: Er kann sie zu Rodegrimms Versteck führen und als Druckmittel gegen Erlgunde dienen. Allerdings sollte man die Hexe nicht unterschätzen. Durch die Augen der Eule kann Erlgunde auf sieben Meilen mittels Ungesehener Beobachter (**Regelwerk Seite 280**) die Helden ausspionieren, und so das Blatt vielleicht noch einmal wenden.

Auch eine Verfolgung der Eule ist möglich, solange die Helden selbst durch Magie oder Fluggerät über die Möglichkeit verfügen, mit Uhlgars Tempo mitzuhalten. Aber auch den Vertrauten sollte man nicht unterschätzen: scheint ihm ein Gegner angreifbar (eine Hexe auf ihrem Besen, ein verzauberter Magier/Elf in der Gestalt eines kleineren Vogels) wird Uhlgar die Jagd eröffnen. Seine Werte findest du auf Seite 35.



Schnappt sie euch!

Vom Turm der Hexe trennen die Helden etwas mehr als 50 Meilen, wozu sie etwa zwei Tage zu Fuß und jeweils etwas mehr als einen Tag zu Pferd oder auf dem Floß benötigen.

Wer angestrengt sucht (*Sinnesschärfe (Wahrnehmen) -1*), kann bereits vom Fluss aus den runden Lehturm erblicken, der halb verfallen aus einem Meer hoher Bäume hervorragt. Vor den Helden erstreckt sich ein von einer Flussbiegung umflossener, dicht bewaldeter Hang aus Schiefergestein mit steilen Abbruchkanten – keine Herausforderung für einen Bergsteiger, aber mit Gepäck bestimmt ein beschwerlicher Aufstieg.

Wenn die Helden mit Ulward gekommen sind, setzt er sie am Ufer ab und verspricht, entlang der Biegung an einem schattigen Plätzchen auf sie zu warten. Dort ist ein beliebter Flößertreffpunkt, wo er hofft, erneut auf seinen Kollegen Ludemar zu treffen.

Schurkenpläne

Tatsächlich haben Rodegrimm und seine Schergen Unterschlupf in Erlgundes Turm gefunden. Von dort aus hat der Ritter versucht, Noraletas Mutter zu kontaktieren. Die Helden sollten jedoch inzwischen herausgefunden haben, dass die Vertrauteneule mit der Nachricht ihr Ziel nie erreicht hat. Einen zweiten Versuch hat Rodegrimm noch nicht unternommen. Dank Erlgundes Vertrauentier weiß er inzwischen, dass die Helden die Botschaft gefunden haben, und befürchtet, dass sie ihn im Turm aufspüren könnten. Er wird vorerst daher niemanden mehr aussenden, um den Helden so stark wie möglich zu begegnen. Erst, wenn sich die Vorsicht des Ritters als unbegründet erweisen sollte (wenn die Helden also binnen 1W3+2 Tagen nach Fund des Briefes nicht vor seinem Turm stehen), wird er Erlgunde entsenden, um Ritterin Kasmyrai die Botschaft erneut zuzustellen.





Wenn du glaubst, dass Rodegrimm's Truppe die Helden überfordern könnte, kann auch der Ritter zu der Annahme kommen, dass sie für ihn und seine Leute keine Gefahr darstellen. Uhlgar und Erlgunde sind in diesem Fall bereits unterwegs, die Nachricht zu überbringen.

Die Ankunft der Helden

Einen Kampf mit den Helden will Rodegrimm nicht riskieren. Da die Zahlenverhältnisse weitestgehend ausgeglichen sind, ist ihm das Risiko zu groß, zu unterliegen. Folglich hat er sich für die Flucht entschieden und für den Aufbruch bereits alles gepackt. Die Gruppe will zum Fluss fliehen, um am Flößertreffpunkt jemanden zu zwingen, sie zu rudern.

Rodegrimm's Ziel ist Nordvest. Da er sonst keinen Unterschlupf mehr weiß, entscheidet er sich, seine Lehnherrin, die Altgräfin Melanoth von Ingvalsrohden, um Aufnahme zu bitten.

Noraletha

Noraletha vertraut Rodegrimm. Sie kennt ihn und glaubt spätestens nach ihrer Befreiung, dass es der Ritter gut mit ihr meint und sie nur beschützen will. In den Helden vermutet sie aus Furcht Agenten jener Macht, die sie von ihrer eigenen Hochzeit entführt hat. Sie unternimmt alles, um den Helden zu entkommen – selbst wenn sie sie damals in Joborn unter anderen Umständen kennengelernt hat.

Der Ablauf der Befreiung

Wenn die Helden am Ufer unterhalb des Turms eintreffen, werden sie bereits erwartet. Uhlgar behält von einem Ast aus den Fluss und die Ebene Richtung Kravik im Blick (denn nur dort befindet sich eine Brücke). Die Helden können den Vogel mit *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –3 ausmachen, wie er sich aus dem Geäst erhebt und zum Turm fliegt. Die Reichweite ist für Fernkampfangriffe jedoch zu groß. Von nun an tickt die Uhr, denn natürlich beginnen im Turm die Fluchtvorbereitungen.

Den Berg hinauf

Um zum Turm zu gelangen, muss ein Geröllhang überwunden werden. Was ohne Zeitdruck kein schwieriges Unterfangen ist, kann bei großer Eile jedoch in einer schmerzhaften Rutschpartie enden. Jeder Held muss eine Sammelprobe *Klettern (Bergsteigen)* +1, 3 Minuten, 7 Versuche, ablegen, um zu prüfen, wie schnell er den Hang erklimmen kann. Ein Patzer führt zum Abrutschen, was 1W6 TP verursacht.

Hat ein Held vorzeitig den Hang erklommen, kann er einem schwächeren Kletterer helfen, indem er ihm beispielsweise ein Seil zuwirft, was dessen nächste Proben um +2 erleichtert.

Braucht ein Held oder die ganze Gruppe mehr als 5 Versuche, ist die Probe nicht gescheitert, doch haben sie dann so viel Zeit verloren, dass sie Rodegrimm und seine Schergen nur noch als kleine Punkte auf dem Fluss wahrnehmen können.

Den Schurken überführen? Aber wie?

Für den Fall, dass den Helden hier schon einer von Rodegrimm's Schergen in die Hände fallen sollte, ein wichtiger Hinweis: Um Rodegrimm am Ende zu überführen, wenn er dies nicht in bester Schurkenmanier im Abschlussmonolog selbst tut, braucht es einen Beweis.

Er ist Ritter und derzeit ist sein Verhalten zwar merkwürdig, aber die Geschichte mit der Rettung von Noraletha ergibt durchaus Sinn. Die Befürchtungen der Helden allein genügen also nicht, um die Sache restlos aufzuklären, und Rodegrimm hat so gründlich Spuren beseitigt, dass keiner mehr lebt, der das Gegenteil bezeugen kann – keiner außer seine Begleiter. Damit er sich nicht nach dem Finale herausredet und womöglich doch noch ein Krieg zwischen Andergast und Nostria entbrennt, brauchen die Helden neben ihrem Ehrenwort noch weitere Belege für sein Tun. Sorge also in jedem Fall dafür, dass nicht all seine Leute zu Tode kommen. Es schadet nichts, wenn die Helden ab hier schon von Rodegrimm's Schuld überzeugt sind. Womöglich kann dies die Episode auf Burg Nordvest sogar erleichtern, wenn der Zeuge auch bereit ist, vor der Gräfin auszusagen (riskant, da sich auch Rodegrimm auf der Burg versteckt).

Am besten wäre natürlich die Aussage einer seiner Gefolgsleute, und Tommegrimm, Ingvar und Algane wären mit etwas Druck durchaus bereit auszupacken, wenn ihr Ritter sie nicht mehr schützen kann. Besonders geeignet als Zeugin ist auch Erlgunde, da sie am stärksten in Rodegrimm's Pläne eingebunden ist. Als Hexe hat ihr Wort zudem in Nostria einiges an Gewicht. Sie wird allerdings nur gegen die Zusicherung von Straffreiheit gegen Rodegrimm aussagen, und die Helden sollten ihrer Vertrauten eule tunlichst nichts zuleide getan haben.

Falls Erlgunde gemeinsam mit Rodegrimm auf Burg Nordvest ist, kann sie auch dort festgesetzt werden. Ist sie persönlich aufgebrochen, die Nachricht an Noralethas Mutter zu überbringen, scheidet sie als Zeugin aus und wird vermutlich untertauchen.




Sollte es ein Held oder die ganze Gruppe schneller als in der vorgegebenen Zeit nach oben schaffen, kannst du dich von den Ereignissen in der folgenden Liste inspirieren lassen:

- 2 Versuche:** Die Helden erreichen den Turm, noch bevor Rodegrimm und seine Schergen ihn verlassen haben. Es kommt zu einem Kampf, bei dem es den Flüchtenden darum geht, den oder die Helden möglichst schnell kampfunfähig zu machen. Ein Held, der so schnell oben ist, muss wahrscheinlich auch damit rechnen, dass seine Kameraden erst 3 oder mehr Minuten später eintreffen (Zeitintervall der Probe), jetzt heißt es durchhalten.
- 3 Versuche:** Die Helden sehen die Schurken noch aus dem Turm flüchten. Tommegrimm, Ingvar und Algane sichern den Rückzug der anderen, indem sie die Helden unter Beschuss nehmen (siehe auch 4).

4 Versuche: Die Helden finden die Tür des Turms aufgestoßen. Vor ihnen aus dem Wald, wo es den Hang wieder abwärts geht, sind eilige Schritte zu hören. Folgen sie ihnen, können sie in der Entfernung die fliehenden Rodegrimm, Noraletta und Erlgunde sehen. Tommegrimm, Ingvamir und Algane haben Deckung zwischen den Bäumen gefunden und nehmen die Verfolger unter Beschuss. Es kommt zu einem Stellungsgefecht, in dem mittels *Körperbeherrschung* die Deckung von Baum zu Baum gewechselt und sich mit *Verbergen* hinter Bäumen versteckt werden muss. Die drei Schergen versuchen, sich zum Fluss durchzuschlagen. Sie geben sich Rückendeckung und beschießen zunächst denjenigen, der versucht ihre Stellung zu überrennen. Bevor sie selbst dabei draufgehen, ergreifen sie jedoch die Flucht.

5 – 6 Versuche: Die Helden finden die Tür des Turms aufgestoßen. Der Weg bergab endet am Lager der Flößer, die die Helden nur noch tot vorfinden (3 Personen) – darunter auch Ludemar. Auf dem Fluss dagegen erkennen sie zwei Flöße: Eines mit Tommegrimm, Ingvamir und Algane und dahinter, weiter entfernt, eines mit Rodegrimm, Erlgunde und Noraletta. Zum Entsetzen der Helden hat Rodegrimm den Flößer Ulward in seiner Gewalt, der ihn fährt. Um ihnen zu folgen, müssen die Helden selbst ein Floß besteigen – allerdings ohne kundigen Flößer.

7 + Versuche: Die Helden finden den Turm verlassen vor. Wenn sie sich beeilen, können sie am Fluss noch die Silhouetten der Schurken auf ihren Flößen ausmachen (ansonsten: siehe 5-6). Erreichen können sie sie jedoch nicht mehr. Die Helden finden Rodegrimm's Floß erst wieder in **Nordvest** (siehe Seite 36).

 Wenn du deinen Helden nicht zutraust, dass sie das Floß alleine steuern können, könnte einer der Flößer nicht tot, sondern nur verletzt sein. Wenn die Helden ihn verarzten, kann er mit ihnen die Verfolgung aufnehmen.


Duell auf dem Wasser

Wenn die Helden das Floß besteigen, beträgt die Entfernung zum Floß Tommegrimms, Ingvamirs und Alganes 20 Schritt und zum Floß Rodegrimm's bereits sogar 80 Schritt. Seine Gefolgsleute werden alles unternehmen, damit zumindest ihr Ritter entkommen kann. ◉

◊ Die Abenteuerhandlung sieht hier vor, dass Rodegrimm tatsächlich mit Noraletta fliehen kann, und sich nach Nordvest zur Burg der Gräfin von Ingvald durchschlägt. Sollten die Helden ihn hier schon stellen können, endet das Abenteuer vorzeitig. Wenn deine Spieler sich allerdings wirklich anstrengen und ein erneutes Entkommen Rodegrimm's sie nur frustrieren würde, kannst du ihnen aber auch an dieser Stelle den Erfolg gönnen.

