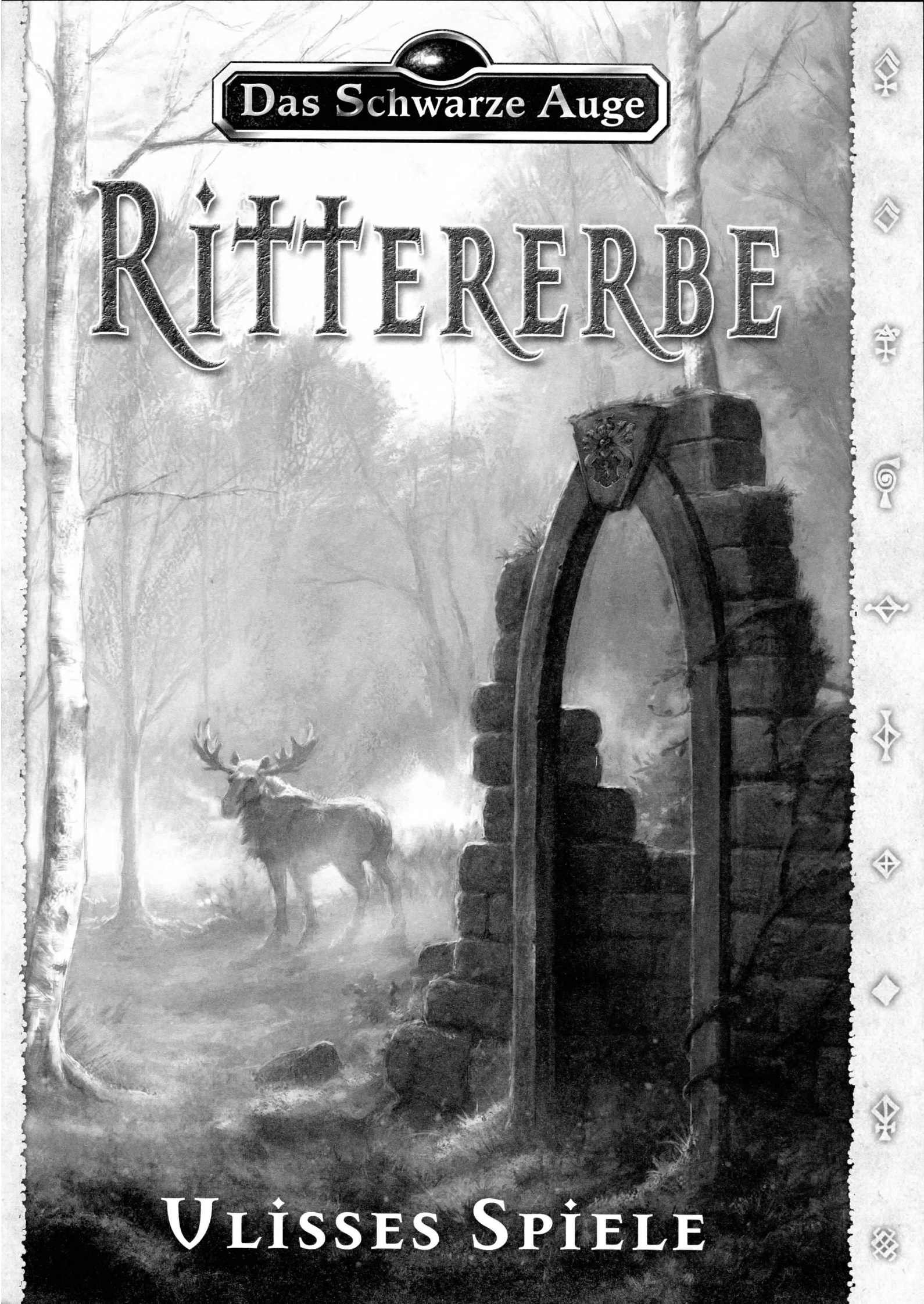


RITTERERBE



Das Schwarze Auge



Das Schwarze Auge

RITTERERBE

ULISSES SPIELE

AVENTURIEN®

VLRICh KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



GESAMTREDAKTION

THOMAS RÖMER

LEKTORAT

CHRISTIAN LÖNSING, THOMAS RÖMER

COVERBILD

ALAN LATHWELL

UMSCHLAGEGESTALTUNG

VND GRAPHISCHE KONZEPTION

RALF BERSZUCK

SATZ VND LAYOUT

360 GRAD MEDIENDESIGN

CHRISTINE SCHMIDT-SCHOOLMANN

INNENILLUSTRATIONEN VND KARTEN

ZOLTAN BOROS/GABOR SZIKSAI, CARYAD,

FANGORFI, FLORIAN STITZ, SABINE WEISS, KATHRIN LIEB

Copyright © 2008 by Significant GbR

für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,

by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,

insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung

auf photomechanischem oder ähnlichem Wege

nur mit schriftlicher Genehmigung von

Ulisses Spiele GmbH, Waldems

Printed in Poland 2008

ISBN 978-3-940424-34-1

Das Schwarze Auge

RITTERERBE

EINE DSA-ANTHOLOGIE
MIT 4 ABENTEUERN IM BORNPLAND
FÜR DEN MEISTER UND 3 BIS 6 EINSTEIGER-
BIS ERFAHRENE HELDEN

REDAKTION: OLIVER BAECK

AUTOREN/AUTORINNEN:

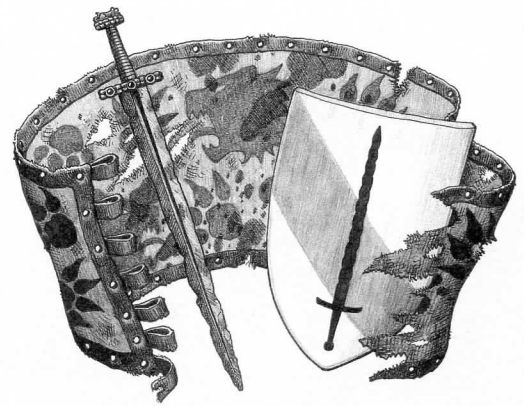
CHRISTIAN HELLINGER, DANIEL HEßLER,
INGOLF KARKOSCH, KATHRIN LIEB UND CHRISTINA WEIMANN

MIT DANK AN:

LARS FEDDERN, DEN TREUEN PALADIN

İNHALT

VORWORT	5
ZEICHEN DER VERGÄNGLICHKEIT	7
DAS ABENTEUER	7
KAPİTEL 1: DRACHENSCHÄTZE	9
KAPİTEL 2: DURCH DIE HOHEMARK	11
KAPİTEL 3: ANKUNFT İN NEU-DRACHENSTEIN	16
KAPİTEL 4: DER FLUCH VON DRACHENSTEIN	19
KAPİTEL 5: RUINEN İM WALD	21
KAPİTEL 6: ZEICHEN DER VERGÄNGLICHKEIT	27
KAPİTEL 7: DASS DIE LIEBE İST STÄRKER ALS DER TOD	30
ANHANG: PERSONEN UND ARTEFAKTE	31
BAUERPFÄNGER	34
DIE FLUCHT	41
ANKUNFT İM TAL	49
AUSKLANG	53
ANHANG: PERSONEN	53
SCHLEIER DER UNWISSENHEIT	57
UNTERWEGS MIT ALWIN K. WIPPLÜGLER	59
KUNST UND KREMPEL	62
LANGFINGER	67
HINTERHER	75
DRAMATIS PERSONAE	77
DIE BRAUT DES BRONNJAREN	82
BRAUTSCHAU	86
BRAUTRAUB	88
DER WALD	91
BRAUTDILEMMA	94
DRAMATIS PERSONAE	98
KOPIERVORLAGEN	100





VORWORT

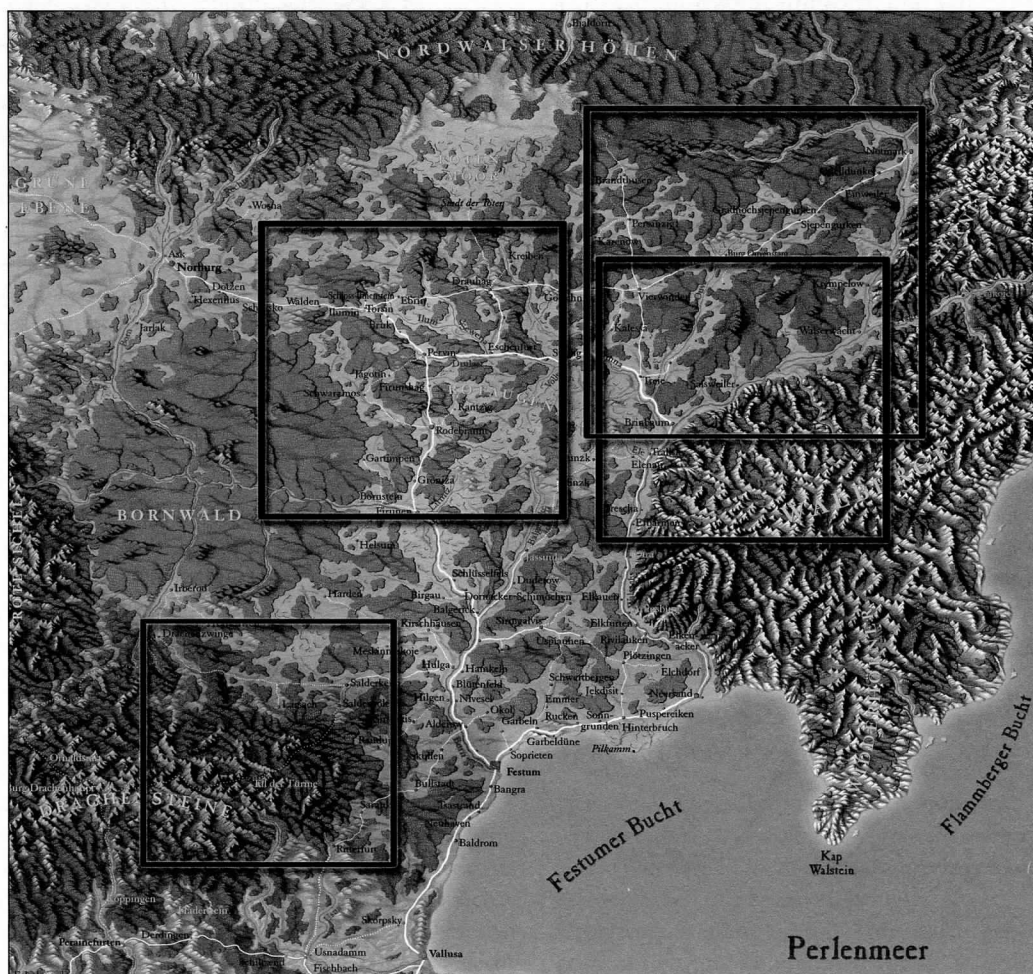
Willkommen im Bornland! **Rittererbe** ist die Abenteuersammlung zur Regionalspielhilfe **Land des Schwarzen Bären** und wird Sie tiefer in das Land an Born und Walsach geleiten. Die Themen, die in der Spielhilfe dargestellt wurden, sollen hier in ihren verschiedenen Facetten beleuchtet werden.

Der Name "Rittererbe" ist dabei natürlich Programm. Eine Anthologie im Bornland ohne Abenteuer zu den Theaterrittern wäre schlechterdings unvorstellbar. Darum werden Ihre Helden in verschiedenen Szenarien dieses Bandes über Hinterlassenschaften des berühmten Ordens stolpern – mal im Zentrum der Geschichte, mal eher am Rande.

Diese Auftritte 'am Rande' sollten Sie nicht vernachlässigen. Denn eines soll hier einmal ganz ausdrücklich betont werden: das gesamte Bornland, wie es sich Ihnen in der Spielhilfe präsentiert, ist 'Rittererbe'. Fast alles, was das heutige Bornland ausmacht – soweit es die Sicht der Menschen betrifft –, geht auf den Einfluss der Theaterritter zurück. Dem Erbe des Ordens begegnet man buchstäblich auf Schritt und Tritt: in so gut wie jeder Ortschaft gibt es mindestens ein Gebäude (ob nun sorgsam erhalten oder als verwitterte Ruine), auf dem der schreitende Löwe prangt, das Wappentier des Ordens. Jede Bronnjarenfamilie, die etwas auf sich hält (also jede ...), kann auf echte

oder vermeintliche Wurzeln in der Besiedlungszeit verweisen. Die stolze Berufung auf das heldenhafte Erbe der Ritter ist den Bornländern in Fleisch und Blut übergegangen.

Diese Selbstverständlichkeit und Alltäglichkeit seien Ihnen deswegen ans Herz gelegt, weil sie einen rollenspielerischen Sinn haben. Zum einen sollen sie Ihnen dabei helfen, einen Charakter aus dem Bornland – ob nun Bronnjarenspross oder Leibeigenenkind – mit Leben zu erfüllen. Zum anderen hat es finstere Zeiten und düstere Strömungen im Orden gegeben, was aber inzwischen zum größten Teil in Vergessenheit geraten ist. Dies sollten Sie als Spielleiter berücksichtigen, indem Sie sich nicht direkt auf diese dunkle Seite stürzen, sondern eine geeignete rollenspielerische 'Fallhöhe' erschaffen, indem Sie zunächst nur die glänzende Oberfläche zeigen. Erst wenn die Helden eine große Sympathie oder zumindestens Respekt für die Theaterritter entwickelt haben, sollten Sie den Vorhang lüften und die Oberfläche mit ein paar hässlichen Schrammen versehen. Nur so stürzen Sie die Helden in den für die Charakterdarstellung reizvollen Zwiespalt, dass sie an einem für sie selbst prägenden Teil der Geschichte und womöglich ihres Selbstverständnisses rütteln müssen. Probieren Sie es aus!





Auch die anderen Themen der Spielhilfe werden Sie in den unterschiedlichsten Zusammenstellungen wiederfinden: Norbarden und Goblins, Bronnjaren und Leibeigene, Handel und Wandel ... und nicht zuletzt das beginnende 'Erwachen' dieses urtümlichen Landstrichs – ein mysteriöser Vorgang, der hier nur angedeutet wird und dessen weitere Entwicklung kaum abzusehen ist.

Besonders ans Herz gelegt sei Ihnen die Darstellung des Themas Leibeigenschaft – kaum etwas prägt die soziale Struktur des Bornlandes und damit den Hintergrund aller Abenteuer so deutlich. Auf seinem eigenen Land ist ein Bronnjar allmächtig – die Spieler werden sich mitunter an dieser Unantastbarkeit reiben müssen. Ein Szenario in diesem Band (nämlich **Bauernfänger** von Christina Weimann und Ingolf Karkosch) richtet sich explizit an unfreie Helden, in fast allen anderen Beiträgen ist es aber ebenso möglich, zumindest einzelne leibeigene Charaktere in die Gruppe einzugliedern. Übrigens: Auch wenn das Bornland zu weiten Teilen aus Wildnis besteht, Rollenspiel bedeutet Interaktion, und diese wiederum verlangt einen Gegenüber für die Helden. Deswegen spielen alle Szenarios an – wenn auch mitunter recht abgelegenen – Orten, an denen Menschen siedeln.

Das bereits genannte Abenteuer **Bauernfänger** hat dabei einen eher geradlinigen Plot und ist deswegen auch für weniger erfahrene Meister geeignet. Es führt die Gruppe vom kleinen Ort Hollerskoje am Oberlauf des Walsachs hinein ins Überwals. **Die Braut des Bronnjaren** von Christian Hellinger spielt in Jagotin am Rande des verwunschenen Bornwaldes. Dieses Szenario bietet eine Reihe an Handlungsvarianten, liefert dem Meister aber die nötigen Hilfestellungen, um auf die Entscheidungen seiner Spieler eingehen zu können. Die übrigen Abenteuer hingegen stellen durchaus höhere Anforderungen an den Spielleiter. **Zeichen der Vergänglichkeit** von Kathrin Lieb lässt einen alten Norbardenfluch wieder aufleben, **Schleier der Unwissenheit** von Daniel Heßler ist eine muntere Hatz nach einem magischen Artefakt – mit einem düsteren Hintergrund. Diese beiden Szenarien bieten dem Meister und seiner Runde jeweils größtmögliche Freiheit für ihre Aktionen: mit ihren Handlungen beeinflussen die Helden den Verlauf der Abenteuer maßgeblich und eröffnen damit die gesamte Spanne

zwischen einem großartigen Erfolg und einer schmachlichen Niederlage. Natürlich finden Sie in diesem Band alle Informationen, die Sie als Spielleiter benötigen. Weitere Hilfsmittel wie zusammengefasste Namenslisten usw. – für die der Platz hier leider nicht ausreicht – stehen auf www.dasschwarzeauge.de zum Download bereit.

QUELLENVERWEISE

Verweise auf andere DSA-Publikationen sind in Fettschrift gehalten. Dabei werden folgende Abkürzungen verwendet:

GA	Geographia Aventurica
LCD	Liber Cantiones Deluxe
Bär	Land des Schwarzen Bären
SRD	Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen
WdH	Wege der Helden
WdG	Wege der Götter
WdS	Wege des Schwerts
WdZ	Wege der Zauberei
ZBA	Zoobotanica Aventurica

Egal, wie die Abenteuer in diesem Band enden – die Geschichten sind damit noch lange nicht vorbei. Die Autoren bieten Ihnen Anregungen für 'Lose Fäden' – also Vorschläge für Szenarien, die sich aus den hier beschriebenen Ereignissen fortspinnen lassen. Damit kann jeder einzelne Beitrag in dieser Anthologie den Beginn einer Kampagne im Bornland darstellen – nicht unbedingt mit weltbewegenden Ereignissen, aber mit den Heldentaten, die man vor seiner eigenen Haustür vollbringen kann. Die Schauplätze und Figuren der hier vorgestellten Abenteuer stehen dabei zu Ihrer freien Verfügung – wenn die Redaktion künftig selbst einige der hier beschriebenen losen Fäden aufgreift und verknüpft, wird das jedenfalls an anderen Orten sein. Und nun viel Freude bei der Suche nach dem Rittererbe!

Leipzig, im September 2008
Oliver Baeck





ZEICHEN DER VERGÄNGLICHKEIT

EIN ABENTEUER VON KATHRIN LIEB

Magnus, Chris und Scholli gewidmet, den Testspielern der Protoversion, mit Dank für manche Sternstunde des Rollenspiels. Für Kritik und Anregungen danke ich Daniel Heßler, Stephanie von Ribbeck, Dom Wäsch, Chris Gosse und Florian Bauch

Thema: Archäologie-Abenteuer, Geistergeschichte

Stichworte zum Abenteuer: Die Helden machen sich auf die Suche nach dem Grab eines Theaterritters und werden mit der düsteren Vergangenheit einer Norbardensippe konfrontiert.

Ort: Festum, Hohemark, Drachensteine

Zeit: Travia eines beliebigen Jahres

Helden: klassische Abenteuerer, Gelehrte und Entdecker, ein Magiebegabter von Vorteil

Erfahrung: Einsteiger bis Erfahren

Komplexität Spieler/Meister: mittel bis hoch / hoch

DAS ABENTEUER

HINTERGRUND

Im vorliegenden Abenteuer geraten die Helden auf die Spur der Theaterritter, die vor etwa 800 Jahren den Weiler Drakenstein auf der Asche eines von ihnen niedergebrannten Norbardendorfs errichteten. Drei Norbardenschwestern entkamen: *Fagrisa*, *Imja* und *Mija Larsinnen*. Die älteste, Fagrisa, schwor Rache und bereitete mit Hilfe ihrer Schwestern und unter dem Schutz einer Goblinsippe ein tödliches Ritual vor: Glyphenmagie sollte dem Dorf der Theaterritter langsam alles Leben entziehen. Es kam immer wieder zu Scharmützeln zwischen Theaterrittern und Goblins, zudem zogen die Ritter den Zorn eines Höhlendrachen auf sich. Als die Ritter Imja bei der Vorbereitung des Rituals erwischten und sie und die Goblins in die Berge verfolgten, griff der Drache an. Erst die Zauberei Fagrisas und der Goblinschamanin konnten ihn besiegen. Viele Goblins und alle Theaterritter ließen in dem Kampf ihr Leben. Alle, bis auf den Anführer *Ailgur Ornald von Drakenstein*. Dieser wurde von der jüngsten Schwester, Mija, heimlich gesund gepflegt, denn das Mädchen hatte sich in den stattlichen Krieger verliebt und versuchte, ihn mit ihren Zaubersprüchen für sich zu gewinnen. Als sie erkannte, dass er sie niemals ehrlich lieben würde, ließ sie ihn schweren Herzens ziehen, schenkte ihm aber eines der Bernsteinamulette, die Fagrisa für jede Schwester angefertigt hatte, damit diese vor der Auswirkung des Rituals geschützt wären. Ailgur kehrte zurück nach Drakenstein und wurde fortan als Drachentöter und Held angesehen, auch wenn er nie über die Geschehnisse in den Bergen sprach. Als Mija merkte, dass sie ein Kind von Ailgur erwartete, versuchte sie ein letztes Mal, seine Liebe zu gewinnen, wurde aber von den Dörflern, welche die 'Hexenweiber' fürchten gelernt



hatten, grausam getötet. Fagrisa beendete ihr Ritual, und wann immer Ailgur dem Dorf fern war, wirkte der Fluch, der das Element Humus aus dem Dorf bannte – und damit zu Verfall und Siechtum führte. Bald glaubte Ailgur, seine Göttin erzürnt zu haben, und verbrachte den Rest seines Lebens betend unter einer jungen Eiche im Dorf. Sein Bernsteinamulett verhinderte das Fortschreiten des Zaubers – bis zu dem Tag, an dem sein Grab geplündert wurde.

WAS BISHER GESCHAH

Der Archäologe *Pettar Muselken* vom Drachenmuseum in Festum machte sich mit drei Gehilfen auf die Suche nach dem Grab des frommen *Ailgur Ornald*, in der Hoffnung, dessen 'Drachenamulett' zu finden. Seit Monaten erforscht er die Ruinen rund um Neu-Drakenstein, doch es waren seine Gehilfen, die ohne sein Wissen den Eingang zur Gruft entdeckten, das Grab plünderten und sich mit den Schätzen aus dem Staub machten. Auch das Bernsteinamulett entwendeten sie – wodurch nicht nur der alte Fluch zu wirken begann, sondern auch Mijas Geist aus der Gruft getrieben wurde.

ABENTEUERVERLAUF

Die Helden werden vom Drachenmuseum in Festum angeworben, dem Archäologen *Pettar Muselken* Brieftauben und Werkzeug in die Drachensteine zu bringen und ihm einige Zeit bei der Arbeit zur Hand zu gehen.

Unterwegs werden sie mit Vorurteilen gegenüber Norbarden konfrontiert und können sich auf die Seite der Norbardensippe



Larsinnen stellen oder das Misstrauen der Landbevölkerung teilen. Sie erfahren etwas über *Fagrisa*, die mächtige Ahnin der Larsinnens, und über Ailgur Ornald, der in der Gegend als Heiliger verehrt wird.

Schließlich erreichen die Helden Neu-Drakenstein und helfen Pettar bei seinen Ausgrabungen. Bald wird deutlich, dass etwas in dem Dorf nicht stimmt: Kinder verunglücken, Bäume sterben, Wunden heilen nicht. Nachts liegt ein geisterhafter Nebel über dem Dorf, und die Helden werden von *Mijas* rastloser Seele heimgesucht. Die Dörfler sind sich sicher, dass das taubstumme Mädchen *Danja* – selbst Halbnorbardin – an den Unglücksfällen schuld ist. Die Lage spitzt sich zu; auch das Leben der Helden gerät in Gefahr – doch wenn sie das Dorf verlassen, wird nichts *Danja* vor dem Hass der Neu-Drakensteiner beschützen.

Durch ausgegrabene Relikte der Theaterritter, Hinweise des Geistes und die Überlieferungen der Goblinschamanin *Gari-guuna* geraten die Helden auf die Spur der drei Larsinnen Schwestern und der Zauberglyphen, deren Macht alles Leben im Dorf gefährdet. Gerade als die Helden sich anschicken, die Glyphen unschädlich zu machen, tauchen die Larsinnens auf, die Pettars Gehilfen das Bernsteinamulett abgekauft haben und so das Dorf ihrer Ahnen ausfindig machen konnten. Nur wenn die Helden eine Eskalation des Streits zwischen den Norbarden und den Dörflern verhindern, können sie rechtzeitig die Glyphen zerstören. Angeheizt wird der Konflikt durch die Furcht der Neu-Drakensteiner vor dem Totengeist und die Verdächtigungen gegen *Danja* und schließlich die Helden selbst. Deren Aufgabe ist es, die Glyphen zu zerstören, den Streit beizulegen und *Mijas* Seele Frieden zu schenken.

AUSWAHL DER HELDEN

Das Abenteuer richtet sich an eine 'klassische' Abenteuergruppe. Besondere Situationen bieten sich für Norbarden, Gelehrte, Entdecker oder Grabräuber, für Wildniskundige, Magiebegabte, Rondra-Gläubige, Peraine-Geweihte, Boroni und alle, die in irgendeiner Weise Geistern nahe stehen oder von diesen beeinflusst werden. An Fremdassen sind Elfen, Zwerge und gruppenkompatible Goblins denkbar (auch wenn letztere im Bornland wenig Rechte genießen und bestenfalls als Diener der Menschen vor Gewaltattacken sicher sind). Es

ist von Vorteil, wenn sich mindestens ein Zauberkundiger in der Gruppe befindet.

Sorgen Sie dafür, dass die Helden eine persönliche Motivation haben, den Auftrag anzunehmen oder später im Abenteuer zu verbleiben: Ein Rondrianer will mehr über den Theaterorden herausfinden, ein Hesinde-Geweihter befasst sich mit der Geschichte der Norbarden, ein Bornländer hat Verwandte in Neu-Drakenstein oder stammt als Leibeigener selbst von dort.

HINWEISE ZUR DARSTELLUNG

Das Abenteuer ist im Hauptteil modular aufgebaut, daher kommt es auf eine atmosphärisch dichte Gestaltung an:

- Bereiten Sie das Abenteuer gründlich vor, machen Sie sich Notizen zu dem von Ihnen bevorzugten Handlungsablauf.
- Beschreiben Sie Details frühzeitig: Erwähnen Sie z.B. den kahlen Kirschbaum rechtzeitig, bevor er blüht. Machen Sie auf die Flaschenzüge an den Häusern aufmerksam, ehe der kleine Irjan durch einen tödlich verletzt wird. Lassen Sie die Okolskis oft um die Genesung ihres Sohnes Alef beten und die Gebete dann scheinbar erhört werden, als es ihm durch das heilkräftige Brunnenwasser besser geht.
- Verleihen Sie den Dörflern Eigenheiten und konkrete Ziele und lassen Sie die Helden möglichst lange argwöhnen, einen menschlichen Widersacher zu haben, indem Sie die Dörfler die Aktionen der Helden (bewusst oder unbewusst) behindern lassen. Stellen Sie *Danja* als unschuldiges Kind und dann doch wieder unheimlich und höchst verdächtig dar.
- Binden Sie Spieler wie Helden emotional durch das Schicksal *Danjas* und das Leiden ihnen lieb gewordener Dörfler sowie durch eigene, durch den 'Fluch' verursachte Verluste.
- Sorgen Sie durch passende Musik und (möglichst bläuliches) Dämmerlicht für eine beklemmende, trostlose Atmosphäre. Verzichten Sie auf die üblichen Witze und raschelnde Chipstüten und spielen Sie die Ängste der Helden (oder auch Spieler) an. Beschreiben Sie den allgegenwärtigen Verfall und die spürbare Präsenz des Todes.





KAPITEL I: DRACHENSCHÄTZE

FESTUM

Das Abenteuer beginnt eines Morgens Anfang Travia auf dem Großen Markt in Festum.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der kühle Wind vertreibt den Morgennebel, drängt die weißen Schwaden zum Meer zurück. Allmählich gewinnt die Sonne an Kraft, lässt die gekalkten Fassaden der Fachwerkhäuser in mattem Gelb erstrahlen. Das Rufen der Bauern und Krämer, die auf dem Großen Markt von Festum ihre Waren anpreisen, hallt von den Wänden wider. Es müssen Hunderte Menschen sein, die sich durch die Tisch- und Wagenreihen schieben, und doch wirken sie auf dem riesigen Platz verloren. Hölzerne Karren rumpeln über das Kopfsteinpflaster, beladen mit Fässern und Säcken. In den Rinnsteinen am Rand des Platzes kehren Goblins den Unrat zusammen und fluchen leise über die Möwen und die zwei Bettelweiber, die sich um die Fischreste in der Gosse streiten.

Vor dem Marktgericht, von dem das Nordende des Platzes beherrscht wird, gerät ein Kaufmann in Streit mit einem Gardetrupp, der streng darüber wacht, dass niemand seine Bude zu nah an den Weißfilmen errichtet, deren goldene Kronen soeben mit Lampions geschmückt werden. Wie eine gleißende Lanze trifft ein Lichtstrahl die Figur, die den Brunnen in der Mitte des Platzes ziert: Ein bronzenener Drache, der sich lautlos im Todeskampf aufbäumt und Wasser aus zahlreichen Wunden verspritzt.

Fünf Kinder spielen am Brunnenrand, ein Mädchen spricht einen Abzählvers, hält immer wieder inne, um Holzschwerter an die übrigen Kinder zu verteilen, bis nur noch ein plumper Knabe in pelzbesetztem Wams übrig ist. Das Mädchen nimmt einen ausgehöhlten Kürbis vom Brunnenrand auf, aus dem zwei Stöcke wie Hörner ragen und an dessen Seiten Stofflappen wie Ohren herabhängen. Sie hält dem Jungen den Kürbis hin, der schüttelt den Kopf, wird aber von den anderen Kindern geschubst, bis er sich schließlich den Kürbis über den Kopf stülpt. Lachend schlagen die Kinder sich auf die Schenkel, doch als der Knabe fortläuft, stürzen sie sich auf ihn und dreschen mit den Holzschwertern auf ihn ein, bis er zu Boden fällt. Ein elfjähriger Junge mit hübschem Gesicht und halblangem, schwarzen Haar setzt sich rittlings auf den Rücken des schreienden Kindes, während die anderen an dessen Kleidern zerren. Immer wieder rufen sie:

*»Festo flößt das Gift dir ein,
Ornald trinkt dein Blut wie Wein,
Frommer Ailgur hackt dich klein,
Irjan nimmt dir Kopf und Bein –
Du wirst der tote Drache sein.«*

Unabhängig davon, ob die Helden eingreifen oder nicht, erscheint bald ein sechzehnjähriges Mädchen mit ausrasiertem Mittelscheitel und langen schwarzen Zöpfen (*Obanja Larsin-*

nen) und zerzt den Peiniger des Jungen von diesem weg. "Wann kommst du wieder, *Mjesko*?" rufen die Kinder. "Im Frühjahr", antwortet er, während ihn das Mädchen, das ihm entfernt ähnlich sieht, schimpfend fortzieht.

Die Gardisten treiben die Kinder auseinander, als ein Herold auf einem Fass vor dem Brunnen Position bezieht und – nach weiteren Stadtnachrichten – mit lauter Stimme verkündet:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Der hochgelehrte Herr Vagor tut kund und zu wissen, dass das Drachenmuseum zu Festum noch immer nach wackeren Frauen und Männern sucht, die bereit sind, sich im Namen der Wissenschaft in seine Dienste zu stellen. Freiwillige mögen sich bei Frau Ouwensen im Museum melden."

DAS DRACHENMUSEUM

Falls die Helden sich nicht von sich aus zum Museum begeben, werden sie später von *Tineke Ouwensen* in einer Schenke angeworben, da man noch immer keine passenden Bewerber gefunden hat.

Das Drachenmuseum (**Bär 96**) ist ein schlichtes Haus, dessen Wände mit Bildern von Drachentötern bemalt wurden und an dessen Ecken steinerne Lindwurmäuler Wasser auf die Straße speien, wenn es regnet. Die Eingangshalle wird von Säulen gestützt, die von den Statuen berühmter Drachentöter geziert sind. Dort hat sich bereits eine lange Schlange gebildet. Viele der Wartenden sind Tagelöhner, Söldner und Abenteurer, manche werden von den beiden Wächterinnen gleich wieder vor die Tür gesetzt. Wer sich die Zeit vertreiben möchte, kann für 1 Groschen das Museum besichtigen und für 3 Deut eine Führerin engagieren.

Ausstellungsstücke

Im Museum sind Beutereste aus Drachenhorden (u.a. die kobaltblaue Rüstung eines Ritters des Drachenordens), Folianten mit Drachensagen und Trophäen berühmter Drachentöter ausgestellt. Hinzu kommen Gemälde bornischer Drachentöter (z.B. Ritter *Festo Firdayon von Aldyra*, Fürst *Ornald Drachenzwinger*, Ritter *Ailgur Ornald von Drakenstein*, Graf *Irjan von Irberod*) und eines des Großmagiers und Drakologen *Pher Drodont* mit seinem Buch 'Compendium Dracomagia', weiterhin Karfunkelsteinreplikate, fantasievolle Zinn- und Bronzeminaturen sowie Erinnerungsstücke aus dem Besitz verschiedener Adelsfamilien, die irgendwann einmal einen Drachentöter zu ihren Ahnen zählten. Als besondere Ausstellungsstücke des Museums galten einst zwei echte Karfunkelsteine sowie das Skelett eines Perldrachen. Unglücklicherweise wurde das mühsam zusammengesetzte Skelett vor einigen Jahren von unvorsichtigen Besuchern zerstört, und es ist Vagor bis-



lang nicht gelungen, es wieder vollständig zusammenzufügen. Die Karfunkelsteine wurden etwa zur selben Zeit bei einem Einbruch gestohlen. Die beiden Expeditionen, die kurz darauf ausgesandt wurden, neue Exponate zu beschaffen, gelten seither als in den Drachensteinen verschollen. Mehr über Drachen und Drachentöter finden Sie u.a. in **ZBA 47ff., 80ff. und Angroschs Kinder, Seiten 42ff.**

DER AUFTRAG

In einem mit Schriftstücken, Tierschädeln und Ausrüstungsgegenständen vollgestopften Studierzimmer werden die Helden vom Prinzipal des Museums, *Vagor*, einem Verständigungsmagier und Kulturforscher, und der Expeditionsleiterin, *Tineke Ouwensen*, empfangen. Während *Vagor* der typische, etwas verkopfte Gelehrte ist, der die wissenschaftliche Herausforderung des Auftrags betont (er hat eine Abhandlung zu Drachen verfasst: **ZBA 80**), spricht *Tineke*, eine große, kräftige Frau mit blonden Zöpfen, mehr die Abenteuerin in der Gruppe an: "Wir sind ein Museum, also kommt nicht ohne Fundstücke oder wenigstens eine gute Geschichte zurück, die Leute wollen etwas zu sehen und zu hören haben."

Die Helden werden gebeten, dem Archäologen *Pettar Muselken* einen Käfig mit Brieftauben, ein Schnapsfässchen und Werkzeug nach Neu-Drakenstein zu bringen, einem Frondorf des Salderkeimer Fürsten. Bis zum Wintereinbruch sollen sie ihm dort noch einige Wochen bei der Suche nach dem Grab und den Hinterlassenschaften des Heiligen Ailgur zur Hand gehen, da sich *Pettars* drei Gehilfen vor wenigen Tagen aus dem Staub gemacht hätten.

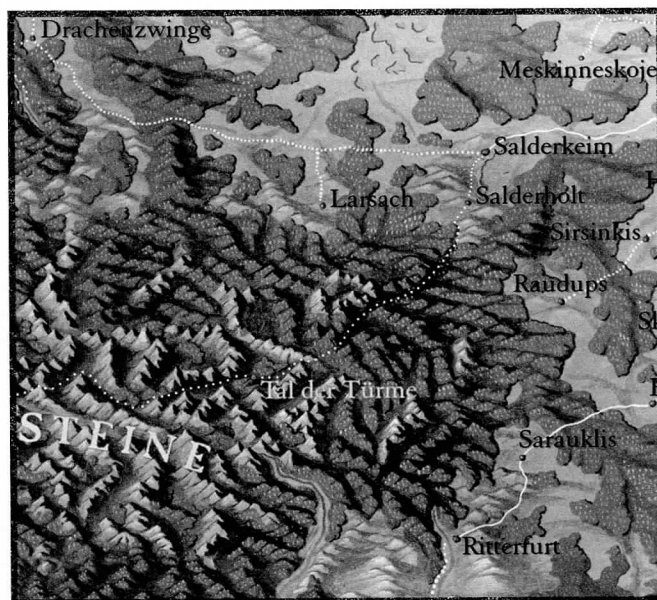
Belohnt werden die Helden nach ihren Fähigkeiten und Bedürfnissen mit etwa 10 bis 20 Silbergroschen pro Person. Für die spätere Unterstützung *Pettars* bekommen sie 2 (Handlanger), 8 (Magier, Söldner) bzw. 10 (archäologisch vorgebildete Gelehrte etc.) Groschen am Tag und einen Wochenlohn im Voraus. Weitere Anreize dürften pure Entdeckerlust, hesindegefälliger Wissensdurst oder die Aussicht auf Beute sein.

Wird man sich handelseinig, bekommen die Helden (am nächsten Morgen) Taubenkäfig, Werkzeugkiste, Schnapsfässchen und ihren Lohn ausgehändigt, sowie ein Packtier: *Galopper*, ein älteres Maultier mit rostrotem Fell, das gerne mal stehen bleibt, um Grasbüschel oder Blätter zu fressen, allerdings eine ausgeprägte Angst vor Hunden hat und dann kaum noch zu halten ist.

AUFBRUCH

Die Helden reisen am Born entlang von Festum nach Hulga und von dort aus durch die Wildnis über Salderkeim nach Larsach. Neu-Drakenstein liegt einen Tagesmarsch südwestlich von Larsach. Die Reise bis Hulga (etwas mehr als zwei Tagesmärsche) verläuft ereignislos. Das Wetter ist gut, nur *Galopper* stellt sich manchmal quer, und es darf auf *Tierkunde*, *Abriechen* oder *Reiten* gewürfelt werden. Mindestens ein Mal sollte das sonst so sture Maultier sich vor einem Hund erschrecken und durchgehen. Fahren über den Born gibt es bei

Alderow sowie von Nivesel nach Hilgen (220 EW) und von Hamkeln nach Hulga (250 EW). Am Westufer ist die Reise wesentlich mühsamer als auf der gut ausgebauten Straße am Ostufer.



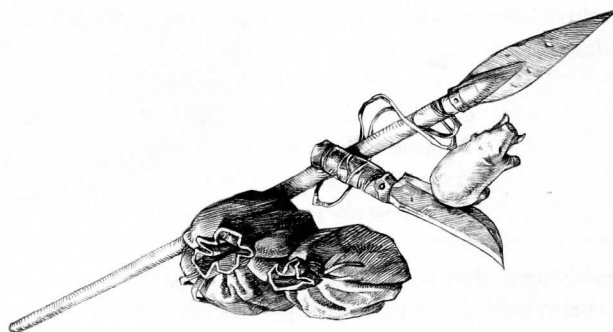
HULGA

In Hulga ist gerade Markt. Die Helden begegnen einem wütenden Händler, der behauptet, von einer Norbardensippe übers Ohr gehauen worden zu sein. Zum halben Preis hätten sie ihm seine Waren abgefeilscht, wenn da keine Magie mit im Spiel gewesen sei! Die Helden werden reichlich mit Vorurteilen konfrontiert:

- "Die Norbardininnen sind Hexenweiber, die haben nur Böses im Sinn und quälen Mensch und Tier zur Freude."
- "Wenn du dich mitten in der Wildnis mit unnützem Tand wiederfindest, den du nie haben wolltest, sind dir wohl norbardische Händler begegnet."

- "Die Norbarden beschwören Schlangen und beten Bienen an, aber den Göttern zollen sie keinen Respekt."

Man warnt die Helden, alles Nötige hier einzukaufen, da es außer in Salderkeim keinen Markt mehr gebe und dort verkaufe man nur "frommen Tand".





KAPITEL 2: DURCH DIE HOHEMARK

Von Hulga nach Salderkeim sind es bei gutem Wetter zwei Tagesreisen zu Fuß, von Salderkeim bis Larsach zweieinhalb. Von Larsach bis Neu-Drakenstein braucht man einen Tag. Beritten oder mit der Kutsche ist man insgesamt etwa anderthalb Tage früher in Larsach, bei schlechtem Wetter kann es länger dauern.