Um die Verfolgung der Flöße aufzunehmen, kannst du die Verfolgungsjagdregeln des **Regelwerks** auf Seite 349 verwenden. Die GS der Boote beträgt 12 und statt *Körperbeherrschung* wird das Talent *Boote & Schiffe (Verfolgungsjagden)* verwendet. Die Flößer haben einen FW von 10 und würfeln auf 13/13/13.

- ◉ Beteiligen sich mehrere Helden am Steuern des Floßes, so wird die Probe für denjenigen, der lenkt, um 1 pro Helfer erleichtert (bis zu einem Maximum von 2).
- ◉ In der zweiten und vierten Kampfrunde müssen die Helden Hindernissen ausweichen, was die Probe um 1 erschwert. Ein Missslingen bedeutet zudem, dass jeder Held eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* ablegen muss, bei Missslingen stürzt er ins Wasser.
- ◉ Sollte es zum Kampf kommen, so sind alle Proben auf AT, PA und Fernkampf aufgrund des schwankenden Untergrunds um 2 erschwert.
- ◉ Fernkampf ist möglich, sobald die Reichweite der Fernkampfwaffe erreicht wurde. Bei einem Nahkampf darf es höchstens einen Abstand von 2 Schritt zwischen den Booten geben.
- ◉ Mit einem Sprung kann ein Held auch auf das generische Floß springen, sofern ihm eine Probe auf *Körperbeherrschung (Springen)* gelingt, die je nach Entfernung erschwert sein sollte.
- ◉ Sollten die Helden nach 5 KR das erste Boot nicht eingeholt haben, haben sie die Verfolgungsjagd verloren. Kämpfen sie gegen die Schurken, so können sie dies auch länger als 5 KR tun. Der Ritter wird aber mit seinem Opfer wohl längst weg sein. Eine weitere Verfolgung außerhalb der Sichtreichweite ist vergebens.

 Wenn der Kampf deiner Meinung nach zu schwer für die Helden ist, kann Erlgunde auch direkt mit Rodegrimm fliehen. Dann musst du sie dir als zusätzliche Gegnerin im weiteren Verlauf merken. Das Abenteuer wird davon ausgehen, dass sie in dieser Szene stirbt oder gefangen genommen wird.

Tommegrimm, Ingvamir, Algane

MU 14 KL 12 IN 13 CH 12

FF 13 GE 14 KO 14 KK 13

LeP 36 AsP – KaP – INI 14+1W6

SK 2 ZK 3 AW 7 GS 8

Andergaster: AT 14 PA 3 TP 2W6+5 RW mittel

Streitkolben: AT 14 PA 6 TP 1W6+4 RW mittel

Kurzbogen: FK 13 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

Nostrischer Langbogen: FK 13 LZ 2 TP 1W6+8 RW 20/120/180

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Finte I, Präziser Schuss/Wurf I, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: keine

Talente: Boote & Schiffe 5, Einschüchtern 8, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 9, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 7, Verbergen 9, Willenskraft 6

Kampfverhalten: Am liebsten setzen die Schurken ihre Bögen ein, gerne auch aus dem Hinterhalt. Im Nahkampf setzen sie auf Wuchtschläge.

Flucht: individuell

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 18 LeP, 12 LeP, 5 LeP oder weniger

Erlgunde

MU 14 KL 13 IN 13 CH 15
FF 13 GE 13 KO 13 KK 12
LeP 33 AsP 40 KaP – INI 14+1W6
SK 2 ZK 2 AW 7 GS 8
Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6

RW kurz

Dolch: AT 12 PA 6 TP 1W6+1 RW kurz

Speer: AT 12 PA 6 TP 1W6+4 RW lang
RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Finte I

Vorteile/Nachteile: Zauberer/Schlechte Eigenschaft (Rachsucht)

Talente: Boote & Schiffe 3, Fliegen 10, Einschüchtern 6, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 8, Verbergen 10, Willenskraft 8

Besonderheiten: Animosität II (siehe RSH Seite 180)

Zauber: Hexengalle 13, Hexenknoten 7, Hexenkrallen 8, Radau 12, Spinnenlauf 6

Kampfverhalten: Sobald es in den Nahkampf geht, fliegt sie von Rodegrimm's Floß auf das seiner Waffenknechte. Dabei wird sie ihren Speer vermutlich mit einem RADAU belegen und ansonsten aus dem Hintergrund mit Zaubern agieren.

Flucht: Sterben würde sie für Rodegrimm nicht. Wenn sie zu schwer verletzt wird oder kaum mehr Astralenergie hat, fliegt sie davon. Allein Uhlgars Tod kann sie dazu bringen, bis zum Ende zu kämpfen, doch so weit sollte es hoffentlich nicht kommen.

Schmerz +1 bei: 22 LeP, 17 LeP, 11 LeP, 5 LeP oder weniger



Schädeleule (Uhlgar)

Größe: 0,60 bis 0,80 Schritt Körpergröße; 2,80 bis 3,20 Schritt Flügelspannbreite

Gewicht: 8 bis 10 Stein

MU 12 KL 14 (t) IN 14 CH 13

FF 12 GE 13 KO 12 KK 12

LeP 22 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 7 SK 0 ZK 0 GS 1/15 (am Boden / in der Luft)

Schnabel und Krallen: AT 12 TP 1W6+2 RW kurz
RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II, Herausragender Sinn (Sicht)

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen^{ABEZ}, Flugangriff

Talente: Einschüchtern 6, Fliegen 7, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 12, Verbergen 12, Willenskraft 4

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 4 Rationen Fleisch, Trophäe (Federn, 7 Silbertaler)

Kampfverhalten: Uhlgar greift auf Erlgundes Befehl an und verteidigt sie notfalls bis zum Ende.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Jagd: +1

Tierkunde (Wildtiere):

- **QS 1:** Der erschreckende Anblick einer Schädeleule kann einem Menschen Angst einjagen.
- **QS 2:** Diese Eulenart ist wie die meisten Eulen ein nächtlicher Jäger und tagsüber nicht sonderlich aktiv.
- **QS 3+:** Schädeleulen greifen auch menschengroße Wesen an, aber in der Regel nur in der Nacht.

Sonderregeln:

Einschüchterndes Aussehen: Wer eine Schädeleule zum ersten Mal sieht, muss eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* bestehen oder erleidet für einen Tag den Nachteil *Angst vor Schädeleulen I*. Der Nachteil verschwindet ebenfalls, wenn die Eule flieht oder getötet wurde.

Schmerz +1 bei: 17 LeP, 11 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger



Immer auf den Boss

Natürlich wollen die Helden nicht Rodegrimm's Schergen töten, sondern den Ritter selbst, und werden sich etwas einfallen lassen, wie sie ihn erreichen können. Der Ritter hat jedoch abseits seiner Schergen noch ein paar Tricks in petto, mit denen er die Helden von sich ablenken kann. So wird er zunächst Ulward eine Verletzung zufügen und ihn anschließend ins Wasser stoßen. Der Flößer erleidet Schmerz Stufe I und wird womöglich ertrinken, wenn die Helden ihn nicht herausziehen. Genügt auch das nicht, um zu entkommen, stößt Rodegrimm Noraletta ins Wasser (die nicht schwimmen kann), und zwingt die Helden so, sich zwischen ihm und der Braut zu entscheiden.

Der arme Ulward

Sollte ihn Rodegrimm nicht selbst ins Wasser stoßen, wird Ulward übrigens in jedem Fall dämmern, dass man ihn als lästigen Mitwisser nicht gebrauchen kann. Sind sie weit genug davongekommen, so dass die Aufmerksamkeit des Ritters nachlässt, lässt er sich ins Wasser fallen und schlägt sich in die Büsche. Die Helden können ihm dann erst in einem anderen Abenteuer wiederbegegnen – nach Nordwest wagt er sich nicht, denn da wollte der übelgelaunte Ritter hin.



Angriff auf ungeschützte Stellen (Spezialmanöver)

Mittels dieser Sonderfertigkeit kann eine Attacke gegen eine ungeschützte Körperstelle erfolgen.

Regel: Wenn die AT des Wesens gelingt und die Verteidigung des Ziels misslingt, kann Rüstungsschutz, der durch Kleidung und Rüstungen zustande gekommen ist, ignoriert werden. Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Die Attacke ist um 2 erschwert. Magischer, karmaler oder natürlicher Rüstungsschutz kann nicht umgangen werden und schützt weiterhin.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

NORDVEST

Rodegrimm flüchtet auf die Burg der Gräfin von Ingvalsröden. Die Helden verlieren zunächst seine Spur und müssen sich im Dorf Nordvest sowie im kleinen Heerlager, in dem man sich bereits auf einen Krieg vorbereitet, durchfragen. Dank eines Tipps finden sie schließlich einen geheimen Weg in die Feste. Dort müssen sie Rodegrimm schließlich stellen und Noraletta aus ihrer Gefangenschaft befreien.

Nordvest

Einwohner: etwa 300

Zugehörigkeit: Nostria

Herrschaft: die Altgrafen von Ingvalsröden durch Altgräfin Melanoth

Tempel: Schreine einiger Überderischer

Handel und Gewerbe: Holz, Ahorn, Stoffe, Leder, Getreide

Gasthäuser: Holzhacker (Q2/P2/S10), Bierflut (Q3/P3/S-), Grafenstube (Q4/P4/S10)

Stimmung in der Stadt: unterschwellig gereizt nach den Ereignissen von Joborn; Die von der Gräfin eiligst zusammengerufenen Ritter und Waffenknechte bringen Abwechslung in den tristen Alltag der Dörfler und bevölkern die Gasthäuser und Schänken. Doch sind sie in ihrer Langeweile auch oft auf Streit aus. Schlägereien sind in Nordvest derzeit an der Tagesordnung, und so mancher Wirt sehnt den Tag herbei, an dem das Waffenvolk endlich in den Krieg zieht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gischt spritzt euch ins Gesicht, während ihr einem Schwarm Enten nachseht, der sich unter schnatterndem Protest vor euch aus dem rauschenden Ingval erhebt. Im Tiefflug passieren die Wasservögel eine palisadenumstandene Siedlung, bevor sie auf eine imposante Felsnadel zusteuern, die sich dahinter aus dem dunkelgrünen Nadelwald erhebt. Auf dem zur Flussseite steil abfallenden Felsen wacht eine basaltgraue Burg einschüchternd über Dorf und Flussauen.

Viel beunruhigender ist das gute Dutzend Zelte, die sich zwischen Burg und Stadt erstrecken und über denen das blaue Banner mit der silbernen Salzarele weht. Die Gräfin hat nach den Ereignissen in Joborn offenbar bereits zu den Waffen gerufen.

Wenn die Helden die kleine Siedlung Nordvest erreichen, liegt die Hochzeit von Joborn mindestens eine Woche zurück. Boten haben die furchtbare Kunde

mittlerweile ins ganze Land getragen und das, was die Helden hier zu Gesicht bekommen, ist der Versuch, ein nostrisches Heer aufzustellen, das sich hier unter der Führung der Marschallin **Rondriane von Sappenstiel** (siehe weiter unten auf dieser Seite) sammeln soll. Während Waldgraf Eilert im Süden über Mirdin nach Joborn ziehen will, soll Rondriane den Sälweg erobern.

Mit einer Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* +1 kann ein Held Rodegrimm's Floß ausmachen, das südlich der Siedlung, nahe des Felssporns, auf eine Sandbank gelaufen ist. Vom Ritter und der geraubten Braut fehlt jede Spur.

Schurkenpläne

Rodegrimm hat das Floß nahe der Siedlung verlassen und wieder hinaus auf den Fluss geschoben, um seinen Verfolgern keinen Anhaltspunkt zu liefern. Doch unglücklicherweise hat der Ingval das Floß auf eine Sandbank getrieben, wo die Helden es nun entdeckt haben. Um kein Aufsehen zu erregen, hat Rodegrimm die Festung durch einen Geheimgang betreten, der unterhalb der Felsnadel in einer Kaverne beginnt, und der ihm als Gefolgsmann der Gräfin bekannt ist. Gegenüber Melanoth von Ingval'sroden gibt er sich als Retter Nora-lethas und bittet sie um ihren Schutz vor seinen Verfolgern.



Spurensuche

Eine direkte Spurensuche entlang der Ufer ist wenig erfolgversprechend. Die Bewaffneten haben in der gesamten Umgebung so viele Spuren hinterlassen, dass sich die von Rodegrimm und Nora-letha nicht herauslesen lassen. Den Helden bleibt also kaum etwas anderes übrig, als sich umzuhören. Das können sie im Dorf, im Heerlager oder auf der Grafenburg tun.

Das Dorf – Nordvest

Wenn sich deine Spieler im Dorf umhören wollen, kannst du sie Vorschläge machen lassen, wo genau sie fragen wollen. Du kannst die Szene aber auch mit einer Probe auf *Gassenwissen (Informationssuche)* abkürzen. Für je 1 QS bekommt ein Held eine der folgenden Informationen. Mit der Wahrheit sollten die Helden im Dorf allerdings vorsichtig sein. Weder die Dörfler noch die vor Patriotismus strotzenden Ritter und Waffenknechte hören gerne Geschichten über nostrische Ritter, die man so unehrenhafter Taten wie Brautentführungen und blutiger Gemetzel bezichtigt. Manch einer wird jedoch auch die Heldentat darin erkennen: „Gut gemacht! Eine wackere Nostrierin heiratet keine Schweinsnase!“

... über einen Ritter mit Augenklappe:

- »Ein Ritter mit einer Augenklappe? Da schaut Ihr besser mal im Heerlager. Ritter gibt's da genug.« (bestimmt, nur Rodegrimm ist nicht darunter)
- »Jap, hab ich gesehen. Hatte so'n Mäd'el dabei. Weiß aber nicht, ob's 'n Ritter war. Is' nämlich nich' geritten. Kam auf'm Floß 'n Ingval runter. Ist auch hier nicht abgestiegen.« (+)
- »Einen Ritter mit Augenklappe hab ich schon mal gesehen. Glaube, der dient der Gräfin. Ist aber schon 'n Weilchen her.« (+)
- In letzter Zeit isser hier jedenfalls nicht vorbeigekommen.« (-)

... über das Heer

- »Das ist erst der Anfang. Die warten noch auf Verstärkung und dann geht's dem Andergaster dreckig.« (+)
- »Hab gehört, die Königin in Nostris zögert noch, gegen Andergast zu ziehen. (+) Ich mein, was gibt's denn da noch zu zögern? Was die in Joborn getan haben, schreit nach Rachel!«
- »Ist alles nur ein Schauspiel, sag ich Euch. Die haben gar nicht vor loszuziehen. Nostris fehlt nämlich das Geld.« (reine Spekulation)

... über die Altgräfin

- »Die Gräfin hat genug Ärger an den eigenen Grenzen, mit Thorwalern wie Andergastern. Sie hat schon lange ihre Waldritter eingeschworen, endlich was zu tun. (+) Aber aus der Hauptstadt kommt wenig Hilfe. Vielleicht ändert sich das jetzt endlich!« (unwahrscheinlich)
- »Also unter uns gesagt: Die Altgrafen haben schon immer ihr eigenes Süppchen gekocht. Würde mich nicht wundern, wenn die Gräfin da ihre Finger im Spiel hat.« (-)

Das Heerlager

Das Heerlager ist eine Ansammlung von etwas mehr als einem Dutzend Zelten mit verschiedenen Farben und Wapen. Etwa ein halbes Banner ist hier bisher zusammengekommen, darunter Ritter, Waffenknechte und Trossvolk. Geführt wird das Lager von der Fürsteden **Rondriane von Sappenstiel** (Ende 50, 1,78 Schritt, blassblaue Augen, ergraute schwarze Haare; meisterliche Ritterin, brillante Anführerin, barscher Umgang mit Untergebenen, hart, aber gerecht, ambitioniert; Marschallin Nostris, siehe **RSH** Seiten 121), die durch Waffenübungen und Wettkämpfe versucht, das Waffenvolk bei Laune zu halten.

Informationen

Um etwas über Rodegrimm's Verbleib herauszufinden, können sich die Helden unter den einfachen Soldaten umhören, sich im Lager umzusehen oder das Gespräch mit der Marschallin selbst suchen, in der Hoffnung, dass die einen Verräter wie Rodegrimm ausliefern würde.

Sich im Lager umsehen: In einem Lager voller gelangweilter Soldaten sorgt ein Trupp Abenteurer für Aufsehen. Die Helden sind also nie unbeobachtet. Um sicherzugehen, dass Rodegrimm nicht im Lager ist, ist es aber notwendig, einen Blick in jedes Zelt zu werfen, was nur heimlich geht und äußerst riskant ist. Denn wer heimlich durch ein Heerlager schleicht, ist sehr wahrscheinlich ein Andergaster Spion, der Glück hat, wenn er nicht auf der Stelle erschlagen wird.

Die Soldaten befragen: Die Soldaten (Waffenknechte und Bauernaufgebot) stehen Fremden in ihrem Lager äußerst misstrauisch gegenüber, besonders wenn sie nach einem Ritter fragen, der vermeintlich einer der ihren ist.

Um hier die Information zu erhalten, dass sich Rodegrimm nicht im Lager aufhält (den meisten ist er überdies unbekannt) ist Überzeugungsarbeit gefordert. Die Soldaten haben Willenskraft 4 (14/13/11) und SK 2. Allzu großzügig sollten die Helden auch hier besser nicht mit der Wahrheit umgehen.

Marschallin Rondriane von Sappenstiel: Ob die Fürstede die Helden empfängt, hängt vor allem von deren Stand ab (mind. Stufe III). Aber auch Zuspitzungen der Wahrheit wie „Wir haben Informationen, die einen Krieg verhindern können“, werden dazu führen, dass die Fürstede die Helden empfängt. Selbst einem unfreien Helden solltest du dieses Treffen ermöglichen, wenn er sich nur etwas geschickt anstellt.

- Der Marschallin fällt es schwer zu glauben, dass ein Nostrischer Ritter derart maßgeblich an der Blutnacht von Joborn beteiligt gewesen sein soll. Dennoch hält sie es für wichtig, der Sache nachzugehen. Schließlich geht es um die Frage, ob Nostria in den Krieg zieht oder nicht.
- Ein Ritter dieser Beschreibung befindet sich nicht in ihrem Lager, dafür verbürgt sie sich.
- Sie empfiehlt den Helden, Gräfin Melanoth einen Besuch abzustatten. In ihren Diensten stünden auch einige Ritter und Ritterinnen, die ihres Lehens verlustig gegangen sind. Vielleicht sei der Gesuchte ja einer von ihnen.

Gerüchte

- »Edelgraf Albio von Salza soll ebenfalls Bewaffnete entsandt haben. Sollte nicht mehr lange dauern, bis die hier eintreffen. Angeblich hat er die Königin schon öffentlich kritisiert, weil sie noch keinen Krieg erklärt hat. (+) Recht hat er, sag ich euch! Dem Anergaster Geschmeiß muss man gleich zeigen, dass man sich nichts gefallen lässt.«
- »Für die von Sappenstiel geht's doch hier um alles. Seit die Königin mit Waldgraf Eilert verheiratet ist, kämpft die Marschallin gegen ihre Bedeutungslosigkeit.« (+/-)
- »Die Fürstede war lange Jahre die Macht hinter dem Thron. (+) Doch seit Königin Yolande verheiratet ist, hat die von Sappenstiel nichts mehr zu melden. (+/-) Das hat die nicht verwunden, sage ich Euch. Habe gehört, sie steht in Kontakt mit ihrem früheren Gegner Edelgraf Albio.« (+/-)

Die Grafenburg

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Thronend auf einer einsamen Felsnadel, ragt die Spornburg Nordvest aus einem Meer düsterer Wipfel heraus. Doch was aus dem Flusstal majestätisch anmutet, entpuppt sich beim Aufstieg als rechte Plackerei. Ein ausgetretener Pfad, gerade einmal breit genug, dass ein Karren auf ihm Platz findet, windet sich in steilen Serpentinien durch einen dichten Tannenwald. Schweiß rinnt euch in Strömen über Stirn und Rücken, als sich vor euch endlich der steinerne Wehrbau aus dem Wald schält. Ein mächtiger Torturm bewacht den Zugang zur Brücke, welche den Felsporn als einzige mit der Außenwelt verbindet.



Die Gardisten am Eingang erwachen aus ihrem Dämmer Schlaf und nehmen Haltung an, kaum dass sie euch kommen sehen.



Soll ihr Aufstieg nicht umsonst gewesen sein, müssen sich die Helden nun etwas einfallen lassen. Denn Altgräfin Melanoth von Ingvalsrohden empfängt ausschließlich Gäste, die entweder angemeldet oder von Stand sind. Mit der Wahrheit, dass die Helden auf der Suche nach einem Ritter mit Augenklappe sind, dessen Ergreifung womöglich den Krieg gegen Adergast verhindern könnte, gelingt es zumindest, die Torwache so zu verunsichern, sodass diese die Helden bei der Gräfin anmeldet. Doch zu deren Überraschung werden sie kurz darauf abgewiesen: Ein solcher Ritter sei der Gräfin nicht bekannt und Verrätern gewähre man keinen Unterschlupf.

Aussichtsreicher kann dagegen eine Notlüge sein. Als Boten der Königin oder Händler, die mit der Gräfin ins Geschäft kommen wollen, öffnen sich die Tore schneller als die Helden ‚Altgräfin von Ingvalsrohden‘ sagen können. Lass dich auf die Vorschläge deiner Spieler ein. Der Verdacht, die Gräfin habe etwas zu verbergen, kann gar nicht stark genug sein. Und wie erzeugt man so einen Eindruck besser, als in einem Gespräch Angesicht zu Angesicht?

Einen **Plan der Burg** Nordvest findest du im hinteren Umschlag des Buches. Die Helden werden in den Rittersaal (P10) vorgelassen, wo die Gräfin sie empfängt. Haben sie sich durch eine Lüge Zugang verschafft, stehen der Gräfin entsprechende Proben zu, um diese zu durchschauen.

Altgräfin Melanoth von Ingvalsrohden

Kurzcharakteristik: Mitte 30, 1,74 Schritt, grüne Augen und rote Haare, trägt gern teure Kleider; freundlich, aber manchmal trübsinnig; großer Gerechtigkeits Sinn, fühlt sich jedoch von der Königin im Stich gelassen und glaubt nicht mehr recht an die Einheit Nostrias. Sie liebt ihre Tochter Silaleth, hasst Edelgraf Albio von Salza und braucht Hilfe bei der Rückerobertung ihrer verlorenen Ländereien, die von Thorwalern besetzt sind.

Funktion: zu Unrecht Verdächtige; Rodegrimm's mächtige Beschützerin steht zwischen den Helden und dem Ritter und leugnet, ihn zu beherbergen. Sie vertraut auf sein Wort und hält ihn für den Befreier Noraethas. Als seine Schutzpatronin gewährt sie den beiden großzügig Aufenthalt, bis sich die Lage beruhigt hat. Den Helden gegenüber ist sie misstrauisch. Möglicherweise hält sie die Neuankömmlinge gar für Adergaster Spione und muss erst vom Gegenteil überzeugt werden.

Hintergrund: Die vormalig so lebenslustige Gräfin ist ernst geworden, seitdem ihr geliebter Ehemann Muragio von Kendrar auf die Feste Gordelyn verbannt wurde, was sie der Königin bis heute nachträgt. Sie strebt danach, ihre Grenzen zu sichern, um ihr Land und seine Bewohner zu schützen. Den bevorstehenden Krieg sieht sie als große Bedrohung, weil sie erneut Land verlieren könnte, aber auch als Chance, dass endlich etwas geschieht,

was ihre Situation verbessern könnte. Seit Monden schon ruft sie ihre Waldritter zusammen, um doch irgendwann das verlorene Kendrar zurückzuerobern, damit ihre Tochter einst das ihr zustehende Erbe antreten kann.