GOBLINÜBERFALL

Das Wetter verschlechtert sich allmählich, der Himmel zieht zu, es beginnt zu nieseln. In einem Waldstück, knapp 15 Meilen hinter Hulga, kommt es zum Überfall auf die Gruppe. Aufmerksame Helden (*Gefahreninstinkt/Sinnesschärfe*) können Spuren oder Anzeichen der versteckten Goblins entdecken, ehe diese aus dem Gebüsch hervorspringen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unter den weit über den Weg ragenden Baumkronen herrscht ein graugrünes Zwielicht. Monoton tröpfelt der Regen auf das Blätterdach und benetzt eure Haare und Umhänge. Wieder einmal ist Galopper stehen geblieben, um die Blätter eines jungen Eichbaums abzurupfen. Plötzlich aber wendet er den Kopf, verharret einen Moment stocksteif – reißt sich dann los und trabt vorwärts. Jetzt hört ihr es auch: Da hat ein Hund gekläfft. In diesem Moment wird ein Seil vor euren Füßen hochgerissen, und aus dem Unterholz springen mehrere rotpelzige Goblins hervor, bewaffnet mit Speeren und Knüppeln, und versperren euch den Weg. Ein über und über mit Vogelfedern und Tierknochen behangener Goblin baut sich furchtlos vor euch auf. „Halt! Gruschak sagt: Zahlen oder Pfeile schießen euch!“ Ein vor euch in den Boden einschlagender Pfeil verleiht seinen Worten Nachdruck.

Die vierzehn Goblins sind nicht in erster Linie auf Gold aus. Vielmehr haben es ihnen die Waffen und Proviantbeutel der Helden angetan, besonders aber sichtbare Schmuckstücke, warme Kleidung, Decken, Zelte oder Werkzeug sowie die schmackhaften Tauben im Käfig auf Galoppers Rücken. Wenn die Helden einige auffällige Gegenstände abgeben, lassen die Goblins sie ziehen. Weigern sich die Helden dagegen, so kommt es zum Kampf. Wenn drei Goblins gefallen sind, flieht der Rest. Irgendetwas Markantes sollte den Helden während der Auseinandersetzung abhanden kommen, und sei es Galopper, der nach dem Kampf unauffindbar ist, oder der Brieftaubenkäfig, den das Tier abgeworfen hat und mit dem einem Goblin die Flucht gelingt.

Gruschak

Speer:	INI 8+W6	AT 14	PA 11	TP 1W6+2	DK N
	LeP 24	AuP 30	WS 7	MR 3	RS 3

Goblin

Speer:	INI 6+W6	AT 12	PA 9	TP 1W6+2	DK N
Knüppel:	INI 6+W6	AT 11	PA 11	TP 1W6+1	DK HN
Bogen:	INI 6+W6	FK 15		TP 1W6+3	
	LeP 18	AuP 20	WS 5	MR 2	RS 2

Hund (Firnläufer)

(will nur spielen, solange er nicht angegriffen wird)

MU 9	MR 0	LeP 14	WS 4	RS 1	AT 10
PA 0	TP 1W-4	GS 9			

NORBARDEN!

Einige Stunden nach dem Überfall treffen die Helden auf die Norbardensippe Larsinnen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Tief hängen die Wolken über den im Regengrau verschwimmenden Hügeln. Hinter euch ist bereits die Nacht hereingebrochen, nicht mehr lange, dann wird es dunkel sein. Es ist Stunden her, seit ihr das letzte Gehöft passiert habt, und die kargen Hügel zu euren Seiten bieten kaum Schutz vor der Nässe und dem beißenden Wind. Da end-

lich erblickt ihr ein Licht vor euch. Zwischen den Felsen am Wegrand stehen zwei Kastenwagen und zwei Kutschen um ein stark rußendes Lagerfeuer herum. Unter Zeltplanen, die zwischen den Wagen aufgespannt wurden, sitzen Männer und Frauen. In ihren dicken Lederjacken, von Kälte und Regen unberührt, lassen sie einen Krug kreisen, während ein Mann einem kleinen Holzkasten mit vielen Saiten eine berückende Melodie entlockt und eine junge Frau dazu ein klagendes Lied singt.



DIE SIPPE

Die Helden bleiben nicht unbemerkt, und falls sie nicht selbst um Obdach bitten, bietet ihnen ein Mittdreißiger mit kahlrasiertem Schädel und lang herabhängenden Schnurrbartspitzen (*Okro Larsinnen*) einen Platz am Feuer an.

Die Sippe der Larsinnens besteht aus neun Frauen, sechs Männern und sieben Kindern. Geführt wird sie von der Muhme *Sanja* und deren greiser Tante, der *Zibilja Thesija*. Den Kindern von Sanjas älterer Tochter *Reska* und ihrem Mann *Boril* – der sechzehnjährigen *Obanja* und dem elfjährigen *Mjesko* – sind die Helden bereits auf dem Festumer Marktplatz begegnet. Obanja hat erst vor wenigen Wochen geheiratet (den schüchternen *Hamakil*) und ist mächtig stolz darauf, endlich eine erwachsene Frau zu sein. Mjesko ist ein aufgeweckter Lausub, der davon träumt, ein Ritter zu werden – sehr zum Verdruss seiner Eltern, die vergeblich versuchen, ihm zu erklären, dass die Ritter den Norbarden meist feindlich gesonnen sind.

WIEDERHOLEN IST GESTOHLEN!

Reskas Kinder sind nicht das Einzige, was den Helden bekannt vorkommt: Was auch immer die Helden während der Auseinandersetzung mit den Goblins verloren haben – und sei es Galopper –, sie finden es hier bei den Norbarden wieder. Diese haben es den Goblins vor einer Stunde abgekauft und sehen sich als rechtmäßige neue Besitzer, sind aber durchaus bereit, es den Helden für einen stolzen Preis zu verkaufen. Die Norbarden verhalten sich den Helden gegenüber ausgesprochen gastfreundlich und bieten an, dass diese mit ihnen durch die nicht ungefährliche Wildnis reisen dürfen. Bei den verlorenen Gegenständen bleiben sie jedoch unerbittlich. Charmant, aber bestimmt, beharren sie darauf, dass die Helden zahlen müssen, wenn sie die Sachen bekommen wollen. Der Magiedilettant *Okro* weiß seinem Wunsch mittels *BANNBALADIN* und *SEIDENZUNGE* Nachdruck zu verleihen. Die Helden können auf ihre Habe verzichten, sie zurückkaufen oder Streit anfangen. Bei Gewaltandrohung werden es die Norbarden nicht auf einen Kampf ankommen lassen, sondern die Gegenstand widerwillig herausgeben. Allerdings müssen die Helden dann allein weiterreisen und Sie als Meister die Ereignisse in diesem Kapitel entsprechend anpassen.

Wenn die Helden ihre Reise in Begleitung der Norbarden fortsetzen, haben sie Gelegenheit, mehr über die Geschichte der Sippe zu erfahren. Die Larsinnens sind unterwegs zu ihrem Winterlager nahe *Larsach*, um dort Sanjas jüngere Tochter *Birgat* im Hügelgrab der Sippe beizusetzen. Okros Frau erkrankte vor Jahren an einem Fieber, von dem sie sich nie erholte. Ihr einbalsamierter Leichnam liegt in einer Kiste in einem der Wagen. Zur Ausgestaltung des Sippenlebens können Sie das entsprechende Kapitel in **Bär 126** heranziehen.

DIE GESCHICHTE DER SIPPE

Eine Kriegerin, ein Söldner oder ein anderer kampferprobter Held findet in Mjesko einen neugierigen Verehrer. Seine offenkundige Bewunderung missfällt den Sippenälteren und verleitet die *Zibilja*, ihm am Lagerfeuer zum Klang der *Tamburka* eine Predigt zu halten.

Da sie *Alaani* spricht, übersetzt *Obanja* ihre Worte ins *Garethi*. (Sollte die Geschichte von einem allzu rondratreuen Helden unterbrochen werden, bekommen die Helden die Informationen später durch *Obanja*, die *Mjesko* ständig verbessert, wenn der von den Heldentaten der Theateritter schwärmt.)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

»Ein Ritter willst du sein, Mjesko? Die Ritter waren es, die unser Volk von seinem Land vertrieben. Endlich glaubten wir, zwischen *Born* und *Walsach* die verheißene Heimat gefunden zu haben, lebten in Frieden mit den *Sulak*, mit denen wir Handel trieben. Da aber kamen aus dem Westen Ritter, die sich auf ihre Donnergöttin beriefen und in ihrem Namen die *Sulak* mordeten und versklavten. Und weil sie die Zauber unserer Ahninnen fürchteten und die Macht *Heshinjas* und *Mokoschas*, die mit uns war, nahmen sie uns das Land. Wir frevelten den Göttern, sprachen sie, aber was wissen die von den Göttern, die sich Bluttausch und Gier hingeben? Es war unser Land, das sie begehrten, das sie in *Rondras* Namen raubten, und sie töteten alle, die sich widersetzen, so auch unsere Ahnen.

Einst war unsere Familie eine der einflussreichsten im Land. Unsere Ahnen lebten in mehreren Dörfern rund um *Larsach*, wo die Gräber unserer Vorfahren liegen, seit diese aus dem Königreich vertrieben wurden. Damals war es *Jascha*, die mit Weisheit, aber auch Stolz unsere Familie führte, und sie war nicht feig, wie manch andere, wollte sich nicht kampfflos ergeben, denn sie ahnte, dass das Wissen, das *Heshinja* uns vermacht hatte, verloren ginge, wenn wir uns der Anmaßung der fremden Ritter beugten. Sieben Jahre lang bot sie den Kriegern die Stirn, die der Zauberkraft unserer Ahnen nichts entgegenzusetzen hatten. Doch als die *Sulak* fielen und immer mehr Sippen sich den neuen Gesetzen unterwarfen, da schwand auch der Mut unserer Ahnen, und manche begannen zu zweifeln. Doch wer den Glauben an die Gemeinschaft verliert, verliert die Gunst *Mokoschas*, wird schwach und angreifbar. Unsere Dörfer wurden zerstört, Frauen, Kinder und Männer getötet, zuletzt brannte auch *Jascha* auf dem Scheiterhaufen. Aber sie schwor den Rittern Rache und Vergeltung!

Ihren Töchtern, *Fagrisa*, *Imja* und *Mija*, die sie in ihrer Kunst unterwiesen hatte, gelang die Flucht in die Berge, wo die *Sulak* ihnen ein Heim boten. *Fagrisa*, unsere Stammutter, sorgte dafür, dass es die Ritter leid wurden, den *Sulak* nachzusetzen, aber als ihre Schwestern getötet wurden, verging sie vor Gram und starb, ehe ihre Tochter *Julenka* alt genug war, die Lehren unseres Volkes zu empfangen. Und so wissen wir wenig über unsere Ahnen, denn *Julenka* wurde von den *Sulak* erzogen und viel Wissen ging verloren, wie ihre weise Großmutter vorausgeahnt hatte. Eins aber wissen wir, kleiner *Mjesko*: Die Ritter erlagen ihrem Hochmut, sie richteten sich selbst zu Schand, und die Priester *Praios* ließen sie brennen, wie sie unsere Mütter hatten brennen lassen. So erfüllte sich *Jaschas* Racheschwur. Einzig und ewig ist die Weisheit *Heshinjas*, ihrer Vorsehung kann sich niemand entziehen.«



OKROS GESCHICHTE

Wann immer die Wolken den Blick auf die Drachensteine freigeben, sieht man Okro, die Pfeife im Mund oder den Schnapskrug in der Hand, versonnen auf die Berge blicken. Nach und nach können die Helden seine Geschichte erfahren. Hierzu gibt es drei Möglichkeiten:

- Die Helden gewinnen Okros Vertrauen, indem sie sich als wahre Hilfe für die Norbarden erweisen: Sie ergreifen die Partei der Norbarden gegen die Bauern, wehren den Angriff des Baumdrachen ab, helfen bei den Reparaturen der Wagen und stehen den Norbarden beim Konflikt mit den Jugendlichen bei (siehe unten). Okro erzählt ihnen irgendwann bei einem Meskinnes von seiner wahren Liebe.

- Okro schweigt über seinen Hintergrund, aber Mjesko erzählt seinen 'neuen Freunden' die Geschichte – stark ausgeschmückt und immer wieder von Obanja in einer ebenfalls nicht ganz wahrheitsgetreuen Weise korrigiert.

- Okro trinkt nachts am Lagerfeuer gehörig über den Durst und erzählt die Geschichte allen Umsitzenden (vielleicht, weil eine Heldin ihn an Kreschka erinnert), was angesichts der Tatsache, dass man gerade unterwegs zum Begräbnis seiner Frau ist, einigen Unmut erweckt.

Okro gehörte einst der Sippe Lenejeff an, einer verarmten Krämerfamilie, die von Jahrmarkt zu Jahrmarkt reiste. Auf einem der Märkte waren auch die Larsinnens zugegen, und Okro, damals 17, verliebte sich in die hübsche Birgat. Die Larsinnens waren jedoch viel wohlhabender als die Lenejeffs und konnten zudem auf bedeutende Ahnen verweisen. Da aber auch Birgat sich in Okro verliebte und beide um eine Heirat ersuchten, vereinbarten Sanja Larsinnen und Okros Muhme, dass die beiden heiraten dürften, wenn Okro unter Beweis gestellt habe, dass er ein fähiger Händler sei. Dazu sollte er drei Jahre lang allein durchs Bornland reisen und sowohl seiner als auch der Larsinnen-Sippe jedes Jahr 50 Batzen überbringen. Okro willigte ein, und dank zunehmender Erfahrung (und mit Hilfe seiner magischen Begabung) gelang es ihm stets, das Geld abzuliefern. Eines Sommers aber kam er in ein Bergdorf nahe Larsach, stürzte beim Klettern, brach sich das Bein und erkrankte an Wundfieber. Drei Monate verbrachte er in dem Dorf, ehe er weiterreisen konnte, und während dieser Zeit verliebte er sich in die eigenwillige Hirtin *Kreschka Ibeleit*. Mit ihr wollte er den Rest seines Lebens verbringen, und als er das Dorf verließ, versprach er, bald zurückzukehren, um sie zu heiraten. Doch seine Sippe wollte nichts von diesen Plänen wissen. Ob er wollte oder nicht: Okro musste Birgat heiraten, obwohl er sie seit Jahren kaum mehr gesehen hatte und sie ihm fremd geworden war. Birgat, der nicht verborgen blieb, dass Okro sie nicht mehr so liebte wie früher, wurde schwermütig und kränklich und starb vor wenigen Monaten. Jetzt ist Okro frei, aber es ist 12 Jahre her, seit er Kreschka verlassen hat, und bestimmt hat sie ihn längst vergessen.

EREIGNISSE WÄHREND DER REISE

BAUMDRACHE (OPTIONAL)

Die Helden kommen an einigen wehrhaften steinernen Gehöften vorbei. Sie erfahren, dass es früher viele Drachen in dieser Gegend gab, in letzter Zeit seien diese jedoch selten geworden. Ab dem Mittag ist hoch am Himmel immer wieder ein Baumdrache zu erkennen, der dort wie ein Raubvogel seine Kreise zieht. Der Drache hat es auf die Schafe der Bauern, aber auch auf Schmuckstücke und Waffen der Norbarden oder Helden abgesehen, die er zu seinem Hort trägt. Er wird versuchen, einen Überraschungsangriff zu führen, und einen offenen Kampf gegen mehrere Gegner möglichst vermeiden. Falls die Helden ihn verfolgen – vielleicht sehen sie in ihm ein geeignetes Ausstellungsstück für das Museum – machen Hetgars Drachenjäger (s.u.) den Helden Konkurrenz bei der Drachenjagd.

Baumdrache

Vor- und Nachteile: Flugfähigkeit, Resistenz gegen Feuer

Biss/Klauen: INI 10+W6	AT 13	PA 6	TP 1W6+4	DK H
LeP 35	AuP 75	WS 7	MR 7/10	RS 4
GS 1/20	GW 11			

Besondere Kampfgregeln: Flugangriff, Sturzflug, Niederwerfen (Klauen aus dem Flug heraus, -6), Gezielter Angriff/Verkrallen, Feuerodem (1 SP/KR)

HETGARS DRACHENJÄGER (OPTIONAL)

Hetgar Wulfes, Ritter von Harden, ist ein bärtiger Krieger in aus dem Süden importierten Iryanlederrüstung, dessen muskelbepackte Arme und kahlen Schädel Drachentätowierungen zieren. Zusammen mit seinen Gefährten, der Thorwaler Söldnerin *Kundra Jorsdottir*, die ihn an Größe, Muskelkraft und Zahl der Tätowierungen noch übertrifft, dem zwergischen Geschützmeister *Ibrax, Sohn des Ibran*, der Armbrustmacherin *Dunjeschka Armbruster* und deren Geliebten, der listigen Streuerin *Alwinje Salderken*, die für das Verkaufen der Beute zuständig ist, macht er in der Hohemark Jagd auf Drachen. Der besondere Stolz der Drachenjäger ist ein von einem Norburger Apfelschimmel gezogener Wagen, auf dem eine Art Miniatur Ballista (Werte einer Hornisse vergleichbar, **Arsenal 50**) befestigt ist.

Hetgar besaß einst einen Gutshof bei Harden, den er mit seiner Schwester Irinja bewirtschaftete. Im Jahr 1020 BF wurde sein gesamter Besitz bei einem Angriff des Kaiserdrachen *Brakador* zerstört. Irinja starb in den Flammen. Gerüchte besagen zwar, Brakador sei später bei Drachenzwinge getötet worden (siehe hierzu das Abenteuer **Der Drache** aus **Von Meuchelmördern und Drachentöttern**, dem Abenteuerband aus der alten Bornland-Spielhilfe **Rauhes Land im hohen Norden**), doch Hetgar glaubt das Ungetüm noch am Leben und will nicht eher ruhen, bis er es erlegt hat. Seinen Unterhalt verdient der Ritter mit der Jagd auf Drachen, dem Verkauf von Drachenartefakten und dem Plündern von Horten. Allerdings hat er die Hohemark erst von einem Horndrachen, einem Grubenwurm und etwa einem



Dutzend Baumdrachen befreit, Großdrachen sind ihm bislang noch nicht vors Visier gekommen. Hetgar reitet einen schwarzen Norburger Riesen und ist mit Armbrust und Schwert bewaffnet. Von Hetgar können die Helden mehr über Drachentöter aus der Gegend (so auch Ailgur) erfahren. Er kann als Konkurrent, Helfer oder Auftraggeber – z.B. für künftige Drachenjagden im Bornland oder später im Abenteuer – auftreten.

TAG 1: SALDERKEIM

Salderkeim (Bär 52) ist die letzte Zuflucht vor Beginn des *Goblinstiegs*, dem Karrenweg ins Mittelreich. Die 900-Seelen-Stadt besitzt je einen Efferd-, Peraine- und Travia-Tempel und gut besuchte Schreine der Rondra und des Praios. Hier können die Helden ein letztes Mal ihre Ausrüstung vervollständigen, Proviant kaufen (besonders Trockenfisch und Brot) oder sich mit Götter- und Heiligenbildchen (z.B. Bildern der Drachentöter Ornald Drachenzwinger, Irjan von Irberod und Ailgur Ornald von Drakenstein), aber auch praiosgefälligen Devotionalien versorgen. Mit den Norbarden treibt man hier keinen Handel, Magier werden misstrauisch beäugt. Die Helden können noch einige feindselige Gerüchte über die Norbarden sowie Erzählungen über den frommen Ailgur zu hören bekommen.

TAG 2: DAS UNWETTER

Während des zweiten Tags dieser Reiseetappe ist das Wetter sehr ungemütlich. Es ist kalt und regnerisch, ab und an wehen einige Schneeflocken vom Himmel. Am Abend wächst sich das Unwetter zu einem heftigen Sturm aus. Erfolgreiche Proben auf *Wettervorhersage* erlauben es den Helden, nach Zuflucht zu suchen, ehe es zu spät ist. Das Naheliegendste (was sonst die Norbarden zögernd vorschlagen werden) wäre, bei einem der verstreuten Wehrhöfe um Schutz zu bitten. Allerdings will niemand der abergläubischen Bauern bei dem bevorstehenden Unwetter Norbarden auf seinem Hof haben, auch wenn man den Helden durchaus Unterschlupf gewährt. Die Ablehnung erfolgt entschuldigend bis offen feindselig. Es bleibt den Helden nichts anderes übrig, als die Norbarden zu verlassen oder mit ihnen in der Wildnis Schutz zu suchen. Proben auf *Wildnisleben* und geeignete Handwerkstalente entscheiden, wie gut die Wagen vor dem Sturm geschützt werden können. Gefährden Sie die Fahrzeuge, Tiere, Ausrüstung, aber auch die Helden und Norbarden durch umherfliegende Gegenstände, stürzende Bäume und einen Platzregen, der alles wegzuschwemmen droht. Wenigstens einer der Wagen sollte beschädigt werden.

TAG 3: ÜBERFALL

Der Sturm lässt während der Nacht nach, aber es regnet noch bis zum Mittag, und diejenigen Norbarden, die sich nicht an der Reparatur des beschädigten Wagens beteiligen, wagen sich nicht nach draußen. Bald darauf erhalten die Norbarden ungebetenen Besuch. Einige Jugendliche der zuletzt aufgesuchten Gehöfte haben sich zusammengeschlossen, um es den Norbarden 'heimzuzahlen'. Nicht nur dass das Scheunendach eingestürzt ist, auch hat die Kuh Milfinja in der Nacht ein totes Kalb geboren, wenn da nicht das Hexenwerk der Norbarden im Spiel war! Die neun Jugendlichen um die sechzehnjährige *Salwinja*, die zu dieser 'Mutprobe' aufgerufen hat, versuchen

zunächst, sich an einer Wache vorbeizuschleichen, und dann Feuer an die Wagen zu legen. Falls das nicht gelingt, bewerfen sie die Wagen mit Steinen und versuchen die Fahrenden mit Mistgabeln, Beilen und Knüppeln zu vertreiben. *Reska* und *Obanja* wollen den Jugendlichen eine Tracht Prügel erteilen, aber *Sanja* mahnt, es gebe nur noch mehr Ärger, wenn man sich am Nachwuchs der Bauern vergehe.

Jugendliche

Mistgabel:	INI 6+W6	AT 10	PA 8	TP 1W6+2	DK S
Knüppel:	INI 6+W6	AT 10	PA 8	TP 1W6+1	DK HN
Beil:	INI 6+W6	AT 8	PA 7	TP 1W6+3	DK N
LeP 20	AuP 20	WS 5	MR 2	RS 0	

TAG 3: ABSCHIED

Kurz vor Larsach trennen sich die Wege der Helden und der Norbarden. Während die Larsinnens zu ihren Hügelgräbern ziehen, um dort ihr Winterlager aufzuschlagen, sollten die Helden in Larsach nächtigen, um am nächsten Tag den letzten Wegabschnitt nach Neu-Drakenstein zurückzulegen.

ALLEIN UNTERWEGS

»Der fromme Ailgur von der Eiche, ja, der hat hier vor 800 Jahren gelebt. War ebenso ein großer Drachentöter wie sein Vorfahr Ornald. Nachdem er das Vieh getötet hat, ist er aber komisch geworden, hat nicht mehr gekämpft, nur unter der Eiche gesessen und gebetet wie ein Heiliger. Dabei war er mal ein großer Krieger, hat mit seinem Bruder, Prinz Greyorm, das Goblinpack vernichtet und die drei Hexenschwestern von Larsach in die Niederhöhlen geschickt. Nur eine ist ihm entkommen, ist geflohen, als er ihre Schwestern verbrannt hat. Ja, ja, der Ailgur, der schützt uns vor den Drachen und schwarzer Magie, ganz sicher. Rondra hab' ihn selig, den guten Rittersmann.«

—ein Hohemärker über Ailgur Ornald von Drakenstein, genannt Ailgur von der Eiche

Sind die Helden ohne die Norbarden unterwegs, müssen Sie die Informationen über Ailgur Ornald und die Larsinnen-Schwestern aus der Perspektive der Bauern vermitteln. Auch in diesem Fall geraten die Helden in ein Unwetter, sodass sie mindestens ein Mal Zuflucht auf einem Gehöft suchen sollten. Dort fragen etwas später auch die Norbarden an, werden aber, wie beschrieben, fortgejagt. Als am nächsten Tag die Milchkuh ein totes Kalb gebiert, wird den Fahrenden die Schuld in die Schuhe geschoben. Die Helden können sich an dem Attentat auf die Norbarden beteiligen oder zu vermitteln versuchen. In jedem Fall sollten sie reichlich Vorurteile zu hören bekommen und – anhand der in jeder Stube aufgestellten Heiligenfiguren – etwas über Ailgur Ornald.



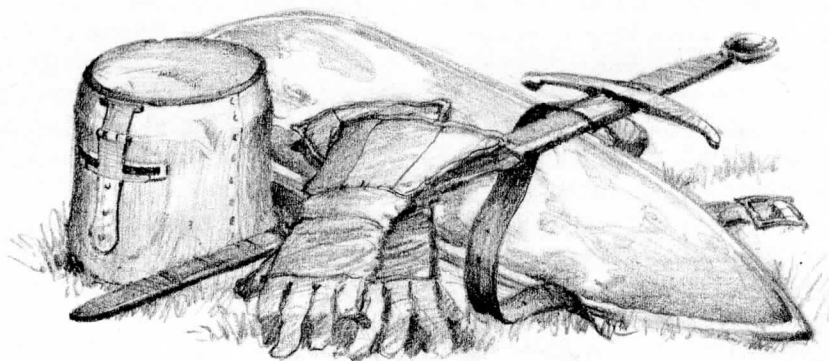
LARSACH

Larsach, benannt nach dem gleichnamigen Gebirgsbach mit der fürstlichen Wassermühle, ist ein befestigtes Dorf mit je einem Firun- und Peraine-Schrein und etwa 300 leib-eigenen Einwohnern, die größtenteils in den benachbarten Steinbrüchen arbeiten, Kartoffeln und Rüben anbauen und die Haarigen Gepürgsküh auf die umliegenden Hügelweiden treiben. Gasthäuser gibt es keine, aber allabendlich versammeln sich die Larsacher in der Stube der Schnapsbrennerin *Travjescha Peddersjepen*, um reichlich dem 'Larsacher Klarwasser' (zu fortgeschrittener Stunde auch 'klar wacher Larsacher' genannt) zuzusprechen. Für Dörfler ist der Schnaps umsonst – denn jeder bringt etwas Ess- oder Trinkbares mit –, Fremden greift man jedoch ordentlich in die Tasche. Seit einigen Tagen hat Travjescha gute Einnahmen durch drei Durchreisende: Die kräftige *Gudwinja Hitzacker* (24), den verschlagenen *Parel Parelw* (25) und Gudwinjas ängstlichen Vetter *Gerrik Daske* (19). Die drei sind Spielchen wie Armdrücken, Wettsaufen und Deutschnackeln nicht abgeneigt. Auf ihr Woher und Wohin angesprochen behaupten sie, auf der Suche nach zwei Freunden (*Ugo* und *Katlenka*) zu sein, die sich aufgemacht hätten, einen

legendären Drachenhort in den Bergen zu plündern. In Larsach trinke man sich nur noch etwas Mut an. Das ist natürlich gelogen. In Wahrheit sind die drei die ehemaligen Gehilfen Pettar Muselkens, die hier ihre Beute verprassen, bis das Wetter besser wird, um zurück nach Festum zu reisen. Erste Zweifel an der Geschichte der drei können aufkommen, als kurz nach den Helden Hetgars Drachenjäger eintreffen und natürlich alles über den Drachenhort und die tollkühnen Schatzsucher erfahren wollen. Die Helden sollten in Larsach übernachten, denn die Weiterreise nach Neu-Drakenstein dauert einen ganzen Tag.

ПАХ НЕУ-ДРАКЕНСТЕЙН

Von Larsach bis Neu-Drakenstein ist es bei gutem Wetter ein strammer Tagesmarsch. Den Helden wird geraten, bei Sonnenaufgang aufzubrechen, um bei Sonnenuntergang dort zu sein. Mit dem Wetter haben sie Glück: Es hat zu regnen aufgehört, und der kühle Wind ist nicht zu stark. Unterwegs können Sie die Helden noch einmal fordern durch beim Sturm umgestürzte Bäume, morastige Wegabschnitte, Gerölllawinen und Kletterpartien (*Klettern*, *Körperbeherrschung*, *Gewandtheit*, *Orientierung*).





KAPITEL 3:

ANKUNFT IN NEU-DRAKENSTEIN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Wald lichtet sich und gibt den Blick frei auf Felder links und rechts des steinigen Wegs. Die Berge im Süden und Westen leuchten rot vom Widerschein der soeben untergegangenen Sonne. Etwas weiter hangaufwärts könnt ihr ein von einer Palisade umzäuntes Dorf an einem See erkennen: Das muss Neu-Drakenstein sein, euer Ziel. Ihr folgt dem Lauf des schnell fließenden Larsachs in Richtung Dorf. Vor euch, auf einer neu gezimmerten Brücke nah eines Wasserfalls, spielen einige Kinder und singen einen euch bereits bekannten Abzählvers.

Einige kleinere Kinder, geführt von einem etwa zwölfjährigen Mädchen mit blonden Locken, schlagen mit dünnen Stöcken nach einem dreizehnjährigen Burschen, der lachend auf die Brücke zurückweicht und immer wieder fauchend einen Sprung in Richtung der kleineren Kinder macht, die kreischend auseinanderlaufen. Etwas abseits auf der Brücke steht ein weiteres Mädchen mit dunklen Zöpfen und großen Augen, das seinen Blick nicht von dem Jungen nimmt, der vor den halbherzigen Schlägen der Blonden zurückweicht.

„Gib auf, Untier! Oder du kriegst es mit Ornardine Drachenzwingerin zu tun!“, ruft das blonde Mädchen. „Nur zu“, grinst der Bursche, „ich hab’ Jungfrauen zum Fressen gern!“ Lachend springt er zurück gegen das Brückengeländer – als dieses plötzlich unter seinem Gewicht nachgibt. Einen Moment rudert der Junge hilflos mit den Armen in der Luft, dann stürzt er rücklings in den Bach und schlägt auf einem Stein auf. Rasch wird sein lebloser Körper unter der Brücke hindurch getragen. Kreischend starren die Kinder auf das Wasser, das sich um seinen Kopf herum rot färbt.

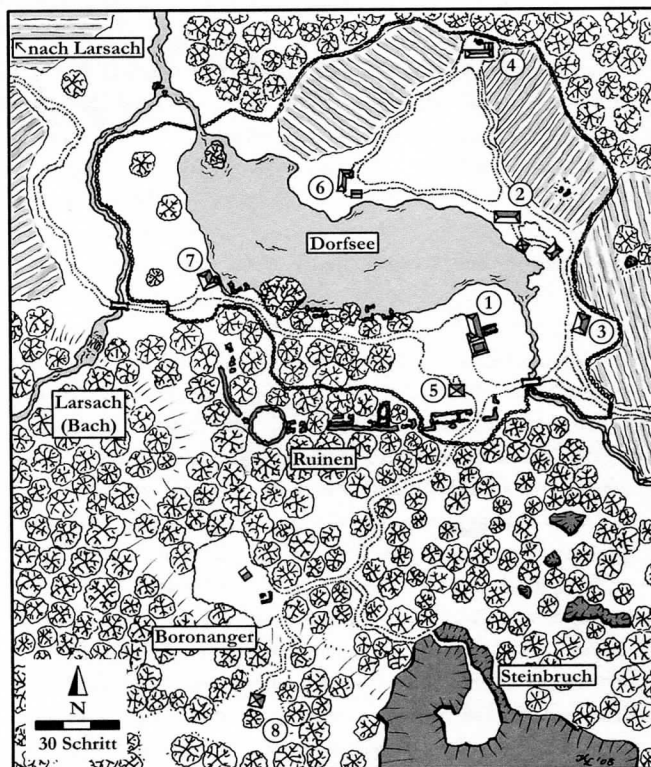
Jetzt ist rasches Handeln angesagt. Der Bach ist eisig und fließt sehr schnell, aber es sollte einem beherzt eingreifenden Helden möglich sein, den Jungen herauszuziehen. Es handelt sich um *Witjof Karjensen*, den Sohn des Schulzen. Die Blonde ist *Nessa Appeleit*, die ebenso in den Jungen verliebt ist wie die dunkelhaarige *Danja Ibeleit*, welche auf Grund ihrer Taubstummheit von den Spielen der anderen Kinder oft ausgeschlossen wird. Während Nessa durch zur Schau gestelltes Entsetzen Aufmerksamkeit auf sich zieht, versucht Danja sich den Helden verständlich zu machen und ihnen den Weg zum Haus des Schultheißen zu weisen, wo man den Jungen besorgt in Empfang nimmt. Witjof hat eine Platzwunde am Kopf, kommt aber rasch wieder zu sich, wenngleich er noch sehr mitgenommen aussieht und sich mehrmals übergeben muss. Witjofs Eltern bedanken sich bei den Helden für die Rettung und schimpfen mit ihrem Knecht, *Kolkja Aarhusen*, der zusammen mit *Alef Okolski* die Brücke erst vor drei Wochen

fertiggestellt hat. Die Inspektion der Brücke (*Holzbearbeitung/ Zimmermann*) zeigt, dass diese durchaus solide gebaut wurde, das Holz jedoch an mehreren Stellen morsch ist, besonders dort, wo Witjof durch das Gelände gestürzt ist.

Nessa behauptet, Danja habe die Brücke verhext, weil sie nicht ertragen könne, dass Witjof Nessa lieber habe als sie. Alefs Zwillingsbruder *Iljef* fällt ein, dass Danja neben seinem Bruder gestanden hat, als diesem in der Vorwoche beim Holzhacken die Axt zerbrach und das Blatt sich in seinen Fuß rammte. Alefs Wunde ist immer noch nicht verheilt, im Gegenteil schwärt sie, und Alef ist seither bettlägerig. Besuchen die Helden ihn, so schwört er, nur bestes Holz für den Brückenbau verwendet zu haben.

NEU-DRAKENSTEIN

Neu-Drakenstein ist ein Palisadendorf mit verstreut um einen kleinen See herum gelegenen Gehöften. Die Steinhäuser sind schiefergedeckt mit Wohnstube und Stall im Erdgeschoss und einem Heuboden unter dem Dach, der über eine Leiter im Stall oder eine Luke mit Seilzug von außen zu erreichen ist. Es gibt keine Tempel oder Schreine, aber jede Menge Heiligen- und Götterbildchen



Neu-Drakenstein



in den Wohnstuben. Acht Familien stellen die 37 Einwohner, die gemeinsam die drei Felder (Hafer/Roggen/Brache) bewirtschaften. Im Winter widmen sich die Dörfler Reparaturen und nähen Kleider. Neu-Drakenstein unterliegt dem Larsacher Mühlenbann:

Alles Korn muss in Larsach gemahlen werden, was fürstliche Inspektoren regelmäßig prüfen. Um das Dorf mit Leben zu füllen, empfiehlt es sich, ein wenig Zeit in die Ausarbeitung der wichtigsten Einzelpersonen zu investieren. Im folgenden sollen die Familien nur grob skizziert werden. Bis auf die Familie des Schulzen handelt es sich bei allen um Leibeigene der Fürsten von Salderkeim-Larsach. Der Hof des Schulzen ist auch der einzige, der separate Schlafkammern im Turm besitzt.

KARJENSEN (SCHULTHEIß, FREIBAUERN – HAUS I)

Die Familie des Dorfschulzen *Linnjew Karjensen* (46) und seiner Frau *Netschka* (44) lebt in dem größten Haus des Dorfes, auf dessen Turm (H – ein Überbleibsel des ehemaligen Haupttors Alt-Drakensteins) der ältere Sohn *Karel* (15) die traditionelle Drachenwache versieht – auch wenn seit über hundert Jahren kein Drache mehr gesehen wurde. Linnjews Mutter *Dunjascha* (78), eine streng travia- und praiosgläubige Frau, schlägt beständig Schutzzeichen und hält jedem eine Moralpredigt über Götterfurcht. Wenn sie wüsste, dass ihre Enkelin *Peranka* (19) sich nachts mit dem Bauern *Dulgjew Peddersen* in dessen Scheune vergnügt. Der jüngere Sohn *Witjof* (13) gilt als Mädchenschwarm und träumt davon, ein heilkundiger Peraine-Priester zu werden, um seiner kränklichen Schwester *Janne* (7) helfen zu können, die von Geburt an ein schweres Atemleiden hat. *Kolkja Aarhusen* (29) ist der Knecht der Familie und versorgt die sechs Kühe, zwei Pferde und die Ziegen des reichen Bauern, dem ein Sechstel der Ernte des Dorfes zusteht.

PEDDERSEN (BAUERN – 2)

Die Peddersens waren die ersten Siedler in Neu-Drakenstein und einst Freie, die auf Grund der Steuerschulden von *Dulgjews* (29) Großvater in die Leibeigenschaft gerieten. *Dulgjew* ist ein stolzer, rotwangiger Mann, der eine Affäre mit der Schulzentochter *Peranka* pflegt, obwohl er – auf Drängen seiner Mutter *Malinja* (52) und seines Schwiegervaters *Fredo Turjeleff* (57) – seit sieben Jahren mit der hässlichen *Mascha* (30) verheiratet ist, nachdem diese seinen Sohn *Olko* (7) erwartete. Die beiden haben noch eine Tochter, *Winja* (2), und *Mascha* ist im siebten Monat schwanger.

APPELEIT (BAUERN – 3)

Tjeika Appeleit (26) ist Witwe, seit ihr Mann vor zwei Jahren von einem Bären getötet wurde. Seither wird sie von ihrer Mutter *Rudwischa Rowannen* (49) und ihrem Bruder *Rudjew* (28) unterstützt, der seit seiner Flucht aus dem Nachbardorf einen Eisenkragen tragen muss. *Tjeika* hat zwei Kinder: *Irjan* (4) und *Nessa* (12), ein eitles Mädchen mit blonden Locken, das um *Witjof Karjensens* Aufmerksamkeit buhlt.

OKOLSKI (BAUERN – 4)

Woltan Okolski (64), seine Frau *Libussa* (52) und *Libussas* Tochter aus erster Ehe, *Nadjescha Ulmski* (27), sind sehr fromme Bauern, die besonders *Travia* und *Peraine* in Ehren halten. Die Zwillingssöhne *Alef* und *Iljef* (20) sind geschickte Holzhandwerker. Die Okolskis haben sich des Findelkinds *Urjelke* (15) angenommen, ein freundliches, aber nicht sehr helles Mädchen, das sich unsterblich in einen der Helden verliebt und ihn mit kleinen Geschenken (Blumen, Schmalzkringeln und 'Ahrholter Apfelkase') zu erfreuen versucht. An das Haus der Okolskis schließt sich das Backhaus mit dem einzigen Steinofen des Dorfes an, in dem die Neu-Drakensteiner praiostags Brot und Kuchen backen.

PAGRASGI (ARBEITER – 5)

Aavid (36) und *Tilna* (38) *Nagrasgi*, sowie ihr ältester Sohn, der verschlagene *Larjan* (13), arbeiten im Steinbruch des Dorfes. *Larjan* wird von seinem schweigsamen Vater zum Stehlen angehalten und versteht es geschickt, die Schuld *Danja Ibeleit* in die Schuhe zu schieben. Der zweite Sohn *Panjej* (8) steht meist nasebohend im Weg herum und stellt dumme Fragen, während die stille *Selwine* (5) von der Mutter geschickt wird, die Helden anzubetteln, was ihr dank ihres kindlichen Charmes vielleicht gelingt. Das jüngste Kind ist die kleine *Xinja* (2).

MUNIKEN (SCHMIEDE UND ARBEITER – 6)

Die drahtige *Villera Muniken* (37), eine gelernte Waffenschmiedin, ist im Dorf fürs Anfertigen von Werkzeug und das Beschlagen der Pferde des Schulzen zuständig, wenn sie im Steinbruch entbehrlich ist. Sie gilt als spöttische Zynikerin, besitzt aber ein großes Herz und einen kühlen Kopf und beteiligt sich als einzige Dörflerin nicht an Hexenjagd und Norbardenhatz. Ihr Sohn und Lehrling *Jorske* (17) ist Gerüchten zufolge ein Bastard des alten Fürsten *Grimow von Salderkeim*, auf dessen Burg *Villera* aufwuchs. Beide tragen einen Eisenkragen mit fürstlichem Wappen.

ARKINNEP (WILDHÜTER – 7)

Jeschka Arkinnen (31) ist Wildhüterin des Fürsten und genießt einige Privilegien (so erhält sie als einzige Leibeigene eine Bezahlung). Sie züchtet Kaninchen und Ziegen, auf die ihr Großvater *Thore* (69) Acht gibt, und wacht streng darüber, dass niemand sich am Wild des Fürsten vergeht. Ihre Hunde, der *Therengar-Terrier Wahnfried* und die *Tuzakerin Tjeika*, gehorchen ihr aufs Wort.

IBELEIT (HIRTEN – 8)

Die eigenbrötlerische Hirtin *Kreschka Ibeleit* (41) wird mit Argwohn betrachtet. Man duldet sie nur, weil ihr inzwischen verstorbener Vater *Fredo* sehr beliebt war. *Kreschka* weigerte sich stets, zu heiraten, vor 12 Jahren aber gewann der Norbarde *Okro Larsinnen* ihr Herz. Seit er fortging, hat sich *Kreschka* noch weiter zurückgezogen und lebt mit ihrer taubstummen Tochter *Danja* (11 – siehe Anhang) allein in einer Hütte im Wald.