Darstellung: Melanoth musste lernen, sich zu behaupten. Gib dich freundlich, aber befehlsgewohnt. Die Gräfin ist eine Frau von Ehre, für die ein gegebenes Wort bindend ist. Bezichtigen die Helden sie der Lüge, wird die Gräfin sie ohne viel Federlesen hinauswerfen lassen.

Wichtige Werte: Menschenkenntnis 8 (13/13/14), Überreden 10 (12/13/14), SK 2

Die Motivation der Altgräfin

Sie will ihren Gefolgsmann Rodegrimm mit allen Mitteln schützen. Da sie ihn kennt und die Helden nicht, wird sogar Lügen, um ihn zu schützen, da sie die Motive der Helden nicht einschätzen kann.

Wenn allzu offensichtlich sein sollte, dass sie etwas zu verbergen hat, wird sie die Helden notfalls unter einem Vorwand hinaus eskortieren lassen.

Den Helden sollte spätestens nach dieser Szene klar sein, dass hier etwas ganz und gar nicht stimmt. Sie werden hoffentlich aber so klug sein, gegenüber der Gräfin nicht ausfallend oder gar handgreiflich zu werden. Melanoth handelt, wie sie es für richtig hält.

Allein wenn die Helden einen glaubhaften Zeugen für Rodegrimm's Schandtaten dabei haben (siehe **Den Schurken überführen? Aber wie?** auf Seite 33), wird sie an der Redlichkeit ihres Ritters zweifeln. Im Zweifelsfall wird sie ihn unter vier Augen zur Rede stellen – aber sie wird sich vor Fremden keine Blöße geben.



Informationssuche

Viel Aufschlussreicher als ein Gespräch mit der Gräfin kann ein Plausch mit dem Personal sein. Um an Informationen zu gelangen, sind Proben auf Überreden (verschiedene Anwendungsgebiete) oder *Betören (Anbändeln)* hilfreich.

Je nachdem, wie die Helden auftreten, kann auch *Einschüchtern (Drohung)* Erfolg versprechen, dazu sollten die Helden jedoch irgendetwas gegen den Befragten in der Hand haben. Bedrohliches Auftreten allein reicht hier jedoch nicht aus und sorgt meist nur für Ärger mit den anwesenden Wachen oder Bewaffneten.

Die **Torwachen** (Probe -1) geben sich zwar meist streng und abweisend. Sie können aber verraten, dass der gesuchte Ritter keinesfalls ein unbekannter ist. Sein Name ist Rodegrimm vom Blutbuchforst und er steht in Diensten der Gräfin. Tatsächlich meint einer, ihn erst gestern bei Schwertübungen auf dem Burghof gesehen zu haben.

Auch **Knechte und Mägde** lassen sich mit ein wenig Geduld außerhalb der Burgmauern abpassen. Dem Knecht auf dem Weg zum Markt oder der Stallmagd, die mit den Pferden ausreitet, lassen sich recht leicht (Probe +1) entlocken, dass sich Ritter Rodegrimm und die geraubte Braut auf der Burg aufhalten.


Wenn du magst, kannst du den Spielern sogar verraten, dass die beiden Gästezimmer bewohnen – Rodegrimm in der Burg neben dem Rittersaal, Noralettha im Bergfried.

- Fliegende Helden können die Burg zudem aus der Luft erkunden und Rodegrimm oder Noralettha auf dem Burghof erspähen oder durch ein Fester erkennen. Wie erfolgreich so ein Erkundungsflug ausfällt, liegt in deinem Ermessen und hängt stark von der Tarnung des Helden ab. Ein Held in Vogelgestalt ist deutlich unauffälliger als eine Hexe auf ihrem Fluggerät.

Hilfe aus dem Heerlager

Die Nachforschungen der Helden haben auch das Interesse der Fürsteden von Sappenstiel geweckt, wenn sie die Marschallin nicht ohnehin aufgesucht haben sollten. Anders als Melanoth von Ingvalsrhoden zieht sie zumindest in Betracht, dass an den Verdächtigungen der Helden gegen den mysteriösen einäugigen Ritter etwas dran sein könnte. Sie schließt es sogar nicht aus, dass die Gräfin selbst den Konflikt mit Andergast zur Eskalation bringen ließ, um mehr Schutz für ihre Grenzen zu erwirken. Diesem Verdacht kann sie jedoch nicht selbst auf den Grund gehen, denn wäre Gräfin Melanoth tatsächlich ahnungslos, würde das diplomatische Verwicklungen mit sich bringen, in die Rondriane lieber nicht persönlich involviert wäre. Da kommen ihr die Helden gerade recht, und sie wird ihnen notfalls sogar heimlich helfen. Im besten Fall bringen sie Licht ins Dunkel der Ereignisse,

im schlechtesten Fall hat sich die Marschallin zumindest nicht blamiert und kann einen Sündenbock vorweisen.

Rondriane will die Helden daher bei ihren Nachforschungen auf der Burg zumindest indirekt unterstützen. Zu diesem Zweck schickt sie die Soldatin  *Lyspeth Tryvard* (27, schwarzes Haar, Narbe auf der Stirn, feste Stimme; Willenskraft 7 (13/13/13), SK 2), die die Helden irgendwann abfängt. Sie kann ihnen ein wohlgehütetes Geheimnis enthüllen, dass Rondriane von Sappenstiel jedoch schon seit langen Jahren bekannt ist: Es gibt einen alten Fluchttunnel unter der Burg, durch den man ungesehen ins Innere gelangt.

- Lyspeth gibt sich neugierig und versucht, die Helden auszuhorchen: *»Im Lager wetten sie schon, ob Ihr dort oben wohl gefunden habt, was Ihr sucht.«*
- Dann wird sie konkreter: *»Man munkelt, die Gräfin sei vielleicht tiefer in die Angelegenheit verstrickt, als man erwarten würde.«*
- Schließlich gibt sie ihnen den entscheidenden Tipp: *»Wenn ihr unbemerkt in die Burg gelangen wollt, solltet ihr am Fuß des Felssporns suchen und den Spuren des Fisches folgen.«*
- Sollten die Helden erfolgreich sein, wird sie sich noch nach getanem Werk bei ihnen erkundigen. Sollten sie sogar nach Noraletthas Befreiung aus Ingvalsrhoden fliehen müssen, kann sie ihnen Unterstützung zukommen lassen. Alle Informationen wird sie danach diskret der Marschallin zuspieren.

Alternative Wege zum Geheimgang

Wenn du es möchtest, kannst du natürlich auch auf Lyspeth als Mittelsmann verzichten und die Helden direkt zu Rondriane ins Marschallszelt bestellen. Damit gibt sie sich jedoch eine empfindliche Blöße, und räumt indirekt ein, dass sie Gräfin Melanoth nur wenig über den Weg traut, was großes Vertrauen in die Helden voraussetzt. Wenn sich die Helden lieber auf eigene Faust einschleichen wollen, kannst du diese Episode auch aussparen und

ihnen anderweitig einen Hinweis auf den alten Geheimgang unter der Burg zuspieren. Dies kann beispielsweise durch einen Knecht geschehen, der sich heimlich zu seiner Geliebten auf die Burg schleichen will, oder einen der Waldritter der Gräfin, der aufgrund der Warterei schon ordentlich einen über den Durst getrunken hat. Auch andere Wege in die Burg sind möglich, aber deutlich riskanter, weswegen das Abenteuer im Folgenden davon ausgeht, dass die Helden den Geheimgang nutzen.



Auf Burg Nordvest

Wo sich der Ingval rauschend ein steiniges Bett gegraben hat und alte Weidenbäume ihre Äste weit von sich strecken, klafft ein gewaltiger Spalt in der steil aufragenden Felswand, den die Helden mit einer Gruppensammelprobe *Sinnesschärfe (Suchen)*, 15 Min., beliebig viele Versuche ausfindig machen können. Scharfe Abbruchkanten strecken sich dem Betrachter wie die spitzen Zähne eines gewaltigen Mauls entgegen. Ebenso düster wie dessen Schlund ist die Schwärze, die einen jenseits des Eingangs empfängt. Im Innern ist es düster bis dunkel, wenn die Helden keine Beleuchtung mitführen. Die folgenden Proben sind daher gegebenenfalls durch die Lichtverhältnisse zu modifizieren (siehe **Regelwerk** Seite 348).

Ein Held, der sich entlang des Eingangs umsieht (Sammelprobe *Sinnesschärfe (Suchen)*, 5 Min., beliebig viele Versuche), kann nach einigem Suchen die eingeritzte Silhouette eines Fisches erkennen. Wie ein Pfeil gibt das Maul offenbar die Richtung vor.

Durch den Berg

Der alte Fluchttunnel diente zur Versorgung der Burg bei Belagerungen. Noch heute ist er in Benutzung, wenn jemand ungesehen in die Burg gelangen will, sei es ein Bote der Gräfin oder einer ihrer Waldritter. Auch aus dem Gesinde kann jemand um den versteckten Zugang wissen, er oder sie wird dieses Geheimnis jedoch auch als solches behandeln.

Die unauffällig eingeritzten Fischsymbole weisen dem Kundigen einen Weg durch die Höhle, in deren Gängen man sich ansonsten schnell verlaufen kann.

Fallen haben die Helden hier keine zu befürchten und solange sie auf dem rechten Weg bleiben, stellen auch Steinschlag und Felsabbrüche keine Gefahren dar. Um weitere Fischsymbole zu entdecken und so den Weg in die Burg zu finden, ist eine Gruppensammelprobe *Sinnesschärfe (Suchen)* -2, 15 Min., beliebig viele Versuche, nötig.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eilig befreit ihr die raue Felswand vom Moosbewuchs und atmet erleichtert aus, als ihr ein weiteres Fischsymbol entdeckt, das darunter zum Vorschein kommt. Wer auch immer diesen Pfad einst angelegt hat, mit diesen Wegweisern hat er dafür Sorge getragen, dass man sich hier unten zumindest nicht verläuft. Es ist dunkel, kalt und feucht und außer den Steinen, die unter euren Schritten knirschen, hat sich irgendwo hier unten ein Fledermausschwarm eingenistet, deren Kreischen aus der Ferne an eure Ohren dringt.

Immer wieder geht es durch enge Gänge, die ihr nur tief gebückt durchqueren könnt, dann wieder durch hohe Gewölbe, deren Decke irgendwo hoch über euren Köpfen sein muss. Stetig geht es bergauf und wo der Berg nicht so gewachsen ist, wie der Mensch es wollte, helfen grob in den Stein gehauene Tritte beim Aufstieg.

Außer Atem von der beschwerlichen Kletterpartie steht ihr schließlich vor einem letzten Fisch, dessen Maul auf eine dunkle Holztür weist.

Die Helden stehen vor einer eisenverstärkten Holztür (90 Strukturpunkte) mit einem eingebauten Bartschloss in Form eines geöffneten Fischmauls. Die Tür zu knacken, stellt mit einer gelungenen Probe auf *Schlösserknacken (Bartschlösser)* kein Hindernis dar. Alternativ kann sich ein Held auch mit Gewalt Zutritt verschaffen: *Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern)*, 5 Sek., 1 Held, 10 Versuche (danach ist die Tür so verbogen, dass die Probe als gescheitert gilt). Das Aufbrechen erzeugt allerdings Lärm und kann leicht jemanden auf die Helden aufmerksam machen.

Das Kellergewölbe

Hinter der Tür verbirgt sich ein natürlich gewachsenes Gewölbe mit einer Deckenhöhe von ungefähr 3 Schritt. Am anderen Ende führt eine hölzerne Stiege nach oben, die unter einer Holzluke endet. Die Holzluke wurde einst mit Gewalt aufgebrochen und schließt seither nicht richtig. Hier geht es in den Weinkeller (PU).

Die Grafenburg

Burg Nordvest

Einwohner: etwa 30

Herrschaft: Altgräfin Melanoth von Ingvalsrohden

Bewaffnung: 8 Burggardisten unter Hauptmann Bosper
Stimmung in der Burg: nachlässig und unaufmerksam; Jeder Tag gleicht dem anderen, etwas Aufregendes passiert selten, und auch die Heerschau im Tal sorgt hier nur für wenig Bewegung. Einzig der fremde Ritter und die junge Frau haben kurz für Aufsehen gesorgt, sind doch zur Abwechslung mal Fremde länger als nur ein paar Stunden auf der Burg.

Ein lebendiger Dungeon

Mit dem Verlassen des Versammlungsraums betreten die Helden den bewohnten

Teil der Burg und damit den freiesten Teil dieses Abenteuers. Wie es weiter geht, hängt vollkommen von deinen Spielern ab. Wahrscheinlich werden sie auf **Heimlichkeit** setzen, sich schleichend durch die Burg bewegen, sich verstecken und lieber auf waghalsige Klettermanöver setzen als Gefahr zu laufen, entdeckt zu werden.

Sie können auch weniger subtil vorgehen, dann sollten sie aber schnell sein. Zwar sind in der Burg selbst nur wenige Bewaffnete, aber nahe der Burg lagern die ersten Teile der nostrischen Heerschau. Sollten die Helden mit **Gewalt** vorgehen, sollten sie besser auch in der Lage sein, die Burg zu halten – sonst ist ihr Triumph wahrscheinlich von sehr kurzer Dauer.

Mit Einschränkungen^{••} ist auch ein Spiel in **Verkleidung** denkbar.

Vielleicht finden sie eine Möglichkeit, die Gräfin erneut zu konfrontieren und unter vier (oder mehr) Augen über eine Herausgabe Rodegrimmis zu verhandeln

• Einen Plan der Burg Nordvest findest du im hinteren Umschlag des Buches.

•• Verkleidungen funktionieren auf der Burg nur auf größere Distanz. Man kennt sich untereinander, und ein fremdes Gesicht fällt schnell auf. Versuche, den Bewohnern dennoch einzureden, man sei neu angestellt oder ein zur Heerschau angereister Adliger, sollten um -1 bis -3 erschwert sein.



– zu ihren Bedingungen. Solange die Gräfin dabei ihr Gesicht wahren kann, wird sie womöglich sogar ihre Wachen anweisen, die Helden nicht zu behelligen.

Wo, wann, was und wer?

- Einen **Plan der Burg** findest du im hinteren Umschlag dieses Buches. Die Räumlichkeiten sind weiter unten auf dieser Seite beschrieben.
- Welche Handlungsoptionen den Helden zur Verfügung stehen, darüber entscheidet nicht zuletzt die Tageszeit, zu der sie hier eintreffen. Wie sich bestimmte Orte der Burg bei **Tag** bzw. **Nacht** verändern, ist jeweils bei der Beschreibung vermerkt.
- Die Personenübersicht Burg Nordvest auf Seite **48** hilft dir, die Beschreibung der zahlreichen Bewohner im Band wiederzufinden.
- Damit du Rodegrimm beliebig auftauchen lassen kannst, findest du seine Werte zusammen mit denen der Burggardisten im **Anhang** ab Seite **48**. Auch das Finale gegen ihn findest du im Abschnitt **Der letzte Kampf** auf Seite **46**.

Hauptsache Spannung

Wichtig für den abschließenden Teil dieses Abenteurers ist Spannung. Egal, welchen Weg die Helden einschlagen, ihr Plan sollte zu jedem Moment auf Messers Schneide stehen – zumindest solltest du den Spielern genau dieses Gefühl vermitteln.

- Eine schnarchende Wache hat einen unruhigen Schlaf und fängt an zu murmeln, gerade, als eine Heldin vorbeischieben will.
- Im Halbdunkel wird der Held von einer Magd angesprochen, doch löst sich erst später auf, dass sie ihn mit einem Burgbewohner verwechselt.
- Silaleth, die achtjährige Tochter der Gräfin, steht plötzlich im Nachtgewand vor dem Helden. Doch statt zu schreien, hält sie einen Helden schlaftrunken für den endlich zurückgekehrten Vater. Bring deine Spieler ins Schwitzen. Konfrontiere sie mit Situationen, in denen ihre Schicksalspunkte langsam dahinschmelzen, und dann konfrontiere sie mit Rodegrimm. Bedenke aber, dass die Helden auch einen Weg hinaus finden müssen (hoffentlich mit Noraetha und Rodegrimm) und eventuell noch Schicksalspunkte gebrauchen könnten, um sich einen Fluchtweg zu bahnen.



Weinkeller (PU)

Nur wenig Licht dringt bei Tag durch zwei schmale Fenster in den Raum. In zwei engen Regalreihen lagern hier Fässer mit Wein und Bier. Die meisten stammen aus der Region, doch finden sich auch vereinzelt Flaschen mit edleren Tropfen, wie beispielsweise ein echter Bosparanjer aus Arivor, der bald Seltenheitswert haben könnte. Die Luft ist staubig und trocken. Zwischen den Fässern haben Spinnen ihre Netze gesponnen. Über den Treppenturm (**P8**), der im Kaminzimmer (**P15**) endet, gelangt man in die oberen Stockwerke.

Tag: Gedämpft hört man hier die Stimmen des Gesindes, das Klappern von Geschirr und die Geräusche vom Burghof. Es geht geschäftig zu. In einer ruhigen Minute

erscheint die Haushofmeisterin und genehmigt sich heimlich einen Schluck.

Nacht: In den frühen Abendstunden kann eine Magd erscheinen, um der Gräfin oder ihren Gästen eine Karaffe mit Wein zu füllen.

Der Palas - Erdgeschoss

Das Haupthaus der Burg versucht trotz seiner eher gedungenen Erscheinung angemessen gräflich zu wirken. Sofort fallen die Rundbogenfenster ins Auge, die allesamt verglast sind.

Tag: Zu Sonnenaufgang hält der Hofkaplan eine erste Messe, bei der er jedoch in der Regel allein ist. Währenddessen bemüht sich die Dienerschaft eifrig das Essen im Festsaal (**P10**) aufzutischen, bis die Gräfin aufgestanden ist. Derweil legt die Kammerzofe der Gräfin schon die Sachen für den Tag zurecht. Während des Tages geht jeder seiner Arbeit nach, die oft in geschlossenen Räumen stattfindet. Dennoch ist nahezu ständig jemand auf den Gängen unterwegs. Bei Sonnenuntergang hält der Kaplan eine zweite Messe ab. Gegen Abend wird im Festsaal erneut aufgetragen. Ist abgeräumt, kehrt endlich Ruhe ein.

Nacht: Einsam flackern die Kerzen in der Eingangshalle, wenn sich die Bewohner der Burg zur Ruhe gebettet haben. Den Kaplan treibt häufig die Blase aus dem Bett. Und hin und wieder schleicht sich der Knecht Ettel hinauf ins Zimmer des Kindermädchens.

Eingangshalle (P1)

Wer vom Burghof durch das zweiflügelige Holztor tritt, dem bereitet die Eingangshalle des Haupthauses einen eher düsteren Empfang. Das graue Mauerwerk schluckt das einfallende Licht, sodass dieser Bereich ständig von mehreren Öllampen beleuchtet werden muss. Zwei Holztreppe führen entlang einer Gemädegalerie der Ingvalsohndener Grafen hinauf auf eine Galerie (**P9**) im ersten Stock. Darüber hängt ein Banner mit dem Wappen des Altgrafengeschlechts. Die Nischen unter den Treppen dekorieren waffenstarrende Ritterrüstungen.

Die Gemächer der Haushofmeisterin (P2, P3)

Hier residiert die Haushofmeisterin der Burg **Brinette von Hugenholt** (50, spindeldürr, brauner Pagenschnitt; liebt Komfort, hasst Unordnung, braucht mehr Angestellte). Der imposanteste Einrichtungsgegenstand im Wohn- und Arbeitsraum der Burgverwalterin (**P2**) ist ein detailliertes Holzmodell der Feste. In der nebenliegenden Schlafkammer (**P3**) ist neben Bett und Nachtopf eine große Kleidertruhe zu finden. Zwei große Fenster erlauben den Blick hinunter auf den Ingval.

Die Gemächer des Hofkaplans (P4, P5)

Über den Flur (**P6**) erreicht man die Gemächer des Trauergeweihten **Ornisius** (63, Bauch und Haarkranz, liebt sein geordnetes Chaos, hasst Papierkram, braucht mehr Gläubige), der zugleich auch das Amt des Uffizialen ausübt. Abgabenlisten, Steuereinnahmen, Korrespondenzen und Geschichtliches: Das alles geht über das überladene Schreibpult im Uffiz (**P5**) und stapelt sich danach in den Regalen an den Wänden. Da scheint es nur verständlich,

wenn Ornisius angesichts von so viel Arbeit den Blick gerne verträumt aus dem Fenster schweifen lässt
Im Schlafzimmer (P4) findet sich neben Bett und Nachtopf eine fein geschnitzte Trabina-Statuette, die eine streitbare Göttin von Heim und Herd mit Sonnenadler zeigt, sowie eine Auswahl an Geweihtenroben.

Flur (P6)

Der Flur verbindet die Eingangshalle (P1) mit dem Uffiz (P5) und der Hofkapelle (P7) sowie einem Treppenturm in die oberen Stockwerke (P8) und zum Weinkeller (PU).

Die Hofkapelle (P7)

Große Butzenglasfenster aus gelbem Glas sind in die Stirnseite hinter dem Altar eingelassen und fangen besonders zur Abendzeit das untergehende Sonnenlicht ein. Direkt an die Klippe gebaut, kann man weithin auf das Land der Gräfin sehen. Besonderer Blickfang ist das warm brennende Herdfeuer am Altar, das die beschnitzten Sitzbänke auch dann in eine warmes Licht taucht, wenn es die Sonne nicht tut.

Treppenturm (P8)

Der Turm verbindet das Erdgeschoss mit dem Weinkeller (PU) und führt hinauf in die beiden oberen Stockwerke.

Der Palas – 1. Stock

Tag: Im Rittersaal speisen die Gräfin und ihre Tochter dreimal täglich mit den hohen Bediensteten des Hauses, manchmal auch mit Gästen. Dazwischen empfängt die Hausherrin hier Untertanen wie Gäste und kommt mit ihren Bediensteten zusammen. Die übrigen Kammern sind hingegen verwaist, denn ihre Bewohner sind irgendwo im Palas unterwegs, häufig in den beiden Obergeschossen. Eine Ausnahme bildet das Gästezimmer: Es wird derzeit von Rodegrimm bewohnt, der manchmal auch des Tages hier anzutreffen ist. Man kann ihn aber auch im Bergfried antreffen, an der Tafel mit der Gräfin oder im Burghof, wo er seine Schwertübungen macht. Auch wenn viel Durchgangsverkehr herrscht, kann es immer wieder gelingen, Zeiten abzupassen, in denen der ganze Flur wie ausgestorben wirkt.

Nacht: Bis spät abends ist man im Rittersaal noch zu Gange. Hat die Gräfin die Tafel aufgehoben, wird abgeräumt und der Saal gereinigt. Rodegrimm schickt abends gerne eine Magd in den Keller, Wein zu holen, den er dann gierig trinkt. Oft ist er danach so betrunken, dass er selbst im Sitzen einschläft. Irgendwann wacht er meistens auf und wankt ins Bett, wo er selten früher als zum späten Vormittag erwacht.

Die Tochter der Gräfin, die achtjährige Silaleth, hat einen unruhigen Schlaf und lässt dem Kindermädchen Line wenig Ruhe. Manchmal schleicht sich auch der Knecht Ettel in Lines Kammer.

Galerie (P9)

Eine hölzerne Galerie verbindet die Räume im ersten Stock miteinander. Ein schmaler Flur führt zur Kammer des Kammerherrn (P14) und zum Treppenturm (P8).