DIE ERSTE NACHT

Wenn die Aufregung um den verletzten Witjof sich legt, ist es bereits dunkel. Man bietet den Helden an, im Haus des Schulzen zu übernachten und sie am nächsten Tag zu Pettar Muselken zu führen. Der Archäologe nächtigt meist draußen im Wald. Derzeit untersucht er eine Ruine auf dem Boronananger, und da wolle man sich nachts ja nun nicht aufhalten, oder? Wollen die Helden doch sofort zu ihm, wird man besorgt auf ihre Rückkehr warten. Bleiben die Helden im Dorf, können sie einen geselligen Abend bei Fleisch, Brot und Käse sowie reichlich Meskinnes verbringen und werden von den zahlreichen anwesenden Dörflern neugierig nach ihren bisherigen Abenteuern befragt. Für die Nacht bietet der Schultheiß adligen Helden Quartier in einer Schlafkammer im Turm, den übrigen wird ein Lager am Kamin der Wohnstube oder im Stall bereitet.

NUR EIN TRAUM?

In der ersten Nacht wagt Mijas Geist eine erste vorsichtige Annäherung an die Helden:

- Ein geeigneter, für Geister empfänglicher Held wacht auf, weil eine Frauenstimme ihn ruft („Komm!“), die von draußen zu kommen scheint. Wenn er ihr folgt, sieht er, dass vor der Haustür absolute Dunkelheit herrscht; weder Mond noch Sterne sind zu erkennen, nicht einmal die Silhouetten der Häuser oder Bäume. Die Szene sollte ihm bedrohlich erscheinen. Wenn Sie wollen, können Sie vorher mit den anderen Spielern heimlich vereinbaren, dass sie ihre Helden, wenn diese vom Träumenden



geweckt werden, normal darstellen, sich am nächsten Tag jedoch nicht an die nächtliche Begebenheit erinnern können.

- Ein weiterer Held, der im Stall schläft, erwacht, weil die Pferde unruhig sind. Draußen schimmert der Mond durch weißen Nebel. Entfernt schlagen die Hunde der Wildhüterin an. Auch auf ihn sollte die Szenerie unheimlich wirken. Weckt er die anderen Helden, können diese sich am nächsten Tag durchaus an das Geschehene erinnern.

DER WEITERE VERLAUF DES ABENTEUERS

Am nächsten Morgen sollten die Helden Pettar Muselken (siehe Anhang) aufsuchen, der froh ist, dass seine Bitte nach Verstärkung erhört wurde, und die Helden gleich zur Arbeit einteilt (z.B. für die Erkundung des Wachturms). Von Pettar können sie Informationen über die Theateritter (**Bär 13ff.**) erhalten. Sie erfahren, dass die Drakensteiner Ailgurs Andenken noch lange in Ehren hielten. Benutzen Sie Pettar als Joker für fehlende Hintergrundinformationen und gönnen Sie gelehrten Helden einige Erfolgserlebnisse bei der Untersuchung ausgegrabener Fundstücke. Die Ausgrabungen dienen im Folgenden jedoch nur der Informationsbeschaffung. Im Vordergrund sollten zunehmend die Geschehnisse im Zusammenhang mit dem 'Fluch von Drakenstein' stehen.

Da schwer vorhersagbar ist, wie die Helden agieren, müssen Sie den folgenden Teil des Abenteuers improvisieren. Sorgen Sie jedoch dafür, dass die Helden einige Tage brauchen, bis sie die entscheidende, zentrale Glyphe im See gefunden und zerstört haben. Pettar lässt den Helden weitgehend freie Hand bei der Erkundung des Dorfes, sofern sie ihm ab und an von Entdeckungen berichten und Fundstücke liefern. An den Glyphen ist er sehr interessiert und besteht darauf, dass sie abgezeichnet und untersucht werden, ehe man sie zerstört.

Die Helden sollten während der Ausgrabungen immer wieder auf Fundstücke (Kapitel 5) stoßen, die ihnen Informationen über den Hintergrund der Geschichte geben. Dazwischen

ereignen sich Unglücksfälle auf Grund des zunehmenden Verfalls organischen Materials. Nachts werden die Helden von Mijas Geist heimgesucht, von dem sie weitere Details der Geschichte erfahren. Die Dörfler schreiben den vermeintlichen Fluch über Neu-Drakenstein der 'Hexerei' des Mädchens *Danja* zu. Die Situation spitzt sich zu, und auch die Helden können von einzelnen Dörflern verdächtigt und angefeindet, vielleicht sogar sabotiert werden; Danjas Leben ist in Gefahr. Wenn die Hintergrundgeschichte den Helden weitgehend bekannt ist, sie vom Wirken der Glyphen wissen und vielleicht bereits ein oder zwei periphere Glyphen ausgeschaltet haben, können sie die zentrale Glyphe (Kapitel 6) entdecken. Bevor sie diese zerstören, taucht die Norbardsippe *Larsinnen* auf (Kapitel 7), die den Grabräubern Mijas Amulett abgefeilscht und von ihnen die bisher unbekannte Lage ihres Heimatorts erfahren hat. Die Larsinnens erheben Anspruch auf freien Zugang in 'ihr' Dorf, um dort nach Überresten aus ihrer Vergangenheit zu suchen. Mijas sterbliche Überreste und sonstige Norbardenfundstücke beanspruchen sie für sich. Die Dörfler wollen ihnen aber keinen Zutritt gewähren, es kommt zum Streit und zu Übergriffen auf die Norbarden, die sich heftig zur Wehr setzen, wenn die Helden nicht schlichtend eingreifen. Verschärft wird der Konflikt, als *Okro* in das Dorf eindringt, um nach seiner *Kreschka* zu suchen, und die Dörfler *Danja* zu entführen versuchen und mit ihrer Ermordung drohen, wenn die Norbarden den Fluch nicht endlich beenden.



KAPITEL 4:

DER FLUCH VON DRAKENSTEIN

FAGRISAS RACHE

Vor fast 800 Jahren, 255 BF, aktivierte *Fagrisa Larsinnen* die sieben Glyphen in und um Drakenstein und setzte damit einen mächtigen Zauber in Kraft: Ausgehend von der zentralen Glyphe wird das Element Humus aus dem von den äußeren Glyphen begrenzten sechseckigen Bereich gebannt. Als Konsequenz ist alles organische Material, egal ob lebend oder tot, innerhalb des Sechsecks von einem beschleunigten Verfall betroffen. Der norbardische Zauber erinnert an eine mächtige Variante des Goblinrituals *Rikais Verderben* (WdZ 160). Fagrisa hatte drei Amulette angefertigt, welche die Schwestern vor dem Fluch schützen sollten. Die Zauberzeichen auf den Amuletten verhindern permanent das Wirken jeglicher Elementarmagie im Umkreis von 15 Schritt. Innerhalb des Einflussgebiets des Fluchs schützen sie so zeitweilig eine begrenzte Zone vor weiterem Verfall. Befindet sich darüber hinaus eine der Glyphen im Wirkungskreis des Amuletts, so wird diese vorübergehend deaktiviert. Das Ausschalten der zentralen Glyphe bringt den Zauber vollständig zum Erliegen. Die zentrale Glyphe an der Rückseite des Garnisonshaupthauses am See befand sich zufällig im Wirkradius des Amuletts, das Ailgur trug, während er unter einer Eiche neben dem Garnisonshaupthaus betete oder sich in seinem Gemach in der Garnison befand, wodurch er unwissentlich Fagrisas Rachezauber verhinderte. Als Ailgur starb, bestattete man ihn in einer Gruft unter der Eiche, und das Amulett unterband die Wirkung des Fluchs, bis die Kraft der Glyphen nach einem norbardischen Großmond (100 Mondmonate à 28 Tagen) erloschen war.

In den letzten Jahren wurde eine urtümliche Kraft im Bornland geweckt (Bär 165). Alte Mythen beginnen wahr zu werden und vergessene Zauber fangen wieder an zu wirken: So auch der Fluch von Drakenstein, als die Glyphen vor etwa einem Jahr von neuer Kraft durchdrungen wurden. Zunächst blieb das ohne erkennbaren Effekt – bis Pettars Gehilfen vor wenigen Tagen das Schutzamulett aus dem Grab entwendeten. Wenn die Helden nicht eingreifen, wird hier für die nächsten 6 ½ Jahre (bis zur Vollendung eines Großmondes) kein Leben mehr möglich sein.

DIE ZAUBERWIRKUNG

Bindende Regeln für den Verfall von organischem Material anzugeben, würde Ihnen als Meister die erzählerische Freiheit nehmen. Die aber ist wichtig für die Erschaffung einer unheimlichen und spannenden Atmosphäre. Daher sollen hier nur Vorschläge gemacht werden, die Sie nach Belieben an die Bedürfnisse Ihrer Spielrunde anpassen können. Die Wirkung des Fluchs ist innerhalb des Sechsecks überall gleich stark, wenngleich der Verfall mal hier und mal dort schneller voranschreiten kann und die Menschen je nach ihrer Konstitution unterschiedlich stark betroffen sind.

Werden äußere Glyphen ausgeschaltet, verkleinert sich der Wirkungsradius und die Bannkraft nimmt zu. Außerdem schreitet der Verfall um so rascher voran, je mehr das Element Humus bereits geschwächt ist, so dass die Dramatik mit der Zeit zunimmt.

Auswirkungen auf die Lebenskraft

Da die Folgen des Humusverfalls zunächst schleichend verlaufen, sollten Sie die Lebens- und Astralenergie der Helden anfangs verdeckt notieren und den Spielern lediglich das Unwohlsein ihrer Helden beschreiben.

Leichte Folgen:

- AU regeneriert sich langsamer (3 SR für 3W6 AuP)
- LE-Regeneration vermindert (–1/–2/halbiert)
- Regeneration von Überanstrengung oder Erschöpfung dauert doppelt so lange (je zwei Stunden Rast oder Schlaf)

Schwere Folgen:

- Wunden heilen nicht (KO-Probe +5/+7/+10)
- LE-Regeneration fällt aus
- KK, KO, GE sinken (–1/Tag)/AU-Verlust (–5/Stunde im Wirkungskreis)
- AE-Regeneration vermindert (–1/–2/halbiert)

Sehr schwere Folgen:

- Wunden öffnen sich wieder/LE-Verlust (–W6/Tag, –1/Stunde)
- AE-Regeneration fällt aus
- es kommt zu Krankheiten (Triefnase, Flinker Difar, Dumpfschädel, Schlafkrankheit, Wundfieber, Sumpffieber, WdS 154ff.)
- AE-Verlust (–W6/Tag, –1/Stunde)

Auswirkungen auf organisches Material

- Pflanzen beginnen zu welken
- Holz wird morsch
- Leder wird brüchig
- Nahrung verdirbt
- das Gegenelement Eis wird gestärkt (es wird kälter, schneit, der See friert zu)
- Pflanzen sterben
- Knochen werden zersetzt



PARANOIA

Wenn Sie es den Spielern schwer machen wollen, können Sie mit Fortschreiten des Fluchs seine Auswirkung auf das Gemüt der Menschen auch auf die Helden wirken lassen. Die Dörfler werden ohnehin zunehmend ängstlich, abergläubisch, teilweise aber auch aggressiv – besonders dem Sündenbock Danja gegenüber. Je nach Veranlagung der Helden können Sie auch deren Ängste oder Aggressionen anspielen.

Angst

Spielen Sie die schlechten Eigenschaften des Helden gezielt an: Aberglaube (Rothaarige, Katzen, Zahlen etc.) und Phobien/Ängste (Dunkelheit, Spinnen, Tote, Platzangst, Raumangst, Höhenangst etc.). Lassen Sie den Helden auf *Sinnenschärfe* oder *Gefahreninstinkt* würfeln. Lassen Sie ihn Schatten aus den Augenwinkeln, Stimmen oder Geräusche wahrnehmen. Geben Sie ihm das Gefühl, beobachtet oder vermeintlich berührt zu werden. Natürlich ist da nichts. Aber gerade, wenn der Spieler sich zu langweilen beginnt, schleicht doch einer der Dörfler dem Helden nach oder dieser begegnet Mijas Geist.

Aggression

Spielen Sie die schlechten Eigenschaften und Nachteile des Helden gezielt an: Jähzorn, Rachsucht, Einbildungen, Wahnvorstellungen, Schlafstörungen, Vorurteile, Streitsucht etc. Lassen Sie Dörfler über den Helden spotten oder ihn ungerecht behandeln. Sorgen Sie dafür, dass ihm Missgeschicke passieren, er angerempelt, betrogen, übervorteilt, kritisiert oder verdächtigt wird. Gehen Sie aber behutsam vor, schließlich soll der Spieler nicht den Spaß verlieren.

MIJAS GEIST

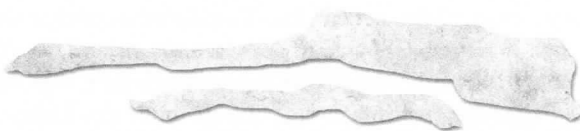
Die Drakensteiner ertränkten 254 BF Mijas Körper im See, ihre verzweifelte Liebe zu Ailgur Ornald überdauerte ihren Tod jedoch und trieb ihre Seele zu ihm. Jahrhunderte war Mijas Geist an das Amulett gebunden, doch als die Grabräuber es dem Toten entwendeten, wurde sie freigesetzt. Noch immer ist ihre Seele beherrscht von dem Wunsch, mit Ailgur vereint zu sein. Um ihr Frieden zu schenken, gibt es drei Optionen:

- Die radikale Variante zielt auf die pure Vertreibung (EXORZISMUS, GROSSER GEISTERBANN, GEISTERKERKER, GEISTERBANN, PENTAGRAMMA) oder Vernichtung (DESTRUCTIBO) des Geistes. Von Frieden kann nicht wirklich die Rede sein.

- Eine weitere Möglichkeit ist es, Mijas Amulett von den Grabräubern bzw. später von den Norbarden zurückzuerlangen und es Ailgur wieder um den Hals zu hängen. Mija wird freiwillig wieder von dem Amulett Besitz ergreifen.

- Die einzige dauerhafte Lösung ist, Mijas verrottende Knochen aus dem Dorfsee zu bergen und neben Ailgurs Skelett zu bestatten. Mijas Seele kann dann den ersehnten Frieden finden und verlässt diese Sphäre für immer.

Ein geeigneter Held (oder mehrere) wird von Mijas Geist heimgesucht. Die Auflistung von Mijas Fähigkeiten und spielrelevanten Szenen finden Sie auf Seite 31f.





KAPITEL 5: RUINEN IM WALD

In diesem Kapitel finden Sie eine Aufzählung der Orte, an denen die Helden Informationen gewinnen können. Mögliche Ereignisse während der Ermittlungen sind im jeweiligen

Abschnitt angegeben. Die Standorte der Glyphen werden in Kapitel 6 beschrieben.

VERSCHIEDENE RUINEN

Innerhalb des Palisadenzauns befinden sich die Ruinen des ehemaligen **Efferdtors** (A auf der Karte von Alt-Drakenstein) und des **Brauhauses** (B, beide halb im See versunken), des **Badehauses** (C, ganz unter Wasser) und der **Stallungen** (D). Das **Backhaus** (E) und die **Scheunen** (F, G) wurden komplett zerstört. Der südliche Turm des **Haupttors** (H) ist Teil des Hauses des Dorfschulzen. Hinter dessen Haus führt eine alte steinerne Brücke über einen ausgetrockneten Graben, der zeigt, dass die Bäche in den vergangenen 800 Jahren ihren Lauf geändert haben.

Außerhalb des Palisadenzauns liegen die ehemalige **Schmiede** (I), das **Gesindehaus** (J), die **Küche** (K), das **Refektorium** (L) und das **Bergtor** (M). Auf dem Friedhof gibt es die Überreste eines **Grabmals** (N).

All diese Ruinen sind aus archäologischer Sicht interessant, aber nicht abenteuerrelevant. Die Helden sollten sich hier nicht zu lange aufhalten, können aber, wenn sie Grabungen anstellen, mit ein paar Fundstücken belohnt werden. Einige dieser Ruinen wurden bereits von Pettar und seinen Gehilfen untersucht, es finden sich Aushebungen; Werkzeug und einige Fundstücke liegen herum.

öffnen lassen und nach dem Sarkophag Ailgurs durchsucht, diesen, wie erwartet, jedoch nicht gefunden.

An der Rückseite des Gebäudes ist in Kniehöhe, halb vom Gras verdeckt, eine Glyphe in die Mauer geritzt. Diese sollten die Helden aber nur entdecken, wenn sie das Grabmal auch von außen explizit gründlich untersuchen. Ansonsten machen die Dörfler sie später darauf aufmerksam, nachdem die Glyphe am Findling gefunden wurde.

Die Wände des Eingangsraumes zieren Fresken mit kriegerischen sowie frommen Szenen: Theateritter im Kampf, meist gegen Goblins, aber auch eine Darstellung der brennenden Norbarden sowie Bilder von Ailgur, der einen Drachen erschlägt, oder vom betenden Ailgur unter einer Eiche. Ailgur wird stets dargestellt als großer, stattlicher Krieger mit markanten Gesichtszügen, rotblondem Haar, Vollbart und verbrannter linker Gesichtshälfte. Um den Hals trägt er das Bernsteinamulett mit Drachenzähnen-/krallen.

EREIGNISSE

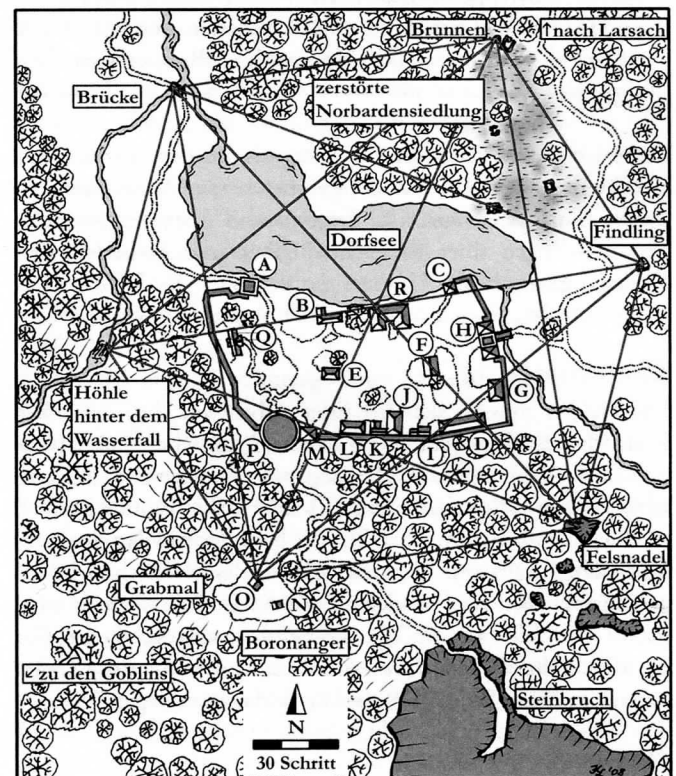
Die Ereignisse sollten Bezug nehmen auf den Humusbann (brechende Spatenstiele beim Graben, herabfallende Äste, ein kürzlich verendetes Tier). Weiterhin sollten die Dörfler und ihre Beziehungen untereinander vorgestellt werden, sei es, dass Kinder den Helden zusehen, jemand ihnen Essen bringt oder auf dem Weg zur eigenen Arbeit Gerüchte verbreitet.

FUNDSTÜCKE

- Messerklingen und Pfeilspitzen
- Tonscherben verschiedener Krüge und Teller
- Ein altes Hufeisen und ein Steigbügel
- Ein rostiger Topfhelm und Teile einer Kettenhaube
- Gürtelschnallen und Fibeln
- Eine Halsfessel aus Eisen mit einer Bosparano-Inschrift: *SCIRE-AVDERE-VELLE-EXCVBARE-TACERE- IMPERARE* (Wissen, Wagen, Wollen, Wachen, Schweigen, Herrschen)

DAS GRABMAL DER RITTER (O)

Eines der Grabmäler auf dem Boronanger ist noch heute erhalten. Pettar hat das schlichte Steingebäude, dessen Satteldach vor einigen Jahrzehnten von den Dörflern ausgebessert wurde,



Drakenstein



Eine Steintreppe führt in die unterirdische Grabkammer, in der zehn Sarkophage mit den Überresten der Ritter aufbewahrt werden. Das Grab wurde zu früheren Zeiten offenbar schon einmal geplündert, es finden sich so gut wie keine Wertgegenstände, dafür aber noch alle Waffen der Rondrianer, die mit diesen bestattet wurden. Einige der Skelette weisen markante Verletzungen auf. *Heilkunde Wunden +5, Anatomie*: Wie von Krallenhand in den Knochen geschlagene Ritzspuren, offenbar absichtlich beigefügte parallele Schnitte im Knochen, die wohl noch zu Lebzeiten entstanden, sowie abgehackte Gliedmaßen mit verheilten Knochenstümpfen.

Darstellung

Beschreiben Sie den Kontrast zwischen den Waldgeräuschen auf dem Boronanger und der beklemmenden Stille in der Grabkammer. Lassen Sie die Lichtquelle der Helden in einem plötzlichen Luftzug flackern oder (bei einer Kerze) gar erlöschen. Schildern Sie die bewegten Schatten an der Wand, gefolgt von lichtloser Dunkelheit. Hier ist nichts, keine Magie, keine Geister. Doch die Helden sollten im Laufe des Abenteuers das beunruhigende Gefühl bekommen, dass der Tod überall auf sie warten und sie jederzeit ereilen kann.

RÜINE: DER WACHTURM (P)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hoch ragen die Mauern des verfallenen Turms in den Himmel auf. Die Zwischengeschosse und der Treppenschacht sind größtenteils eingestürzt, die verbleibenden Stufen der Wendeltreppe führen ins Nichts. Auf halber Höhe des Turms krallt sich eine Birke an den Mauersteinen fest, zwischen den Trümmern am Boden wachsen Brennnessel.

Pettar weist die Helden an, die Trümmer aus dem Turminnern zu entfernen, da er einen Zugang in tiefere Geschosse vermutet. Lassen Sie Proben auf KK, *Bergbau* und *Steinmetz* würfeln, deren Gelingen über die Schnelligkeit und Sicherheit der Freilegung entscheidet.

EREIGNISSE

Die Helden müssen sich bei ihrer Arbeit vor der tückischen Bornischen Brennnessel (*Pflanzenkunde+3*) in Acht nehmen (GE- und FF-Proben). Deren Gift beginnt zwar erst nach zwei Tagen zu wirken (je nach Kontakt zwischen 1 und 2W6 SP), führt jedoch zu einem deutlichen Anschwellen der betroffenen Körperpartien. Hoch oben in einem dunklen Winkel des verfallenen Obergeschosses haust eine Schädeleule (**ZBA 94**). Sollten die Helden nachts im Wald oder im Turm unterwegs sein, greift das Tier aus dem Hinterhalt an, um ein Fleischstück aus dem Opfer herauszureißen (W6+2 TP) und rasch davonzufliegen.

DAS UNTERGESCHOSS

Schließlich legen die Helden einen verschütteten Treppenschacht frei. Über eine beschädigte Steintreppe gelangen sie in eine

unterirdische Wachstube: An den Wänden befinden sich noch Waffenständer und verrostete Waffenteile. Auf dem Tisch liegen offenbar sorgfältig angeordnete Steine um eine breite Dolchklinge herum. (Sie zeigen die Gebäude Drakensteins am See zum Zeitpunkt, als das Dorf von den Schergen der Priesterkaiser niedergebrannt wurde).

Darstellung

Stellen Sie mit Bauklötzen, Würfeln oder Steinen die Anordnung der Gebäude entsprechend der Karte kommentarlos nach und lassen Sie die Spieler rätseln, bis diese den Aufbau des Dorfes erkennen. Ein besonders großer Stein sollte die Garnison kennzeichnen, Wachturm und Haupttor jeweils aus mehreren gestapelten Klötzen bestehen. Eventuell bricht das durch den Fluch rasch verrottende Holz des Waffenständers irgendwann zusammen, wenn gerade kein Held hinschaut, und die zu Boden scheppernden Waffen jagen den Helden einen Schrecken ein. (Lassen Sie vielleicht selbst etwas Unzerbrechliches laut zu Boden fallen, um die Spieler den Schrecken nachempfinden zu lassen.)

DAS VERLIES

Eine steile hölzerne Stiege, die keinen sehr vertrauensereckenden Eindruck macht, führt weitere fünf Schritt hinab in das lichtlose Verlies. Hier und da liegen verstreute Knochen, Tier- und Menschenschädel, in einer Ecke liegt gekrümmt ein Skelett (*Anatomie +4*: einer Frau), die Knochenhände um ein grünliches Bronzeamulett geschlossen, das eine Löwin zeigt. Von ihrer Kleidung ist nur ein Kettenhemd übrig. An den Steinwänden hinter ihr finden sich eingeritzte Bosparano-Inschriften:

- *DOMINA DIMITTE ILLIS* (Herrin, vergib ihnen!)
- *VESANI SVNT* (Sie sind wahnsinnig!)
- *AVE AILGVR IN MEMORIAM TVAM MORI VOLO* (Heil, Ailgur, in deinem Angedenken will ich sterben.)

Darstellung

Sorgen Sie auch hier dafür, dass die Helden sich nicht wohl fühlen. Hier starb eine götterfürchtige Theaterritterin, aus welchen Gründen auch immer zum Tod verurteilt. Frevel sollte wie eine unausgesprochene Drohung in der Luft liegen. Bei genauerer Durchsuchung finden sich großflächig von Blut geschwärzte Mauerstücke, Ketten oder Folterwerkzeug. Aus den Augenwinkeln scheint es, als würden die Wände langsam näher rücken, aber bei genauem Hinsehen sind es nur die Schatten, die diesen Eindruck erwecken. Die Stille wirkt bedrohlich.

EREIGNISSE

Wenn die Helden sich an den Wiederaufstieg aus dem Verlies machen, bricht das stellenweise verrottete Holz der Stiege unter ihnen weg. Je nach Vorsicht der Helden und getroffenen Sicherungsmaßnahmen erleiden sie zwischen 1W6 und 4W6 TP. Ohne Seil wird es sehr schwer, wieder aus dem Verlies zu entkommen.

RÜINE: DER RONDRA-TEMPEL (Q)

Auf einem Hügel im Wald, gerade oberhalb der Palisade, liegen die dicht überwucherten Mauerreste des einstigen Rondra-Tempels.



EREIGNISSE

Als die Helden sich nähern, springen einige Rehe aus der Ruine, die unter der blattlosen Buche in deren Mitte nach Bucheckern gesucht haben. Ein Kitz schafft den Sprung über die Mauer nicht und gibt einen ängstlichen Ruf von sich. In diesem Moment sackt die Erde unter dem Tier weg, der Baum stürzt krachend zu Boden und reißt dabei einige kleinere Bäume um (*Ausweichen-Proben*). Dort, wo die Wurzeln des kranken Baumes aus dem Boden gerissen sind, ist eine kleine Grube entstanden. In ihr liegt das schreiende Rehkitz mit gebrochenem Bein.

Lassen Sie den Helden ein wenig Zeit, sich um das Tier zu kümmern oder es von seinem Leid zu erlösen, dann taucht die Wildhüterin *Jeschka Arkinnen* mit ihren Hunden *Wahnfried* und *Tjeika* auf und muss gegebenenfalls überzeugt werden, dass die Helden sich keiner Wilderei schuldig gemacht haben.

Die Baumwurzeln sind verfault. Da aber Bucheckern am Boden zu sehen sind, kann der Baum noch nicht lange tot sein.

FUNDSTÜCKE

Falls die Helden hier Ausgrabungen anstellen, können sie auf die Überreste einer einst drei Schritt hohen Rondra-Statue aus Stein stoßen.

RUINE: DIE GARNISON (R)

Die ehemalige Garnison der Theateritter ist halb im See versunken. Offenbar hat es einmal einen Erdrutsch gegeben, denn nur noch wenig ragt von den Mauern aus der Erde hervor. Früher oder später sollten die Helden hier graben. Wenn sie nicht von selbst darauf kommen, können Kinder auf die Stelle aufmerksam machen, indem sie beim Spielen auf Fundstücke stoßen. An der Rückseite des Gebäudes brachte Imja einst die zentrale Glyphe an. Das betreffende Mauerstück liegt jedoch vollständig unter Wasser.

FUNDSTÜCKE

Die Helden können einen oberhalb der Wasserlinie befindlichen Raum ausmachen, der vollständig mit Erde ausgefüllt ist. Aus dem Erdreich ragen nach einigem Graben die halb verrotteten Überreste eines Eichentischs und der Deckel einer Steinruhe. Wenn man die Steinruhe freilegt, lässt sich der Deckel abheben (KK+4).

● In der Steinruhe finden sich zwei Bücher, ein Paar Panzerhandschuhe und ein Eichenholzkästchen, in dem eine fragile Holzpfeife, ein Federmesser, ein Schlüssel an einer Kette (zu dem Schloss am Buch, der Schlüssel bricht aber ab, wenn man ihn im Schloss umzudrehen versucht, danach hilft nur noch rohe Gewalt) und ein zerfallenes Tuchbeutelchen liegen, aus dem jede Menge brauner Staub rieselt (zerkrümelter Tabak).

● Das erste Buch enthält schön illustrierte Rondra-Gebete. Die Seiten sind brüchig; wenn man nicht aufpasst, zerfallen sie. Zwischen den Seiten findet sich ein Brief, der beim Auseinanderfalten zerbröseln. Die letzten lesbaren Bruchstücke lauten:

Teurer Bruder
Sohn Ailgurs sein Erbe

Greyorm Opwald VI., Markgraf

[Kaum noch zu erkennender aufsteigender Drache.]

● Das zweite Buch hat einen Einband aus Eichenholz mit Metallbeschlägen und ist mit einem Schloss versehen, das erstaunlich wenig Rostflecken aufweist und mit einer KK-Probe (was allerdings das Buch in Mitleidenschaft zieht), einer *Schlösser knacken*-Probe oder FF+4 zu öffnen ist. Bei dem Buch handelt es sich offenbar um Ailgurs Tagebuch. Es wurde in einer schwer leserlichen Schrift in antiquiertem Garethi verfasst. Bei vorsichtigem Umgang mit dem Schriftstück lassen sich folgende (abenteuerrelevante) Informationen entnehmen:

● 243 BF Ailgur und sein älterer Bruder Greyorm nehmen an der Schlacht von Wjassuula teil.

● Anschließend tritt Greyorm sein Erbe als Markgraf an, während Ailgur in den Theaterorden eintritt.

● 248 BF nimmt Ailgur als Knappe der Göttin an der Zerstörung des Norbardendorfs teil. Jascha Larsinnen verflucht die Theateritter vom Scheiterhaufen herab.

● 248 BF Errichtung des Dorfes Drakenstein, Vertreibung der umliegenden Goblinsippen in die Berge.

● 250 BF Ailgur erhält die zweite Weihe und übernimmt als Ritter der Göttin das Kommando über Drakenstein.

● 251 BF Erste Erwähnung der "drey Nurbardenweyber", welche "schwarze Hekserie" betrieben und die bei der "Sipschafft der Rothpeltz" hausen. Scharmützel der Theateritter mit Goblins und Norbardinnen werden beschrieben.

● 252 BF Erste Erwähnung eines Höhlendrachen, der aus Drakenstein ausreitende Knappen erschlagen und ausgeraubt habe.

● Den wichtigsten Eintrag von 253 BF finden Sie als Handout.

● 254 BF In zwei Textstellen wird die Gefangennahme und Hinrichtung jeweils eines "Heksenweybs" (erst Imjas: Scheiterhaufen, dann Mijas: Ertränkung) erwähnt, das in das Dorf eingedrungen sei.

● 255 und 256 BF finden sich zwei besorgte Einträge über ein "Siechthum", welches sich in Drakenstein ausbreite (analog zu den Auswirkungen des Humusbanns).

● Der letzte Eintrag (257 BF) findet sich etwa in der Mitte des Buches (das noch viele leere Seiten hat).

Es ist eine Darstellung Ailgurs über die Zustände, die sich allmählich bei den Rittern im Osten breit machen, sowie die Feststellung, dass auch er Rondras Tugenden vernachlässigt habe, vor allem den Schutz der Wehrlosen und das Töten im ehrbaren



Zweikampf statt "met Feuer unt Wasser". Ailgur schließt, er werde sein Amt in die Hände seiner Getreuen Bonavente ya Karsina legen, um seine Schuld zu sühnen.

Tag der heymker Anno 1111 Post Bosparani Ruinam

Als wir zur Prima lucis versammelt, zu huldigen der Herrin am Tag nach der Vertreibung Fuldigors durch den heiligen Horas, da kam Ildebran, der Wach hilt ob dem Hauptthor unt sprach, er hab eins der Heksenweyber sehn, wi si an einem Steyne ein Heksenzeychen eyngeritzt unt di Daimonen angerufen, doch sein behertzt Drohn schlug si in di Flucht, eh ihr ybel Werck verrichtet ward. Ich rif Purothea, Avedane unt Lessandro an meyne Seyt unt mit zwey der Knappen ritten wir, das Heksenwey zu fangen. Beym Drakenfels ward si eingeholt, doch es brachen aus den Strauken hinterrücks die Rotpeltz hervor, unt von eym Fels flucht uns ir Zauberwey herunter. Mer noch, die andren Heksenweyber traten hervor, dem Schwesterleyn zu Hilff. Das garstigst unter den Weybern wagt uns zu drohn, si werd unsern Tod beschwörn, wenn wir si net zin liszen. Weh, das that si: Noch keyn Streych ward gethan, da fur der Draken herab, der seyt Monden den Wheyler mit Zorn bedenckt und fil uns an, doch den Rotpeltz gleychermaszen.

Rondras Wille ist net ergründbar, doch der Draken ward besigt fyr ewig. Nur di Weyber sint entkommen, wigleych es di Zeyt sein wird, di mit uns wider si ficht, bis si uns tot zum Fusze ligen. Alle drey. Gewiss aber die Ältste, di ist voll Tycke und ybel Gedencken.



DER EICHENWALD

Zwischen dem Anwesen der Arkinnens und dem Dorfplatz befindet sich ein Wäldchen aus zwei Dutzend teilweise uralten Laubbäumen innerhalb der Palisade, das man zu Ehren des Heiligen Ailgur stehen gelassen hat.

DIE STATUE DES HEILIGEN AILGUR

Unter einer etwa 800jährigen (Pflanzenkunde +7) Eiche am Seeufer am Rand des Wäldchens haben die ersten Neu-Drakensteiner vor etwa 200 Jahren dem Heiligen Ailgur eine Statue errichtet. Der steinerne Ritter ist lebensgroß in Kettenhemd und Wappenrock mit schreitendem Löwen dargestellt. Das stolze, bärtige Gesicht weist auf der linken Seite Brandnarben auf, um seinen Hals hängt ein Amulett mit einem großen Stein und Drachenzähnen und -krallen. Die steinernen Hände ruhen auf dem Knauf eines zu Boden weisenden Schwerts. Auf dem Kopf der efeumrankten Statue sitzt ein verlassenes Vogelnest. Die Dörfler behaupten, Ailgur habe sein Leben lang unter genau dieser Eiche gebetet (obwohl sie damals kaum mehr als ein Schößling gewesen sein kann). Zwar ist dies die älteste Eiche der Umgebung, aber Ailgur pflegte neben der Garnison unter einer Eiche zu beten, auf deren auseinandergebrochenen und überwucherten Überresten ein jüngerer Baum (etwa 250 Jahre) wächst.

AILGURS GRAB

Wenn die Helden das Eichenwäldchen gründlich durchsuchen, können sie nahe der Garnison eine weggeworfene Schaufel, ein Breicheisen und eine Hacke finden. Suchen sie die Umgebung

um das Werkzeug herum ab, finden sie eine vom Laub befreite Steinplatte mit zwei Löchern, durch die einst Ringe gezogen waren. Die Bruchstücke der verrosteten Ringe liegen im Laub. Mit vereinten Kräften, geeignetem Werkzeug und einer Summen-KK-Probe +20 lässt sich die Platte entfernen und legt einen Treppenschacht frei. Am Fuß der Treppe führt ein kurzer Gang bis unter die Überreste der Eiche, unter der Ailgur zu Lebzeiten betete. Der Gang endet in einem quadratischen Raum, zu dem es zwei Stufen hinauf geht.

In der Mitte der Kammer steht ein steinerne Sarkophag, an den Wänden hängen und stehen die Teile einer Ritterrüstung, ein Wappenschild der Ornardinen (mit steigendem Drachen) und mehrere Amphoren. Der Sargdeckel zeigt ein steinernes Bildnis des Toten, um den Hals das Bernsteinamulett, in den gefalteten Händen einen reich verzierten Rondrakamm, gekleidet in Kettenhemd, Wappenrock und Stiefel, an den Händen Ringe. Der Sargdeckel wurde beiseite geschoben. Im Sarg liegen Ailgurs Überreste. Es sind nur Knochen und Metall vorhanden: Kettenhemd, Gürtelschnalle, ein letzter Rest der eisenbeschlagenen Stiefel. Das Schwert fehlt, und die Fingerknochen, die beim gewaltsamen Entfernen der Ringe abgerissen wurden, liegen im Sarg verteilt. Auch das Amulett ist weg, bei seiner Entfernung wurde Ailgurs Schädel verschoben.

Ailgurs Grab ist der einzige Ort, an welchem Mijas Geist auch tagsüber auftauchen kann. Eventuell nimmt sie hier Besitz von einem Helden und gibt ihm Traumbilder ein, was für seine Gefährten so aussieht, als würde er in Trance verfallen. Eine Beeinflussung des Traums ist dann nicht möglich.



EREIGNISSE IN NEU-DRAKENSTEIN

Die folgenden Ereignisse sollten Sie bei passender Gelegenheit oder in zu ruhigen Spielphasen einstreuen. Gerne können Sie sich weitere Szenen überlegen. Diese sollten zunächst die Verdächtigungen der Dörfler gegenüber Danja glaubwürdig erscheinen lassen. Später sollte es zu deutlichen Konflikten zwischen Dörflern und Helden kommen, wenn diese Danja verteidigen oder selbst in Verdacht geraten.

DORFGESCHICHTEN

- Ein Held wird nachts wach, als sich *Peranka Karjensen* heimlich aus dem Haus schleicht. Folgt er ihr, kann er beobachten, wie sie sich mit *Dulgjew Peddersen* in dessen Scheune zu einem Schäferstündchen trifft. Das geht fast jede Nacht so. Wenn die beiden irgendwann erwischt werden, wird Peranka aus Angst vor Vater und Großmutter behaupten, sie wisse gar nicht, wie es soweit habe kommen können. Während ihr Vater wütend auf Dulgjew ist, behauptet ihre Großmutter, es sei Hexerei im Spiel. Später wird die Schuld wahlweise Danja oder einem geeigneten Helden zugeschrieben.
- *Alef Okolski*, dessen Axtwunde am Fuß nicht heilt, erkrankt am Wundfieber (**WdS 154**).
- Eines der Pferde des Schulzen verendet qualvoll. Beschreiben Sie, wie es zu schwach ist, sich aufzurichten, mit den Augen rollt und blutigen Schaum vorm Maul hat.
- Die kleine *Janne* leidet von Tag zu Tag stärker unter Atemnot und sieht immer elender aus. Zu allem Unglück wird sie nachts von *Mijas Geist* heimgesucht, der ihr den sehr real erscheinenden Ertrinkungstraum eingibt, an den sich Janne nach dem Erwachen jedoch kaum erinnert. Eines Morgens erbricht das Kind plötzlich schlammiges Wasser.
- *Mascha Peddersen* bricht auf dem Dorfplatz zusammen, als verfrüht die Wehen einsetzen. Die Dörfler hoffen auf 'Gari aus dem Wald', eine Heilkundige, die schon seit Jahren die Kinder der Dörfler auf die Welt bringt. Leider weiß keiner so genau, wo sie wohnt, da die Frau meist von alleine im rechten Moment auftaucht. Danja zupft einen Helden am Ärmel. Sie weiß, wo Gari wohnt und deutet an, den Helden hinführen zu können. Später erinnert man sich, dass Danja zugegen war. Maschas Kind kommt noch vor Garis Ankunft tot zur Welt (getötet durch den Humusbann), aber die Heilkundige kann verhindern, dass auch die heftig blutende Mascha stirbt.
- Nach einem Streit eines Dörflers mit Danja oder den Helden liegt morgens ein toter Hahn auf der Türschwelle des Dörflers, was für neue Schuldzuweisungen sorgt.
- Die Nahrung, die einer der Helden zubereitet oder berührt hat, ist verdorben, und mindestens ein Dörfler verdirbt sich den Magen daran. Alternativ bettelt die kleine *Selwine Nagrasgi* um etwas Essen und erkrankt später.
- Die Helden werden Zeugen eines Streits zwischen *Nessa Appeleit* und *Danja Ibeleit* im Kreise einiger anderer Kinder. Nessa sagt, Danja könne nicht mit Verstecken spielen, weil sie nicht laut zählen könne. Danja deutet auf Nessas kleinen Bruder *Irjan* und gibt zu verstehen, dass der auch nicht richtig

zählen könne. Nessa bleibt hart, und die Kinder laufen weg, um sich zu verstecken, während Irjan sich an eine Hauswand unter die Heuluke stellt und laut und falsch zu zählen beginnt. Danja starrt ihn eine Weile schmollend an und wendet sich dann ab. In diesem Moment bricht der Balken mit dem Seilzug über Irjan, und der Eisenhaken trifft den Jungen am Kopf. Wenn die Helden nicht durch Magie oder Wunderwirken eingreifen, stirbt er kurz darauf an der schweren Verletzung. Die völlig aufgelöste Nessa behauptet, Danja habe sich an ihr rächen wollen, woraufhin mehrere Dörfler Danjas Tod fordern.