Fest- und Rittersaal (P10)

Der große Holzgetäfelte Raum erstreckt sich über die gesamte Südseite der Burg und misst etwa 18 x 5 Schritt. An der langen Tafel speisen die Gräfin und ihre Tochter mit Würdenträgern wie der Haushofmeisterin oder dem Hofkaplan. Hier empfängt die Hausherrin Gäste und lässt Feste ausrichten. Ein großer Kamin beheizt den Raum und hohe Spitzbogenfenster erlauben den Blick aufs Flusstal. Rüstungen und Waffen zieren die Wände ebenso wie kunstvoll gewebte Wandteppiche. Banner hängen von der hohen Decke. Durch den Abzugsschacht des Kamins kann man heimlich ins obere Stockwerk gelangen (*Klettern* -2).

Gästezimmer (P11)

Neben dem Rittersaal befindet sich das eigentliche Gästezimmer des Hauses, ein großes, Holzvertäfeltes Zimmer, dessen Steinboden mit warmen Fellen und Teppichen ausgelegt ist. Ein breites Baldachinbett soll dem Gast einen erholsamen Schlaf schenken und hinter einer Stellwand ist sogar Platz für einen eigenen Waschzuber, der mit einem darunter montierten Öfchen beheizt werden kann. Mehrere verschließbare Truhen garantieren dem Gast eine sichere Aufbewahrung seiner Habe. Hier ist Rodegrimm untergebracht.

Kammer des Kindermädchens (P12)

Für die Erziehung ihrer Tochter hat die Gräfin eine eigene Bedienstete, die diese spärlich eingerichtete Kammer bewohnt. Nachttopf, Bett und Kleidertruhe sowie etwas persönliche Habe ist die gesamte Einrichtung des Raumes. Ein Fenster zeigt zum Burghof. Über eine Holzleiter gelangt das Kindermädchen **Line** (20, blondbezopfte, unverwüsthliche Frohnatur; liebt Ettel, hasst Hüpfspiele, braucht eine Nacht ungestörten Schlaf) direkt ins Schlafgemach des gräflichen Nachwuchses.

Kammer der Kammerzofe (P13)

Diesen Raum bewohnt die Kammerzofe **Firumine** von *Grauenstein* (Anfang 30, streng geflochtenes, aschblondes Haar, vollschlank, unauffällig; liebt gutes Essen und klugen Humor, hasst Besserwisser, braucht ein Abenteuer), die persönliche Dienerin der Gräfin. Auch ihre Kammer ist spärlich eingerichtet, da sie die meiste Zeit der Gräfin zur Hand geht oder ihr Gesellschaft leistet und hier meist nur schläft.

Kammer des Kammerherrn (P14)

Während der Aufgabenbereich der Haushofmeisterin darin besteht, den Burgbetrieb am Laufen zu halten, kümmernt sich Kammerherr **Haldorigion** (60, schwarzes Haar, schwarzer Spitzbart, buschige Brauen, ständig im Stress; liebt seine Arbeit, hasst Unvohergesehenes, braucht Haarfärbemittel) um das Wohlergehen der Gräfin. Decken aus Fellen und ein edler Wandteppich schmücken seine Kammer, die ansonsten ähnlich karg eingerichtet ist wie die Nachbarzimmer.

Der Palas – 2. Stock

Tag: Bei Tag ist dieser Teil des Hauses wenig frequentiert. Nach dem Aufstehen spielt sich ein Großteil des Tagesablaufs in den unteren Stockwerken ab.

Nur die Tochter spielt und tobt dann in ihrem Zimmer oder den Gängen. Gegen Nachmittag kann es geschehen, dass man im Kaminzimmer zusammenkommt, zudem ist dieser Stock der einzige Zugang zum Bergfried, was auch Gäste des Hauses, die dort untergebracht sind (Nora-letha), in diesen Gebäudeteil verschlägt.

Nacht: Spätestens um Mitternacht ist auf diesem Stockwerk Ruhe eingekehrt. Lediglich ein Gardist auf Streife mag sich ab und an mal nach hier oben verirren.

Kaminzimmer (P15)

Hier endet der Treppenturm (P8). In den mit Bärenfellen und Wandteppichen geschmückten Raum ziehen sich die Gräfin und ihre Gäste zur persönlichen Muße zurück, um sich Geschichten zu erzählen oder den Blick auf den Ingval zu genießen. Über den Abzugsschacht des Kamins gelangt man auch in den Rittersaal einen Stock tiefer. Durch eine Tür gelangt man auf den Flur (P16)

Flur (P16)

Der Flur verbindet das Kaminzimmer (P15) mit den Gemächern der Gräfin (P17) und ihrer Tochter (P18) und mit der Waschkammer (P19). Portraits früherer Grafen hängen an der Wand und nimmt man eines davon ab, offenbaren sich dahinter zwei Gucklöcher, durch die man den Rittersaal im Blick hat. Eine Holzbrücke führt außerdem rüber zum **Bergfried**.

Das Zimmer der Gräfin (P17)

Ein großes Baldachinbett und davor ein weiches Mammutfell prägen das Zimmer Melanoths von Ingvalsröhen. Seitdem ihr Ehemann Muragio von Kendrar auf der Feste Gordelyn eingekerkert ist, schläft sie hier allein. Die Wände sind holzgetäfelt und dunkle lackierte Möbel, in deren Schubladen sich auch der Schmuck der Gräfin befindet (Wert 100 Dukaten), füllen den Raum aus. Hinter den dicken roten Vorhängen kann man sich gut verstecken.

Kinderzimmer (P18)

Hier schläft und spielt die Tochter der Gräfin *Silaleth* (8 Jahre, dunkle Haare und Augen, helle Haut mit Sommersprossen, äußerst lebhaft, liebt Hüpfspiele, hasst Handarbeit, vermisst ihren Vater). Kleidung und Spielsachen sollten in den zwei großen Truhen untergebracht sein, fliegen aber nur allzu oft im Zimmer herum. Eine Luke führt nach unten, über eine Holzstiege gelangt man so in die Kammer des Kindermädchens (P12).

Waschkammer (P19)

Der persönliche Waschraum der Grafenfamilie beherbergt eine prunkvolle Badewanne aus Zink mit beheizbarem Ofen. Des Weiteren finden sich hier ein Schminktisch und Frisiertisch, eine Waschschißel aus echtem Porzellan sowie ein Spiegel, der jedoch ein eher verzerrtes Bild des Betrachters wiedergibt.

Das Gesindehaus

Hier schläft und arbeitet das Gesinde. Das Gebäude verfügt über eine große Küche, in der den ganzen Tag für Burgpersonal und Herrschaft gekocht wird, über eine

Bäckerei und eine große Vorratskammer, in der Nahrung für etwa zwei Wochen lagert. Es gibt eine große Waschkammer, in der die Hauswäsche gereinigt wird. Hier kommen auch Knechte und Mägde einmal in der Woche zum Baden zusammen. Im Keller befindet sich außerdem der Zugang zur Zisterne, in der das Regenwasser aufgefangen wird. Von hier kann es entweder mit Eimern abgeschöpft oder über die Pumpe im Burghof nach oben gefördert werden.

Unter dem Dachstuhl schlafen die Knechte und Mägde, wobei die Köchin ♀ *Maily*n (Anfang Ende 30, rundlich, braune Zöpfe; liebt Knoblauchgerichte, hasst Topfgucker, braucht mehr Gewürze in ihrer Küche) und der Stallmeister eine Kammer für sich haben. Der junge ♀ *Ettel* (Anfang 20, strohblond, bauernschlau; liebt Line, hasst Ungerechtigkeit, braucht ein schönes Geschenk für seine Liebe), schläft hin und wieder im Palais, wo er heimlich das Kindermädchen Line besucht.

Tag: Tagsüber schwirren Knechte und Mägde umher wie in einem geschäftigen Bienenstock. Kurz nach dem Frühstück wird in der Küche schon wieder das Mittagessen vorbereitet, Wasser wird vom Burghof in die Waschkammer getragen oder Backsteine im Küchenofen erhitzt. Im Speiseraum kommt das Gesinde zu den Mahlzeiten zusammen, aber auch für die anfallenden Handarbeiten. Es wird getratscht und gelacht und in all der Hektik mag es passieren, dass niemand bemerkt, was sich im Nachbarraum oder vor dem Fenster ereignet.

Nacht: So belebt es hier bei Tage zugeht, so ausgestorben ist es hier bei Nacht. Abends kommt man noch im Speiseraum zusammen, aber spätestens um Mitternacht ist auch der letzte Knecht im Bett.

Der Burghof

Zu vier Seiten von hohen Mauern umgeben, wirkt der deswegen meist in Schatten getauchte Burghof besonders klein und gedrungen, obwohl sich hier ein Großteil des täglichen Lebens abspielt. Von hier erreicht man bis auf den Bergfried alle Gebäude. Eine große Pumpe steht auf dem Hof, die Wasser aus der Zisterne nach oben pumpt, und wird es nicht mit Eimern abgeschöpft, fließt es über ein kleines Holzviadukt in eine Pferdetränke. Viele Fenster der Burg führen zum Hof, doch behindert das ausladende Geäst der hier wachsenden Kastanie die Sicht. Stark besucht ist der Burghof auch wegen seines Notdurfthäuschens.

Tag: Der Burghof ist der zentrale Knotenpunkt der Burg. Hufgeklapper findet an den hohen Wänden sein Echo, wenn Pferde aus dem Stall zur Tränke geführt werden. Knechte und Mägde kommen mehrmals am Tag zur großen Pumpe, um Wasser zu schöpfen. Das Hämmern aus der Schmiede ist hier zu hören, ebenso wie das Lachen der Kinder, die hier Nachlauf spielen. Schweine suchen grunzend nach herabgefallenen Küchenabfällen und scheuchen die protestierend gackernden Hühner auf. Morgens und abends versammelt ♀ *Hauptmann Bosper* (66, grauer Kurzhaarschnitt, gepflegter Vollbart; liebt Würfelspiele, hasst zu viel Aufregung; sehnt seinen Ruhestand herbei) die Burggarde zum Appell.

Nacht: Der Hof wirkt bei Dunkelheit wie ausgestorben, doch das täuscht. Dank der vielen Fenster zum Hof bekommt man schnell mit, was unten geschieht, wenn nicht gerade die Äste der Kastanie im Weg sind. Zudem sehen die Burggardisten – sofern sie nicht auf dem Posten eingeschlafen oder in ein Würfelspiel vertieft sind – hier regelmäßig nach dem Rechten. Aufgrund der hohen Mauern ist der Hof, so verlassen er auch daliegt, recht hellhörig (Proben auf *Verbergen (Schleichen)* -1).

Stallungen und Schmiede

Direkt neben dem Torhaus schmiegen sich Stall und Schmiede an die Burgmauer. Hier beginnt das Reich von **Stallmeister Grotto** (32, brauner Pferdeschwanz, kumpelhaft; liebt Tiere, hasst Knoblauchgeruch, braucht besseres Eisen), der sich nicht nur liebevoll um die Handvoll Pferde Schweine und Hühner im Stall kümmert. Er ist auch zugleich der Grobschmied der Burg, der Hufeisen und Werkzeug selbst zu fertigen weiß. Über einen Flaschenzug können Strohballen auf den Heuboden gehoben werden und von hier ist es nur noch ein kleiner Schritt aufs Dach und von dort auf die Mauer bzw. aufs Dach des angrenzenden Wachhauses.

Tag: Stallmeister Grotto ist zusammen mit dem Knecht **Saperlaus** (22, braungelockter Hüne, tüchtig, aber langsam; liebt Wissen, hasst Stallarbeit, braucht geistige Herausforderungen) den ganzen Tag in und um den Stall beschäftigt. Schon bei Sonnenaufgang werden die Stallungen ausgemistet und Schweine wie Hühner auf den Hof entlassen. Der Mist wird vor der Mauer entsorgt und der Stall mit frischem Stroh ausgelegt. Zweimal am Tag muss Kuh Gunilde gemolken werden. Die Milch wird in einer Kanne in die Vorratskammer gebracht.

Nacht: Vollkommene Ruhe herrscht im Stall nie. Die Schweine grunzen, die Hühner gackern und ab und zu wiehert ein Pferd. Hofkater Milas geht des Nachts auf Mäusejagd. Eigentlich die beste Tarnung für allzu laute Helden könnte man meinen, doch die Burgbewohner wissen sehr wohl gewöhnliches Gackern von hysterischem Hühnergeschrei zu unterscheiden. Manchmal trifft sich Knecht Saperlaus hier heimlich mit der Magd **Albine** (26, schwarzer Haarkranz, blaue Strahleugen, zierlich, aber resolut; liebt Süßigkeiten, hasst das Landleben, braucht ein Stück weite Welt), die ihm Lesen beibringt.

Torturm und Mauer

Ein zweiflügliges Tor, flankiert von zwei achteckigen Türmen, bildet den einzigen Zugang zum Burghof. Über die beiden Türme gelangt man hoch in den begehbaren Mauerabschnitt und zu den Kurbeln, mit denen man die schwere Zugbrücke einholen kann. Es gibt eine Wachstube, die unter den Gardisten heiß begehrt ist, denn der Mauerabschnitt ist kurz und der Tisch praktisch für Würfelspiele. Umso undankbarer ist dagegen der Dienst an der Außenmauer, bei dem man sich allzu oft die Beine in den Bauch steht.

Tag: Der Torturm ist mit zwei Mann besetzt, die jedoch leidlich aufmerksam sind und sich darauf verlassen, dass sich ihre zwei Kollegen an der Außenmauer schon

melden werden, wenn es etwas Wichtiges gibt.

Nacht: Weil sich kein Gardist daran erinnern kann, wann die Burg jemals belagert wurde, nimmt man es mit der Nachtwache nicht so genau. Obwohl die Zugbrücke auch nachts nicht eingeholt wird, dösen die Wachen manchmal in ihren Stühlen, zechen oder würfeln – daran ändert auch die Anwesenheit der Heerschau nur wenig.

Wachstube

Zwischen Bergfried und Stall liegt das kleine Wachhaus, in dem sich neben einem Aufenthaltsraum im Erdgeschoss auch die Zimmer des Hauptmanns und der acht Gardisten befinden, die sich auf Erd- und Obergeschoss verteilen. Eine rostige Stahltür führt in den unteren Teil des Bergfrieds, in dem eine Folterkammer und – einen Stock tiefer – ein paar Zellen untergebracht sind. Doch weder Folterinstrumente noch Zellen wurden in letzter Zeit benutzt, was der Rost verrät, den Werkzeuge und Gitterstäbe angesetzt haben.

Tags wie nachts dringt lautes Schnarchen aus den Zimmern der Gardisten, denn die Besatzung arbeitet im Schichtdienst. Die Wachstube dient außerdem dem geselligen Beisammensein.

Der Bergfried

Der Turm diente ursprünglich als letzter Rückzugsort im Fall einer Belagerung, wovon noch immer die Vorratskammer (**B3**) und die Holzbrücke (**B1**) künden. Doch weil die Burg schon lange nicht mehr belagert und noch nie erobert wurde, hat man die oberen Geschosse des Bergfrieds zu Wohnquartieren für Gäste ausgebaut. Die Erker besitzen Fenster, die groß genug sind, dass ein wagemutiger Held mit einer Probe auf *Klettern (Fassadenklettern)* -3 hier einsteigen kann. Hier ist auch Noraletha.

Tag: Noraletha bewohnt die Gästekammern im Bergfried. Dort hält sie sich aber nicht immer auf. Ihre Speisen nimmt sie ab und an mit Rodegrimm und der Gräfin ein. Manchmal vertritt sich Noraletha auch die Beine im Burghof.

Nacht: Noraletha geht meist früh zu Bett.

Holzbrücke (B1)

Eine hölzerne Brücke verbindet den Palas mit dem Bergfried. Im Belagerungsfall kann die Brücke abgerissen und der Bergfried auf diese Weise isoliert werden.

Küche und Aufenthaltsraum (B2)

Ein einfacher Tisch und vier Stühle erlauben auch im Belagerungsfall ein geselliges Beisammensitzen. In einer Kochnische finden sich ein Ofen, Töpfe und Pfannen sowie ein Rauchabzug. Zudem hängt hier eine längst stumpf gewordene Axt, mit der im Belagerungsfall die Brückenaufhängung gekappt werden kann, wodurch die Verbindung zwischen Palas und Bergfried zerstört wird. Eine Holzstiege führt nach unten in die Vorratskammer (**B3**) sowie nach oben (**B4**). Gegenüber der Eingangstür gibt es einen Aborterker mit Abortschacht. Der Schacht endet direkt an der Klippe und bietet jedem, der mutig und sich nicht zu fein ist, einen ungesesehenen Weg in die Burg.



Vorratskammer (B3)

Der fensterlose Raum ist bis auf eine Kiste alten Zwiebacks und ein Fass Falsche Salzarele (Essiggurken) leer. Offenbar ist dies die Eiserne Ration, mit der man zwar keine Belagerung übersteht, es aber durchaus ein paar Tage aushalten kann.

Wohnkammer (B4)

Während die Holzstiege weiter nach oben führt, gelangt man über eine Tür in den zur Wohnkammer umgebauten Raum. Luxus findet man hier nicht, nicht mal einen Ofen. Dafür ist das Bett aber üppig mit Fellen bedeckt, ebenso wie der nackte Steinboden. Ein Holzerker bietet genügend Platz für einen Stuhl, auf dem man den Blick über das Ingvaltal genießen kann. Hier ist Noralettha von Eichenschlag untergebracht, die noch immer mit ihrem ‚Retter‘ darauf wartet, dass sich die Lage beruhigt und ihre Mutter sie abholen kommt.

Die Helden werden sie erst davon überzeugen müssen, dass sie zu ihrer Rettung gekommen sind. Noralettha fürchtet sonst schnell, dass sie ein weiteres Mal entführt werden soll (Werte siehe Seite 10). Dann jedoch wird sie sich ihren Rettern anschließen und ihren Anweisungen folgen. Da man sie in der Burg kennt, taugt Noralettha hervorragend dazu, die Helden vor Entdeckung zu schützen und ihnen so den Weg zur Flucht zu bereiten.

Wohnkammer (B5)

Der Raum ist nahezu baugleich zu dem darunter, doch derzeit unbewohnt. Eine Leiter führt weiter nach oben.

Wehrkammer (B6)

Das zugige Dachgeschoss des Turms ragt zwei Spann weit über die unteren Stockwerke hinaus. Durch Löcher im Boden können hier im Belagerungsfall schwere Steinkugeln auf die Belagerer fallengelassen werden. Schießscharten bieten außerdem die Möglichkeit für Fernkampfangriffe. Mehr als ein Alibi-Fass mit 1W20 Steinkugeln findet sich hier allerdings nicht, da das Turmzimmer noch nie in dieser Funktion genutzt wurde. Dass schon länger niemand mehr hier oben war, zeigt sich auch an den Schindeln, die das Turmdach decken. Das Dach ist undicht und wer es darauf anlegt, könnte die Schindeln einfach abdecken und so in den Turm oder aus ihm hinaus gelangen. In einem Regenfass sammelt sich das Wasser, das durchs undichte Dach tropft.

Der letzte Kampf

Auf Nordvest kommt es wahrscheinlich irgendwann zur alles entscheidenden Begegnung mit Rodegrimm. Wie diese verläuft, hängt zum einen vom Vorgehen deiner Spieler ab, aber natürlich auch von deinem persönlichen Geschmack. Den Helden sollte daran gelegen sein, den Ritter lebendig zu fangen. Doch Rodegrimm hat nichts mehr zu verlieren und wird sich ihnen nicht kampflös ergeben.

Mit ihm allein sollten die Helden leichtes Spiel haben, doch könnte er Unterstützung erhalten. Als Gast der Gräfin wird er um Hilfe rufen, sobald er sich einer Übermacht gegenüber sieht, und diese auch binnen 1W6+4 KR durch 1W3+1 Burggardisten erhalten.

Dabei bedarf es der Hilferufe nicht einmal, denn der Kampflärm wird im ganzen Haus zu hören sein.

Ist es den Helden allerdings gelungen, die Burggardisten zuvor auszuschalten, ihnen den Zugang zu verwehren, mittels Zauber dafür zu sorgen, dass kein Laut zu hören ist, oder haben sie gar mit der Gräfin längst eine Absprache getroffen, steht Rodegrimm auf verlorenem Posten. Rodegrimm's Handeln ist von Panik geprägt, wodurch er unberechenbar wird, aber auch zu Fehlern neigt. Da unmöglich vorherzusehen ist, wie eine Begegnung verlaufen wird, hier ein paar Szenenvorschläge:

- Rodegrimm versucht in Richtung des **Geheimgangs (PU)** zu fliehen, den er als treuer Gefolgsmann der Gräfin kennt und auf dem er auch weitgehend unbemerkt in die Burg gekommen ist. Ist ihm der Weg dorthin verstellt, nimmt er sich eine Geisel (vorzugsweise eine wichtige Person wie die Gräfin, ihre Tochter oder Noralettha) und droht sie umzubringen, wenn man ihn nicht ziehen lässt. Er sucht den Schutz enger Gänge, um möglichst wenig Angriffsfläche zu bieten.
- Der Ritter verschanzt sich mit einer oder mehreren Geiseln im **Rittersaal (P10)**, blockiert die Türen und ist bereit, jeden zu beschießen, der dennoch den Raum betritt. Er fordert ein Fluchtpferd und freies Geleit, was ihm die Gräfin mit ihrem Ehrenwort zusichern soll. Rodegrimm ist bereit, notfalls auch Geiseln zu töten. Weiter als bis zum Burgtor reicht sein Fluchtplan jedoch nicht. Durch den Kamin oder über ein Fenster (gewagte Kletterpartie an der Klippe entlang, *Klettern* oder *Klettern (Bergsteigen)* jeweils -3), kann man sich unbemerkt Zutritt zum Raum verschaffen.
- In Panik flieht Rodegrimm in alter Schurkenmanier auf den höchsten Punkt, in diesem Fall in die **Wehrkammer (B6)** des Bergfrieds, wo er kurz darauf feststellt, dass er in der Falle sitzt. Je nachdem, wie dicht die Helden ihm auf den Fersen sind, klettert er nun entweder noch weiter nach oben auf das Dach des Turms und droht damit, sich (und Noralettha?) in die Tiefe zu stürzen, falls die Helden ihm zu nahe kommen. Oder er versucht die Aufhängung zu kappen, die die Brücke zwischen Bergfried und Palas trägt, um sich so im Bergfried einzuschließen. Helden, die den Turm zuvor erkundet haben, könnten dämmern, dass Rodegrimm sich mittels der Eisernen Ration dort einige Tage verschanzen könnte. Um mit der stumpfen Axt, die zu diesem Zweck im Turm hängt, die Taue zu kappen, muss Rodegrimm eine *Sammelprobe Kraftakt -1, 2 KR, beliebig viele Versuche*, bestehen, nach deren Gelingen die Brücke in den Innenhof stürzt. Sollte es so weit kommen, ist das Verhandlungsgeschick der Helden gefragt, wenn sie nicht etwa über das Dach einsteigen können. Denn der Bergfried wurde genau zu diesem Zweck errichtet – um jene zu schützen, die in seinem Innern sind.

Die Rückkehr der Sieger

Ob heimlich, in wilder Flucht oder mit der Zustimmung der Gräfin: den Helden wird es hoffentlich gelingen, alles zum Guten zu wenden. Dann können sie mit Nora-letha und – wenn sie sich geschickt angestellt haben – auch mit dem gefangenen Rodegrimm Nordvest verlassen und den Rückweg antreten.

Wohin sie sich nun wenden, wird abhängig von der Frage sein, wem sie den gefangenen nostrischen Ritter ausliefern wollen: Marschallin von Sappenstiel, die unten im Dorf lagert, oder den Nostriern unter Prinz Eilert, die sich in Mirdin sammeln? Sollen sie über den Verräter aus den eigenen Reihen richten, oder wollen die Helden Rodegrimm lieber an die Andergaster überstellen, da die Bluthochzeit auf ihrem Boden stattfand? Sollte ihnen das Recht zustehen, denjenigen zu richten, der so viel Leid über sie gebracht hat? Entscheidend kann sich auch die Zugehörigkeit des Auftraggebers auswirken, der die Helden im Abschnitt **Ihnen nach!** (Seite 18) mit der Festsetzung Rodegrimm beauftragt hat.