- *Villera Muniken* verbrennt sich die Hand, als sie ein heißes Eisen aus der Esse holt und ihr Lederhandschuh dabei zerbröselt. Die anfangs mäßige Wunde wird rasch schlimmer, aber das Gerücht, dass Danja sie verhext habe, tut sie als Blödsinn ab.
- *Dunjascha Karjensen* beruft allmorgendliche Götterdienste ein und lässt Heiligenbildchen herumreichen, um Frevler zu entlarven, die diese angeblich nicht berühren können. Als Danja ein (morsch gewordenes) Bild zur Hand nimmt, bekommt es einen Sprung.
- Falls es den Helden gelingt, die Aufmerksamkeit von Danja abzulenken und das Mädchen von den Unglücksfällen fernzuhalten, fällt der Verdacht zunehmend auf sie selbst. Besonders, wenn sie beim alten Rondra-Tempel gesehen werden und dort gar graben oder die Glyphe im Brunnen zerstören, zweifelt man an ihrer Götterfurcht. Die strenggläubige *Dunjascha Karjensen*, *Dulgjew Peddersen*, der von seiner Affäre ablenken will, und die *Appeleits* halten jedoch bis zum Schluss Danja für die Schuldige. Steigern Sie die Verdächtigungen gegenüber den Helden von anfänglichem Tuscheln und Verstummen der Gespräche, wenn die Helden den Raum betreten (alternativ: ein bestimmter Held), über laut geäußerte Anschuldigungen bis hin zu aktiver Behinderung oder Konfrontation. Ein Dörfler könnte nachts das Gepäck der Helden nach verdächtigen Gegenständen durchsuchen, andere das Werkzeug des Archäologen stehlen oder zerstören, um die Fremden zum Verlassen des Dorfes zu bewegen. Eventuell wird jemand ausgesandt, um Hilfe zu holen, oder man schickt eine Brieftaube, die allerdings von den Nachtwinden an der Felsnadel gerissen wird.

GARI AUS DEM WALD

Bei passender Gelegenheit verlangen die Dörfler nach 'Gari aus dem Wald', damit diese nach den Verwundeten und Kranken sieht. Außer Danja weiß aber niemand, wo die Heilkundige wohnt. Das Mädchen führt die Helden etwa eine Stunde lang durch den Wald und einen Berghang hinauf, der keine halbe Meile außerhalb des Dorfes, aber gut 600 Schritt über diesem liegt und recht unzugänglich ist. Auf einer Lichtung vor einer Höhle bedeutet Danja den Helden zu warten, sieht kurz in der Höhle nach und verschwindet dann im Wald. Lenken Sie die Aufmerksamkeit der Helden auf die Höhle (zum Beispiel durch ein Tier) oder sorgen Sie dafür, dass die Helden die Höhle später auf der Suche nach Danja untersuchen.



DIE DRACHENHÖHLE

In der Höhle finden sich ein Felllager, Werkzeuge aus Stein und Knochen und einige Tontiegelchen mit verschiedenen Salben. Von der Decke hängen getrocknete Kräuter. Im hinteren Teil der Höhle führen grob gehauene Steinstufen in einen Felsspalt. (Von hier aus gelangt man über natürliche Gänge einerseits in die Höhle hinter dem Wasserfall, zum anderen in die Wohnhöhle von Gariguunas Goblinsippe.)

An einer Wand der Höhle, weitgehend im Schatten verborgen, entdecken die Helden eine uralte Höhlenmalerei. Das Bild wurde auf Weisung Fagrisas von der damaligen Goblinschamanin (Gari nennt sie *Mazimuuna*: 'Die mit den Menschen zaubert') angefertigt und zeigt die Geschichte, wie Imja vor den Theaterritten floh, der Höhlendrake angriff und erst durch die Elementarzauber Fagrisas und Mazimuunas besiegt werden konnte. Neben toten Theaterritten ist auch der verletzte Ailgur (erkennbar an der verbrannten Gesichtshälfte) zu sehen, der von Mija umsorgt wird. Das Bild zeigt, dass Ailgur den Drachen nicht getötet hat!

Ein Held mit *Kulturkunde Goblins* kann die Malerei als goblinischen Ursprungs erkennen. Bei gelungener Probe +4 weiß er, dass Goblins Höhlenbilder (mit dem Ritual *TIERE AUS FARBEN*, **WdZ 163**) anfertigen, zum Teil auch, um in diesen die Geister von Tieren wie in einem *GEISTERKERKER* (**WdZ 158**) einzusperren. Genau dies ist hier geschehen: Das Bild enthält die Seele des Drachen in dessen erbsengroßem Karfunkel, der im Kopf des gemalten Drachen eingelassen und durch norbardische Glyphen gesichert ist, in denen ein Kundiger (*Magiekunde* +12 oder *SF Zauberzeichen*) die Protoglyphen für Schutz und Bannung erkennen kann. Nun haben Sie zwei Möglichkeiten:

- Diebe haben den Karfunkel bereits vor langer Zeit entfernt und die Drachenseele freigesetzt. In diesem Fall ist das Bild des

Drachen verblichen, die Farben wirken kraftlos. Die Glyphen haben ihre Zauberkraft verloren, das Gemälde ist vollkommen unmagisch.

- Der Karfunkel ist noch da. In diesem Fall ist das Bild von starker Magie durchdrungen, ein *ANALYS* +5 lässt vermuten, dass die Glyphen den Karfunkel mit dem Bild des Drachen verbinden, ihn aber zugleich in der Felswand fixieren. Der Karfunkel sollte nur mit Hilfe von Magie (oder brachialer Gewalt) zu entfernen sein, wobei Sie sich gerne ein, zwei Schutzzauber ausdenken können, die das zu verhindern versuchen. Wenn der Stein entfernt wird, löst sich feiner Rauch aus dem Bild und verdichtet sich zu der Gestalt eines Höhlendrachens (**ZBA 83**), bis dieser leibhaftig vor den Helden steht (reduzieren Sie die Werte für den schattenhaften Drachen so, dass der Kampf fordernd, aber nicht tödlich ist.). Der Karfunkel wird aus der Hand des Diebes gerissen und kehrt bei der Materialisierung in den Kopf des Drachen zurück. Wenn nötig, können Sie Hetgars Drachenjäger als Helfer – oder Konkurrenten – im folgenden Kampf auftauchen lassen.

GARI GHUNE

Falls die Helden Danja heimlich folgen, führt diese sie zu einer Höhle in der Nähe, die seit zehn Jahren von der Sippe der Goblinschamanin *Gariguuna* bewohnt wird. Vor 800 Jahren lebte hier eine andere Sippe zusammen mit den Norbardenschwestern, mögliche Fundstücke und Gari selbst werden im Anhang beschrieben. Die Helden können so von Garis wahrer Natur erfahren. Nach kurzer Zeit kommt Danja in Begleitung von Gariguuna in deren Menschengestalt zurück. Für Naturalien als Gegenleistung ist Gari bereit, den Dörflern zu helfen oder auch verwundete Helden zu heilen.





KAPITEL 6:

ZEICHEN DER VERGÄNGLICHKEIT

Die Wirkung der Glyphen wurde in Kapitel 4 beschrieben. Hier finden Sie eine Beschreibung der Glyphen selbst und Hinweise zu deren Entdeckung und Zerstörung. Allgemein können alle Glyphen mit Magie oder durch Berechnung eines Sechsecks anhand bereits entdeckter Zaubersymbole ausfindig gemacht werden.

ALLES WELKT, DOCH MANCHES BLÜHT

Die Kraft des Humus wird von der zentralen Glyphe 'abgestoßen', von den peripheren Zeichen jedoch 'angezogen'. Dies führt dazu, dass es nicht nur einen zunehmenden Kontrast zwischen der normalen Vegetation außerhalb und den sterbenden Pflanzen innerhalb des Wirkungsbereichs gibt, sondern auch, dass rings um die Glyphen (außerhalb des Wirkungsbereichs) 'überschüssige' Lebensenergie die natürlich vorkommenden Pflanzen und Tiere ungewöhnlich prächtig gedeihen lässt. Vorschläge finden Sie bei den Glyphen unter der jeweiligen Überschrift 'Kraft des Humus'.

HELLSICHTMAGIE

Wahrscheinlich werden die Helden schon bald einen Hellsichtzauber in die Runde werfen, um zu sehen, was im Dorf vor sich geht. Sofern sie sich nicht in unmittelbarer Nähe einer Glyphe befinden, werden sie nur allgemeine Effekte des 'Fluchs' wahrnehmen.

● **ANALYS ARCANSTRUCTUR:** Die Reichweite ist mit 1 Schritt extrem begrenzt. Ein ANALYS 'ins Blaue' wird erst ab 7 ZfP* die beim OCULUS beschriebenen Effekte sichtbar machen, ansonsten bestenfalls ein ganz mattes astrales Leuchten offenbaren. Bei sehr gut gelungener Probe kann eine Elementarkomponente (Humus) ausgemacht werden.

● **OCULUS ASTRALIS:** Der OCULUS-Blick des Zaubersers erscheint getrübt, als befände sich der Magier in dichtem Nebel oder Nieselregen. Überall ringsum steigen feine Astralfünkchen auf, taumeln zunächst ungeordnet vor den Augen des Magiers und schweben dann in Richtung der nächstgelegenen peripheren Glyphe/n davon. Falls der Held nah genug an der versunkenen Garnison steht, leuchtet der See in seiner Nähe mäßig stark.

● **ODEM ARCANUM:** Irgendwie liegt hier schwache Magie in der Luft. Ab 6 ZfP* ist am Rand des Sechsecks das Kontrastgefälle zwischen Wirkungsbereich, Umgebung sowie zielgerichteter, künstlicher 'Kraftlinie', also der auf die Glyphen zufließenden Magie, erkennbar. Nahe des Sees gesprochen, scheint dieser stärker zu leuchten als seine Umgebung. Bedenken Sie immer die begrenzte Reichweite des Spruchs! Ab 11 ZfP* erscheint die Kraft teilweise durch Lebensenergie (Blutmagie?) verunreinigt, auch ist das beim OCULUS beschriebene Phänomen der Astralfünkchen zu beobachten.

● **BLICK IN DIE VERGANGENHEIT:** +16, um zur Zeit der Theateritter zu springen. Es kann ein ganz kurzer Einblick gewährt werden in die Zeit von der Vernichtung des Norbardendorfs bis zur Zerstörung Drakensteins durch die Praiospriester. Ein Monat spult sich dabei in 5 Sekunden ab, weshalb allenfalls ein allgemeiner Eindruck zurückbleibt.

● Weitere Optionen bieten z.B. ein *Magiegespür*, die SICHT AUF MADAS WELT und der BLICK DER WEBERIN.

ANALYSE DER GLYPHEN

Um die komplexen Zeichen vollständig zu entschlüsseln und ihre Wirkungsweise nachzuvollziehen, ist eine *Magiekunde*-Probe +20 erforderlich (+10 bei SF *Zaubersymbole/Runenkunde*). Die Zeichen nachbilden und nutzen zu können, erfordert zudem Kenntnisse der exakten Sternenkonstellation (*Sternkunde* +12). ZfP*, die bei einem ANALYS+10 übrig bleiben, erleichtern die *Magiekunde*-Probe. Bei schlechter gelungenen Proben können zumindest einige Wirkungsaspekte erkannt werden.

● **ANALYS:** 1–3 ZfP*: Es liegt Glyphenmagie althanischer Repräsentation (Zibilja) vor. Die Merkmale Objekt, Elementar, Kraft, Temporalzauberei und Umwelt sind erkennbar. 4–7 ZfP*: Zentrale These ist eine unbekannte Form eines Elementarbanns (Humus). 8–12 ZfP*: Das Zeichen ist eine Zielglyphe, die elementare Kraft aus der Umgebung aufnimmt und wieder abgibt. (*Zentrale Glyphe:* Das Zeichen ist eine Ursprungsglyphe, von der das Element Humus abgestoßen wird). Ein Beizeichen (SF *Zaubersymbole:* 'Satinavs Siegel') bestimmt offenbar die Wirkungsdauer. Diese scheint jedoch lange abgelaufen zu sein, die Beschaffenheit der Matrix deutet darauf hin, dass das Zeichen bereits einmal erloschen war! Ab 13 ZfP* (*periphere Glyphen*): Das Zeichen empfängt Humuskraft unter anderem in Form reiner Lebensenergie. Jedes Zeichen empfängt Energie in einem stumpfen Winkel (110–135°) und gibt diese nach außen wieder ab. Die Wirkungsdauer des Zaubers scheint von einer bestimmten Mond- und Sternenkonstellation abhängig zu sein und beträgt mehrere Jahre!

● **Magiekunde (vollständige Analyse +20):** Die Zaubersymbole bestehen aus verschiedenen Protoglyphen: Schutz, Bannung, Bewegung, Ursprung (nur zentrale Glyphe) und Ziel (periphere Glyphen). Außerdem lassen sich Elementarzeichen (Humus), Temporal Komponenten und zahlreiche astrologische Symbole entziffern. Die peripheren Glyphen sind in einem annähernd regelmäßigen Sechseck angeordnet und wirken als Zielglyphen der zentralen Glyphe. Von der zentralen Glyphe geht ein starker Humusbann aus, der alle Komponenten des Elements in Mitleidenschaft zieht, kurzum: Alles organische Material wird vernichtet, dadurch kommt es zu der bei **Fagrisas Rache** (Seite 19) beschriebenen Wirkung. Die freiwerdende Energie wird auf die peripheren Glyphen, die den Wirkungsbereich begrenzen, zugetrieben.



Wird eine periphere Glyphe zerstört, endet der Zauber nicht, aber der Wirkungsraum verkleinert sich. (Ist z.B. nur noch eine periphere Glyphe sowie die zentrale Glyphe vorhanden, bleibt ein etwa ein Schritt breiter 'Todesstreifen' zwischen den beiden Glyphen übrig.)

ZERSTÖRUNG DER GLYPHEN

Die Zeichen können durch Magie, mechanische und elementare Gewalt zerstört werden. Eine Zerstörung einzelner peripherer Glyphen verkleinert lediglich den Wirkungsraum *und verstärkt und beschleunigt den Verfall im Innern*. Eine Zerstörung aller peripheren Glyphen verkleinert den Wirkungsradius auf 'flackernde' 7–49 Schritt um die zentrale Glyphe herum. Die Wirkung des Zaubers ist dann deutlich beschleunigt und verstärkt, die Energie wird nirgendwo wieder freigesetzt, wodurch es zu massiven Kraftentladungen (vergleichbar mit elementaren Zauberpatzern) kommen kann. Erst wenn die zentrale Glyphe zerstört wird, endet der Fluch.

... mit MAGIE

Die Probenzuschläge und Kosten gelten jeweils für die vollständige Deaktivierung oder Zerstörung eines Zeichens. Gelingt eine Probe mit geringerem Zuschlag, kann für verminderte Kosten eine Reduzierung der Zauberwirkung der Glyphen erzielt werden.

Allgemein gilt: Für die Erstellung jeder Glyphe mussten die Schwestern 30 AsP aufbringen, als ZfP/RkP* können angenommen werden: 9 (Felsnadel, Grabmal, Höhle), 6 (zentrale Glyphe, Brunnen, Findling), 3 (Brücke). Lassen Sie gerne kreative Lösungen der Helden zu, hier nur einige Beispiele:

- **DESTRUCTIBO:** Probe: +15/12/9 Kosten: 30 AsP, davon 1 permanent (zerstört Glyphe permanent)
- **OBJEKT ENTZAUBERN:** Probe: +15/12/9 Kosten: 14 AsP (Glyphe kann reaktiviert werden)
- **Für Elementarmagie gilt:** Zauber mit dem Merkmal Humus sind erschwert, solche mit dem Merkmal Eis sind erleichtert. Humuselementare erscheinen nicht im Wirkungsbereich, Eiselementare sind leichter zu rufen. Erzelementare, die den Stein verformen, der die jeweilige Glyphe trägt, können diese dadurch dauerhaft schädigen.

... ohne MAGIE

Die Glyphen können auch mit geeigneten Werkzeugen (Hammer und Meißel) zerstört werden, was je nach Glyphe 1 (Brücke), 2 (zentrale Glyphe, Brunnen, Findling) oder 3 (Felsnadel, Grabmal, Höhle) Spielrunden dauert. Wenn die Helden ungeeignetes Werkzeug benutzen, dauert die Arbeit entsprechend länger.

Sollten sie auf die Idee kommen, ihre eigenen Waffen als Werkzeuge zu missbrauchen, erhöht sich deren BF um mindestens 1 Punkt. Werkzeuge und Waffen mit Holzstielen sind innerhalb des Wirkungsbereichs des Humusbanns ohnehin bruchgefährdet.

GLYPHE: FINDLING

Die Glyphe ist in einen mannshohen Findling eingeritzt, der unter zwei Bäumen in einem abgeernteten Haferfeld steht. Das Zeichen ist von Moos und Flechten halb verdeckt.

Entdecken: Die Glyphe wird in Ailgurs Tagebuch als 'Hexenzeichen' erwähnt. Vom einstigen Haupttor aus, also dem Turm am Haus der *Karjensens*, hat man freie Sicht auf den Findling. Zur Erntezeit ruhen die Dörfler sich mittags unter den Bäumen aus. Auf ein Zeichen an einem Stein angesprochen, kann sich einer vielleicht an die Ritzspuren erinnern, die bislang für eine Wegmarkierung der Theateritter gehalten wurde.

Kraft des Humus: Moose und Flechten, Spinnennetze, einzelne im Spätherbst (!) wachsende Haferhalme

EREIGNISSE

Eines der Dorfkinder schaut den Helden bei der Untersuchung der Glyphe zu und bemerkt beiläufig, dass es 'noch mehr von diesen Wegzeichen' gibt. Damit meint es die Glyphe am Grabmal der Theateritter (s.u.), welche die Kinder beim Spielen entdeckt haben.

GLYPHE: GRABMAL

An der Mauer des Grabmals der Theateritter ist in Kniehöhe, halb vom Gras verdeckt, ein Zauberzeichen angebracht.

Entdecken: Die Helden können die Glyphe entdecken, wenn sie das Grabmal explizit von außen absuchen oder sich den Boronanger genauer anschauen (dann: *Sinnenschärfe* +8). Ansonsten werden sie auf sie aufmerksam gemacht, wenn sie die Glyphe am Findling (s.o.) gefunden haben.

Kraft des Humus: Ungewöhnlich viele Asseln, Würmer, Tausendfüßler und ein 'Hexenring' aus einem Dutzend grünlicher Pilze (*Schleimiger Sumpfenöterich* (ZBA 264), 3 SP/Pilz beim Berühren mit bloßer Haut)

GLYPHE: HÖHLE

Nahe des Dorfeingangs ergießt sich der Bach über eine Steilwand in ein steinernes Becken, ehe er unter der Brücke hindurchfließt, auf der *Witjof* verunglückte. Hinter dem Wasserfall befindet sich eine Höhle, die mit *Klettern* +5 oder nach längerem Marsch durch unterirdische Gänge von der Drachenhöhle oder der Wohnhöhle der Goblins aus zu erreichen ist. Die Höhle ist kalt und feucht, an einer Wand liegen zerbrochene Krüge. In diesen bewahrten die Norbardinnen vor 800 Jahren *Kaltes Feuer* (*Alchimie* +4) auf, ein Pulver aus mit Kalk und Schwefel versetztem, gemahlenem Phosphorpilz (ZBA 258), das sie zur Beleuchtung der Höhle benutzten, während sie die Glyphe in deren Wand ritzten.

Entdecken: Die Höhle kann bei Erkunden der von der Drachenhöhle ausgehenden Gänge entdeckt werden oder durch den nachts zunehmend leuchtenden Wasserfall: Die 'Kraft des Humus' lässt die vereinzelt in den Tonkrügen überlebenden Sporen des sonst nur im Orkland wachsenden Phosphorpilzes gedeihen und führt zu einer raschen Besiedelung der Höhle mit den im Dunkeln grünlich leuchtenden Pilzen. Die Glyphe ist halb überwuchert. **Kraft des Humus:** Phosphorpilz, Moose



FUNDSTÜCKE

Auf dem Höhlenboden fallen gerade Linien auf. Befreit von Dreck, Moos und Pilzen ergeben die Linien eine Skizze, die Fagrisa anfertigte und die ihren Schwestern mitteilte, wer wo welche Glyphen anbringen sollte. Ein Kenner des *Alten Alaani* (Probe +5) kann in den abgebildeten Schriftzeichen von links nach rechts die Namen Fagrisa, Imja und Mija lesen. Abgebildet ist eine nach Süden ausgerichtete Karte mit dem durch die Glyphen begrenzten sechseckigen Wirkungsbereichs des Zaubers. In der Mitte ist die Garnison am See abgebildet. Außen Symbole für Felsnadel, Grabmal, Höhle, Brücke, Brunnen und Findling. Die Punkte über dem Sechseck sind bei gelungener *Sternkunde*-Probe +10 als Sternkonstellation zu erkennen: Ein unbekannter Planet im Sternbild des Storchs (Norbarden: Schildkröte), das Madamal als Helm über dem Kopf des Sternbilds des Drachen und die Sternformation des Schwarms zwischen Drache und Schildkröte. Für eine exakte Datierung reicht die Darstellung nicht aus; Kundigen sind die astrologischen Bedeutungen bekannt – Schildkröte/Storch: Leben/Wachstum, Drache: Macht/Auseinandersetzung/Entscheidung, Madamal: Geheimnis/ Beeinflussung. Die Interpretation ist den Spielern freigestellt.

GLYPHE: FELSPADEL

Auf einer Anhöhe im Wald südöstlich des Dorfes befinden sich einige Felsen, an denen *Efeuer* (ZBA 235) empor rankt, eine giftige Abart des Efeu (*Pflanzenkunde* +4) mit rotgeränderten Blättern (1 SP bei kurzer Berührung und pro Minute Kontakt). Auf dem höchsten der Felsen befindet sich ein Felsplateau in 13 Schritt Höhe, in das eine Glyphe geritzt wurde. Die Felswand lässt sich nur auf der efeubewachsenen Südseite ohne Kletterwerkzeug besteigen (drei *Klettern*-Proben +6, bei Misslingen jeweils 1W6 TP). An der Nordwand lässt sich der Überhang mit geeignetem Werkzeug (Kletterhaken, Seil) und *Klettern* +8 besteigen.

Entdecken: Falls die Helden nicht zufällig durch den Wald streifen und auf die Schmetterlinge und Vögel aufmerksam werden, ist die Felsnadel eher durch Berechnungen des Sechsecks oder nach Deuten der Zeichnung in der Höhle hinter dem Wasserfall (s.o.) ausfindig zu machen.

Kraft des Humus: Efeuer an der Felswand, blühende Disteln, Schmetterlinge und Singvögel auf der Felshöhe

EREIGNISSE

Drei Nachtwinde (ZBA 140) wurden von der Zauberkraft der Glyphe angelockt und ernähren sich von den kleineren Vögeln. Zauberkundige unter den Helden werden von den Magie hassenden Raubvögeln angegriffen. Die Tiere meiden dabei den Wirkungsbereich des Humusbanns, den sie erspüren können.

GLYPHE: BRUNNEN

Auf dem Hof der *Okolskis* steht unter einem Kirschbaum ein sechseckiger, uralter Brunnen, der einst von den *Larsinnens* in ihrer Siedlung erbaut wurde, ehe die Theateritter das Norbardendorf zerstörten. Imja kletterte in den Brunnen und

ritzte in drei Schritt Tiefe (*Klettern* +4 mit Seil) eine Glyphe in die Wand.

Entdecken: Die *Okolskis* beten täglich um die Gesundung ihres Sohnes Alef und flehen die Götter an, dem Sterben ihrer Hühner und der Ziegen des Fürsten ein Ende zu bereiten. Eines Morgens ist das Dorf in heller Aufruhr: Der Kirschbaum am Brunnen der *Okolskis* steht in voller Blüte, mitten im Herbst! Die *Okolskis* danken *Tsa* und *Peraine* für dieses Wunder und behaupten, die Göttinnen hätten ihren Brunnen gesegnet, und seit der Baum blühe, gehe es Alef besser, wenn sie seine Wunde mit dem Wasser wüschen.

Kraft des Humus: Blühender Kirschbaum, leicht heilkräftiges Brunnenwasser (Regeneration +W3)

EREIGNISSE

Man wird den Helden untersagen, in den Brunnen zu steigen, und ihnen nicht glauben, wenn sie etwas von einem finsternen Zaubersymbol erzählen. Steigen die Helden heimlich in den Brunnen, werden sie dabei beobachtet (zum Beispiel von der in einen Helden verliebten *Urjelke*). Sobald die Glyphe zerstört ist, welken die Kirschblüten und das Wasser verliert seine Heilkraft. Von nun an ist ein Teil der Dörfler überzeugt, dass nicht *Danja*, sondern die Helden am Siechtum des Dorfes Schuld sind.

GLYPHE: BRÜCKE

Wo der schnelle Bergbach sich mit dem Ausfluss des Sees vereint, steht eine Steinbrücke, deren ostwärtiger Pfeiler aus dem Wasser ragt: Der Bach hat seinen Lauf mit der Zeit geändert. Der Brückenbogen ist eingestürzt, da das Wasser den Pfeiler unterhöhlte und absinken ließ. Halb unter der Wasserlinie befindet sich eine Glyphe am Brückenpfeiler.

Entdecken: Die Glyphe ist eher nur durch Berechnung des Sechsecks, mittels Magie oder zufällig bei der Kräutersuche am Bach zu entdecken.

Kraft des Humus: Kröten, Gräser, vereinzelt junge *Kairan*-Halme (ZBA 243).

ZENTRALE GLYPHE

Imja brachte die zentrale Glyphe an der Rückseite der Garnison an. Durch einen Erdrutsch ist das Gebäude zu großen Teilen im See versunken. Das Mauerstück mit der Glyphe steht schief drei Schritt unter Wasser. Rings um die Glyphe wächst nichts mehr.

Entdecken: Die Helden sollten die zentrale Glyphe möglichst erst entdecken und zerstören, wenn sie mit *Ailgurs* und *Mijas* Geschichte vertraut sind und mindestens eine periphere Glyphe unschädlich gemacht haben. Sobald die Helden die Glyphe entdeckt haben (mindestens zwei Tage nach ihrer Ankunft), taucht die Norbardensippe *Larsinnen* auf, und der Streit im Dorf eskaliert (siehe Seite 30).

Es gibt mehrere Möglichkeiten, auf die zentrale Glyphe aufmerksam zu machen:

● Durch Hellsichtmagie in der Nähe der versunkenen Garnison. (Die Intensität der wahrgenommenen Magie kann sich mit Fortschreiten des Verfalls und Wegfallen peripherer Glyphen verstärken.)



- Durch Mijas Traum vom Ertrinken.
- Durch die Erscheinung von Mijas Geist als Wasserleiche (Seite 20).
- Durch nahe der Garnison auf dem See treibende tote Fische oder ein Überwiegen der dem Humus entgegenwirkenden Kräfte des Elements Eis: von hier aus zufrierender See, Schnee, deutlicher Temperaturabfall etc.
- Durch die Skizze in der Höhle hinter dem Wasserfall.

TAUCHEN

Früher oder später sollten die Helden Mut fassen, in den See hinabzutauchen. Das Wasser ist eisig. Falls der See zugefroren ist, besteht zusätzliche Gefahr durch Tauchen unter der Eisdecke (Proben auf *Raumangst* und *Orientierung*). Eine *Schwimmen*-Probe +1 (+6 unter dem Eis) ist notwendig, um den Grund des Sees (hier in vier Schritt Tiefe) zu erreichen. Ein Held, der

nicht über *Kälteresistenz* verfügt, erleidet zwischen W3–1 und W6 TP(A)/SR (je nach Kälte des Wassers).

Zerstören der Glyphen: Das Zerstören der Glyphen unter Wasser ist zumindest auf mechanischem Weg deutlich erschwert. Antimagie und vor allem Elementarmagie haben hier eine bessere Wirkung (aber Zaubern unter Wasser ist auch nicht ganz einfach). Belohnen Sie kreative Ideen!

FUNDSTÜCKE

Unweit der Mauer am Grund des Sees können die Helden Mijas sterbliche Überreste finden: In den völlig verrosteten und bei Berührung zerfallenden Ringen eines Fasses sind die ebenfalls sehr schlecht konservierten Knochen der Norbardin erhalten – und eine Handvoll Knochen ihres ungeborenen Kindes (nur der Schädel ist noch vage als solcher erkennbar). Das Fass ist halb im Schlamm versunken.

KAPITEL 7: DENN DIE LIEBE IST STÄRKER ALS DER TOD

ANKUNFT DER NORBARDEN

Sobald die Helden sich anschicken, die zentrale Glyphen zu zerstören, tauchen die *Larsinnens* auf und möchten sich im Dorf ihrer Vorfahren umsehen. Die Neu-Drakensteiner reagieren abweisend, verriegeln die Pforten im Palisadenzaun und weigern sich, dem Wunsch der Norbarden zu entsprechen. Die Norbarden kampieren außerhalb des Wirkungsbereichs des Zaubers auf der anderen Bachseite.

Ob die Helden sich bei der Reise durch die Hohemark mit den Norbarden angefreundet haben, sich neutral oder gar feindlich verhalten haben, entscheidet nun über die Verhandlungsmöglichkeiten mit den *Larsinnens*. Sind sie mit den Norbarden befreundet, erfahren sie, dass diese ein magisches Bernsteinamulett mit der Namenssigille der *Larsinnens* von Pettars Gehilfen erstanden haben und von diesen erfuhren, wo sie es gefunden hatten. Wenn die Helden den Norbarden freien Zugang zum Dorf verschaffen, sind diese im Gegenzug eventuell bereit, bei der Zerstörung der Glyphen zu helfen, möchten die Zeichen allerdings untersuchen und abzeichnen. Wird das Bernsteinamulett in die Nähe der zentralen Glyphen gebracht, kann der Zauber solange aufgehalten werden. Je freundlicher sich die Helden den Norbarden gegenüber verhalten, desto mehr werden sie selbst von den Dörflern angefeindet, desto eher können sie aber auch schlichtend eingreifen.

MÖGLICHE EREIGNISSE

- *Okro* klettert ins Dorf, um nach *Kreschka* zu suchen, die früher noch mit ihrem Vater nahe des Eichenwäldchens

wohnte. Mittels *BANNBALADIN* erfragt er von den Dörflern *Kreschkas* Aufenthalt. Nach Ablauf der Zauberdauer sind diese umso empörter über das Eindringen des Norbarden. *Kreschka* ist gar nicht begeistert von *Okros* Auftauchen, schließlich glaubt sie, dass er sie damals sitzen gelassen hat.

- Zu allem Unglück ist dann noch *Danja* verschwunden, und *Duljew Peddersen* und *Rudjew Rowannen* drohen, “der kleinen Hexe den Garaus” zu machen, wenn sie sie finden. *Okro*, der gerade erst erfahren hat, dass er eine Tochter hat, bittet die Helden, ihm bei der Suche nach *Danja* zu helfen. Er hofft, auf diese Weise *Kreschkas* Gunst zurückzugewinnen zu können. *Danja* versteckt sich bei *Gariguuna* in der Drachenhöhle. Es liegt an den Helden, ob diese sich für *Okro* bei *Kreschka* einsetzen und ob sie *Danjas* Leben retten können oder ob die Dörfler sie in die Finger bekommen.

- Bis die Helden eingreifen, wird fleißig an der Eskalations-schraube gedreht: Angestachelt von seiner Mutter *Dunjascha* befiehlt *Linnjew Karjensen* den Norbarden den Abzug, sonst werde man ihnen einheizen. Als die Norbarden bleiben, schießt *Jeschka Arkinnen* einen Brandpfeil auf die Wagen der Norbarden. Einige Norbarden unter der Führung von *Reska* und *Boril* sinnen auf Rache. Während die Norbarden ihre Wagen zu löschen versuchen, trägt *Boril* das Feuer zurück zum Dorf und hält ein brennendes Scheit an die Palisade. Als *Jeschka Boril* erschießt, verbarrikadieren sich die Norbarden mit Armbrüsten bewaffnet hinter ihren Wagen, um nachts ins Dorf einzudringen, usw.

- Die Aggressionen der Dörfler richten sich zunehmend gegen die Helden und behindern diese bei ihren Aktionen. Erst wenn die Helden die zentrale Glyphen zerstört haben



und deutlich wird, dass der 'Fluch' ein Ende hat, sind die Einwohner kooperationsbereiter. Falls Sie Kampfwerte für die Dörfler benötigen, orientieren Sie sich an unerfahrenen Mittelländern (ZBA 134).

SEELENFRIEDEN

Wenn die Helden Mijas Geist nicht einfach exorziert haben, bleibt auch nach Beendigung des 'Fluchs' noch ein Problem, das spätestens deutlich wird, wenn nach Sonnenuntergang noch einmal ein Held von Mijas Geist übernommen wird und klar macht: Die Helden sollen Mijas Knochen aus dem See bergen und in Ailgurs Grab bestatten. Nun gibt es den letzten Konflikt: Was tun mit den Knochen? Und wohin mit dem Amulett? Die Norbarden fordern Mijas sterbliche Überreste für sich und wollen das Bernsteinamulett nicht herausrücken. Die Dörfler wollen nicht zulassen, dass "diese Hexe" mit ihrem Heiligen Ailgur begraben wird, dessen gestohlene Grabbeigaben (auch das Amulett) sie jedoch zurückfordern. Ein Rondra-Geweihter unter den Helden könnte es sogar für angemessen halten, Ailgurs Skelett in einen Tempel überführen zu lassen, während ein Hesinde-Priester es besser im Museum aufgehoben sähe und ein Boroni in geweihtem Boden. Und natürlich will Pettar das Amulett für das Drachendomuseum.

Die Helden sollten sich für eine Versöhnung der Norbarden mit den Dörflern und die Erfüllung von Mijas Herzenswunsch

einsetzen. Inszenieren Sie eine hitzige Diskussion – sind die Helden erfolgreich, gibt es ...

...EIN GLÜCKLICHES ENDE

Wenn es den Helden tatsächlich gelingt, Norbarden und Dörfler zu überreden, Mijas Knochen in Ailgurs Grab beizusetzen, werden Mijas Überreste von *Thesija Larsinnen* für die Zeremonie hergerichtet. Ein geeigneter Geweihter unter den Helden darf die Totenmesse lesen, ansonsten übernimmt das ebenfalls Thesija, auch wenn sie von den Dörflern skeptisch betrachtet wird. In der Gruft wartet Mijas halbmaterieller Geist, um Abschied von Ailgur zu nehmen – und diese Sphäre in Frieden zu verlassen. Nach der Beisetzung gibt es ein Fest mit Fleisch, Meskinnes und zunehmend Gesang. Vielleicht kommen sich während dessen auch Okro und Kreschka wieder näher.

LOHN DER ANGST

Jeder Held bekommt **300 Abenteuerpunkte** (ein von Mijas Geist heimgesuchter sogar **350 AP**) und **spezielle Erfahrungen** in *Geographie, Geschichtswissen, Magiekunde, Sagen/Legenden, Alaani* und weiteren Talenten und Zaubern nach Maßgabe des Meisters. Wenn die Helden nach Festum zurückkehren, wird ihnen der restliche Lohn vom Drachendomuseum ausgezahlt. Für besondere Fundstücke können sie eine Prämie aushandeln. Fortan dürfen sie das Museum natürlich kostenlos besichtigen.

ANHANG: PERSONEN UND ARTEFAKTE

Mija Larsinnen, EIN RUHELOSER GEIST

Regeltechnisch ist Mija am ehesten als *Gefesselte Seele* (WdZ 204) anzusehen, die sich aber frei im Dorf bewegen kann. Überwiegend erscheint sie immateriell. Erst, wenn die Helden einen Überblick über ihre Geschichte erhalten haben und es Zeit wird, dass sie die Glyphe im See finden, tritt sie als halbmaterieller Geist eines siebzehnjährigen Mädchens auf, dessen nasses, von Wasserpflanzen bedecktes Haar in ein bläulich-bleiches Gesicht mit weit aufgerissenen stumpfen Augen herabhängt. Das schlammverschmutzte Kleid wölbt sich deutlich über dem Bauch der Toten, die eine Wasserspur hinterlässt, ansonsten jedoch nur bedingt stofflich ist. Die im folgenden genannten Eigenschaften werden in WdZ 231ff. erläutert. Hier soll nur auf die Besonderheiten eingegangen werden, die Mija auf Grund ihrer zu Lebzeiten ausgeprägten Zauberkräfte besitzt.

Eigenschaften

● *Astralsinn* (TaW 14), *Durch Wasser gehen*, *Formlosigkeit I*, *Gegenstände beleben* (Telekinese TaW 7), *Geistermanifestation*, *Geisterpanzer*, *Immunität gegen profane Waffen/Gift/Krankheiten*, *Körperlosigkeit I*, *Lebenssinn*, *Leichte Empfindlichkeit gegenüber*

geweihten Objekten, *Präsenz II*, *Ungebunden*, *Unsichtbarkeit II*, *Verwundbarkeit* (Boron)

● *Albtraum*, *Besessenheit* (vgl. Dienste WdZ 181)

Besessenheit

Mija versucht sich den Lebenden mitzuteilen und ihnen ihre verzweifelte Liebe deutlich zu machen. Die Dörfler berichten von einem unheimlichen Nebel, der sich nachts "über das Dorf legt". (Wenn Mijas Geist aus dem Teich auftaucht, bringt die halbstoffliche Präsenz eine hohe Feuchtigkeit mit sich.) Manche haben Albträume von Drachen und Goblins, andere verspüren nur eine unbestimmte Beklemmung, "als ob da irgendetwas wäre".

Auch die Helden werden nachts von Mijas Geist heimgesucht. Wählen Sie einen Helden aus, der als Medium, Zauberkundiger, durch eine niedrige Magieresistenz, hohen Aberglauben, eine Geisteraffinität oder vergleichbare Eigenschaften besonders geeignet scheint. Die übrigen Helden werden zunächst nichts bemerken, was die Paranoia des Betroffenen steigern sollte. Später können auch andere von Mija beeinflusst werden.

Mija war einst besonders begabt in der Beeinflussungs- und Verständigungsmagie. Sie möchte dem Helden nicht schaden,



wird aber versuchen, von seinem Geist Besitz zu ergreifen und ihm von ihrer Verzweiflung zu 'berichten'. Dies geschieht vornehmlich nachts in dessen Träumen, wenn er wehrlos ist. Bleibt er wach, kann er sich mit einer Probe auf seine MR $+(MU/2) - 3$ (mit Fortschreiten der Paranoia sind sogar höhere Abzüge möglich) gegen die Übernahme wehren (vgl. **WdZ 250**). Mija sucht sich dann ein anderes Opfer.

Traumgestalt

Gelingt Mija die Übernahme des Helden-Geistes, erlebt dieser nach und nach Szenen aus Mijas Leben, die so erzählt werden, als würde sie der Held mit Mijas Augen sehen. Der Held hat dabei bedingt Einflussmöglichkeiten auf das Geschehene, kann mit Hilfe von MU- und IN-Proben selbständig Aktionen durchführen und mit einer gelungenen *Überreden*-Probe +5 sogar je einen Gefährten in den Traum rufen. (Teilen Sie den anderen Spielern dann jedoch mit, dass sie lediglich Traumgestalten darstellen und sich später nicht an die Ereignisse im Traum erinnern können). Geben Sie dem Helden Zeit, auf die Geschehnisse zu reagieren.

Die Realitätsdichte der Träume berechnet sich nach den Richtlinien für **Tödliche Träume (WdZ 70)**. Falls Sie nicht rechnen wollen, gehen Sie von einem Standardwert von RD 15 aus, somit ist $\frac{1}{4}$ des in der Traumwelt erlittenen Schadens real. Realitätsdichte [RD] = $[MU + IN + \text{Summe aller Ängste} + 10 \text{ für Einbildungen} + 20 \text{ für Wahnvorstellungen}] / 10 + 1$ falls magiebegabt +2 falls Elf +W6 falls Medium +6 durch Fremdverursachung +W6.

Traumszenen

Entnehmen Sie der **ZBA** Kampfwerte des Höhlendrachen (**83**) und der Theaterritter (Mittelländer/Veteran **134**). Für die Goblins können Sie sich an die Werte auf Seite 11 halten. Mija wird nicht zulassen, dass der Held die Norbarden angreift. Versucht er es, so verwandeln sich die Bilder in einen wahren Albtraum. Ersetzen Sie die unten verwendeten Namen der drei Schwestern stets durch die folgende Beschreibung:

● **Mija**: Der Held selbst. Nur das Spiegelbild (und der Schatten) erscheint als 16- oder 17-jähriges Mädchen mit langem schwarzen Haar und großen, traurigen Augen.

● **Imja**: Eine drahtige Neunzehnjährige mit spitzem Gesicht, leicht gebogener Nase und einem geflochtenen Zopf.

● **Fagrisa**: Eine 24-jährige Frau mit verbittertem, finsternen Gesicht und ins Haar eingeflochtenen, bunten Steinen. Als einzige Schwester trägt sie die typische Frisur mit ausrasierter Scheitel.

● Du (Mija/der Held) befindest dich bei dichtem Nebel im Wald. Es dämmt gerade erst. Zwischen den Bäumen tauchen Goblins auf. Auf der anderen Seite brechen gerüstete Reiter hervor, die Imja vor sich hertreiben. Auf einem Felsen steht eine singende Goblinschamanin. Es kommt zum Kampf zwischen Rittern und Goblins. Ein Ritter streckt Imja nieder, springt mit gezogener Waffe vom Pferd, um sie zu töten, stürzt aber zuckend zu Boden. Käfer krabbeln über seinen Hals, er erbricht einen Schwall Asseln und Maden. Fagrisa blickt von dem Sterbenden zu dir, ihr Blick geht dir bis ins Mark.

● Du (Mija/der Held) befindest dich im nebligen Wald. Menschen und Goblins schreien, Bäume brennen. Eine Frau in

Kettenhemd wird vor deine Füße geschleudert, stirbt beim Aufprall. Ein brennender Goblin rempelt dich an, du stürzt. Ein riesiges zahnbewehrtes Maul an einem schuppenbedeckten Hals schießt auf dich zu, Flammen züngeln aus den Nüstern des Ungeheuers. Die Kiefer schließen sich um einen Jüngling in rotweißem Wappenrock, zerreißen ihn. Blut spritzt dir ins Gesicht. Ein Reiter setzt über dich hinweg, wirft sich furchtlos dem Ungetüm entgegen, die Lanze erhoben. Sein stolzes Gesicht ist von einem Feuerkranz umgeben, dann zerschmettert ein dornengespickter Schwanz seine Waffe. Dein Blick weicht nicht vom Gesicht des fallenden Reiters.

● Der Regen riecht nach Asche. Überall ragen rauchende Baumstämme auf und liegen die Leichen verbrannter Goblins und zermalmter Ritter. Der Waldboden ist bedeckt von nussgroßen Hagelkörnern. Eine Goblinfrau auf einem Felsen singt. Drei Goblins hacken Krallen, Schuppen und Zähne aus dem Körper eines schwarzen Drachen, aus dessen Leib mannlang Eiszapfen ragen. Imja reicht dir eine Handvoll Krallen und Zähne. Auf Fagrisas Befehl hin hört die Goblinfrau auf zu singen und die Goblins ziehen die Eiszapfen aus dem Drachen, die sich in ihren Händen in Speere zurückverwandeln. Dein Blick fällt auf einen kräftigen Ritter, der halb unter seinem Ross begraben liegt. Der weiße Löwe auf seinem roten Wappenrock färbt sich mit seinem Blut, seine linke Gesichtshälfte ist verbrannt, der rotblonde Bart rußgeschwärzt. Du legst die Hand auf seine Brust. Du spürst das Herz des Ritters im Takt deines eigenen schlagen.

● Ein Mann mit vernarbter linker Gesichtshälfte blickt zornig zu dir auf. Du streichelt die Narben auf seiner bloßen Brust, küsst ihn. Sein Widerwille verwandelt sich in Verlangen. Er erwidert den Kuss. Du schließt die Augen, öffnest sie, siehst das Gesicht des Mannes über dir vor der im Mondlicht glänzenden Höhlendecke, schweißnass, von wilder Lust verzerrt. Brennende Leidenschaft erfüllt dich.

● Der Held erlebt Mijas qualvolles Ertrinken in dem mit Steinen beschwerten Fass. Beschreiben Sie die Dunkelheit, die Enge, die gefesselten Hände, das Wasser, das in Mund und Nase dringt, die wachsende Panik, die Schmerzen, das Schwinden der Sinne. Das Martyrium ist durchbrochen von Bildern aus Mijas Leben: Fagrisas strenges Gesicht voller Sorge. Sie drückt Mija (dem Helden) einen Bernstein in die Hand, in den ein Zauberzeichen eingeritzt ist. Fagrisa und Imja tragen ebensolche Bernsteinamulette um den Hals. Mija (der Held) legt einem Mann mit verbrannter linker Gesichtshälfte eine Kette aus Bernstein und Drachenzähnen und -krallen um den Hals. (Diesen Traum sollten mehrere Helden nacheinander träumen, sobald es an der Zeit ist, die zentrale Glyphe zu finden, und er sollte bedrohlich real erscheinen.)

PETTAR MUSELKEN, ARCHÄOLOGE

Wer sich unter dem alten Pettar einen weltfremden Gelehrten vorstellt, wird überrascht sein: Kräftig, wortkarg, mit wettergegerbtem Gesicht, aufmerksamen braunen Augen, kurzen grauen Haaren und Dreitagebart erinnert Pettar mehr an einen Söldner oder Schatzgräber als an einen Wissenschaftler. Pettar wurde als Sohn leibeigener Bauern aus dem Festenland geboren. Als er 17 war, verkaufte sein Herr ihn an einen tulamidischen



Kauffahrer, um seine Spielschulden zu begleichen. Pettars neuer, goldgieriger Herr sammelte Kunstgegenstände, die er durch Grabplünderungen und Karawanenüberfälle erbeutete. Pettar wurde an der Waffe ausgebildet und gezwungen, sich an den Überfällen zu beteiligen. Nach einigen Jahren nutzte er eine Gelegenheit, die Machenschaften seines verhassten Herrn an Magier der Drachenakademie zu verraten, die hinter denselben Artefakten her waren. Pettar lieferte ihnen ausreichend Beweise, dem Kaufmann das Handwerk zu legen, stellte aber die kühne Bedingung, dafür in die Dienste der Akademie zu treten. Von da an begleitete er die Magier auf wissenschaftliche Ausgrabungen und fand selbst Gefallen an der Geschichte der Gegenstände, die er bislang geraubt hatte. Als er 33 wurde, schenkte der Akademieleiter ihm die Freiheit, doch Pettar blieb noch über zehn Jahre an der Akademie, ehe er als freier Wissenschaftler ins Bornland zurückkehrte.

Alter: 54 **Größe:** 1,80 **Haarfarbe:** grau **Augenfarbe:** braun

Kurzcharakteristik: kompetenter Archäologe, meisterlicher Schatzjäger

Wichtige Eigenschaften: MU 15, KL 14, IN 13, KK 13

Wichtige Talente: Hieb Waffen 12, Sinnesschärfe 9, Geographie 9, Geschichtswissen 10, Gesteinskunde 8, Götter/Kulte 8, Magiekunde 8, Sagen/Legenden 9, Sprachen Kennen (Bosparano 11, Tulamidya 12), Bergbau 8, Ackerbau 6, Heilkunde Wunden 6, Holzbearbeitung 7, Kartographie 8, Töpfern 6

GARIGUVNA (GARI GHUNE), GOBLINSCHAMANIN

Vor zehn Jahren von Menschen aus ihrem Stammland bei Salderholt vertrieben, suchte *Gariguuna* mit ihrer Sippe nach einer neuen Heimat. In den Ausläufern der Drachensteine fanden sie eine verlassene Höhle, in der 800 Jahre zuvor die Goblins lebten, bei denen die Larsinnen-Schwestern Zuflucht gefunden hatten. Mit den Zeugnissen der Vergangenheit, die aus Schriftstücken in versiegelten Tonkrügen bestanden, konnten die Goblins wenig anfangen. Sie benutzen das verbliebene Papier als Zunder und das Pergament, um Beutelchen daraus zu nähen. *Gariguuna* entdeckte die Höhlenzeichnung, die den Drachengeist bannt (oder bannte), und wacht seither über sie. Da es in ihrer Sippe keine magiebegabten Mädchen gibt, hat sich die Schamanin der Magiedilettantin *Danja Ibeleit* angenommen, die oft allein im Wald unterwegs ist, und unterrichtet sie in Heilkunde und etwas Zauberei. Um an Metallmesser, Eier, Milch, Hühner oder Schinken zu gelangen, hilft *Gariguuna* den Neu-Drakensteinern, wenn diese erkrankt sind. Da die Dörfler Goblins feindlich gesonnen sind, tarnt sich die Schamanin mittels eines Rituals ähnlich dem HARMLOSE GESTALT als mittelalte, gedrungene Menschenfrau mit ungepflegtem Äußeren, Damenbart und faltigem Gesicht. Ihre Kleidung ist rustikal und schmucklos, um den Hals trägt sie zahlreiche Talismane aus Tierknochen, Federn und gemaserten Steinen. *Gari* hat eine ziemlich tiefe Stimme für eine Frau, spricht aber meist nur das Nötigste. Sie geht gebückt und hat eine fahrige Gestik. Im Dorf versteht man ihren Namen als *Gari Ghune*, hält sie für eine verschrobene Heilkundige

und begegnet ihr mit furchtsamem Respekt. Sie der bössartigen Hexerei zu bezichtigen, liegt den meisten jedoch fern, da *Gari* schon öfters Schwerkranken oder Verwundeten das Leben gerettet hat, stets freundlich ist und sich nur im Dorf blicken lässt, wenn sie gebraucht wird.

DANJA IBELEIT, HIRTEMÄDCHEN

Danja ist eine schwächliche Elfjährige mit sonnengebräunter Haut, schwarzem Haar und grünbraunen Augen. Seit ihrer Geburt ist sie gehörlos und kann sich nur schwer artikulieren, weshalb sie von den Dörflern abwechselnd für dumm, besessen oder böswillig gehalten wird. In Wahrheit ist *Danja* jedoch sehr klug, kann gut von den Lippen ablesen und benutzt eine Zeichensprache, die entfernt an *Atak* erinnert, wenn sie mit ihrer Mutter redet. *Danja* ist das Kind von *Kreschka Ibeleit* und *Okro Larsinnen*, hat ihren Vater jedoch noch nie gesehen. Oft ausgeschlossen von den Spielen der anderen Kinder, hütet *Danja* die Ziegen oder streift allein durch den Wald. Dort hat sie in der Schamanin *Gariguuna* eine geduldige Mentorin gefunden. Als Magiedilettantin steht *Danja* ein Schutzgeist zur Seite, außerdem verfügt sie über die übernatürlichen Begabungen VIPERNBlick, BLICK IN DIE GEDANKEN und IGNORANTIA, welche sie den Dörflern suspekt erscheinen lassen. Im Verlauf des Abenteuers wird sie zum Sündenbock für den vermeintlichen Fluch. Es ist an den Helden, sie vor dem Aberglauben der Dörfler zu beschützen.

DIE BERNSTEINAMULETTE

Beschreibung: Um sich und die Schwestern vor den Auswirkungen des Humusbanns zu schützen, fertigte *Fagrisa* aus etwa zwei Finger breiten Bernsteinen drei Amulette, in die sie eine mächtige Glyphe brannte: **In einem Radius von 15 Schritt um den Träger wird das Wirken jeglicher Elementarmagie unterdrückt.** Die Glyphe wirkt nicht gegen Elementarwesen, wohl aber gegen deren Invokation.

Wert: Der Materialwert beträgt etwa 3 Dukaten, der historische Wert 100 Dukaten, der Nutzwert sicher 300 Dukaten, der wissenschaftliche Wert für Norbarden, Hesinde-Geweihte und Magier liegt noch darüber, und mancher würde für eine solche Glyphe töten ...

Verbleib der Amulette: *Mija* schenkte ihr Amulett *Ailgur*, es wurde mit ihm begraben. Pettars Gehilfen stahlen es, die Norbarden kaufen es ihnen ab und kehren damit nach Neu-Drakenstein zurück. *Imjas* Amulett ging verloren, als diese 254 BF von den Theaterritten aufgegriffen und verbrannt wurde, nachdem sie die zentrale Glyphe angebracht hatte. Eventuell liegt es irgendwo innerhalb des Wirkungsradius begraben und sorgt so für eine 30 Schritt durchmessende neutrale Zone, vielleicht ist es aber auch mit ihr auf dem Scheiterhaufen verbrannt.

*Fagrisa*s Amulett könnte nach ihrem Tod in der Wohnhöhle der Goblins verblieben sein – oder die Goblins haben es verkauft, oder es ging in den Besitz der *Larsinnens* über. Entscheiden Sie selbst, ob Sie mehr als eines der mächtigen Amulette im Abenteuer auftauchen lassen wollen – oder in einer ganz anderen Geschichte ...



BAVERPFÄNGER

VON CHRISTINA WEIMANN UND INGOLF KARKOSCH

Mit Dank an alle Ideengeber und Testspieler und mit besonderem Dank an Oliver Baeck.

Thema: Suche nach verschwundenen Leibeigenen

Stichworte zum Abenteuer: Die Helden verfolgen die Spur einiger Leibeigener bis ins Überwals und entdecken ein geheimes Dorf freier Bauern.

Ort: Hollerskoje in Ostseerien – Überwals

Zeit: beliebiges Jahr im Herbst

Helden: Eine Gruppe bornländischer Leibeigener

Erfahrung: Einsteiger

Schwierigkeit Spieler/Meister: niedrig / niedrig bis mittel

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

In diesem Abenteuer bietet sich den Spielern die Möglichkeit, in die Haut von bornländischen Leibeigenen zu schlüpfen. Zu diesem Zweck können sie sich entweder eigene leibeigene Charaktere entwerfen oder die im Anhang aufgeführten Beispielhelden verwenden. Alternativ lässt sich das Abenteuer auch mit einer normalen Heldengruppe spielen, wobei aber vieles vom besonderen Reiz verloren geht, einen tieferen Einblick in das Leben in Ostseerien zu erhalten.

Im Dorf Hollerskoje am Walsachufer ist die Zeit der Zehntabgabe durch die Leibeigenen an ihren Bronnjaran Ischtan von Hollerskoje gekommen. Im Dorf herrscht eine gedrückte Stimmung. Die Ernte ist dieses Jahr schlecht ausgefallen und allen fällt es schwer, die für diesen Mond anstehenden Abgaben zu leisten. Die Helden werden Zeugen, wie die junge Baernja dem alten Mütterchen Lysminja etwas von ihrer eigenen knappen Ernte abgibt: Die Alte, vom Schicksal schwer getroffen, kann nicht den vollen Zehnt entrichten.

Der Bronnjar wird angesichts der kargen Erträge von Bäuerlein zu Bäuerlein immer ungehaltener. Als schließlich Lysminja an der Reihe ist, entlädt sich sein Zorn über der Unglücklichen. Baernja setzt sich selbstlos für sie ein, rührt dabei aber unbewusst an einem alten Geheimnis. Hierdurch gerät der Bronnjar derart in Rage, dass er Baernja, bewacht von einem Bewaffneten, an den Pranger stellen lässt – doch die bereits von allen erwartete Züchtigung bleibt aus.

Die versammelten Dorfbewohner und möglicherweise anwesenden Gäste trinken nach der Zehntleistung in alter Tradition einen Becher Kwassetz auf Kosten des Bronnjaran. Einige Gerüchte machen die Runde, und vom alten Schützen Elko können die Helden erfahren, was an Baernjas Worten den Bronnjaran so in Wut versetzt hat.

Kurz nachdem die Helden zu Bett gegangen sind, kommt es draußen zu einem Tumult: Die Wache am Pranger wurde niedergeschlagen, Baernja ist fort. Der Bronnjar lässt das Dorf durchsuchen, aber das Mädchen wird nicht gefunden.

Der nächste Tag beginnt mit einer weiteren Überraschung: Auch Schmied Oswin ist mit einigen seiner Werkzeuge verschwunden. Da außerdem Spuren von drei verschiedenen Personen gefunden werden, liegt die Vermutung nahe, dass es sich um eine Entführung des kostbaren Handwerkers handelt. (Erst viel später wird nach und nach deutlich, dass die beiden Vigo, einem tot geglaubten Freund aus Jugendtagen, aus freien Stücken folgten.) Der Bronnjar lässt die Helden zusammentrommeln, um gemeinsam mit diesen als Geleitschutz sowie seinen beiden Schützen Elko und Rowin seine Leibeigenen zurück zu holen. Schon am ersten Vormittag wird Ischtan jedoch durch den Pfeil eines Goblins außer Gefecht gesetzt. Er kehrt mit Elko und Rowin nach Hollerskoje zurück und überlässt den Helden die Aufgabe, ihm Baernja, Oswin und deren Entführer auszuliefern.

Handelt es sich bei den Helden um Leibeigene aus seinem Dorf, stellt er ihnen einen Geleitbrief aus, damit sie auf ihrer Reise keine Schwierigkeiten bekommen. Die sich nun anschließende Verfolgungsjagd führt die Helden aus den bekannten bornischen Gefilden durch eine Überquerung des Walsachs in Richtung des Überwals. Dort haben sie mit den Widrigkeiten der bornischen bzw. überwalsschen Landschaft und ihrer Kreaturen zu kämpfen.

Letzten Endes gelingt es ihnen jedoch, die Spuren bis zu dem kleinen, abgelegenen Dorf Neuglück inmitten des Überwals zu verfolgen, welches neben seiner versteckten Lage noch ein weiteres Geheimnis hütet. Die Helden werden in einen Kampf zwischen zwei wundersamen Kreaturen verwickelt, von denen sie bisher höchstens einmal im Märchen gehört haben. Nachdem sie dies gemeistert haben, müssen sie abwägen, ob sie die Entlaufenen ausliefern, das ganze Dorf verraten oder die Leute in Frieden leben lassen und dem Bronnjaran irgendeine Ausrede auftischen wollen, was mit den Verschwundenen geschehen ist. Wofür sie sich auch entscheiden – es können ganz neue abenteuerliche Herausforderungen daraus entstehen.



Ein Wort zu den Helden

Wichtig für das Spielen von Helden aus Hollerskoje ist es, den Spielern ausreichend Zeit und Gelegenheit zu geben, sich mit diesen und ihrem Heimatdorf selbst vertraut zu machen. Beschreiben Sie das Dorf ausführlich und greifen Sie möglichst früh einigen Klatsch und Tratsch auf, wie er weiter unten beschrieben ist. Auch wenn das Abenteuer in erster Linie als Einstieg für leibeigene bornländische Charaktere konzipiert ist, so kann es auch mit einer freien Heldengruppe gespielt werden. Hierfür sind jedoch einige Anpassungen notwendig.

Für Magiedilettanten mit bisher noch unentdeckter Begabung bietet sich im Finale dieses Abenteuers die Möglichkeit, sich durch eine unbewusste Aktivierung einer ihrer Fähigkeiten ein erstes Mal mit der Magie auseinander zu setzen.

Ortsbeschreibung

Hollerskoje ist ein Dorf von ca. 120 Einwohnern, das am sewerischen Walsachufer zwischen Brinbaum und Salsweiler liegt. Hier leben größtenteils Bauern und Flussfischer als Leibeigene des ansässigen Bronnjaren Ischtan von Hollerskoje. Während die Bauersleute kleine Katen und Hütten bewohnen, nennt der Bronnjar einen großen Gutshof mit angrenzender Scheune und Stallungen sein Eigen, der am Rand des Dorfes liegt. Die Gebäude sind U-förmig angeordnet, sodass sich ein zur Dorfseite hin offener Innenhof ergibt.

Neben den Bauern lebt auch ein – ebenfalls leibeigener – Schmied in Hollerskoje. Da er der Einzige seines Fachs weit und breit ist, ist er ein sehr gefragter Mann und bringt seinem Herrn gutes Geld ein.

Der Einstieg ins Abenteuer

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist feucht und kalt, zu kalt für diese Jahreszeit. Der Winter wird wohl dieses Jahr vor der Zeit seinen Einzug halten. Bald wird Firun das ganze Land mit seinem weißen Mantel überziehen. Schon der Sommer war viel zu kalt und Efferd gab seinen Segen allzu reichlich. Die Folge war, dass fast ein Viertel der Ernte auf den Feldern verdarb – und jetzt auch noch ein langer Winter?

Euch fröstelt – liegt es an dem unangenehm feuchtkalten Wetter oder vielleicht an der Gewissheit, dass diesen Winter der Hunger als ungebetener Gast in eure Katen kommen wird?

Ihr seid mit dem, was ihr durch eurer Hände Arbeit dem kargen Boden abgerungen habt, auf dem Weg zur Zehntabgabe beim Bronnjaren. Viel ist es nicht, doch selbst davon müsst ihr noch einen Teil – der viel zu groß scheint gegenüber dem, was euch zum Leben übrig bleibt – gleich an den Bronnjaren abgeben. Aber so haben es die Götter eben gefügt; und noch spürt ihr den Schmerz des Hungers in euren Eingeweiden nicht.

Vor euch am Wegesrand bemerkt ihr die schmucke Baernja mit der alten Lysminja, die wohl auch auf dem Weg zur Zehntabgabe sind. Lysminja hat es dieses Jahr besonders hart getroffen. Erst die schlechte Ernte und dann brach sich ihr Mann Panek beim Holzschlagen auch noch so unglücklich das Bein, dass er nun zu keiner Feldarbeit mehr fähig ist und den ganzen Tag über nur noch am Feuer liegt. Nur Holzfiguren kann er noch schnitzen, die aber diesen Winter wohl keiner der Dorfbewohner gegen etwas zu essen wird eintauschen können. Dafür haben auch die anderen einfach zu wenig, und Reisende kommen doch gar zu selten durch Hollerskoje. Am Ende des Winters werden die beiden wohl sehr hohlwangig aus ihren Gesichtern schauen.

Ihr bemerkt beim Näherkommen, wie Baernja aus ihrem

eigenen nur spärlich gefüllten Korb noch ein halbes Dutzend Eier und ein paar Kartoffeln in denjenigen der Alten umfüllt und ihr dann noch einmal aufmunternd auf die Schulter klopf und meint: "Dann wird es ja wohl nicht mehr so schlimm werden." Mit einem kurzen Seitenblick könnt ihr erkennen, dass die Abgaben in Lysminjas Korb trotz allem wohl kaum ausreichen dürften, um ihren Zehnt zu entrichten.

Hier sollte nun Platz für die Spieler sein, um ihre Helden agieren zu lassen. Wenn sie sich Baernjas Beispiel anschließen und die Vorräte Lysminjas auffüllen wollen, ist das sehr löblich. Aber auch mit dem, was sie von ihren eigenen Abgaben entbehren können, kann die Alte ihren Zehnt nicht vollständig erbringen. Kurze Zeit später haben die Helden dann ihr Ziel, den Hof des Bronnjaren, erreicht.

Die Zehntabgabe

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Teil der Bauern von Hollerskoje hat sich heute versammelt, den 'Kleinen Zehnt' zu leisten. Das herrschaftliche Gutshaus an der Stirnseite und das Stallgebäude sowie die Scheune bilden die Form eines Hufeisens. In dessen Mitte wurde ein aus schweren Bohlen gezimmerter Tisch aufgestellt, an dem sich auf einem Hocker der Schreiber des Bronnjaren niedergelassen hat. Penibel vermerkt er mit einer kratzenden Feder die Abgaben jeder Familie in einem großen, mit schwerem Ledereinband versehenen Register. Von Zeit zu Zeit wärmt er sich die klamm gewordenen Finger an einem Feuer, das in einem eisernen Feuerkorb zu seiner Linken flackert. Hier hat sich auch der eigentliche Nutznießer dieser Annehmlichkeit niedergelassen,



der örtliche Bronnjar. Auf einem hohen fellbedeckten Lehnstuhl sitzt Ischtan mit einer über die Knie gelegten bunten Nivesendecke und beobachtet die Szenerie mürrisch. Dicht dahinter stehen die beiden Schützen Elko und Rowin. Während der erfahrene Elko sich eher gelangweilt mit der einen Hand am Säbel spielend auf seine Partisane stützt und bisweilen herzhaft gähnt, steht der junge und schneidige Rowin wie in Zinn gegossen im Hab Acht und reckt stolz die Brust mit dem Wappen Ischtans vor (geteilt in Gold und Grün, oben ein wachsender roter Männer-rumpf, unten auf einem Dreieck in Gold ein ebenfalls goldener Holunderbaum). Mit stechendem Blick mustert er die wartende Menge. Wann immer sein Blick den eines wartenden Bäuerleins kreuzt, so senkt dieses respektvoll schnell seinen Kopf.

Ein Knecht und zwei Mägde des Gutshofes sind damit beschäftigt, die Abgaben in Keller und Speicher zu verstauen.

Nachdem ein Leibeigener seinen Zehnt entrichtet hat, kniet er tief gebeugt vor dem Bronnjar nieder. Je nach Umfang der Abgaben richtet Ischtan noch einige Worte an den Knienden. Zumeist ist es die Mahnung, dass man "in Zukunft so geringe Abgaben nicht mehr dulden mag" und dass "für ein faules Bäuerlein die Züchtigung mit der Knute noch die leichteste Guttheißung sei!". Seltener hört der Untertan mal ein "Naja, mag es diesmal Recht so sein". Ein freundliches Wort hat man heute noch nicht vernehmen können. Sodann gebietet der Bronnjar dem Bauern mit einem Wink, sich zu empfehlen – was dann auch mit der angemessenen Ehrerbietung unter mehrmaligem Verbeugen im Rückwärtsgang geschieht.

DER KLEINE ZEHNT

Anders als der 'Große Zehnt', unter dem man die jährlichen prozentualen Abgaben vom Rohertrag an Getreide und Kartoffeln an den adeligen Grundherren versteht, ist der 'Kleine Zehnt' die Abgabepflicht auf saisonale oder schnell verderbliche Waren wie Milchprodukte, Gemüse oder Eier. Diesen leistet auf Grund der Verderblichkeit der Ware heute etwa ein Viertel der Dorfbewohner.

Die meisten abgefertigten Dörfler haben sich inzwischen bei der Schulzin Perschoff versammelt. Dort wartet man auf den Abschluss der Zehntabgabe. Nach altem Brauch erhält jeder, der seinen Zehnt gezahlt hat, am Ende einen Becher Kwassetz auf Kosten des Bronnjaren. Böse Zungen behaupten, dies wäre nur dazu gut, damit die armen Bäuerlein den bitteren Nachgeschmack herunterschlucken können, der dem 'Kleinen Zehnt' anhaftet.

Ein zorniger Bronnjar

Sollte in der folgenden Szene ein oder mehrere Charaktere Initiative zeigen, gehen Sie darauf ein und vermitteln Sie den Spielern das Gefühl, sie hätten durch ihr Handeln Schlimmeres verhindert. Auf eine Diskussion wird sich Ischtan nicht einlassen. Er wird aber jede Äußerung oder Bitte der Helden zur Kenntnis nehmen und dem jeweiligen Akteur fest in die Augen blicken, um sich dann wie unten beschrieben in Richtung Gutshaus zu begeben. Im Großen und Ganzen sollten die Aktionen der Spieler nicht zu einer gravierenden Änderung im Ablauf der unten geschilderten Handlung führen.

Ein offener Kampf, der ohnehin völlig unangebracht ist, ist obendrein auch relativ aussichtslos, da keiner der Helden über eine bessere Waffe als ein Messer verfügen dürfte. Das sollten Sie Ihren Spielern so deutlich machen, dass sie von sich aus darauf verzichten. Sollte ein Held zu forsch auftreten, könnte er sich leicht in Baernjas Gesellschaft am Pranger wieder finden und einige Peitschenhiebe kassieren. Er würde aber dann im Gegensatz zu Baernja nach wenigen Stunden wieder vom Pranger entlassen werden – nicht ohne zu hören zu bekommen, dass dies eben das sei, was allzu aufsässige Bauern zu erwarten hätten. Nach Möglichkeit sollte es jedoch nicht so weit kommen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schließlich seid ihr fast an der Reihe. Vor euch stehen nur noch die alte Lysminja und Baernja. Aufmunternd klopfte Baernja der Älteren auf die Schulter. Diese stellt ihre Kiepe ab und beginnt vorsichtig, deren Inhalt in die bereitstehenden Körbe zu sortieren.

Trotz der mildtätigen Gaben Baernjas (und womöglich von euch) reicht es vorne und hinten nicht. Als der Schreiber den ungenügenden Zehnt in sein Register einträgt und dabei laut vorliest, sieht man die alte Lysminja vor Angst bebend vor dem herrschaftlichen Stuhl knien.

Kaum hat der Schreiber geendet, ist die Stimme Ischtans zu vernehmen. Fast schon zischend stößt er den Satz: "Weib, du wagst es, deinem Herrn mit einer so ungenügenden Abgabe unter die Augen zu treten?" zwischen seinen Zähnen hervor.

Schlagartig ist es so still, dass man eine Stecknadel fallen hören könnte. Einzig das leise Wimmern und Schluchzen der Alten ist zu hören.

„Sprich, alte Vettel! Warum versuchst du, mich um meinen herrschaftlichen Anteil zu betrügen? Hast dir gar mit deinem Mann den Wanst voll geschlagen, was?“

Erneut ist nur leises Wimmern und Schluchzen der Alten zu hören, aber jetzt noch herzerreißender.

„Sprich endlich! Oder soll ich dir das Fell gerben!?“ Bei diesen Worten greift er neben sich zu seiner Reitgerte.

Da lässt Baernja, die eben noch genauso starr wie die anderen Dorfbewohner gestanden hat, ihre Kiepe fahren und wirft sich schützend über Lysminja "Gnade, Herr! Der Lysminja ihrem Mann ist doch beim Holzmachen das Bein zerquetscht worden ..."



„Still! Wer hat dich gefragt?“

„Aber Herr, sie muss doch jetzt für zwei arbeiten und ...“

„Metze, du wagst es, deinem Herrn ungehorsam zu sein? Ich habe dir geboten zu schweigen! Pack dich!“

„Aber mein Herr!“, dabei richtet sie ihren Oberkörper auf und schaut dem Bronnjaren fest in die Augen, „das Bein vom Panek will doch nimmer mehr ganz werden und die Lysminja hat gearbeitet bis zum Umfallen und dabei noch gehungert, damit er wenigstens ab und zu eine kräftige Brühe bekommen kann. Wenn ihr sie dafür strafen wollt, ist das gegen die gute Frau Travia!“

Beim letzten Satz Baernjas ist Ischtan aufgesprungen. Sein Gesicht ist dunkelrot und zu einer wütenden Grimasse verzogen. Weiß treten die Knöchel seiner rechten Hand hervor, die sich fest um seine Reitgerte geschlossen hat.

Viel Zeit bleibt den Helden nicht. Sollten die Spieler nach etwa drei Sekunden noch keine relevante Aktion vorgebracht haben, schlagen Sie mit der flachen Hand auf den Tisch (aber nur wenn Spielerschaft und Mobiliar dies auch vertragen!) und fahren Sie einfach mit der Handlung fort:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zack! Unvermittelt knallt der Bronnjare seine Reitgerte auf den Tisch des Schreibers, sodass dieser vor Schreck fast vom Schemel fällt. Er weist auf Baernja und ruft den beiden Schitzen zu: „Packt sie und an den Pranger mit ihr! Ich werde später über sie richten.“

Da auch Elko und Rowin von dieser Entwicklung völlig überrascht sind, stehen sie noch zwei Wimpernschläge wie versteinert da, um dann wie von der Sehne geschnellt Baernja zu packen. Ischtan schnauzt kurz in Richtung des Schreibers: „Mach alleine weiter und berichte mir morgen!“, wendet sich dann unvermittelt um und geht in Richtung Gutshaus.

Baernja wird an einem T-förmigen Gestell mit Stricken an den Handgelenken am Querbalken fixiert. Mit zusammengekniffenen Lippen und zornigem Blick lässt sie dies über sich ergehen. Wer genauer hinschaut, kann jedoch sehen, dass ihr Gesicht schlagartig blass geworden ist, offensichtlich vor Angst angesichts der zu erwartenden Strafe. Das Ganze geht mit einer Geschwindigkeit vor sich, die man zumindest dem alten Elko nicht zugetraut hätte.





Im Vorbeigehen mit starr geradeaus gerichtetem Blick ruft Ischtan noch: "Elko, Rowin, passt auf, dass ihr keiner zu nahe kommt!" Er humpelt dabei langsam aber zielstrebig auf den Eingang des Gutshauses zu.

Hier könnte den Helden auffallen, dass die Anweisungen des Bronnjaren – obwohl sie auf den ersten Blick streng erscheinen – von einer gewissen Milde geprägt sind. Immerhin ist der Pranger auch dazu da, dass die anderen Dorfbewohner den Bestraften beschimpfen oder mit Sand und Dreck bewerfen können. Dies aber bleibt Baernja erspart, da Rowin und Elko den Auftrag des Bronnjaren ausführen und niemanden an sie heranlassen. Auch jegliche Züchtigung durch Peitschenhiebe oder ähnliches bleibt aus.

Sobald der Bronnjar die Tür hinter sich geschlossen hat, ist es mit der Ruhe auf dem Hof vorbei. Elko flüstert Rowin etwas ins Ohr und geht dann zurück zum Zehnttisch. Hier lehnt er seine Partisane an und hilft der noch immer am Boden kauern den Lysminja auf. Diese ist am Ende ihrer Kräfte, und so ruft Elko die nahe stehenden Helden herbei, um ihn zu unterstützen. Nachdem Elko und die Helden Lysminja zur Schulzin Perschoff geleitet haben, sagt er zu der Alten: "Nun beruhige dich erst einmal, es ist ja noch nichts passiert. Die Baernja wird es schon überstehen." An die anderen gewandt schimpft er: "Ich habe es euch schon tausend Mal gesagt: Erinnert den Herrn nicht an sein Bein! Ihr wisst ganz genau, dass dann etwas Schlimmes passiert!" Falls die Helden nicht von sich aus darauf kommen sollten, verrät ihnen eine bestandene KL-Probe, dass der Bronnjar sich durch die Erwähnung von Paneks Bein an sein eigenes erinnert fühlt. Wenn die Helden diese Gelegenheit nutzen und herausfinden wollen, was es mit dem Bein des Bronnjaren auf sich hat, so ziert Elko sich zunächst ein wenig, lädt sie dann aber ein, ihn in seiner Kate zu besuchen: "Bringt ein gutes Tröpfchen oder einen leckeren Kuchen mit, dann will ich euch schon erzählen, was damals geschehen ist." Gehen die Helden auf dieses Angebot ein, so wird er ihnen die Geschichte aus dem Abschnitt **Erinnerungen** (Seite 39) erzählen.

Während die anwesenden Dörfler betreten auf die arme Alte schauen und sie von vielen Seiten aufmunterndes Schulterklopfen und tröstende Worte erhält, ist ihr von Tränen feuchter Blick auf Baernja gerichtet, die nun an ihrer Statt an den Pranger gebunden steht. Daneben steht Rowin und gibt nun einen ganz und gar unrondrianischen Anblick ab. Mit hängendem Kopf scharrt er mit einer Stiefelspitze im sandigen Boden des Hofes und versucht, möglichst allen Blicken auszuweichen.

Da aber die Zehntabgabe noch nicht vorüber ist, sollten die leibeigenen Helden sich zügig wieder am Gutshof einfinden, damit auch sie ihre Abgaben leisten können. Sollten sie nicht von allein daran denken, zum Herrenhaus zurückzukehren, so wird Elko sie fragen, ob sie denn ihren Zehnt auch schon geleistet hätten. Gleich danach wird ihm von einem Knecht aus dem Herrenhaus ausgerichtet, dass er sich beim Bronnjaren zu melden hätte. Unter den Umstehenden herrscht Schweigen. Verwirrt bleiben alle noch beieinander stehen, als Elko sich aufmacht und ins Herrenhaus hinübergeht.

Inzwischen wurden vor dem Gutshaus die Abgaben von Lysminja und Baernja registriert und verstaut. Nun sind nach und nach auch die Spielercharaktere an der Reihe, den Zehnt zu leisten. Einige von ihnen werden vom Schreiber aufgerufen, noch bevor sie Gelegenheit haben, sich an den Gesprächen der Umstehenden zu beteiligen. Ein paar von ihnen können aber zunächst noch kräftig mittratschen, da sicherlich nicht alle Helden der gleichen Familie angehören.

Elko wird vom Bronnjaren darüber in Kenntnis gesetzt, dass er später über Baernjas Strafe entscheiden werde und sie solange am Pranger verbleiben solle. Außerdem teilt Ischtan ihm mit, dass er vorerst nicht gestört werden möchte. Elko solle das Notwendige veranlassen.

KLATSCH UND TRATSCH IM DORF

Diese Sequenz dient dazu, die Spieler mit den Verhältnissen im Heimatdorf ihrer Charaktere bekannt zu machen. Sie können die Personenbeschreibungen aus dem Anhang in Verbindung mit den unten stehenden Gerüchten nutzen, um das Dorf plastischer werden zu lassen und die Bewohner vorzustellen. Es spricht auch nichts dagegen, noch ein paar eigene Protagonisten zu erfinden. Nach Möglichkeit sollten die Spieler aktiv in die Unterhaltung eingebunden werden, indem Sie ihnen im Vorfeld einige dieser Gerüchte an die Hand geben. Immerhin leben sie seit Jahren in Hollerskoje und haben sicherlich auch etwas beizusteuern.

Zur Übersicht für den Spielleiter sind falsche Aussagen mit einem (–), wahre mit einem (+) markiert. Die Aussagen mit Fragezeichen beziehen sich auf die Helden. Hier eröffnet sich für Sie die Möglichkeit, aus Vor- und Nachteilen, herausragenden Eigenschaften, Talenten oder aus Gaben der Charaktere eigene Gerüchte zu erstellen. Da leibeigene Helden schon seit Jahren im Dorf bekannt sind, machen natürlich im täglichen Klatsch und Tratsch auch einige Gerüchte über sie die Runde. Hier eine kleine Anregung, worum es sich dabei drehen könnte:

- "Dem Rowin darf bloß nicht zu Ohren kommen, dass [Held] vor einiger Zeit einmal mit der Nessa angebandelt hat. Der ist in seiner Eifersucht zu allem imstande." (?)
- "Ich habe gehört, dass der/die [Held/in] immer so reiche Ernte einfährt, weil er/sie eines geheimen Zaubers mächtig ist, der die Pflanzen nur so sprießen lässt." (?)
- "Ist es wahr, dass die [Heldin] einmal schwanger war und ihr Kind ganz allein im Wald zur Welt brachte, damit es niemand merkt?"
- "Ja sicher! In klaren Vollmondnächten kann man es manchmal lauthals im Wald weinen hören." (–)
- "Erinnerst du dich noch, als der/die [Held/in] einmal eine ganze Nacht fort blieb?" – "Natürlich. Hinterher erzählte er/sie doch, was passiert ist. Dass er/sie im Wald von einem großen Bären angefallen worden sei und nur mit knapper Not entkommen konnte."
- "Ja, das ist es, was er/sie erzählte. Die Wahrheit sieht ganz anders aus."
- "So? Wie denn? So erzähl schon!"
- "Er/sie ist vom Holzschlagen nicht rechtzeitig aufgebrochen, sodass die Dunkelheit ihn/sie überraschte, als er/sie noch mitten im Wald war. Und da hat er/sie es so sehr mit der Angst



bekommen, dass er/sie auf den nächsten Baum kletterte, sich an einen Ast klammerte und zitternd auf den Morgen wartete.” (?)

● “Eine Hexe aus den Wäldern ist Schuld an der schlechten Ernte. Sie hat die Felder verflucht, weil Ischtan sie nicht zum Weib genommen hat.” (–)

● “Baernja soll mit dem Sohn des Stellmachers aus Krempelow verheiratet werden. Dieser ist so hässlich wie ein Goblin.” (–)

● “Der Bronnjar ist damals im Krieg mit 14 Kriegersleuten in den Süden gezogen, von denen nur Elko, Panek, Kuno und der Bronnjar selbst zurückkamen. Weder Kuno noch Panek noch Elko haben je ein Sterbenswort darüber verloren. Nur sollte bloß keiner den Bronnjaren auf sein Bein ansprechen, das ja seit damals steif ist. Sind die anderen vielleicht gar nicht im Krieg gefallen? Sind sie weggelaufen und haben den Herren dabei verletzt?” (–)

● “Baernja ist eine Hexe. Sie hat die Felder verflucht, weil sie den hässlichen Sohn des Stellmachers aus Krempelow heiraten soll.” (–)

● “Nicht Baernja, sondern Oswin soll verheiratet werden, und die Tochter des Stellmachers aus Krempelow sieht nicht aus wie ein Goblin. Und eine Hexe ist Baernja nie und nimmer.” (+)

● “Baernja hält sich für etwas Besseres (–), dabei weiß sie ja

noch nicht einmal, wer ihr Vater ist (+). Nachher war es gar ein Räuberhauptmann aus dem Überwals, der ihre Mutter geschwängert hat (–).”