Von dem Ritter ist nach den Ereignissen keine Gegenwehr mehr zu erwarten. Er wird zu seiner Tat stehen, die aus Verzweiflung geboren war, alle Andergaster bis ins Mark verfluchen und sich dann als gebrochener Mann schweigend in sein Schicksal fügen.

Ein Schurke für die Ewigkeit

Wenn die Braut erst mal befreit und der Schurke zur Strecke gebracht wurde, bricht die Spannung in der Regel ab, weshalb es ratsam ist, den Rückweg mit wenigen Worten zu beschreiben. Wenn du und deine Gruppe aber Spaß daran haben, kann Rodegrimm noch einmal versuchen, zu entkommen. Wenn ihm das gelingt, kannst du ihn in einem späteren Abenteuer auch als verhassten Erzschorke der Helden wieder auftauchen lassen.

Im offiziellen Aventurien werden die Helden von Joborn den Schuldigen seiner gerechten Strafe zugeführt haben – wie auch immer sie in eurer Runde ausfallen mag.



Egal ob die Helden nach Joborn oder Mirdin reisen, ihre Ankunft erregt viel Aufmerksamkeit. Schneller als je zuvor werden sie zu den Verantwortlichen durchgelassen und mehr als einmal werden sie gebeten, die Ereignisse seit der Hochzeit von Joborn im Detail zu berichten. Können sie beweisen, dass Rodegrimm im Alleingang und aus persönlicher Motivation heraus gehandelt hat, werden umgehend Boten ins Lager der Gegenseite entsandt und man verabredet sich zu diplomatischen Gesprächen auf dem Rittergut derer von Eichenschlag auf halbem Weg zwischen Mirdin und Joborn.

Noch einmal werden die Helden dort gebeten, der Gegenseite die Ereignisse zu schildern, was letztlich dazu führt, dass Waldgraf Eilert und der Sume Kusmin (siehe RSH Seite 125), den Wendelmir als Gesandten geschickt

hat, sich vorerst auf eine Waffenruhe einigen und sich gegenseitig versichern, die Heere zu entlassen.

Sollte Rodegrimm das Abenteuer überlebt haben, bezieht man die Helden in die Entscheidung ein, wem der Ritter ausgeliefert werden soll. Ein Held mit entsprechender Reputation (ein Adliger oder Geweihter, aber auch ein Sumudiener oder eine Hexe) könnte über ein angemessenes Strafmaß befragt werden und kann so durchaus Einfluss auf Rodegrimm's Schicksal nehmen.

Rodegrimm's Schicksal

Rodegrimm hat bei der Bluthochzeit nicht selbst den ersten Streich geführt, aber er hat seinen Schergen befohlen, es zu tun. Den Beweis müssen die Helden erbringen, sollte Rodegrimm nicht gestanden haben (siehe **Den Schurken überführen? Aber wie?** auf Seite 33).

Liefern die Helden den Ritter an die Nostrier aus, wird man ihn ächten und in die Verbannung schicken, was zur Folge hätte, dass Rodegrimm nie wieder nostrischen Boden betreten dürfte, ohne Gefahr zu laufen, augenblicklich erschlagen zu werden. Alternativ kann er auch als Verräter in die Kerker der Blutfeste Gordelyn geworfen werden, wo er vielleicht eines Tages die Chance erhält, sich reinzuwaschen. In beiden Fällen hättest du die Möglichkeit, ihn als Schurken in späteren Abenteuern wieder auftauchen zu lassen.

Liefern die Helden ihn an die Andergaster aus, wird man ihn ohne jeden Zweifel hinrichten. Obwohl ihm als Adligen eigentlich das Schwert zusteht, fordert der Sume Kusmin im Namen des Königs einen grausamen Tod: Man will Rodegrimm in Joborn öffentlich „eichen“ und bei lebendigem Leib mit kochendem Eichelenteer übergießen.

Das Schicksal der Brautleute

Sollte Nora-letha ums Leben gekommen sein, ist ihre Familie untröstlich und wird auf eine umso härtere Bestrafung Rodegrimm's bestehen. Hat sie überlebt, ist ihre Mutter übergücklich, die verloren geglaubte Tochter endlich wieder in die Arme schließen zu können. An eine Hochzeit ist nach den Ereignissen von Joborn, die das Misstrauen gegeneinander nur weiter vergrößert haben, jedoch nicht mehr zu denken. Nora-letha und Gosthelm werden wohl andere Ehepartner finden müssen.

Der Lohn der Mühen

Die Helden erhalten für ihr Eingreifen die ihnen im Abschnitt **Ihnen nach!** zugesagte Belohnung. Darüber hinaus erhalten sie 25 Abenteurpunkte, 20 AP für die Befreiung Nora-lethas und das Aufklären der Joborner Ereignisse und weitere 5 Abenteurpunkte, wenn sie die Reinigung des Druidenheiligtums und die Befreiung der Greifvögel erfolgreich hinter sich gebracht haben.

ANHANG

Rodegrimm

MU 15 KL 12 IN 15 CH 12

FF 11 GE 15 KO 16 KK 116

LeP 40 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK 2 ZK 3 AW 6 GS 8

Langschwert: AT 15 PA 8 TP 1W6+5

RW mittel

Zweihänder: AT 15 PA 5 TP 2W6+5 RW mittel

RS/BE 6/2 (Plattenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Berittener Kampf, Lanzenreiten, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Hass auf Anergaster, Zäher Hund; Arroganz, Schlechte Eigenschaft (Jähzorn), Verstümmelt (Einäugig)

Talente: Einschüchtern 9, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 11, Reiten 14, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 9, Verbergen 0, Willenskraft 7

Besonderheiten: Animosität VI (siehe RSH Seite 180)

Kampfverhalten: Rodegrimm kämpft zunehmend brutaler und rücksichtsloser. Er hat nichts mehr zu verlieren, seine ritterlichen Ideale sind nur noch ein leiser Nachhall in seiner Erinnerung, wenn er zur Tat schreitet.

Flucht: situationsbedingt; Wenn es nicht gelingt, ihn zur Aufgabe zu bewegen, wird er den Tod im Kampf suchen – doch genau das sollten die Helden verhindern. Sie brauchen ihn idealerweise lebend.

Schmerz +1 bei: 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 oder weniger LeP



Gardisten, Schergen

MU 14 KL 11 IN 13 CH 12

FF 11 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 32 AsP – KaP – INI 12+1W6

AW 6 SK 1 ZK 2 GS 7

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6

RW kurz

Dolch: AT 11 PA 6 TP 1W6+1 RW kurz

Hellebarde: AT 13 PA 4 TP 1W6+6 RW lang

Schwert: AT 13 PA 6 TP 1W6+4 RW mittel

Kurzbogen: FK 12 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

RS/BE: 4/1 (Kettenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Autoritätsglaube)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Dolch, Hellebarde, Schwert), Belastungsgewöhnung I, Wuchtschlag I (Waffenlos, Dolch, Hellebarde, Schwert)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 2, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 5, Menschenkenntnis 4, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 8, Überreden 2, Verbergen 6, Willenskraft 5

Anzahl: siehe Abenteuertext

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Beute: Zufallsfund 2W6+4 Heller

Kampfverhalten: individuell

Flucht: individuell; spätestens nach zwei Stufen *Schmerz* versuchen sie zu fliehen.

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 oder weniger LeP



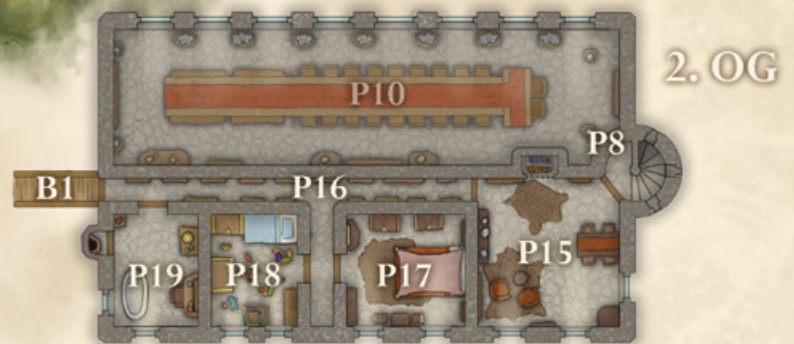
Personenübersicht Burg Nordvest

Name	Bezeichnung	Plannr.	Ort	Beschreibung
Albine	Magd	–	Stallungen	Seite 45
Bosper	Hauptmann	–	Burghof/Wachstube	Seite 44
Brinette von Hugenholt	Haushofmeisterin	P2, P3	Gemächer der Haushofmeisterin	Seite 42
Ettel	Knecht	–	Gesindehaus	Seite 44
Firumine von Grauenstein	Kammerzofe	P13	Kammer der Kammerzofe	Seite 43
Groto	Stallmeister, Schmied	–	Stallungen/Schmiede	Seite 45
Haldorigion	Kammerherr	P14	Kammer des Kammerherrn	Seite 43
Line	Kindermädchen	P12	Kammer des Kindermädchens	Seite 43
Mailyn	Köchin	–	Gesindehaus (Küche)	Seite 44
Melanoth von Ingvalsrodden	Altgräfin	P17	Zimmer der Gräfin	Seite 39
Noralettha	entführte Braut	B4	Bergfried	Seite 10
Ornisius	Hofkaplan	P4, P5	Gemächer des Hofkaplans	Seite 42
Rodegrimm	der Gesuchte	P11	Gästezimmer	Seite 9
Saperlaus	Knecht	–	Stallungen	Seite 45
Silaleth	Tochter der Gräfin	P18	Kinderzimmer	Seite 44

Burg Nordvest



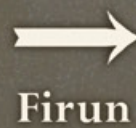
Palas



Bergfried



Wachstube



Firun



20 Schritt

AVENTURIEN

NEUE BANDE & URALTER ZWIST

Tiefer Hass entzweit die Bewohner der Streitenden Königreiche seit Menschengedenken. Ein gewagtes Bündnis soll dies nun ändern und die Versöhnung einläuten. Alle Hoffnungen ruhen daher auf der Hochzeit, die dieser Tage in Joborn gefeiert wird, der unkämpften Grenzstadt am Ornib. Doch das Misstrauen ist groß und längst nicht jeder in Nostria und Andergast sehnt sich nach Frieden.

Sollte das Bündnis scheitern, droht ein Blutvergießen, wie es die Region schon lange nicht mehr gesehen hat. Als zu allem Überfluss dann auch noch die Braut verschwindet, steht den Helden eine Reise durch die Streitenden Königreiche bevor, die sie mit verwunschenen Wäldern und den rauschenden Wassern des Ingvalls konfrontiert. Das Schicksal der Streitenden Königreiche liegt in den Händen eurer Helden, und all ihr Können ist gefragt, um einen weiteren Krieg zwischen den Reichen abzuwenden.

Dies ist das Begleitabenteuer zur Regionalspielhilfe **Die Streitenden Königreiche**, welche euch das Spielsetting in **Nostria und Andergast** detailliert vorstellt.



Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3-5 romantisch veranlagte Helden

Genre: Abenteuergeschichte
Voraussetzungen: Heimlichkeit, wehrhafte und naturerfahrene Helden
Ort: Joborn, Nordvest, der Ingvall im Nost-risch-Andergastischen Grenzgebiet, der Wald
Zeit: ab 1040 BF
Komplexität (Spieler/Meister): gering / mittel
Erfahrung der Helden: erfahren bis kompetent

Wichtige Fertigkeiten:

Kampf ◆◆◆◆
 Körpertalente ◆◆◆◆
 Naturtalente ◆◆◆◆
Lebendige Geschichte ◆◆◆◆

Zum Spielen werden neben der passenden Regionalspielhilfe lediglich das **DSA5-Regelwerk** sowie der **Aventurischen Almanach** benötigt. Alle weiteren Informationen zum Erleben der Abenteuer wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

US25311PDF