● “Bei dem Hitzkopf, den sie hat, könnte es aber auch ein Adliger (+) aus dem Süden (–) gewesen sein. Und dass sie dich nicht genommen hat, liegt an deiner krummen Nase und nicht daran, dass sie sich für etwas Besseres hält (+). Baernja hat halt einen anderen (+) ...”

● “So, wen denn?”

● “Das ist doch alles Unfug. Der Geist vom Vigo ist Schuld an der schlechten Ernte (–). Er geht nun um, weil er vom Bronnjaren zu Tode gehetzt wurde.” (–)

● “Unser Bronnjar hetzt keinen seiner Leute zu Tode (+)! Im Gegenteil, er wollte Vigo davor bewahren, von wilden Tieren zerrissen zu werden (–). Leider kamen wir zu spät. Möge Boron seiner Seele gnädig sein.”

Setzen Sie den Klatsch in diesem Stil so lange fort, wie es Ihnen zweckmäßig erscheint, um Informationen über das Dorf und dessen Bewohner an die Spieler weiterzugeben. Achten Sie aber darauf, dass die Geheimnisse über Baernjas Herkunft, ihre Beziehung zu Oswin und der Verbleib von Vigo vorerst im Dunkeln bleiben.

NACHSPIEL

Während die Gerüchteküche brodeln, kehrt Elko aus dem Herrenhaus zurück. Er spricht kurz mit Rowin, der sich daraufhin zum Gutshof begibt (er bereitet sich auf die Nachtwache vor). Elko übernimmt an seiner Stelle die Wache. Auch er wird jeden Kontakt mit Baernja unterbinden. Irgendwann hat der letzte Bauer seinen Becher Kwassetz geleert und die Anwesenden gehen wieder ihrer normalen Beschäftigung nach. Erinnern Sie die Spieler leibeigener Helden daran, dass sie zu Hause noch andere Pflichten haben und nicht ihre Zeit damit vergeuden können, hier herumzulungern. Die Spieler werden in ihrer Rolle als Leibeigene nun mit den alltäglichen Aufgaben des Bauernstandes konfrontiert: Es gilt das Vieh von den Weiden in die Ställe zu treiben, zu füttern, zu melken etc. Hierauf folgt ein karges Mahl im Familienkreis. Heute gibt es Kohlsuppe, dunkles Brot, Wobla (getrockneter und gesalzener Fisch, der wegen seiner Zähigkeit langsam gekaut und mit viel Kwassetz heruntergespült wird) und Zwiebeln. Nur das Herdfeuer und eine flackernde und rußende Lampe erhellen die Leibeigenenkate. Nach dem Essen werden auch diese gelöscht. Viele Möglichkeiten zur sinnvollen Beschäftigung bieten sich in diesem Zwielicht nicht. So verwundert es nicht, dass man früh zu Bett geht oder auf Elkos Angebot zurückkommt, wenn dieser wieder von Rowin abgelöst wird.

An einigen Stellen des folgenden Textes ist Elkos Verhalten beschrieben. Das können Sie nach Belieben ausbauen: Fügen Sie immer wieder kurze Bemerkungen ein, wie heftig der Schitze mit seinen Erinnerungen zu kämpfen hat – oder stellen Sie es am Spieltisch mit Seufzen, Kopfschütteln und vielleicht gar einer verstohlen aus dem Augenwinkel gewischten Träne dar.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Also wisst ihr, Kinder, es war damals im Praios des Jahres 1021, als sich der Herr mit der alten Warzensau einließ, dem Grafen Uriel von Notmark, der die Macht im Bornland an sich reißen wollte.“ Bei der Erwähnung spuckt Elko ausgiebig aus, so als ob der Name einen schlechten Geschmack in seinem Mund hinterlassen hätte, und nimmt einen großen Schluck aus seinem Becher.

„Ihr wisst, der Herr ist ein guter Bronnjar. Hart aber gerecht, und dabei hat er immer die Zwölfe im Sinn. Ich bin mir sicher, dass der Herr damals nicht genau wusste, auf was er sich da eingelassen hatte. Als wir es dann alle wussten, da waren wir schon mittendrin in dem Schlamm. Also hieß es, Zähne zusammenbeißen und durch. Unser Aufgebot bestand damals aus vier Schitzen und zehn Bauern. Der Lysminja ihr Panek und ihr seliger Sohn waren damals genauso dabei wie Baernjas Mutter Winja. Die kleine Baernja ist damals bei ihrer seligen Muhme untergekommen. Ja, das war damals eine schlimme Zeit,

ERINNERUNGEN

Als der von den Helden hoffentlich mitgebrachte Alkohol oder Kuchen Elkos Zunge ein wenig gelöst hat, beginnt er zu erzählen.



viele sind nicht zurückgekehrt ... Aber ich wollte euch ja erzählen, wie der Herr zu seinem Hinkelbein gekommen ist. Es war am frühen Morgen, die Praiosscheibe war noch nicht über den Horizont gestiegen, als wir schon auf dem Schlachtfeld unten bei Vallusa standen. Bis dahin hatten wir das Kämpfen nur aus der Entfernung gesehen. In der Luft lag aber schon das Schreien der sterbenden und verwundeten Menschen und Pferde, und der Geruch vom vielen Blut lässt mich noch heute erschauern ...

Jedenfalls war die Schlacht bereits in vollem Gange. Dann setzte sich unsere Reiterei in Bewegung. Vorne weg die schweren Panzerreiter, gleich gefolgt von den leichteren Berittenen, da war auch unser Herr dabei. Kurz vor den feindlichen Reihen schwenkten die Panzerreiter einfach ab und verschwanden hinter uns. Dabei haben sie die folgenden Reiter, die es nicht schafften, noch auszuweichen, einfach über den Haufen geritten.

Dann erklang links von uns drei Mal ein Horn. Das war unser Zeichen zum Angriff. Links und rechts von uns war jeweils ein Banner mit Söldnern aufgestellt worden. Die marschierten auf das Kommando geradewegs los. Unseren Leuten musste man erst einmal Beine machen. Dann kam plötzlich eine Unruhe in unseren Haufen. Je dichter wir an die Mittelreicher kamen, umso zögerlicher wurden die Schritte der ersten Reihen. Von hinten aber begann es auf einmal zu drücken und zu schieben. Als ich mich umschaute, konnte ich es kaum glauben. Die Luft war erfüllt von einem immer lauter werdenden Rauschen und dann habe auch ich sie gesehen. In einer Waberlohe aus roten, blauen und weißen Flammen kamen aus dem morgendlichen Dunst die Geflügelten (für den Meister: siehe **Bär** 48) direkt auf uns zugesprescht. Die Geflügelten! Dann waren sie schon über uns. Wie die Sichel im Sommer das Getreide schneidet, so fielen die Unsrigen unter dem Ansturm der Schwingenträger. Irgendwie habe ich es geschafft, das lebend zu überstehen.

Das Nächste, an das ich mich erinnern kann, ist das Rufen von Winja. Sie lag nicht weit von mir entfernt. Von unseren Leuten standen außer mir nur noch Kuno und Panek auf den Beinen. Langsam schleppte ich mich zu Winja. Überall lagen nun Körper, Waffen und abgehauene Gliedmaßen. Der Boden war schlüpfrig vom vergossenen Blut und anderem ... Winja hatte einen tiefen Stich in den Bauch bekommen. Sie hatte unseren Herren entdeckt und versucht, ihn zu beschützen."

Ein tiefer Seufzer dringt aus Elkos Kehle. Dann fährt er fort: "Panek und einem Kameraden gelang es, den Herrn und Winja vom Schlachtfeld zu bergen und zu verstecken. Winja folgte den anderen zwei Tage später in Borons Hallen. Wir haben sie an einem schönen ruhigen Platz am bornischen Ufer der Goblinka begraben. Mögen die gute Frau Peraine und der Herr Boron über sie und die anderen wachen.

Unserem Herrn hat ein Huf der Geflügelten das Bein übel zerschmettert. Den Zwölfen sei Dank, dass er die meiste Zeit ohne Bewusstsein war. Aber dann begann das Fieber. In seinem Fieberwahn gab er sich die Schuld an allem. Die Zwölfe hätten ihm die Gunst entzogen, weil er sich mit den Dämonenknechten eingelassen hatte.

Nun begann der Spießrutenlauf in die Heimat. Wir durften uns nicht zu erkennen geben, denn dann hätte man uns erschlagen wie tolle Hunde. So war es."

Elko atmet noch einmal tief durch, dann schaut er euch in die Gesichter und fährt fort: "Keine rechte Heldengeschichte was? Die Baernja kommt ganz nach ihrer seligen Mutter – ganz schön tapfer, wie sie sich heute geschlagen hat. (Wenn die Helden sich ebenfalls ins Zeug gelegt haben.) Und ihr scheint auch keine Hasenfüße zu sein."

Mit einer bestandenen *Menschenkenntnis*-Probe kann ein Held bemerken, dass es lange überfällig war, dass Elko sich die Geschichte von der Seele redet.





Die Flucht

In der Nacht kommt ein heimlicher Besucher ins Dorf. Der oben bereits erwähnte Vigo, dem damals in Wahrheit die Flucht ins Überwals gelang, schleicht sich zu seinem alten Jugendfreund Oswin in die Schmiede. Dort findet er den Schmied betrübt und ratlos vor. Als Oswin den alten Freund bemerkt, erschrickt er zunächst auf das Heftigste – galt doch Vigo als Opfer wilder Tiere, seit er vor drei Jahren aus Hollerskoje verschwunden ist und man nur noch blutige Fetzen seiner Kleidung fand. Es kostet den Totgeglaubten einige Mühe, den abergläubischen Schmied davon zu überzeugen, dass er kein Geist oder eine andere Heimsuchung ist. Als Vigo endlich das Vertrauen des Jugendfreundes zurückgewinnt, sprudelt es nur so aus Oswin heraus: Er offenbart, dass Baernja seine Geliebte ist. Vigo hatte erwartet, kein leichtes Spiel dabei zu haben, den alten Freund zu überreden, ihm in die Freiheit zu folgen – aber die Ereignisse in Hollerskoje spielen ihm in die Hände. Er schlägt Oswin vor, seine Geliebte zu befreien. Oswin soll den beiden erst später folgen, wenn Baernjas Verschwinden bemerkt wurde, um die Verfolger, die sich höchstwahrscheinlich an ihre Fersen heften werden, zu verwirren.

DER ÜBERFALL

In derselben Nacht noch streckt Vigo den Baernja bewachenden Rowin mit einem kräftigen Knüppelhieb von hinten nieder. Baernja ist übermüdet und durchgefroren. Als ihr Befreier sich zu erkennen gibt und sie merkt, dass er von ihrer geheimen Liebe zu Oswin weiß, vertraut sie ihm und folgt ihm zu einem Versteck im Wald.

Der Überfall auf den Schitzen und das Verschwinden Baernjas bleiben nicht lange unbemerkt. Schon bald entdeckt Elko den regungslosen Rowin und schlägt Alarm, woraufhin sich der Ort des Geschehens rasch mit neugierigen Bauern füllt.

Die Helden werden mitten in der Nacht von einem schrillen metallischen Geräusch geweckt: der Feuergong! Sie sollten nun hastig in ihre Kleidung schlüpfen und schnell Eimer und Gerätschaften zur Brandbekämpfung ergreifen. Als sie nach draußen eilen und sich umschaun, können sie aber nirgendwo den erwarteten flackernden Schein eines Feuers wahrnehmen. Ebenso liegt keine Spur von Brandgeruch in der Luft. Dennoch wird unablässig der Feuergong geschlagen. Die übrigen Umstehenden machen sich rasch auf den Weg zum Hof des Bronnjar, um zu erfahren, was geschehen sein mag. Die Helden werden sich ihnen wohl anschließen. Als sie auf dem Gutshof ankommen, haben sich schon etliche Leute versammelt.

Elko steht am Feuergong und hat gerade damit aufgehört, ihn zu schlagen. Auch der Bronnjar ist herbeigeeilt und verlangt von Elko zu erfahren, was passiert ist. Dieser deutet auf den reglos am Boden liegenden Rowin und dann auf die zerschnittenen Stricke des nun leeren Prangers. Dabei brummelt er: "Keine Sorge, er lebt noch. Ist bewusstlos." Als die Dörfler des Schitzen gewahr werden, wird Wehgeschrei laut, man blickt sich um,

von wo Gefahr lauern könnte. "Goblins!" ruft eine Stimme, "Die Flusspiraten!" eine andere. Daraufhin beginnen alle, ihre Mutmaßungen, mit wem man es hier zu tun hat, durcheinander zu rufen. Jeder versucht, den anderen zu übertönen, und bald herrscht ein heilloses Durcheinander. "Ruhe!" herrscht Ischtan, der sich gerade über den Körper Rowins beugt. "Einen Eimer Wasser!" Die Bevölkerung verstummt; eine Magd eilt herbei und bringt das Gewünschte. Der Bronnjar kippt dem bewusstlosen Rowin eine Eimerladung Wasser ins Gesicht, der daraufhin prustend wieder zu sich kommt. Ein erleichtertes Aufatmen geht durch die Reihen.

Viel zu berichten hat Rowin allerdings nicht: Er kann nur sagen, dass er von hinten ein Geräusch zu hören glaubte. Aber noch bevor er sich umdrehen konnte, war plötzlich alles schwarz. Das Nächste, was er wahrnahm, war das ihm ins Gesicht geschüttete Wasser.

Nessa Perschoff wickelt ihm vorsichtig und etwas unbeholfen ein Tuch um den Kopf. Der Ausdruck in Rowins Gesicht lässt darauf schließen, dass dies wohl die angenehmste Behandlung ist, die er sich wünschen kann. Dankbar nimmt er ihre Hilfe beim Aufstehen in Anspruch und stützt sich auf sie, als sie ihn ins Gutshaus geleitet.

Der Blick des Bronnjar streift über die Anwesenden. Er wählt Elko und Oswin aus, ihn zu begleiten. Den übrigen Anwesenden erteilt er den Befehl, in ihre Katen zurückzukehren und zu prüfen, ob etwas fehle und sich mit einem Knüppel oder ähnlichem zu versehen, solange die Situation nicht geklärt und noch keine Entwarnung gegeben ist. Nachdem sich Ischtan selbst mit einem Säbel bewaffnet hat, durchsucht er persönlich alle Katen und Hütten nach einer Spur von der verschwundenen Baernja oder einem Hinweis auf ihre Entführer.

Da das Dorf klein und übersichtlich ist, ist dies schnell geschehen, allerdings ohne einen Hinweis zu liefern. Außer Baernja fehlt nichts. Nicht einmal eines der kleinen Boote, die den Dörflern zum Fischfang dienen, ist verschwunden. Die Dunkelheit macht es unmöglich, jetzt gleich nach Fußspuren zu suchen, daher wird dies auf den nächsten Morgen angesetzt. Aber auch nachdem Entwarnung gegeben wurde, ist bei der Bevölkerung von Hollerskoje an Schlaf nicht zu denken, zu aufregend sind die Ereignisse dieser Nacht.

Die Verfolgung

Der Morgen beginnt für unsere Helden mit einem Frühstück aus Haferschleim, gefolgt von der üblichen bäuerlichen Arbeit. Umso verwunderter werden die Helden (und erleichterter die Spieler) deshalb sein, als Elko bei ihnen auftaucht und sie auffordert, ihm zu folgen. Auf die Frage nach dem Warum erhalten sie nur die nichtssagende Antwort: "Der Bronnjar will es so." Nachdem alle Helden beisammen sind, begibt sich der Schitze mit ihnen zum Gutshaus. Während sie sich noch den Kopf zerbrechen, was der Bronnjar von ihnen will, haben sie auch schon seinen Hof erreicht.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Gutshaus erwarten euch Ischtan von Hollerskoje und sein Schreiber. Auf einem Podest steht der hohe Lehnstuhl des Bronnjaran wie ein Thron. Zu seiner Rechten sitzt der Schreiber und schenkt seine volle Aufmerksamkeit dem Zuschneiden seines Federkiels. Elko meldet seinem Herrn die Ausführung seines Auftrages. Nun ruhen die Augen des Bronnjaran auf euch.

Wenn die Helden gestern bei Baernjas Auftritt eine Reaktion gezeigt haben (wobei es unerheblich ist, ob sie für oder wider Baernja Partei ergriffen haben), so beginnt er mit den Worten: "Euer Verhalten bei der gestrigen Zehntabgabe ist mir aufgefallen." Haben sich die Helden vollständig zurückgehalten, so sagt er stattdessen: "Ihr jungen Leute seid fleißige und treue Bauern."

Nach einer kurzen Pause fährt er fort: "Ich denke, ihr seid die Richtigen für diesen Auftrag: Heute Morgen wurde festgestellt, dass nun auch noch mein Schmied Oswin nebst einigen seiner Werkzeuge verschwunden ist. Es steht zu befürchten, dass hier in der Gegend irgendwelche Menschenfänger ihr Unwesen treiben. Ihr werdet mich auf der Suche nach Oswin und Baernja begleiten. Habt ihr das verstanden?"

Sollte dies nicht oder nur zögernd von den Spielern bejaht werden, wiederholt der Bronnjar die Frage etwas lauter und mit mehr Nachdruck. Während das Kratzen des Federkiels verkündet, dass der Schreiber seine Arbeit aufgenommen hat, fährt der Bronnjar an Elko gewandt fort: "Kümmere dich um ihre Ausrüstung: Proviant für fünf Tage, Decken, vernünftige Kleidung und natürlich Waffen. Mögen die Zwölfe wissen, was uns da erwartet." Der Bronnjar winkt mit einer lässigen Bewegung aus dem Handgelenk und bedeutet damit den Anwesenden, sich zu entfernen.

Sollten die Helden zögern oder noch Fragen haben, wird Ischtan entgegenen: "Nun, ist noch etwas? Habe ich mich nicht klar ausgedrückt? Macht euch fertig, wir haben keine Zeit zu verlieren."

Rüstzeit

Dem Suchtrupp werden einfache Verpflegung für fünf Tage, warme Kleidung, notwendige Kleinigkeiten für das Überleben in der Wildnis und eine einfache Bewaffnung gestellt. Jeder Held sollte eine Waffe bekommen, mit der er auch umgehen kann. Infrage kommen "bäuerliche" Waffen wie Hauswehr (Säbel), Sturmsense, Holzfälleraxt etc. Fernkampfwaffen sind bei den Leibeigenen eher unüblich, aber vielleicht befindet sich ja ein heimlicher Wilderer unter den Charakteren?

Allzu ausgefallene Ausrüstungswünsche werden nicht zugelassen. Wir sind hier schließlich nicht in Stoerrebrandts Zeughaus.

AUSRÜSTUNGSBEISPIEL:

Selbst mitzubringen: Brotbeutel, Holzsteller, -becher, -löffel, Essmesser. Wird gestellt: einfacher Proviant für fünf Tage (Wasser nur für maximal zwei Tage – Wasser für fünf Tage wäre viel zu schwer und lässt sich an vielen Orten auffrischen), Wollkleidung, Wollmantel, Lederschuhe, 10 Schritt Seil, Feuerstein und Zunder im Beutel, eine kleine Pfanne oder ein kleiner Topf, eine Feldflasche aus Ton oder ein Trinkbeutel, ein mit Werg gepolstertes Wams (eine Art Gambeson-Weste), ein Dolch und eine Hauswehr oder Sturmsense.

Nachdem die Helden unter Elkos Aufsicht ausgerüstet wurden, gibt er ihnen noch eine halbe Stunde Zeit, sich von der Familie zu verabschieden. Danach ist als Sammel- und Abmarschpunkt der Platz vor dem Gutshaus vereinbart.

AUFBRUCH

Als die Helden vor dem Gutshaus eintreffen, werden sie schon vom Bronnjaran und den beiden Schlachtschützen erwartet. Ischtan von Hollerskoje trägt einen Kürass mit Schulterplatten. Dazu hat er seinen Reitsäbel umgeschlallt und einen Rundschild auf den Rücken gebunden. Die anderen sind wie auch die Helden mit gepolsterten Wämsen gerüstet. Elko und Rowin tragen neben ihren Säbeln noch die bereits erwähnten Partisanen der Schlachtschützen und ihre Helme. Unter Rowins Helm blitzt ein Verband hervor, bei dem es sich wohl um das Werk von Nessa handelt. Dieser turbanähnliche Verband, der es Rowin ermöglichen soll, seinen Helm zu tragen, verleiht ihm ein sehr eigentümliches Aussehen.

Der Bronnjar lässt es sich nicht nehmen, jedem seiner Streiter ein grünes und ein gelbes Band um den Waffenarm zu binden, die Farben seines Wappens. Er selbst trägt eine Schärpe in den gleichen Farben. Als der Bronnjar damit fertig ist und den Blick über seinen Trupp schweifen lässt, bemerken diejenigen Helden, die eine *Menschenkenntnis*-Probe bestehen, wie sein Gesicht einen wehmütigen Ausdruck annimmt und sein Blick kurz einen weit entfernten Punkt fixiert. Er stockt kurz, schüttelt seinen Kopf, als ob er seine sorgenvollen Gedanken abschütteln wolle und räuspert sich. "Also vorwärts!", sagt er dann mit leicht belegter Stimme – und die kleine Streitmacht setzt sich in Bewegung. Hierbei bildet Elko die Vorhut und ist gleichzeitig Spurensucher und Kundschafter, der vor dem Haupttrupp marschiert (begleitet von einem wildniskundigen Helden, sofern ein solcher dabei ist). Mit einem Abstand von etwa 20 Schritt, immer in Sichtweite, folgen der Bronnjar, Rowin und unsere Helden. Die sich nun anschließende Verfolgung der Spuren verläuft zunächst vom Gutshaus in Hollerskoje bis zu einem Versteck am Waldrand etwa 1,5 Meilen durch offenes Gelände.



DAS VERSTECK

Durch den vom Regen der letzten Tage aufgeweichten Boden ist es nach einer gelungenen *Fährtsuchen*-Probe nicht schwer, die Spuren zu finden. Behalten die Helden von ihrem Talentwert 3 Punkte übrig, so ist zu erkennen, dass es sich um die Spuren von insgesamt drei Menschen handelt. Bleiben sogar 6 Punkte übrig, so erkennen sie, dass eine der Spuren einige Stunden nach den ersten beiden entstanden sein muss.

Nach etwa einer halben Stunde Marsch bleibt Elko plötzlich vor einem Gestrüpp stehen und gibt ein Handzeichen. Ischtan gebietet dem Trupp, stehen zu bleiben, und schließt zu Elko auf. Die beiden beratschlagen sich kurz und geben dann dem zierlichsten der Helden (möglichst nicht derjenige, der mit Elko voran geht, damit auch andere einmal etwas zu tun bekommen) einen Wink, zu ihnen zu kommen. Dort angelangt sieht er, dass hier durch die Äste eine Art Tunnel

in das Gestrüpp hinein gebahnt worden ist, und er bekommt den Auftrag, vorsichtig und zur Verteidigung bereit hinein zu kriechen.

Wenn die übrigen Helden anfangen zu reden oder Fragen zu stellen, wird dies von Rowin unterbunden: "Still, euer Geblöke wird die Schufte noch warnen und sie entkommen uns!"

Im Gestrüpp findet sich ein kleiner Hohlraum, in dem offensichtlich eine oder mehrere Personen eine Weile gelagert haben. Gräser auf dem Boden sind niedergedrückt und bei ganz genauem Hinsehen lassen sich einige Brotkrumen erkennen. Berichtet der Held nicht von selbst darüber, so wird er von Ischtan gefragt: "Und? Sag schon, was hast du da drin entdeckt?" Von dem Gestrüpp fort führt die Spur weiter in den Wald hinein, sie ist aber zunehmend schwerer zu erkennen, da der Boden immer trockener wird (*Fährtsuchen*-Proben mit wachsender Erschwernis für denjenigen Helden, der mit Elko zusammen den Trupp anführt).

DURCH DEN WALD

Etwa drei Stunden sind seit dem letzten Halt am Versteck vergangen. In dieser Zeit hat die Gruppe etwa fünf bis sechs Meilen zurückgelegt. Ein Grummeln aus ihrer Leibesmitte meldet den Helden, dass es langsam an der Zeit ist, die Mittagsmahlzeit einzunehmen. Wer eine *Gefahreninstinkt*-Probe besteht, den beschleicht ein mulmiges Gefühl. Eine bestandene *Sinnenschärfe*-Probe +5 beweist, dass es nicht nur ein Gefühl ist, sondern dass da tatsächlich etwas in der Luft liegt: Der Rauch eines kleinen Lagerfeuers.

Erneut bleibt Elko stehen, hebt die Hand und kniet sich hin. Dabei streckt er die Nase vor, als ob er etwas riechen würde. Er vermutet, das Lager der Entführer entdeckt zu haben. Tatsächlich handelt es sich aber um das Lager einer Gruppe von fünf goblinischen Jägern. Diese haben heute Morgen einen Kronenhirsch erlegt und teilen gerade ihre Beute für den weiteren Transport auf. Die Spuren der Flüchtigen – die hier vor dem Eintreffen des Jagdtrupps entlang zogen – haben die Goblins noch nicht bemerkt. Unglücklicherweise sind Spuren und Jagdlager so dicht beieinander, dass man hier einen Zusammenhang vermuten muss. Die Goblins haben unseren 'Heerwurm' kurz vor Elkos Entdeckung bemerkt und sich schnell und fast lautlos, unter Zurücklassung ihrer Beute, in den Wald zurückgezogen.

Und wartet, bis er das Zeichen gibt. Dort vorne ist ihr Lagerplatz. Man kann das Feuer riechen. Wir beide umgehen sie und schneiden ihnen den Fluchtweg ab. Und auf mein Zeichen lässt der Herr euch das Lager stürmen. Wir treffen uns dann in der Mitte. Los jetzt und keinen Ton!"

DER ANGRIFF

Für die leibeigenen Helden dürfte diese Situation völlig ungewohnt sein. Ihr Leben lang waren sie Bauern und haben höchstens ein großes Messer oder eine Sense in der Hand gehabt, und auf einmal stehen sie mit den Waffen im Anschlag da und warten auf das Zeichen zum Losstürmen. Nicht weit von hier lauert der Feind und sie wissen nicht, was sie erwartet. Sitzen dort etwa Oger, die Baernjas und Oswins Körper zerstückelt haben und über einem Feuer rösten? Sie können jetzt ganz deutlich den Geruch von verbranntem Fleisch wahrnehmen. Sie sollten nun tun, was Elko ihnen gesagt hat, und sich langsam zum Bronnjaren schleichen. Dafür soll jeder Held eine *Schleichen*-Probe bestehen. Wem dies nicht gelingt, der tritt auf einen trockenen Ast oder dessen Ausrüstung macht ein unvorhergesehenes Geräusch. Dies ist allerdings nicht weiter schlimm, da sich die Goblins ohnehin schon vom Lagerplatz entfernt haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eilig winkt Elko seinen Anführer heran. Wieder stecken er und der Bronnjar [und der wildniskundige Held] ihre Köpfe zusammen und flüstern. Schließlich nickt Ischtan und zieht langsam und geräuschlos seinen Säbel. Elko kommt auf leisen Sohlen auf die Helden zu. Als er sie erreicht hat, deutet er auf Rowin und raunt: "Mitkommen!" An die Helden gewandt: "Geht leise zum Herrn.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich hört ihr einen Kuckuck rufen. Ja, wenn man ein Vöglein wäre, könnte man jetzt einfach von hier fortfliegen, aber ... Auf einmal hört ihr, wie der Bronnjar zwischen den Zähnen hervorstößt: "Los jetzt, in Linie auf den Feind!"



Wie eine Wildschweinrotte brecht ihr durch das Unterholz, der Bronnjar stürmt voran.

Gleich müsst ihr auf die Lichtung treten. Da ertönt von vorne ein Kampfschrei, der offenbar von dem Bronnjaren stammt: "Hurraa!" Von gegenüber stimmen Elko und Rowin mit ein und brüllen ebenfalls lauthals.

Auf der Lichtung brennt in einem Kreis aus Steinen ein Lagerfeuer, über dem einige auf Holzäste gespießte Fleischstücke braten. Eines hiervon ist ins Feuer gefallen und somit die Ursache für den Geruch, den ihr vorhin bemerkt habt. Das Fleisch stammt aber ganz offensichtlich von dem Hirsch, der ausgeweidet an einem Baum hängt, und nicht von Baernja und Oswin. Aber wo sind sie? Und vor allem, wo ist der Feind?

Von der gegenüberliegenden Seite der Lichtung könnt ihr ein Rascheln vernehmen. Von dort kommt Elko mit den anderen.

Die Goblins gehen einem offenen Kampf auf jeden Fall aus dem Weg. Als sie die Annäherung der Menschen bemerkten, haben sie den Großteil ihrer Ausrüstung zusammengerafft und sich in die Tiefe des Waldes zurückgezogen. Ihre Jagdbeute wollen sie aber freilich nicht so einfach aufgeben.

Sie haben vor, die Menschen zu umkreisen, um sie mit gezielten Pfeilschüssen aus allen Richtungen zu verwirren und so zum Abzug zu bewegen.

Dieser Plan sollte auch aufgehen. Bitte achten Sie darauf, dass keiner der Helden hierbei so schwer verwundet wird, dass er die Verfolgung abbrechen muss.

Die Goblins werden sich primär den Zielen widmen, die sie für die gefährlichsten halten – und das sind vor allem der Bronnjar und die Schitzen.

Elko bückt sich und hebt eine beim Feuer am Boden liegende Pfeilspitze auf. "Goblins" raunt er. Wer eine *Gefahreninstinkt*-Probe besteht, kann anhand eines sirrenden Tones die Gefahr des heranfliegenden Pfeils so rechtzeitig erkennen, dass er noch Gelegenheit für eine Aktion hat, ehe ein Schmerzensschrei zu vernehmen ist. Ischtan stürzt – ausgerechnet aus dem Oberschenkel seines gesunden Beins ragt der Schaft eines Pfeils. Er brüllt: "Ein Hinterhalt! Zurück in den Wald!" Erneut hören die Helden sirrende Töne, aber dieses Mal aus allen Himmelsrichtungen. Die Goblins haben sie umzingelt!

Würfeln Sie verdeckt, wer von den Pfeilen getroffen wird. Es soll ja nicht zu offensichtlich sein, dass die Helden noch gebraucht werden. Angesichts dieser völlig ungewohnten Situation entscheiden Mut-Proben darüber, ob die Helden sich geschlossen zurückziehen oder eine heillose Flucht antreten. Sollte sich ein Held durch planlose Flucht von der Gruppe trennen, machen Sie ihm ein wenig Angst („Dort ein Schatten! Die Goblins, sie sind dicht hinter dir, jedenfalls glaubst du, ihren heißen Atem schon im Nacken zu spüren ...“), aber lassen Sie ihn dann unvermutet auf die Kameraden treffen.

DAS VERSPRECHEN

Sollten die Helden nicht von sich aus darauf kommen, den Verwundeten zu helfen, das schützende Unterholz zu erreichen, so wird Elko damit beginnen. Wenn die Helden sich nicht spätestens jetzt ein Beispiel an ihm nehmen, wird er sie anschauen, ihm gefälligst zu helfen. Wenn alle Verletzten einen Helfer zur Seite haben, übernimmt Elko das Kommando und gibt den Befehl, ihm zu folgen. Er hastet ein ganzes Stück in den Wald hinein. Die Helden sollten ihm tunlichst folgen und die verletzten Kameraden mit sich zerren. Sie rennen, bis ihre Lungen brennen. Als sie sich am Ende ihrer Kräfte fühlen, ertönt Elkos Stimme: "Das reicht, Halt! Sammeln, durchzählen, Verletzungen und Verluste melden!"

Zum Glück haben die anderen Pfeile nicht alle ihr Ziel getroffen. Elko hat einen Streifschuss am Oberarm erlitten, Rowin hat ein Pfeil den Helm vom Kopf geschlagen. Ohne seinen Kopfverband hätte es schlimmer ausgehen können. Da der Bronnjar sehr mit seiner Verletzung zu kämpfen hat, sollte einer der Helden auf den Gedanken kommen, eine Wache zur Sicherung auszuschicken, damit man nicht von Verfolgern überrascht wird. Äußert keiner der Helden diesen Vorschlag, so erteilt Elko einem von ihnen den entsprechenden Befehl.

Ob diese Vorsichtsmaßnahme gerechtfertigt ist, können Sie als Spielleiter entscheiden. Sind Sie der Meinung, Ihren Spielern würde ein kleiner Kampf an dieser Stelle gut tun, lassen Sie die Helden doch noch auf die Goblins treffen (Werte im Anhang).

Möglicherweise kommen einer oder auch mehrere der Helden auf die Idee, sich an der Jagdbeute gütlich zu tun – immerhin ist Hirschbraten eine Delikatesse, die ein Leibeigener im ganzen Leben nicht zu essen bekommt. Diese Helden könnten dann von den Goblins, die ihrerseits die Beute in Sicherheit bringen wollen, überrascht werden. Zu diesem Kampf sollte es aber erst nach der nun folgenden Trennung von Ischtan und seinen Leuten kommen.

Der Bronnjar blutet wie ein Schwein (und die Blutung will nicht stoppen), versucht aber, sich nichts anmerken zu lassen. Nachdem die Wunde notdürftig abgebunden wurde, besteht er darauf, als letzter versorgt zu werden. Wenn auch die möglicherweise Versprengten wieder bei der Gruppe sind und der Bronnjar einen Überblick über die Lage hat, fasst er einen Entschluss. Er lässt sich aus der Tasche Rowins Pergament und Schreibzeug bringen, die Wache durch Elko und Rowin ablösen und die Helden zu sich rufen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euer Herr sitzt leichenblass an einen Baum gelehnt, der abgebrochene Schaft eines Pfeils ragt aus einem provisorisch angelegten, durchgebluteten Verband. Überall ist Blut.

Er setzt zum Sprechen an – und man kann ihm ansehen,



dass es ihn Mühe kostet, seiner Stimme die gewohnte Kraft zu geben. "Es eilt, und darum will ich es kurz machen. Die Rotpelze haben mit dem Verschwinden meiner Leute nichts zu tun. Elko hat jenseits des Lagers Menschenspuren gefunden. Ich weiß, ihr seid fleißige und götterfürchtige Bauern, auch wenn ich mal im Zorn etwas anderes gesagt haben sollte. Für den Dienst, um den ich euch jetzt bitte, erfordert es aber mehr als das.

Es braucht den Mut, ohne den Schutz eures Herren den Gefahren der Wildnis zu trotzen – und ich weiß nicht, ob ich das von euch verlangen darf." Ischtan atmet tief durch und schaut der Reihe nach einem jeden von euch fest in die Augen. "Wollt ihr den Auftrag annehmen, alles in eurer Macht Stehende zu tun, um Baernja und Oswin zu finden und dafür zu sorgen, dass sie in Sicherheit sind?"

Erstaunlich an dieser kurzen Ansprache ist es, dass der Bronnjar sich dazu herablässt, seine Leibeigenen tatsächlich zu bitten, anstatt ihnen zu befehlen. Dies allein sollte Grund genug sein, dass die Helden zusagen. Sollten sie aber zu lange zögern oder eine abschlägige Antwort geben, so ist Ischtans Gesicht eine Mischung aus Enttäuschung und Verzweiflung anzusehen. Schließlich ringt er sich zu einem "Natürlich. Wie konnte ich Narr auch etwas anderes glauben" durch. Wenn die Helden Ischtans Bitte wirklich nicht erfüllen wollen, endet das Abenteuer hier für sie. Sie werden nach Hollerskoje zurückgeschickt. Ischtan wird sich mit seinen Schützen alleine auf die Suche nach den Vermissten machen und dabei verletzungsbedingt zu Tode kommen. Hollerskoje fällt an einen entfernten Verwandten des verstorbenen Uriel von Notmark, der ihn an Grausamkeit noch übertrifft und die Helden bis an ihr fernes Lebensende auf das Gemeinste drangsalieren wird. Vermutlich aber wird es nicht so weit kommen. Wenn die Helden (wie diese Bezeichnung schon impliziert) die Bitte annehmen, setzt der Bronnjar einen Geleitbrief auf, der es den Leibeigenen ermöglicht, problemlos allein zu reisen: "Ich, Ischtan von Hollerskoje, gebe den hier aufgeführten Leibeigenen: [Namen der Helden] die Erlaubnis, sich jenseits der Grenzen meines Landes ohne meine Begleitung frei zu bewegen und [genaue Auflistung der Waffen] zu führen. – Datum, Unterschrift, Siegel". Außerdem gibt er ihnen einen Teil der Reisekasse mit: für jeden Helden zwei Silberstücke und fünf Kupfermünzen – so viel Geld werden Leibeigene noch nie auf einem Haufen gesehen haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als der Bronnjar seine Unterschrift unter das Dokument gesetzt und mangels Siegelwachs mit einem Kerzenstummel gesiegelt hat, überreicht er es einem von euch und einen klimpernden Beutel. Er sagt: "Elko wird euch auf die Spur zurück bringen, aber danach seid ihr auf euch allein gestellt. Ich brauche ihn in Hollerskoje, denn die Götter alleine wissen, was diese Goblins aushecken. Ich hoffe, ihr könnt die Entführten finden und recht bald nach Hause zurückkehren. Die Zwölfe mit euch!"

ALLEIN UNTERWEGS

Elko begleitet die Helden zunächst. Das Jagdlager der Goblins umgeht er dabei in einem großen Bogen und versucht den Helden soviel über das Spurenlesen und Wildnisleben beizubringen, wie ihm in der knappen Zeit möglich ist. Als sie nach vier weiteren Meilen durch den Wald wieder auf die Spur der Verschwundenen treffen, verabschiedet er sich mit Handschlag und wünscht den Helden noch gutes Gelingen. Sein letzter Rat ist: "Wenn ihr überhaupt keine Spur mehr finden könnt, nehmt von der letzten sicheren Fährte aus einfach den Weg, den ihr an ihrer Stelle gegangen wäret."



REISEVERLAUF BIS BRINBAUM

Nachdem sie eine kurze Weile den Spuren gefolgt sind, stoßen die Helden auf einen Findling mit dem Wappen ihres Herrn. Dies muss ein Grenzstein sein: Sie verlassen nun das Gebiet von Hollerskoje – vermutlich zum ersten Mal in ihrem Leben. Von hier sind es noch knapp 15 Meilen bis Brinbaum, davon rund ein Drittel durch Wald, der Rest der Strecke durch offenes Gelände. Wenn die Helden einen Gewaltmarsch einlegen, könnten sie theoretisch noch am Abend Brinbaum erreichen. Etwa alle fünf Meilen sollte eine *Fährtensuchen*-Probe erfolgen. Am zweckdienlichsten wäre es, wenn ein fährtenkundiger Charakter diese Aufgabe übernehme. In diesem Fall darf offen gewürfelt werden, und bei einem Misserfolg laufen die Helden in die Irre und machen einen Umweg von W3 Stunden, bis sie die Spur wiedergefunden haben und eine erneute Probe durchführen dürfen. Spätestens beim dritten Fehlschlag in Folge sollten Sie Gnade vor Würfelerggebnis ergehen lassen, um die Spieler nicht zu stark zu frustrieren.

Wenn sich mehrere Charaktere gleichzeitig am Spurenlesen beteiligen wollen, dann vergeht erst einmal eine Weile, bevor sie sich aufeinander eingespielt haben. Würfeln Sie in dieser Zeit für jeden fährtensuchenden Helden verdeckt und teilen Sie jedem



Spieler eine von drei verschiedenen Richtungen mit, von denen nur eine richtig ist. Bei einer gelungenen Probe zeigt der Held in die richtige Richtung, bei einer misslungenen Probe zeigt er in eine zufällige der drei möglichen Richtungen (bei der es sich auch um die richtige handeln kann). Nun ist es an den Helden, sich bei mehreren Möglichkeiten für die richtige zu entscheiden. Schlagen sie den falschen Weg ein, so verlieren sie W3 Stunden und die Prozedur wird wiederholt. Nachdem die Charaktere dies eine Weile getan haben, wachsen sie als Gruppe zusammen und es genügt, wenn einer von ihnen seine *Fährtensuchen*-Probe schafft, um die Spur nicht zu verlieren.

Bei längeren Reiseetappen ist es schwierig, die Spannung hochzuhalten. Wenn Ihre Spieler keinen Spaß an der Reise haben, kürzen Sie hier einfach ab und beschreiben Sie knapp umrissen die oben erwähnten Etappen. Anders herum können Sie diesen Teil auch strecken und die unten aufgeführten beispielhaften Ereignisse ausspielen, wenn es Ihrer Gruppe Freude bereitet.

MÖGLICHE WIDRIGKEITEN DER REISE

- **Wetter:** Ein plötzlicher Wolkenbruch durchnässt die Helden (*Wettervorhersage*-Probe, ob sie das Unwetter rechtzeitig bemerken und sich einen Unterschlupf suchen können.)
- **Gelände (Sumpf, dichtes Unterholz):** Schwieriges Gelände erfordert das Ablegen entsprechender Talentproben (z.B. *Klettern*, *Athletik*, *Körperbeherrschung*).

● **Leben in der Wildnis:** Der Wasservorrat der Helden ist erschöpft (dies aber bitte rechtzeitig ankündigen: "Dein Wasserschlauch ist noch halb voll" o.ä., da es im Normalfall schon auffallen sollte, wenn der Behälter leichter und leichter wird) und sie haben bei der letzten Überquerung eines Baches vergessen, ihn wieder aufzufüllen.

Entweder dürsten sie jetzt bis zur nächsten Wasserstelle, was sich auf AU oder Erschöpfung (**WdS 147**) auswirken könnte, oder sie machen einen Umweg und kehren noch einmal zurück.

● **Unzulängliche Ausrüstung:** Die neuen Schuhe drücken, die Helden kommen nur langsam voran und müssen immer öfter Pause machen.

● **Tiere (nicht als wirkliche Bedrohung):** Der bequeme Baumstamm, an dem die Helden ihre Rast machen, erweist sich als ein Stock wilder Bienen oder als Ameisenhaufen.

● **Nachtwache:** Stellen die Helden während der Nacht eine Wache auf, so sollte der jeweils wache Held eine Konstitutions-Probe ablegen, ob es ihm auch gelingt, wach zu bleiben.

● **Blasen o.ä.:** Nachdem sie den ganzen Tag unterwegs waren, können die Helden mit brennenden Füßen, Blasen oder Scheuerwunden von den Schuhen zu kämpfen haben. Vielleicht wachsen in der Nähe des Rastplatzes Kräuter, aus denen sich eine lindernde Salbe herstellen lässt?

BRINBAUM

Vergessen Sie nicht, die Helden zwischendurch auf einen Lagerplatz der Entführer treffen zu lassen. Hier können ihnen frische Holzspäne auffallen. Es scheint, als ob einer der Verfolgten an etwas schnitzen würde.

Brinbaum wurde seinerzeit von Uriels Truppen gebrandschatzt, erholt sich aber allmählich von diesem Schlag. Die Bevölkerungszahl liegt bei etwa 800 – vor dem Krieg waren es über tausend. Der Ort ist ein echter Knotenpunkt im Südosten Seweriens. Hier mündet nicht nur mit der Brinna der einzige schiffbare Nebenfluss rechts des Walsach, hier beginnt auch die gut ausgebaute Kronstraße nach Pervin und Norburg.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Da das Gelände in Richtung Stadt leicht abschüssig ist, habt ihr freie Sicht auf das Panorama. Brinbaum liegt an der Mündung eines klaren Flusses in die grünen Fluten des Walsachs. Ihr seht einen großen Hafen: hier werden Waren aus aller Welt von Walsachschiffen, Brinna-Flößen und Wagen auf der Kronstraße nach Pervin umgeschlagen. Fast so groß, wie ihr euch Festum immer vorgesellt habt. Ob diese Stadt wohl noch größer ist als diese hier?

Erst auf den zweiten Blick erkennt ihr brandgeschwärzte Ruinen und Lücken in den dichten Häuserzeilen.

„Seit dem Krieg sind wir im Süden nicht so gerne gesehen“, habt ihr den alten Elko noch im Ohr.

Am gegenüberliegenden Ufer des Walsach endet das 'zivilisierte' Bornland. Dort beginnt das wilde Überwals. Leider führt die Spur der Flüchtigen geradewegs auf den Weg entlang des Flusses. Sie vermischt sich mit den Spuren von vielen anderen Menschen – und verliert sich unter ihnen.

Falls die Helden partout nicht wissen, wohin sie ihre Schritte nun lenken sollen, erinnern Sie die Spieler an Elkos Rat.

PACHFORSCHUNGEN IN DER STADT

Abhängig vom Auftreten der Helden in der Stadt gestaltet sich die Informationsbeschaffung in Brinbaum mehr oder weniger schwierig. Sie tragen die Farben ihres Bronnjaren – wenn die Spieler nicht ausdrücklich erklärt haben, dass die Charaktere die Bänder ablegen. Darüber hinaus ist Leibeigenen das Tragen von Waffen (außer Dolch oder Holzfälleraxt) untersagt. Zudem könnte das Blut ihrer verwundeten Kameraden hässliche Flecken auf ihrer Kleidung hinterlassen haben. Zusammen mit dem Aussehen nach dem Marsch



durch die Wildnis entsteht ein sehr abenteuerlicher Anblick. Wenn sie ohne Vorbereitung einfach so nach Brinbaum hineinmarschieren, werden sie auf erhebliches Misstrauen stoßen. Im schlimmsten Fall werden sie wie ein schwerbewaffneter, blut- und dreckverschmierter Trupp von Strauchdieben in den Farben eines verfeindeten Bronnjaren auf die Brinbaumer wirken. Der Geleitbrief kann sie vor einer Festnahme schützen, aber weiter hilft er ihnen nicht.

Bei ihren Ermittlungen werden die Helden recht schnell herausfinden, dass Oswin und Baernja keineswegs entführt wurden, sondern aus eigenem Antrieb geflohen sind. Für den Moment sollte dies jedoch nichts am Vorhaben der Helden ändern, die Flüchtigen und ihren geheimnisvollen Verbündeten aufzuspüren. Als mögliche Fluchtwege stehen nur der Weg walsachabwärts oder ins Überwals zur Verfügung – und für beides ist der Hafen die Anlaufstelle.

Mögliche Informationsquellen finden Sie im Folgenden:

DIE TORWACHEN

Eine Gruppe von drei Fremden hat kürzlich das (einzige) Tor passiert. Auf zwei der Personen passt die Beschreibung Oswins und Baernjas. Keine der drei Personen hat den Ort auf diesem Weg wieder verlassen. Auf die übliche Frage nach dem Woher und Wohin haben sie angegeben, dass sie Handwerker aus Neersand seien, die nach einem Auftrag in Notmark in ihre Heimatstadt zurückkehren. Sie berichteten, dass ihnen in Notmark übel mitgespielt worden sei und sie um ihren Lohn geprellt wurden. Aber so etwas ist von den Notmärkern ja auch nicht anders zu erwarten (meinen jedenfalls die Wachen).

VIER BARDEN

(SCHÄPKE IN DER PÄHE DES HAFENS)

Bei der Wirtin der *Vier Barden* hat sich ein Mann, auf den die Beschreibung Oswins passt, nach einer Passage nach Neersand informiert. (Das ist eine falsche Spur.)

AM HAFEN

Die Schauerleute sind gut gelaunt, da sie ihre morgendliche Tätigkeit soeben beendet haben. Fremde sind ihnen nicht aufgefallen, dafür waren sie zu beschäftigt.

Der Hafenmeister weiß, dass in den letzten zwei Tagen kein Schiff den Hafen verlassen hat. Aber die *Efferdlieb*, ein kleiner Frachter, hat seit vorgestern neu geladen und wird gleich ablegen.

AUF BORD DER EFFERDLIEB

Auf höfliche Fragen gibt die Kapitänin gerne darüber Auskunft, dass sie keine Passagiere an Bord hat und der Frachter dafür auch gar nicht ausgestattet sei. Freundlichen, an der Flussschifffahrt interessierten Helden kann sie eine kleine Führung an Bord ermöglichen. Viel gibt es nicht zu besichtigen, und die Bündel, Kisten und Fässer füllen im Laderaum jeden Winkel aus: hier hält sich niemand versteckt. Sollten die Helden unfreundlich sein oder der Kapitänin oder der Mannschaft drohen, werden sie kurzerhand von Bord geworfen.

FISCHER

Zwei Fischer am Hafen können sich erinnern, dass ein anderer Fischer, Siljan, mit einem Fremden geredet hat und später mit drei Passagieren stromabwärts gefahren ist. Weit kann er sie jedoch nicht gebracht haben, da er eine Stunde später schon wieder im Hafen war. Siljan (siehe das Abenteuer *Zeit der Ritter*, Seite 42) ist ein schlanker, fast schon magerer Mann von etwa Anfang bis Mitte 30. Auffällig an ihm sind seine schulterlangen rotblonden Locken, die er zu einem dicken Pferdeschwanz gebunden hat. Er gibt sich nicht besonders gesprächig. Er wird nicht abstreiten, dass er drei Passagiere übergesetzt hat, wird aber von sich aus keine Informationen preisgeben. Man muss ihm förmlich jedes Wort aus der Nase ziehen. Wenn die Helden nicht grob werden und ihn mit Hilfe der einen oder anderen blitzenden Münze freundlich bitten (weibliche Helden können auch eine *Betören*-Probe versuchen), wird Siljan sie an der gleichen Stelle absetzen wie seine vorherigen Passagiere.

ÜBER DEN WALSACH

Wenn Siljan sich weigert, müssen die Helden einen anderen Fischer darum bitten, sie ans andere Ufer zu bringen. Dieser Gefallen sollte mit Geld, Omas Früchtebrot (*Überreden*) oder einem bisschen Süßholzraspeln (*Betören*) 'erkauft' werden.

DURCH DAS ÜBERWALS

Nach der schwankenden Bootsfahrt über den Walsach haben die Helden wieder festen Boden unter den Füßen – aber nun befinden sie sich im berühmten Überwals. Hier müssen die Helden eine *Fährtsensuchen*-Probe +3 bestehen, um die sorgsam verwischten Spuren im Sand zu entdecken. Besteht keiner diese Probe, so ist nach einiger Zeit ein Rascheln aus dem Buschwerk hinter ihnen zu hören. Bald darauf tritt eine junge Frau aus dem Wald. Über ihrer Schulter hängen mehrere Stricke und sie trägt ein totes Kaninchen bei sich. Fragen die Helden sie freundlich nach der Richtung, in der die Flüchtigen gegangen sind, so kann sie Auskunft geben. Einmal auf den richtigen Weg gebracht, finden die Helden die Spur der Gesuchten

auch wieder. Sie wurde nur für eine kurze Strecke verwischt, später haben die Flüchtigen darauf verzichtet. Die Spur führt flussabwärts, allerdings ininigem Abstand zum Ufer. Es geht nun etwa drei Meilen durch offenes Land entlang des Walsachs. Dann biegt die Spur nach links ab und führt eine Meile in Richtung der Hügel weiter. Schließlich folgt eine Strecke von 15 Meilen quer durch die Wälder des Überwals. Etwa alle 5 Meilen sollten Sie eine *Fährtsensuchen*-Probe verlangen, wie auf Seite 45f. beschrieben, und können auch die eine oder andere Widrigkeiten der Reise einbauen. Zusätzlich kommt es noch zu den folgenden Ereignissen, die Sie möglichst ungezwungen in die Handlung einflechten sollten.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Gelände steigt nun stetig an. Immer häufiger wird die dichte Grasnarbe von hellen Steinen durchbrochen. Vor euch türmen sich düster aussehende, nebelverhangene bewaldete Berghänge auf. Was um der Zwölfgötterwillen treibt jemanden in diese garstige Landschaft?

Je höher ihr kommt, desto schwieriger wird es, den Spuren zu folgen. Kurz bevor ihr sie gar nicht mehr erkennen könnt, bemerkt ihr nicht weit vor euch einen weißen Findling.

DER SCHREIN

Die hangabwärts zeigende Fläche des Steins wurde mit Werkzeugen geglättet. In diesen relativ glatten Untergrund ist die Darstellung eines Schwans eingeritzt. Unter dem Bildnis bildet der Findling eine Stufe, auf der sich mehrere hölzerne Gegenstände befinden.

Bei genauerer Untersuchung kann man feststellen, dass hier vor kurzem jemand gelagert hat.

Götter und Kulte: Es handelt sich um einen Schrein der Göttin Ifirn (**WdG 100**). Die Gegenstände sind Opfergaben an die Schwanengleiche: Schnitzereien aus hellem Holz (Birke); eine davon, ein recht rustikal ausgeführter Schwan, scheint ganz neu zu sein – die Erklärung für die Holzspäne im Lager der Verfolgten.

Hier hat Vigo eine Opfergabe dargebracht, da er weiß, welche Gefahren und Widrigkeiten die Drei noch erwarten. Helden, die es ihm gleichtun, werden später bei bestandenen Proben den Eindruck haben, dass Ifirn ihnen gewogen ist (dies darf auch – schwache – positive Auswirkungen auf ihre Würfelwürfe haben).

VERIRRT

Vom offenen Grasland, das nur von einigen Büschen bestanden war, wechselt die Vegetation etwa eine Meile vom Flussufer entfernt in einen immer dichter werdenden Wald. Hier ist zwar der Untergrund für die Spurensuche wieder geeigneter, das Fortkommen jedoch zunehmend mühseliger. Je höher die Helden aufsteigen, desto häufiger werden das dichte Nadelgehölz und die Dunkelheit in diesem Dickicht ihre Suche ganz erheblich erschweren. Bei Misslingen einer *Fahrtensuchen*-Probe +6 ragt vor den Helden eine steile Felswand auf und versperrt ihnen das Weiterkommen. Dass die Flüchtigen hier hinauf geklettert sind, ist ganz und gar unwahrscheinlich.

PATROUILLE DES WIDDERORDENS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich hört ihr vor euch im Unterholz Geräusche, als ob sich dort etwas seinen Weg bahnt. Da ertönt auch schon eine kräftige männliche Stimme: "Halt! Wer da? Erklärt

euch im Namen des Adelsmarschalls!" Aus dem Unterholz tritt eine Gruppe von fünf schwer Bewaffneten, die auf ihrem Waffenrock ein Wappen mit einem silbernen Widder auf rotem Grund tragen. Bis auf den Anführer ist keiner von ihnen wesentlich älter als ihr selbst.

Der "Göttergefällige Orden vom Starken Widder zur Befriedung und Erkundung der wilden Walgebirge", kurz Widderorden genannt, wurde 1008 BF mit der Befriedung und Erforschung dieses Landstrichs beauftragt (**Bär 109**). Hat der Anführer von den Helden eine höfliche Antwort erhalten und den Geleitbrief gelesen, so stellt er sich als Woltan von Bruk vor. Er erwartet, dass die Charaktere auf das Genaueste berichten, warum sie sich ohne Erlaubnis des Widderordens im Überwals herumtreiben. Um flüchtige Leibeigene würden sich die Ritter normalerweise selbst kümmern, allerdings sind sie bereits in einem wichtigen geheimen Auftrag unterwegs. So werden die Helden, nachdem sie ein wenig geschwitzt haben, mit der freundlichen Ermahnung entlassen: "Gebt Acht, weiter oben haben wir letzten Mond einen schlimm zugerichteten Toten gefunden und begraben. Nach den Verletzungen zu urteilen, muss es ein Bär gewesen sein – nur lassen die ihre Beute nicht liegen. Seltsam, nicht wahr? Aber wir müssen weiter. Rondra mit euch, viel Erfolg bei eurem Auftrag."

DAS GRAB

Nachdem sich die Helden wieder eine Weile auf der Spur der Verfolgten befinden, die sich mitten durch den Wald schlängelt und an nicht wenigen Stellen durch dichtes Unterholz führt, bemerken sie ein ganzes Stück rechts von sich einen Erdhaufen mit dem Zeichen des gebrochenen Rades. Das ist wohl das Grab, von dem der Anführer der Patrouille des Widderordens gesprochen hat. Was genau es damit auf sich hat, werden die Helden nach dem Finale dieses Abenteuers vermuten können.

INS GEBIRGE

Mit jedem Schritt, den die Helden gehen, wird der Boden hügeliger. Die weichen Blätter und Tannennadeln, auf denen sie bisher liefen, werden zunächst von fester Erde und später von hartem Fels abgelöst. Auch der bisher dichte Baumbestand wird immer lichter. Schließlich führen die Spuren zu einem Pass, den die Helden erst erkennen, wenn sie direkt davor stehen: Er ist sehr schmal und befindet sich hinter einem weit vorspringenden Felsen, der ihn vor neugierigen Blicken verbirgt. Während sie ihn überqueren, haben sie mit einem starken Wind zu kämpfen, der hier stetig über die Passhöhe streicht.





ANKUNFT IM TAL

Bei herrlichem Wetter überqueren die Helden den letzten Teil des Passes und erreichen einen Talkessel, in dem die Verfolgung der Flüchtigen ein Ende finden wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hinter dem Pass erstreckt sich ein kleines Waldstück, durchquert von einem Trampelpfad. Die Sonne scheint nun aus voller Kraft und lässt noch einmal die Erinnerungen an einen schönen warmen Sommer aufleben, ehe der Winter endgültig Einzug halten wird. Eine sanfte Brise umweht die Wipfel der Bäume, die Vögel singen dem Sommer ein Abschiedslied und die ersten goldenen Blätter blitzen bereits durch das grüne Kleid des Waldes. Durch die lichter werdenden Bäume hindurch könnt Ihr eine kleine Lichtung ausmachen, auf der sich einige Felder befinden. Dahinter erkennt ihr eine Ansammlung von fünf Blockhütten sowie ein etwas größeres Fachwerkgebäude. Mitten im Wald, etwas südlich des Dorfes, steht noch eine einzelne kleine Hütte. Östlich des Dorfes windet sich ein Bach in Richtung Norden, wo er schließlich einen See speist. Auf der anderen Seite des Wasserlaufs setzt sich die Lichtung in Form einer Grasebene fort, an deren nördlichem Rand sich ein merkwürdig aussehender Felsen befindet. Dieser läuft nach oben hin so spitz zu, dass es fast den Anschein hat, es handle sich hierbei um das riesige Horn eines Einhorns. Die Grasebene ist von Wald umgeben, nur am nordöstlichen Rand ist ein schmaler, nach Osten führender Streifen baumlos geblieben.

Feldern um das Dorf arbeiten einige Bauern, doch statt der fleißigen Schweigsamkeit, wie die Helden sie aus Hollerskoje kennen, trägt der Wind schwatzende Stimmen herüber. An einer anderen Stelle beim Dorf können die Charaktere eine weitere junge Frau sehen, die offensichtlich Kräuter sammelt. Um sie herum springt fröhlich ein weißes Pferdefohlen. Erst bei sehr genauem Hinsehen (*Sinnenschärfe*-Probe +5) fällt den Helden auf, dass dem Fohlen ein Horn aus der Stirn wächst – diese Frau geht mit einem jungen Einhorn spazieren!



NEUGLÜCK

Bei der Wohnsiedlung handelt es sich um Neuglück, ein kleines Dörfchen, das inmitten des Überwals von entflohenen Leibeigenen errichtet wurde und in dem diese nun fern des Bronnjarentums leben. Die zwölf erwachsenen Bewohner haben sich kleine Blockhütten aus grob behauenen Baumstämmen gebaut. Neben den das Dorf umgebenden Feldern haben die Neuglücker einige Pferche angelegt, in denen sie Ziegen halten. Auch Schweine, die ganz offensichtlich vor nicht allzu langer Zeit noch Tiere der Wildnis waren, befinden sich in notdürftig zusammengezimmerten Koben.

Wenn die Helden den Ort zunächst aus der Ferne beobachten, erblicken sie typische Dorfszenen: Eine Frau (*Sinnenschärfe*-Probe +3: es handelt sich um Baernja!) versorgt die Tiere in den Pferchen, während ein kleines Mädchen mit langen blonden Zöpfen in seinem grünen Kleidchen über eine Wiese von einer Blume zur anderen springt. Ein Mann (Oswin) kommt vorbei, mit großen Ästen auf dem Rücken, die offensichtlich als Feuerholz dienen sollen. Er hält einen kurzen Plausch mit der Frau und sein lautes Lachen schallt zu den Helden hinüber, während sich die Frau kichernd den Mund zuhält. Auf den

EINHÖRNER

Um die einzelgängerischen Einhörner (**WdZ 350**) ranken sich viele Sagen und Legenden. Die intelligenten Tiere sind pferdeähnliche Wesen, welchen auf der Stirn ein gedrehtes Horn von fast 3 Spann Länge wächst. Einhörner besitzen ein schneeweißes Fell sowie eine lange weiße Mähne und einen ebensolchen Schweif. Aber auch schwarze Einhörner mit blutroten Hörnern sollen schon gesichtet worden sein.

Man sagt, Einhörner werden von schönen Jungfrauen angezogen, was sich einige schandhafte Jäger gern zu Nutze machen, da das Horn sehr kostbar sein soll. So sagt man ihm heilende Kräfte nach, wenn es zermahlen in einem Getränk aufgelöst und getrunken wird. Hierfür muss das Einhorn aber nicht zwangsläufig getötet werden, da Einhörner alle 20 Jahre ihr Horn abwerfen und ihnen ein neues wächst.

Einhörner sind magiebegabt und verfügen besonders über die Merkmale *Hellsicht*, *Eigenschaften*, *Illusion* und *Verständigung*. Ihre Magie ähnelt der von Elfen und Hexen, oft in abgewandelter, alter Form. Vor allem können sie Gedanken lesen und auch selbst Bilder und Gefühle aussenden, um sich verständlich zu machen. Die friedliebenden Tiere



gehen normalerweise jedem Kampf aus dem Wege, können sich aber im Notfall gut durch Huftritte, Bisse und Rammangriffe mit dem Horn verteidigen. Ausgewachsene Einhörner haben eine Schulterhöhe von etwa 9 Spann und wiegen 500 bis 600 Stein. Bei dem von den Dorfbewohnern versorgten Exemplar handelt es sich dagegen um ein Einhornfohlen.

In dem Tal, das sich die Neuglückler für ihr Dörfchen ausgesucht haben, hat es schon immer Einhörner gegeben. Diesem hier ist jedoch ein schlimmes Schicksal widerfahren: Der Angriff eines Mantikors machte es vor einiger Zeit zur Waise. (Nach der aventurischen Lehre (**WdZ 350**) sind zwar alle Einhörner männlich – aber irgendwo müssen die Jungtiere ja herkommen. Ob die Mutter eine Wildpferdstute oder tatsächlich ein weibliches Einhorn war, lassen wir hier bewusst offen – ein Grund für künftige Forschungsreisen ins Überwals.) Das Fohlen war noch so klein, dass es allein nicht überlebt hätte. Die Bewohner des Dorfes fanden es und nahmen sich seiner an – insbesondere die von den Helden beobachtete junge Frau, eine Hexe namens Manja.

Das Einhornfohlen in Neuglück hat seine magischen Kräfte noch nicht voll entwickelt. Seine Zauberkünste liegen etwa bei denen von unerfahrenen Hexen oder Elfen und es verfügt über 25 AsP.

Während die Helden das Dorf beobachten, können sie feststellen, dass es seinen Bewohnern sogar noch schlechter geht als den Bauern in Hollerskoje. Aber dennoch ist hier irgendetwas anders. Wer eine *Menschenkenntnis*-Probe besteht (die je nach Entfernung mit einer Erschwernis belegt ist), wird erkennen, dass die Bewohner von Neuglück, obwohl sie die gleichen Arbeiten zu verrichten haben wie die Hollerskojer, zufriedener mit ihrem Leben sind. Spätestens im direkten Kontakt mit den Dörfnern ist das nicht mehr zu übersehen.

Gehen die Helden offen auf die Dörfler zu, so werden sie in Traviass Namen willkommen geheißen und nach den Möglichkeiten der ärmlichen Bauern untergebracht und bewirtet. Beobachten sie das Dorf aus der Entfernung und versuchen, sich vor den Dörfnern zu verbergen, so sollte ihnen dies einige Zeit lang gelingen (*Schleichen*, *Sich verstecken*). Früher oder später werden die Neuglückler aber auf die Gruppe aufmerksam und versuchen, sie im Wald zu stellen.

EINE SCHWERE ENTSCHEIDUNG

An dieser Stelle ist es Zeit für Ihre Helden, sich darauf zu besinnen, warum sie eigentlich hier sind, und zu entscheiden, was als nächstes zu tun ist. Dem genauen Wortlaut ihres Bronnjaren zufolge müssen sie nur sicherstellen, dass es Oswin und Baernja gut geht, während auf der anderen Seite natürlich kein Zweifel daran besteht, wie sich Ischtan gegenüber den entflohenen Leibeigenen verhalten würde, wenn er leibhaftig zugegen wäre. Mehrere Möglichkeiten stehen den Helden zur Verfügung, von denen wir die wahrscheinlichsten im Folgenden aufgeführt haben.

MÖGLICHKEIT I:

GEFANGENNAHME / ENTFÜHRUNG

Nachdem die Helden herausgefunden haben, dass sich in Neuglück entlaufene Leibeigene versammelt haben, könnten sie die Entscheidung treffen, sie alle oder auch nur die drei ursprünglich Verfolgten gefangen zu nehmen. Dies würde einen harten Kampf bedeuten, da die Leibeigenen sich die Folgen ausmalen können, wenn sie den Bronnjaren in die Hände fallen. Die Spielwerte eines typischen Bauern finden Sie im Anhang. Die Bauern sind zwar zahlreicher als die Helden, jedoch denkbar schlecht bewaffnet. Neben Messern und kleinen Dolchen verfügen sie nur über eilig ergriffene Knüppel und vielleicht das ein oder andere Werkzeug, mit dem sie zuschlagen könnten. Die Hexe Manja und das Einhorn werden auf Seiten der Bauern in den Kampf eingreifen, schrecken aber vor Gewalt zurück und wenden deshalb nur Zauber an, die die Helden verwirren und aufhalten.

Wenn die Helden sich trotzdem für eine Gefangennahme entscheiden, dann sollten Sie die Situation langsam eskalieren lassen (Oswin ist bereit, kampfflos mitzukommen, wenn die Helden Baernja im Dorf lassen, damit aber will sich Baernja nicht abfinden und bietet ihrerseits an, sich für Oswin zu opfern, usw.). Vielleicht besinnen sich die Helden ja doch noch eines anderen. Falls es zum Kampf kommt, können Sie dann den Mantikor erscheinen lassen (Seite 51), um das Blatt zu wenden. Nach dem Kampf dürften sowohl die Helden als auch die Neuglückler schwer genug angeschlagen sein, um eine friedliche Lösung zu bevorzugen, außerdem steht man sich nach dem gemeinsamen Kampf näher als zuvor und ist eher bereit, die Argumente der Gegenseite anzuhören.

Eine Alternative zur offenen Gefangennahme ist die heimliche Entführung der Entflohenen. Dies kann in einer nächtlichen Kommandoaktion resultieren, bei der einige Proben auf *Schleichen* und *Sich verstecken* zur Anwendung kommen. Gönnen Sie Ihren Spielern bei klugem Vorgehen eine erfolgreiche Überwältigung der Entflohenen, aber lassen Sie dann den Mantikor angreifen, so dass sich die Helden im Nu zwischen den aufgebracht Bauern wiederfinden.

Eine weitere Möglichkeit, die echten Helden eigentlich nicht würdig wäre, aber dennoch hier nicht verschwiegen werden soll, besteht darin, dass sie die Verwirrung des Mantikorangriffs nutzen, um Baernja, Oswin und vielleicht auch Vigo zu überwältigen und fortzuschleppen. Entscheiden sich die Spieler tatsächlich für diese Vorgehensweise, dann werden sie kurz vor Erreichen des Flusses von der Hexe Manja eingeholt, die ihnen erzählt, dass der Mantikor das junge Einhorn in seine Höhle entführt hat und sie ihre Hilfe bei der Befreiung braucht. Im Gegenzug würde sie die Helden anschließend mit den Entführten ziehen lassen.

Gelingt es den Helden, einen oder mehrere Bewohner von Neuglück gefangen zu nehmen, so stehen sie vor dem nächsten Problem, nämlich die gefesselten Bauern durch die Wildnis zu eskortieren. Wenn die Helden nicht von selbst darauf kommen, dass es dabei zu vielfältigen Schwierigkeiten kommen kann, so werden die Bauern ihnen alle möglichen Szenarien beschreiben, die ihnen zustoßen könnten und die mit so vielen Gefangenen, auf die zu achten ist, sehr schwierig werden würden (z.B. Angriff



wilder Tiere, starkes Unwetter, frühzeitiger Wintereinbruch). Wählen die Helden trotz allem diese Möglichkeit, so sollten sie auf dem Rückweg tatsächlich in eine Situation geraten, die ihnen verdeutlicht, wie unvernünftig diese Entscheidung war. Je nach ihrer Reaktion könnten die Gefangenen einen solchen Moment zur Flucht nutzen und rasch das Weite suchen. Schaffen es die Helden, die Bauern nach Hollerskoje zu bringen, so wird der Bronnjar ihnen zu Ehren ein großes Fest geben.

MÖGLICHKEIT 2: VERRAT

Vielleicht wollen die Helden einer Auseinandersetzung mit den Neuglückern aus dem Weg gehen, aber dennoch dafür sorgen, dass der Bronnjar seine Leibeigenen wiederbekommt. In diesem Fall könnten sie ohne die Flüchtigen nach Hollerskoje zurückkehren und dort dem Bronnjar von Neuglück erzählen. Dieser würde dann gemeinsam mit dem Widderorden zu dem Dorf im Überwals ziehen und es auflösen.

Entscheiden sich die Helden für diese Möglichkeit, so sollten Sie sie dazu überreden, dem Dorf vorher einen offenen oder heimlichen Besuch abzustatten, um möglichst viele Informationen über die Neuglückler zu sammeln. Insbesondere die genaue Natur des Einhornfohlens sollte *neugierige* Helden (und auch neugierige Spieler) zu einer näheren Untersuchung veranlassen. Hier lässt sich dann der Angriff des Mantikors unterbringen (siehe unten), und vielleicht ändern die Helden danach ja ihre Meinung. Wenn die Dörfler dagegen den Verdacht haben, dass die Helden sie nach ihrer Rückkehr nach Hollerskoje verraten könnten, werden sie es ihnen nicht leicht machen, Neuglück zu verlassen. Neben sanftem Druck und Hexenzauberei werden sie auch nicht davor zurückschrecken, die Helden einzusperren, zu einem Kampf oder einer Ermordung der Helden werden sie es jedoch nicht kommen lassen.

DER MANTIKOR

Je nachdem wie ihre erste Begegnung mit den Dorfbewohnern ausgeht, werden die Helden entweder als Gefangene oder als Gäste im Speichergebäude einquartiert. Dieses besteht aus einem 7 bis 8 Schritt hohen Ständerwerk aus Holz, das mit Fachwerk ausgekleidet und auf einer 1 bis 2 Spann hohen Grundmauer aus verwitterten Steinen errichtet wurde. Das Dach ist mit Holzschindeln gedeckt. Innen ist das Gebäude nicht weiter unterteilt, sondern besteht aus einem großen Raum, in dem sich einige Säcke mit Kartoffeln und Getreide sowie mehrere kleine Fässer befinden. Den einzigen Zugang bildet ein aus Holzbohlen bestehendes Tor. Auch das Einhornfohlen und die Hexe Manja nächtigen hier, da sie sich hier sicherer fühlen als in ihrer kleinen Hütte mitten im Wald. Von Manja können die Helden außerdem die Geschichte des jungen Einhorns erfahren – siehe vorhergehende Seite.

MÖGLICHKEIT 3: GEHEIMNIS

Entscheiden sich die Helden dafür, die Existenz von Neuglück geheim zu halten und ohne die Flüchtigen zum Bronnjar zurückzukehren, so sollten sie sich eine gute Erklärung dafür einfallen lassen.

Der Rückweg nach Hollerskoje verläuft ohne weitere Zwischenfälle. Der Bronnjar wird ungehalten reagieren, wenn die Helden mit leeren Händen zurückkommen, außer seiner Missbilligung ergeben sich aber keine weiteren ernsthaften Konsequenzen für sie – denn sie haben ja scheinbar ihr gegebenes Versprechen eingehalten und alles in ihrer Macht Stehende getan. Zudem kommen Helden, die eine Klugheitsprobe bestehen, sicherlich von selbst darauf, dass ihr Versprechen dem Wortlaut nach auch erfüllt ist, wenn Oswin und Baernja in Neuglück bleiben. Die Gefahr, dass die Helden sich verplappern, und die damit verbundenen Konsequenzen können hier den Anknüpfungspunkt für ein Folgeabenteuer bilden.

MÖGLICHKEIT 4: PEVE HEIMAT

Es wäre auch möglich, dass den Helden Neuglück mit seiner Freiheit so gut gefällt, dass sie gerne hier bleiben würden. Es würde sie ein wenig Überzeugungskraft kosten, den Neuglückern zu versichern, dass sie es ehrlich meinen, dann aber wären sie im Namen Travias herzlich willkommen – sofern sie für sich selber sorgen (eigene Hütten bauen, Felder anlegen ...) und auch etwas zur Gemeinschaft beitragen können.

In Hollerskoje würde man sie spätestens nach dem Winter für tot halten. Lassen sie sich in der Zivilisation blicken – oder zeigen sie gar einer bornischen Instanz (wie dem Widderorden) den inzwischen widerrufenen Geleitbrief – führt dies spieltechnisch betrachtet zu einer Umwandlung des Nachteils *Unfrei in Gesucht I* oder sogar *Gesucht II*.

DER KAMPF GEGEN DEN MANTIKOR

Mitten in der Nacht wird plötzlich das Einhornfohlen (und andere Tiere, sofern die Helden welche dabei haben) sehr unruhig. Auch von den Tieren der Bauern in ihren Katen sind nervöse Laute zu vernehmen. Früher oder später werden die Charaktere davon erwachen. Wer eine *Sinnenschärfe*-Probe besteht, der hört Geräusche von draußen, die wie dröhnende Schritte klingen. Auch ein tiefes und schweres Atmen ist zu vernehmen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich geht die Eingangstür splitternd zu Bruch. Ihr seht eine große Gestalt mit im Mondlicht blitzenden Zähnen und rot glühenden Augen, die langsam und nacheinander in sämtliche Richtungen witternd herein kommt. Nun hört ihr den schweren Atem nicht nur, sondern ihr könnt ihn auch riechen. Ein fauliger Gestank weht euch entgegen.



DER MANTIKOR

Ein Mantikor ist eine so genannte Chimäre. Er hat menschliche Gesichtszüge, den Leib eines Löwen und den Schwanz eines Skorpions. In seinem großen Mund sitzen drei Reihen messerscharfer Zähne. Die drei Wesen des Mantikors kämpfen in seinem Inneren miteinander, was dazu führt, dass bisweilen der Mensch die Oberhand gewinnt und der Mantikor sich besonnen und vernünftig verhält. Manchmal jedoch ist er eher wütend wie ein gereizter Löwe. Häufig dominiert aber die gnaden- und seelenlose Kälte des Skorpions.

Der letzte große Schöpfer von Mantikoren, der Tulamide Abu Terfas, ist zwar tot. Jedoch werden diese Wesen weiterhin nicht selten gesichtet, sodass anzunehmen ist, dass sie entweder sehr alt werden oder sich gar fortpflanzen können.

Mantikor (WdZ 228f.)

	INI 10+1W6	PA 9	LeP 48	RS 2	WS 8
Prankenhieb:	DK H	AT 14	TP 1W6+5		
Biss:	DK H	AT 14	TP 2W6+2		
Stachel:	DK speziell	AT 13	TP 1W6+4 (Gift)		
	GS 16	AuP 45	MR 15	GW 16	

Besondere Kampfregeln und Manöver: 3 Aktionen pro KR, Hinterhalt (4), Anspringen (14)/Verbeißen, Gezielter Angriff/Doppelangriff (Prankenhieb und Biss), Angriff mit dem Stachel kann nur gegen neben oder hinter dem Mantikor stehende Opfer gerichtet sein; gegen Opfer vor dem Mantikor zählt DK H.

Der Stachel verspritzt ein Lähmungsgift der Stufe 8. Ein vom Stachel verwundenes Opfer verliert 1W6 Kampfrunden lang pro Runde 2 Punkte seiner GE, FF, KO und KK, die Hälfte bei gelungener KO-Probe. Sinkt einer der Werte dadurch auf 0, so ist das Opfer für eine SR gelähmt. Sinken alle Werte auf 0, so stirbt es. Im Verlauf von einer Stunde nach dem Stich steigen die Werte nach und nach wieder auf den alten Stand. Ein Mantikor kann sein Gift nur ein Mal pro Stunde einsetzen.

Besondere Eigenschaften: KL 9, Gift (Stufe 8)

Der Mantikor wurde bei seinem Angriff auf die Mutter des Einhornfohlens (siehe Seite 50) selbst schwer verwundet und stellte deshalb für längere Zeit keine Gefahr mehr dar – inzwischen hat er sich aber erholt. Für eine Gruppe von Bauern stellt ein Mantikor einen absolut furchteinflößenden Gegner dar. Treten sie ihm in einem offenen Kampf gegenüber, so wird der sicherlich alles andere als glimpflich ausgehen. Zum Glück können die Helden auf die Hilfe der Dörfler zählen, die mit dem Mut der Verzweiflung kämpfen, sich aber jeweils zurückziehen, wenn sie verletzt werden. Insbesondere der Schmied Oswin und die Hexe Manja können hilfreich in den Kampf eingreifen, der Ausgang des Kampfes sollte aber von den Helden entschieden werden.

Der Mantikor wird sich zunächst in Richtung des Einhornfohlens wenden und versuchen, es mit seinem Stachel zu attackieren. Für das kleine Fohlen könnte das Gift tödlich sein. Jeder Held,

der sich zwischen ihn und das Fohlen stellen möchte, hat zuvor eine Mut-Probe zu bestehen. Gelingt diese, so ist der Charakter tapfer genug, sich auf den Kampf einzulassen und wird von dem Untier angegriffen. Bei mehreren Angreifen wendet sich der Mantikor jeweils voller Wut demjenigen zu, der ihm den größten Schaden verursacht hat, und versucht, diesen im Moment offensichtlich gefährlichsten Gegner loszuwerden.

Helden, denen die Mut-Probe misslingt, werden bald darauf in ihrem Geist einen magischen Hilferuf des Einhorns vernehmen. Er ist nicht in Worte gefasst, sondern wie eine Welle von herzerreißender Furcht, gepaart mit kindlichem Vertrauen – eine unverkennbare Botschaft, dass sie die Einzigen sind, die ihm noch helfen können. Dies verleiht den Helden neuen Mut, sodass auch sie in den Kampf einsteigen können, ohne eine erneute Probe ablegen zu müssen.

Während des Kampfes sollte es Charakteren möglich sein, auch buchstäblich den 'Helden zu spielen'. Wenn sich beispielsweise ein Held vor das Einhornfohlen werfen möchte, um den drohenden Stich des Mantikors abzufangen, so sollten Sie ihm für diese Aktion Proben auf Mut und Gewandtheit erlassen. Ein Magiedilettant unter den Helden könnte während des Kampfes eine erste Erfahrung mit seinen Fähigkeiten machen, indem er unbewusst einen passenden Zauber ausführt.

Wenn ein Held schwer verletzt zu Boden geht, dann tritt das Einhornfohlen zu ihm hin und leckt über seine Wunden, wodurch sie augenblicklich verheilen (ähnlich HEXENSPEICHEL oder BALSAM). Auch die Hexe Manja kann mit Heilzauberei helfen oder den Mantikor mit einem HEXENKNOTEN oder KRÄHENRUF ablenken. Der entscheidende Schlag, der den Mantikor vernichtet, sollte aber von der Hand eines Helden geführt werden.

Wenn sich der Mantikor dagegen als absolut überlegen erweisen sollte, können Sie ihn als letztes Mittel einen plötzlichen Stimmungswechsel erleiden lassen (Helden mit *Menschenkenntnis* oder *Tierkunde* kann das auffallen). Die Gruppe ist dann in der Lage, mit ihm zu reden. Womöglich zieht er sich vor der Übermacht der Dörfler zurück, wenn er auf die Ausweglosigkeit seiner Lage hingewiesen wird. Eine weitere Alternative besteht darin, dass der Mantikor das junge Einhorn entführt und damit in einer nahegelegenen Höhle verschwindet, wohin er verfolgt und mit erneuerten Kräften endgültig geschlagen wird.

ALTERNATIVEN

Je nachdem, wie sich die Helden den Neuglückern gegenüber verhalten (siehe Seite 50f.), können Sie den Kampf gegen den Mantikor auch zu einer anderen Zeit an einem anderen Ort stattfinden lassen.

Nichts schweißt zwei vormalig verfeindete Gruppen stärker zusammen als der Sieg über einen gemeinsamen Feind, und so sollte nach der Überwindung des Mantikors auch eine strenge Heldengruppe den Neuglückern etwas freundlicher gesinnt sein (und umgekehrt). Wie das Abenteuer ausgeht, sollten Sie aber letztlich Ihren Spielern überlassen.



AUSKLANG

ЛОП ДЕР МÜНН

Für die erfolgreiche Absolvierung dieses Abenteuers bekommt jeder Held **200 Abenteuerpunkte** und **spezielle Erfahrungen** in *Mut* (wenn er sich dem Mantikor gestellt hat) sowie je nach Vorgehensweise der Helden in *Wildnisleben*, *Fährtensuchen*, *Wettervorhersage* und ähnlichen Talenten.

LOSE FÄDEN

Wenn die Helden in Neuglück bleiben, bietet sich als nächstes ein Abenteuer im Überwals an. Mögliche Themen dafür wären weitere Untaten des Mantikors (Wer liegt in dem Grab im Wald?), die Begleitung des Einhornfohlens während des Aufwachsens und weitere Begegnungen mit dem Widderorden.

Und stammen die steinernen Grundmauern der Scheune vielleicht aus der Zeit der Theaterritter?

Wenn die Helden dagegen die Existenz der Neuglückler an ihren Bronnjaren verraten, dann werden sie ihn vermutlich dorthin begleiten, um das Dorf aufzulösen und die Flüchtigen einzufangen, wobei sie mit einem plötzlichen Wintereinbruch oder einer der vielen anderen wilden Kreaturen des Überwals konfrontiert werden können. Aber auch wenn die Helden nach Hollerskoje zurückgekehrt sind und das Geheimnis der Neuglückler für sich behalten, verfallen sie nicht lange in den alten Trott. Ein Folgeabenteuer könnte daraus entstehen, dass Ischtan das Geheimnis um Baernjas Herkunft lüftet. Wenn er sie, in Ermangelung legitimer Nachkommen, zu seiner Erbin erklärt, müssen die Helden womöglich doch wieder auf die Suche gehen.

АПНАПГ: ПЕРСОНЕН

БАЕРНЈА

Baernja ist eine verwaiste Leibeigene in Hollerskoje. Sie ist 17 Jahre alt, etwa 1,70 Schritt groß und hat lange blonde Haare, die sie häufig zu einem Zopf geflochten trägt. Gekleidet ist sie in ein ursprünglich hübsches, inzwischen jedoch sehr abgetragenes, dunkelrotes Kleid. An den Füßen trägt sie Strohschuhe.

Baernja ist eine intelligente und eigentlich ruhige junge Frau, die jedoch einen stark ausgeprägten Gerechtigkeitssinn hat, der sie schon von Klein auf des Öfteren in Schwierigkeiten gebracht hat. Sie ist die heimliche Geliebte von Schmied Oswin und zugleich (unbekannterweise) die uneheliche Tochter des Bronnjaren. Elko ahnt zwar, dass zwischen Ischtan und Winja, Baernjas Mutter, etwas gewesen sein könnte, und die älteren Dorfbewohner tuscheln bisweilen, dass der Bronnjar unvermählt und kinderlos geblieben ist, nachdem er als junger Mann einmal unglücklich verliebt war – aber Ischtan ist der einzige lebende Mensch, der die Wahrheit kennt.

ЛЫСМІНЈА УНД ПАНЕК

Lysminja, die 63 Jahre zählt, und ihr 67jähriger Mann Panek sind ein Leibeigenen-Ehepaar aus Hollerskoje. Lysminja ist eigentlich etwa 1,65 Schritt groß, wirkt jedoch kleiner, da ihr Rücken durch die viele harte Arbeit sehr gekrümmt ist. Ihr faltenreiches Gesicht sieht durch die eingefallenen Wangen sehr ausgemergelt aus. Ihre langen grauen Haare trägt sie meist zu einem Dutt zusammengebunden. Gekleidet ist sie in einen alten braunen Arbeitskittel, an den Füßen trägt sie Strohschuhe.

Panek ist ein kleines Männlein von etwa 1,60 Schritt Größe. Seine grauen Haare bilden nur noch einen Kranz um seinen Kopf und auch sein Gesicht weist statt eines Bartes nur noch

viele Falten auf. Vor einiger Zeit brach sich Panek beim Schlagen des Feuerholzes auf sehr unglückliche Art und Weise das Bein, sodass er nur noch am Feuer liegt, statt auf dem Felde zu arbeiten. Seitdem versucht Lysminja, neben der Pflege ihres Mannes auch noch seine Arbeit mit zu verrichten.

Beide wurden in Hollerskoje geboren und haben den Ort nie verlassen (bis auf Paneks Teilnahme an der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden). Sowohl Lysminjas als auch Paneks Eltern waren treue Leibeigene, die ihren Kindern bereits von Klein auf den Gehorsam gegenüber ihrem Herrn beigebracht haben. Noch nie waren von ihnen Worte des Aufbegehrens zu hören.

ІШТАН ВОН ХОЛЛЕРСКОЈЕ

Der Ehrfurcht gebietende, 42jährige Bronnjar von Hollerskoje ist ein stattlicher Mann von 1,80 Schritt Größe. Sein wohlgenährter Körper ist stets in gute Stoffe oder edle Felle gekleidet. Sein markantes Gesicht zieren ein zu den Enden spitz zulaufender Oberlippenbart sowie ein schmales, etwa 2 cm langes Kinnbärtchen. Ischtan ist ein strenger Herr, der jedoch meistens sehr bemüht ist, seine Leibeigenen gerecht zu behandeln. Faulheit kann er jedoch nicht ausstehen. Hat er das Gefühl, ein Untergebener hätte nicht soviel getan, wie in seiner Macht gestanden hat, so wird Ischtan überaus ungemütlich.

In Ischtans Innerem wüten mehrere Konflikte. Zum einen plagt ihn sein schlechtes Gewissen wegen seiner Teilnahme am Kriegszug des Notmärkers. Zum anderen bereiten ihm seine Gefühle gegenüber Winja (die ihr Leben für ihn gab) Probleme sowie auch seine bisher stets unterdrückten väterlichen Empfindungen gegenüber Baernja. Dieser Konflikt erreicht seinen Höhepunkt bei der Zehntabgabe, als der Stolz des Bronnjaren, der Ungehorsam nicht dulden kann, auf den Dickkopf seiner Tochter trifft.



Elko

Der 56jährige Schlachtschütze des Bronnjaren ist etwa 1,75 Schritt groß und sein ehemals sehr volles dunkelbraunes Haar hat sich mittlerweile schon ziemlich gelichtet. Er hat einen leichten Bauchansatz und trägt meistens einen Wappenrock. Sein zerfurchtes Gesicht mit dem kurz geschorenen Schnauz-, Kinn- und Backenbart erweckt fast immer den Anschein, dass er ein mürrischer Mensch ist. Dieser Schein trägt jedoch, denn Elko ist zwar seines kampfreichen Lebens schon etwas müde geworden, begegnet aber jedem Menschen freundlich.

In Kämpfen gehörte Elko stets zu den tapferen Männern und stellte das Leben seines Herrn über sein eigenes. Als er langsam alt wurde und die Zeit kam, die Schlachtreihe den Jüngeren zu überlassen, wurde er auf Grund seiner großen Loyalität vom Bronnjaren persönlich ausgewählt, fortan ihm zu Diensten zu sein.

Rowin

Bei dem zweiten Schützen des Bronnjaren handelt es sich um einen 21jährigen, kräftig gebauten jungen Mann. Auch er trägt, wie Elko, zumeist einen Wappenrock, dies jedoch mit jugendlichem Stolz. Er ist etwa 1,80 Schritt groß und trägt seine hellbraunen, fast blonden Haare kurz geschoren. Sein bartloses Gesicht weist kantige Züge auf, die seine fast stets dienstlich ernste Miene noch unterstreichen. Einen ganz anderen Gesichtsausdruck nimmt er an, wenn sein Blick auf Nessa Perschoff fällt, in die er verliebt ist. Dann lächelt er ganz unbewusst und bisweilen wird sein sonst so hartes Gesicht sogar von einer milden Röte überzogen.

Rowin ist ein guter Kämpfer, dem man jedoch seine Unerfahrenheit und Heißblütigkeit im Gegensatz zu dem besonnenen Elko noch so manches Mal anmerkt. Er genoss eine gute Kampfausbildung, hat aber noch nie an einer richtig großen Schlacht teilgenommen. Das Fehlen dieser Erfahrung versucht er dadurch wett zu machen, dass er sich viel von dem erfahrenen Elko abschaut.

Oswin

Der Schmied ist ein sehr muskulös gebauter Mann von 24 Jahren. Er ist etwa 1,85 Schritt groß und hat blonde Haare, die ihm fast bis auf die Schultern reichen. Er ist ein ruhiger Zeitgenosse, der in den meisten Fällen einfach das tut, was ihm gesagt wird. Aber ab und zu lodert in ihm ein Funke auf, der ihn dazu veranlasst, mit einem überraschend starken Ehrgeiz seinen eigenen Willen zu verfolgen.

Niemand weiß, dass Baernja seine heimliche Geliebte ist, denn für einen Leibeigenen ist es mit der Heirat keine reine Herzenssache, sondern hier hat der Bronnjar das letzte Wort. Ischtan ist vor längerem schon mit dem Herrn von Krempelow übereingekommen, dass Oswin die Tochter des dortigen Stellmachers heiraten soll. Diese ist jetzt bald 14 Jahre alt und kommt damit ins heiratsfähige Alter.

Vigo

Vigo ist ein 25jähriger, etwa 1,75 Schritt großer Mann mit kurzen dunkelblonden Haaren. Er war der beste Freund von Schmied Oswin, wollte jedoch sein Schicksal als Leibeigener nicht so einfach hinnehmen. Überdies hielt ihn auch nichts in diesem Ort, nachdem seine Eltern bereits gestorben waren, als er noch sehr jung war. Schließlich hielt er es nicht mehr aus und flüchtete aus Hollerskoje und somit auch aus der Leibeigenschaft. Vigo ist, ganz im Gegensatz zum ruhigen und genügsamen Oswin, ein lebhafter junger Mann. Seit seiner Flucht aus Hollerskoje wird er von den Dörflern für tot gehalten und es kursieren einige Gerüchte über ihn und sein Verschwinden.

Manja

Die etwa 28jährige Manja trägt meist einfache wollene Kleider in Grün- und Beige-Tönen. Es kommt nicht selten vor, dass ihr von einem ihrer Ausflüge in die Natur einige Blätter in den strohigen hellblonden, meist zu einem Pferdeschwanz gebundenen Haaren hängen. Sie gehörte nicht von Beginn an zu den Bewohnern von Neuglück, sondern ist eine Hexe, die als Einsiedlerin in der kleinen Hütte lebte, in deren Nähe das Dorf entstand. Zunächst betrachtete sie die Dörfler mit Argwohn, doch bald kamen sie sich näher, sodass sie schließlich ihr Eremitendasein aufgab und sich dem Dorf anschloss.

WERTE FÜR GOBLINS UND BAERNJ

Exemplarischer Goblin

Speer:	INI 9+1W6	AT 11	PA 9	TP 1W6+5
Wurfspeer:	INI 10+1W6	FK 10		TP 1W6+4
LeP 24	AuP 24	WS 5	RS 2	MR 5 GS 8

Exemplarischer Bauer aus Neuglück

Knüppel:	INI 9+1W6	AT 10	PA 9	TP 1W+2
LeP 30	AuP 26	WS 6	RS 1	MR 3 GS 8



LEIBEIGENE SPIELERCHARAKTERE AUS HOLLERSKOJE

PEDDER MİLJES

Nach dem frühen Tod seiner Eltern verbrachte Pedder den Großteil seiner Kindheit damit, seine Großmutter bei der Suche nach Kräutern und Pilzen in den Wäldern um Hollerskoje zu begleiten. Von ihr lernte er auch, wie diese wirken und zubereitet werden. Als seine Großmutter vor drei Wintern starb, übernahm er ihre Aufgaben. So gerne die Hollerskojer sich seiner Kräuter und Heilkunde bedienen, so sehr ist er auch als Eigenbrötler verschrien, der viel Zeit allein im Wald verbringt. Allerdings trifft man ihn in letzter Zeit des Öfteren in Begleitung von Nadjescha an, die den stillen jungen Mann auf seinen ausgedehnten Wanderungen begleitet ...

Alter: 20 **Größe:** 1,74 **Augenfarbe:** braun **Haarfarbe:** braun
MU 11 **KL** 13 **IN** 13 **CH** 11 **FF** 13 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 12
LeP 28 **AuP** 28 **RS** 1 **MR** 3 **AT** 8 **PA** 6 **TP** 1W

Talente: Klettern (MU/GE/KK) 4, Schleichen (MU/IN/GE) 2, Schwimmen (GE/KO/KK) 1, Selbstbeherrschung (MU/KO/KK) 3, Sich verstecken (MU/IN/GE) 5, Sinnschärfe (KL/IN/IN) 3, Zechen (IN/KO/KK) 4, Menschenkenntnis (KL/IN/CH) 4, Fährtsuchen (KL/IN/KO) 3, Orientierung (KL/IN/IN) 6, Wettersvorhersage (KL/IN/IN) 5, Wildnisleben (IN/GE/KO) 7, Pflanzenkunde (KL/IN/FF) 6, Tierkunde (MU/KL/IN) 2, Ackerbau (IN/FF/KO) 6, Heilkunde Gift (MU/KL/IN) 2, Heilkunde Krankheiten (MU/KL/CH) 8, Heilkunde Wunden (KL/CH/FF) 7, Kochen (KL/IN/FF) 6, Schneidern (KL/FF/FF) 4

Ausrüstung: Messer, einfache bäuerliche Kleidung, Umhängetasche, Wasserflasche, 2 Einbeeren (heilkünftig, bringen je 1W6 LeP)

Zitate: „Mmmh, ja, so müssen frische Donfsamen duften ...“
 „Was? Du hast das Wirselskraut vor Sonnenaufgang geschnitten? Das geht nicht! So wirkt es doch nicht richtig! Es muss genau in dem Moment geschnitten werden, wo die Sonne über die Berge lugt!“

WARJA LARINOW

Wer die laute, quirlige und aufgeweckte Warja kennt, der würde nicht auf den Gedanken kommen, dass sie insgeheim eine ausdauernde und geduldige Jägerin ist. Dieses Geheimnis versucht sie unter allen Umständen zu wahren, da sie genau weiß, welche grausamen Strafen für Wilderei drohen. Mittlerweile ist aufgefallen, dass ein Wilderer sein Unwesen in den Hollerskojer Wäldern treibt – möglicherweise fällt bald der Verdacht auf die junge Frau, die auffallend viel Zeit außerhalb des Dorfes verbringt. Durch die Wilderei hat sie ein großes Geschick im Spurenlesen, Fallenstellen sowie im Umgang mit der Schleuder entwickelt.

Alter: 21 **Größe:** 1,71 **Augenfarbe:** grün **Haarfarbe:** dunkelblond

MU 13 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 12 **FF** 11 **GE** 13 **KO** 11 **KK** 11
LeP 27 **AuP** 32 **RS** 1 **MR** 3 **AT** 9 **PA** 6 **TP** 1W+2

Schleuder: FK 15 **TP** 1W6+2

Talente: Klettern (MU/GE/KK) 4, Körperbeherrschung (MU/IN/GE) 4, Schleichen (MU/IN/GE) 5, Schwimmen (GE/KO/KK) 0, Selbstbeherrschung (MU/KO/KK) 4, Sich verstecken (MU/IN/GE) 0, Sinnschärfe (KL/IN/IN) 4, Zechen (IN/KO/KK) 4, Menschenkenntnis (KL/IN/CH) 4, Fährtsuchen (KL/IN/KO) 6, Fallen stellen (KL/FF/KK) 5, Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK) 2, Fischen/Angeln (IN/FF/KK) 3, Orientierung (KL/IN/IN) 3, Wettersvorhersage (KL/IN/IN) 4, Wildnisleben (IN/GE/KO) 6, Pflanzenkunde (KL/IN/FF) 4, Tierkunde (MU/KL/IN) 6, Ackerbau (IN/FF/KO) 6, Heilkunde Wunden (KL/CH/FF) 1

Ausrüstung: Jagdmesser, Schleuder, Rucksack, 5 Schritt Seil, einfache bäuerliche Kleidung

Zitate: „Ein Wilderer? In den Wäldern unseres Bronnjaren? Wer kann sich denn nur eine solche Dreistigkeit wagen?“

„Hach, ich liebe das Holzsammeln an der frischen Luft des Waldes. Da merkt man richtig, wie der müde Körper mit neuer Kraft belebt wird.“

WASSJEW TIMPSKI

Wassjew ist ein wahrer Lebenskünstler, der den angenehmen Dingen des Lebens, also Kwassetz, Weib und Gesang, sehr zugetan ist. Mit Bauernschläue gelingt es ihm häufig, sich dem unschönen Teil seines Leibeigenendaseins, wie zum Beispiel der Arbeit auf dem Felde, zu entziehen. Dadurch bringt er sich des Öfteren in brenzlige Situationen, aus denen ihm sein Bruder Fredo immer wieder aufs Neue bereitwillig heraus hilft. Unter den Dorfbewohnern hat er sich inzwischen einen nicht sehr positiven Ruf erworben, so dass es vermutlich nur noch eine Frage der Zeit ist, bis er auf den Gedanken kommt, sein Glück in der Fremde zu suchen. Bei den jungen Frauen des Dorfes ist er zwar durchaus noch beliebt, jedoch könnte es ja anderswo vielleicht noch schönere Mädchen geben ...

Alter: 21 **Größe:** 1,83 **Augenfarbe:** blau **Haarfarbe:** blond

MU 12 **KL** 12 **IN** 12 **CH** 13 **FF** 13 **GE** 12 **KO** 11 **KK** 12
LeP 27 **AuP** 28 **RS** 1 **MR** 3 **AT** 10 **PA** 7 **TP** 1W

Talente: Klettern (MU/GE/KK) 0, Körperbeherrschung (MU/IN/GE) 4, Schleichen (MU/IN/GE) 0, Schwimmen (GE/KO/KK) 0, Selbstbeherrschung (MU/KO/KK) 0, Sich verstecken (MU/IN/GE) 0, Sinnschärfe (KL/IN/IN) 6, Tanzen (CH/GE/GE) 6, Zechen (IN/KO/KK) 6, Betören (IN/CH/CH) 6, Menschenkenntnis (KL/IN/CH) 6, Überreden (MU/IN/CH) 6, Fährtsuchen (KL/IN/KO) 1, Fischen/Angeln (IN/FF/KK) 3, Orientierung (KL/IN/IN) 2, Wettersvorhersage (KL/IN/IN) 4, Wildnisleben (IN/GE/KO) 5, Pflanzenkunde (KL/IN/FF) 2, Sagen/Legenden (KL/IN/CH) 4, Tierkunde (MU/KL/IN) 2, Ackerbau (IN/FF/KO) 6, Falschspiel (MU/CH/FF) 6, Heilkunde Wunden (KL/CH/FF) 1



Ausrüstung: Einfache bäuerliche Kleidung, Messer, Trinkbecher und -flasche aus Zinn, gezinktes Kartenspiel, Würfel

Zitate: „Oh, schöne Frau, die Arbeit muss dich doch durstig machen. Kann ich dir etwas anbieten, um deine trockene Kehle zu befeuchten?“

„Arbeit, Arbeit, immer nur Arbeit! Und irgendwann geht man in die Hallen Borons ein und hat sein ganzes Leben nur mit Arbeit vertan! Das Leben heißt doch so, weil man eben LEBEN soll und nicht nur arbeiten!“

FREDO TIMPSKI

Fredo ist das, was man eine gute Seele nennt: Nicht nur, dass er immer wieder für seinen kleinen Bruder Wassjew in die Bresche springt, wenn der es wieder mal übertrieben hat, sondern auch seine liebenswerte und hilfsbereite Art macht ihn zu einem allseits anerkannten Nachbarn. Darüber hinaus ist er der stärkste Mann in Hollerskoje und hat die Erlaubnis, eine Holzfälleraxt zu benutzen.

Alter: 24 **Größe:** 1,89 **Augenfarbe:** grün **Haarfarbe:** dunkelblond
MU 13 **KL** 12 **IN** 11 **CH** 13 **FF** 11 **GE** 12 **KO** 13 **KK** 14
LeP 33 **AuP** 29 **RS** 1 **MR** 4 **AT** 9 **PA** 6 **TP** 2W+1

Talente: Athletik (GE/KO/KK) 6, Klettern (MU/GE/KK) 3, Körperbeherrschung (MU/IN/GE) 5, Schleichen (MU/IN/GE) 0, Schwimmen (GE/KO/KK) 0, Selbstbeherrschung (MU/KO/KK) 5, Sich verstecken (MU/IN/GE) 0, Sinnenschärfe (KL/IN/IN) 1, Zehen (IN/KO/KK) 4, Menschenkenntnis (KL/IN/CH) 6, Überreden (MU/IN/CH) 5, Fährtensuchen (KL/IN/KO) 1, Fischen/Angeln (IN/FF/KK) 3, Orientierung (KL/IN/IN) 2, Wettervorhersage (KL/IN/IN) 4, Wildnisleben (IN/GE/KO) 4, Pflanzenkunde (KL/IN/FF) 3, Sagen/Legenden (KL/IN/CH) 4, Tierkunde (MU/KL/IN) 3, Ackerbau (IN/FF/KO) 8, Fahrzeug lenken (IN/CH/FF) 4, Heilkunde Wunden (KL/CH/FF) 1, Holzbearbeitung (KL/FF/KK) 6, Viehzucht (KL/IN/KK) 4

Ausrüstung: Einfache bäuerliche Kleidung, Schnitzmesser, Holzfälleraxt, Wasserschlauch

Zitate: „Nein, Wassjew kann das unmöglich gewesen sein! Der .. äh .. der war doch die ganze Zeit bei mir auf dem Feld!“
 „Was höre ich da? Dein Mann ist plötzlich krank geworden? Und das auch noch mitten in der Erntezeit... Warte ein bisschen, ich komme nachher herüber und helfe dir mit der Ernte.“

ПАДЈЕСЧА ПУСПЕРСЕН

Nadjescha verfügt über besondere Gaben, die ihr in letzter Zeit jedoch nichts als Ärger eingebracht haben. Da sie im Umgang mit Tieren ein besonderes Geschick zeigte, bekam sie auf dem Gutshof den Posten der zweiten Milchmagd. Sie lernte vom Schreiber sogar etwas Rechnen und Schreiben. Dies weckte die Eifersucht der ersten Milchmagd, die Nadjescha deshalb offen anzufinden begann. Daraufhin häuften sich in Nadjeschas Umgebung unheimliche Geschehnisse. Sie verlor ihre Anstellung und wird nun nicht nur von den Dorfbewohnern, sondern zunehmend auch von ihrer eigenen Familie gemieden. Allerdings hat sie vor kurzem in Pedder Miljes jemanden gefunden, der ein ähnliches Schicksal teilt und dem sie ihr Herz ausschütten kann.

Alter: 17 **Größe:** 1,62 **Augenfarbe:** grün **Haarfarbe:** rot
MU 11 **KL** 13 **IN** 13 **CH** 12 **FF** 11 **GE** 11 **KO** 11 **KK** 13
LeP 28 **AuP** 27 **AsP** 12 **RS** 1 **MR** 3 **AT** 7 **PA** 6 **TP** 1W

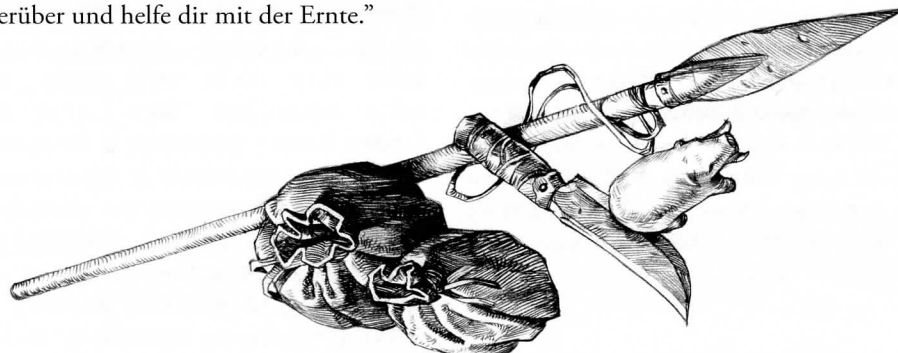
Talente: Klettern (MU/GE/KK) 0, Körperbeherrschung (MU/IN/GE) 0, Schleichen (MU/IN/GE) 0, Schwimmen (GE/KO/KK) 0, Selbstbeherrschung (MU/KO/KK) 0, Sich verstecken (MU/IN/GE) 0, Singen (IN/CH/CH) 6, Sinnenschärfe (KL/IN/IN) 1, Zehen (IN/KO/KK) 4, Menschenkenntnis (KL/IN/CH) 4, Überreden (MU/IN/CH) 4, Fährtensuchen (KL/IN/KO) 1, Orientierung (KL/IN/IN) 2, Wettervorhersage (KL/IN/IN) 4, Wildnisleben (IN/GE/KO) 5, Götter und Kulte (KL/KL/IN) 6, Pflanzenkunde (KL/IN/FF) 2, Rechnen (KL/KL/IN) 4, Sagen/Legenden (KL/IN/CH) 6, Tierkunde (MU/KL/IN) 6, Kusliker Zeichen 10, Abrichten (MU/IN/CH) 6, Ackerbau (IN/FF/KO) 6, Fahrzeug lenken (IN/CH/FF) 5, Fleischer (KL/FF/KK) 4, Heilkunde Wunden (KL/CH/FF) 1, Viehzucht (KL/IN/KK) 6

Zauber: Blick in die Gedanken (KL/KL/CH) 3, Horriphobus Schreckgestalt (MU/IN/CH) 4, Klickeradomms (KL/FF/KK) 5, Tiere besprechen (MU/IN/CH) 5

Ausrüstung: Einfache bäuerliche Kleidung, Holzflöte, kleines Messer

Zitate: „Was ... Wie konnte das denn jetzt geschehen? Ich weiß wirklich nicht, wieso so etwas immer dann passiert, wenn ich in der Nähe bin!“

„Ach du arme Kuh, so viel Milch schleppst du mit dir herum. Komm einmal her, dann werde ich dir schon Erleichterung verschaffen.“





SCHLEIER DER UNWISSENHEIT

VON DANIEL HEßLER

Mit vorzüglichem Dank an Fabian Flüss, Tobias Geißler, Oliver Baeck, Kathrin Lieb und Terry Pratchett sowie an meine Testspieler Henrik Hallin, Marcus Hruschka, Richard Seidel, Torsten Tober und Philipp Weil

Thema: Stadtabenteuer; humorvoller Detektivplot mit düsterem Hintergrund

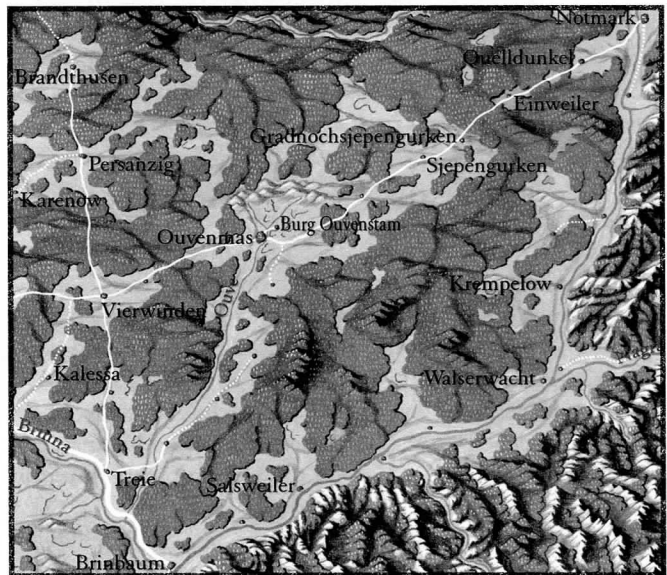
Stichworte zum Abenteuer: Die Helden müssen zahlreiche Diebstähle eines minder mächtigen Artefakts verhindern und sich mit einer tödlichen norbardischen Tradition auseinandersetzen.

Ort: Ouvenmas und Umgebung

Zeit: Spätsommer eines beliebigen Jahres ab 1030 BF

Erfahrung: Mittel

Komplexität Spieler/Meister: mittel / hoch



DAS ABENTEUER

Gemeinsam mit *Alwin K. Wippflügler*, einem insektophoben Magus aus der Halle des Quecksilbers zu Festum, reisen die Helden im Spätsommer eines beliebigen Jahres nach *Ouvenmas*. Unterwegs werden sie von der *Räuberbande der Kleinen Janne* überfallen, aber durch die reiche Norbardensippe der *Pschelowods* aus dem Schlamassel befreit. Bei deren Bienenstöcken setzt Wippflügler ein Artefakt ein, das er selbst geschaffen hat: Einen magischen *Schleier*, in dessen Umkreis alle Insekten die Flucht ergreifen. Ein Streit entbrennt und die Helden reisen ohne die Norbarden weiter.

In *Ouvenmas* machen sie die Bekanntschaft der *Grafen* und der *Fürstengarde* der geteilten Stadt und einer weiteren norbardischen Meschpoche, der Familie *Gotowitsch*. Beim Besuch einer Vernissage lernen die Helden neben (ehemaligen) Mitgliedern der ansässigen Künstlerkolonie auch *Fürst Wlaselgo von Ouvenmas* sowie dessen Hofmagierin *Derja Jataneff* kennen. Letztere gerät mit *Graf Ljasew von Utzbinnen* in Streit über den Kauf eines Bildes. Wlaselgo schlichtet, indem er unter Berufung auf den Kunstmäzen *Tsadan von Norburg*, der sein Kommen angekündigt hat, einen Auktionstermin festlegt. Wippflügler plant, bei dieser Auktion mit seinem magischen Schleier alle Gebote zu übertreffen, und verlängert darum den Bedeckungsauftrag der Helden.

Unterdessen lässt die Zibilja *Raduschka Pschelowod*, deren Sippe mittlerweile ihr Lager außerhalb der Stadt aufgeschlagen hat, Wippflüglers Schleier stehlen. Hintergrund ist ein Geheimnis, das neben Raduschka auch die greise Zibilja *Malitja Gotowitsch* hierher geführt hat: In den Sümpfen bei *Ouvenmas* steht der Stock der legendären *Bienenkaiserin (Bär 185)*, deren Honig eine enorme Heilkraft besitzt.

Tatsächlich handelt es sich hierbei nicht um die Tierkönigin der Bienen, sondern um eine uralte Waffe, die einst die *Alhanier* gegen die *Magiermogule* einsetzten. Die *Kaiserbienen* ernähren sich von der Lebenskraft *Sumus* und bedauernswerter Lebewesen in ihrer Reichweite. Alle sieben Großmonde (etwa 54 Jahre) muss der Stock an einen anderen Ort überführt werden, damit das Bienenvolk nicht verhungert. Die Annäherung an die Bienen ist äußerst gefährlich und kostete die damit betraute Zibilja bisher stets das Leben. Darum wählt die Hüterin des Stocks einige Zeit vor ihrem Selbstopfer eine junge Nachfolgerin aus einer anderen Sippe.

Malitja hat sich ihr Leben lang darauf vorbereitet, in diesem Sommer die *Kaiserbienen* zu versetzen sowie das Geheimnis an *Raduschka* zu übertragen. Die lebensfrohe Jungzibilja allerdings sieht in Wippflüglers Schleier nicht nur eine Möglichkeit, Malitjas und ihr eigenes Leben zu retten; mit dem Artefakt will sie den heilkräftigen Honig ernten und gewinnbringend verkaufen.

Der erste Schleierdieb kann von den Helden dingfest gemacht und der Justiz übergeben werden. Im Handumdrehen wird er jedoch von den Fürstengardisten wieder freigelassen, weil diese zum Großteil, ebenso wie er, ehemalige Bandenmitglieder der *Kleinen Janne* sind. In der Folge schickt *Raduschka* immer neue Sippenmitglieder los, die den Schleier stehlen sollen. Zwar gelingt es den Helden stets, das Artefakt zurück zu holen, doch mit jedem weiteren Diebstahl und den daraus folgenden Verwicklungen erfahren mehr Parteien von der Jagd nach dem Schleier und beteiligen sich daran: *Derja*, *Wlaselgo*, die *Grafen* und die *Fürstengarde*, die *Künstler der Kolonie*, *Wippflügler* selbst, und schließlich engagiert sich sogar der



skrupellose *Graf Ljasew von Utzbinnen*. Die Leidtragenden sind die Gotowitschs, die von den Ouvenmasern zunehmend zu Sündenböcken gemacht werden.

Am Ende soll es den Helden gelingen, den Hintergründen auf die Spur zu kommen und eine sinnvolle Lösung des Problems herbeizuführen, wobei die Möglichkeiten von einer wohl geplanten Intrige bis zu einer überstürzten Verfolgungsjagd mit mindestens drei Parteien reichen.

VORBEMERKUNG ZUR DRAMATURGIE

Bei **Schleier der Unwissenheit** haben Sie es als Meister mit einer sehr offenen Abenteuerstruktur zu tun. Ihre Aufgabe besteht deshalb nicht nur darin, die Umgebung der Helden lebendig darzustellen und als gewiefter Interaktionspartner hilfreiche und irreführende Informationen zu verteilen; Sie müssen auch genau im Auge behalten, welche Seite zu welchem Zeitpunkt welche Informationen hat und welche Maßnahmen ergreifen wird – denn auch wenn die Helden nichts tun, geht die Geschichte weiter.

Sie werden neben einer beträchtlichen Anzahl an Einzelfiguren größere Gruppen von Leuten darstellen müssen (zwei Norbardensippen, verschiedene Wachtruppen, Ouvenmaser Bürger usw.). Hierzu sind einzelne Vertreter jeder Fraktion beschrieben und mit Tipps zur Darstellung versehen, so dass es Ihren Spielern nicht schwer fallen dürfte, die verschiedenen Personen zuzuordnen. Es ist keineswegs notwendig, jede einzelne Figur auszuarbeiten, die meisten dienen lediglich Ihrer Inspiration und der Lebendigkeit Ihrer Spielwelt.

Weiterhin tauchen immer wieder Szenen auf, die Sie zur Motivation der Helden, Sympathie lenken, Informationsvergabe und auch einfach zur Unterhaltung einsetzen oder zum Teil auch guten Gewissens ignorieren können, wenn dies dem Spielfluss dient.

Die Erzählperspektive ist tragikomisch, versehen mit typisch norbardischem Augenzwinkern, auch und gerade angesichts bisweilen grausamer Vorgänge. Es ist dabei durchaus beabsichtigt, die Spieler in Genrefragen auf falsche Fährten zu locken und Komödie zu spielen. Seien Sie aber so fair, wirklich gefährliche Situationen auch dementsprechend zu schildern.

AUSWAHL DER HELDEN

Die in Detektivabenteuern übliche Warnung vor Hellsicht- und Beherrschungszaubern fällt in diesem Szenario weg, weil gerade diese Figuren relativ schnell ihre Astralenergie verbraucht haben dürften und sich, wie ihre Mithelden auch, bald auf ihre Menschenkenntnis und ihren Verstand verlassen müssen. Gesellschaftlich orientierte Helden sind klar im Vorteil, was Problemlösungen angeht, doch auch Kämpfer und Exoten können glänzen, sofern sie sich halbwegs auf das Stadtleben einlassen (Orks und Goblins jedoch wird wohl, wie überall in Sewerien, schnell der Schädel eingeschlagen). Norbarden dürften leichter an bestimmte Informationen kommen, was sich jedoch neben Akzeptanzproblemen in der Stadt auch durch (frei von Ihnen definierbare) Vorbehalte der auftretenden Mischpochen gegenüber der Sippe des Helden ausgleichen

lässt. Unfreie Figuren dürften die wenigsten Schwierigkeiten bekommen, wenn sie mit ihrem Herrn reisen. Sollte ein Held in Sewerien *gesucht* sein, werden sich einige Verwicklungen mit den Ouvenmaser Gardisten ergeben. Für Geweihte schließlich ist der Umgang mit der fremden norbardischen Religion ebenso interessant wie die oftmals notwendigen moralischen Entscheidungen.

DIE WAFFE DER ALHANIER

Nicht immer waren die Norbarden ein fahrendes, auf die Gnade lokaler Herrscher angewiesenes Volk. Vor zweieinhalb Jahrtausenden herrschten ihre Vorfahren, die Alhanier, von der Metropole Bey-el-Ulunkh (dem heutigen Beilunk) aus über ein Großreich. Mit der Gnade ihrer Göttinnen Heshinja und Mokoscha errangen sie genügend Macht und Wissen, um selbst den mächtigen Magiermogulen im Land der Ersten Sonne zu trotzen. In den Unruhen der Skorpionkriege schufen die alhanischen Zauberinnen eine Waffe, die feindliche Heere in die Flucht schlagen und zugleich die Wunden ihrer eigenen Leute heilen konnte: Den *Kaiserschwarm*, das Volk einer magisch veränderten Bienenkönigin, das bis heute in einem Goldenen Stock haust.

Die Kaiserbienen brachten vielfach den Tod über die feindlichen Heere, während ihre Königin im Inneren des Bienenstocks ausharrte und die magisch übermittelten Befehle der Alhanierinnen empfing. Diese ernteten den heilkräftigen Honig, jedoch in einem solchen Übermaß, dass sich die ausgehungerten Bienen eines Tages gegen sie wandten und viele Zauberinnen töteten. Mit ihnen starb auch das Wissen um die Beherrschung der Bienenkaiserin, sodass der gezielte Einsatz der Waffe wie auch die Ernte des Honigs unmöglich wurden: Die tödlichen Insekten stürzten sich auf alles, was in ihrer Reichweite lag. Sie fraßen von Mensch, Tier und Pflanze, sodass über die Jahre der Umkreis des Kaiserstocks regelrecht ausblutete.

Offiziell duldete die alhanische Königin den Einsatz dieser (mittlerweile nutzlosen) Waffe nicht mehr, heimlich jedoch schlossen ihre Zauberinnen einen Bund mit der Bienenkaiserin, aus dem das Ritual *Gnade der Kaiserin* entstand. Dieses ermöglicht es einer Zibilja, sich einmal alle sieben Großmonde (etwa 54 Jahre) den Bienen zu nähern und ihren Honig zu ernten. Im Gegenzug muss sie am gleichen Tag den *Goldenen Stock* zu einem anderen Ort bringen, damit die Bienen in ihrer leer gesaugten Umgebung nicht Hungers sterben. Dieses Geheimnis wird unter den Hüterinnen des Stocks, den Zibiljas einer Handvoll Sippen, traditionell weitergegeben. Die aktuelle Hüterin wählt ihre Nachfolgerin aus einer anderen Sippe, lehrt sie das Ritual und transportiert gemeinsam mit ihr den ausgehungerten Stock zu einer neuen Tracht, die die Nachfolgerin ausgewählt hat. Durch das Ritual zügeln die Bienen ihren Hunger, bis sie den neuen Standort erreicht haben. Die junge Zibilja erntet den Honig und bringt



diesen zur Sippe ihrer Vorgängerin – als Entschädigung, denn während der Ernte wird die ältere Zibilja von den Bienen bei lebendigem Leibe aufgeessen.

Das alhanische Großreich zerfiel, seine letzte Königin Merishja starb auf dem Scheiterhaufen und die Theater- ritter verboten den Alhaniern jeglichen Landbesitz. Zunächst mögen es Rachedgedanken gewesen sein, die die Vertriebenen veranlassten, auch die mörderischen Kaiserbienen auf ihrem Exodus mitzunehmen: Wenn die neuen Herrscher ihnen schon das Land nahmen, sollten sie selbst auch nichts davon haben. Dass die brutale Tradition aber bis heute aufrechterhalten und der Stock nicht sich selbst und damit dem Hungertod überlassen wurde, begründet sich im festen Glauben der wenigen eingeweihten Zibiljas,

dass man diese Waffe eines Tages wieder einsetzen wird: Wenn eine neue Königin die Alhanier einen kann, soll die Heimlichkeit den anderen Sippen gegenüber ein Ende haben. Mit dem vereinten Wissen aller Meschpochen soll es möglich werden, den Kaiserschwarm vollends unter Kontrolle zu bringen und seine alte Schlagkraft wiederherzustellen.

Einstweilen jedoch ist es wohl nicht allein dem Pragmatismus, sondern auch der Sanftmut der Hüterinnen zu verdanken, die den grausamen Tod ihrer Vorgängerinnen mit ansehen mussten, dass der Goldene Stock während der letzten Generationen stets in unzugängliche Gegenden verbracht wurde, wo er keine Konflikte provozieren konnte.

UNTERWEGS MIT ALWIN K. WIPPFLÜGLER

DIE ANWERBUNG

Das Abenteuer beginnt in einer Stadt irgendwo auf dem Weg zwischen Festum und Ouvenmas im Spätsommereines beliebigen Jahres nach Gründung des Freibundes. Hier werden die Helden von *Alwin K. Wippflügler* angesprochen, der auf seiner Reise nach Ouvenmas jemanden sucht, der für ein angemessenes Entgelt bereit ist, ihn und sein Eigentum zu schützen. Hierbei handelt es sich um magische Artefakte aus seiner eigenen Produktion, die er auch ungeniert herzeigt: einen DELICIOSO-Löffel, eine CALDOFRIGO-Tasse, eine VOCOLIMBO-Holzente, eine REVERSALIS-DUNKELHEIT-Brille sowie einen REVERSALIS-ARACHNEA-Schleier. Um mit den Helden ins Gespräch zu kommen, kann Wippflügler auch einige der Gesprächsthemen aus dem folgenden Kapitel verwenden.

Der Magier zeigt sich großzügig und lässt sich leicht nach oben handeln. Sobald man sich einig ist, zahlt er die Hälfte im Voraus und engagiert die Helden absichtlich einige Tage länger als notwendig – „zur Sicherheit“, wie er sagt. Darüber hinaus bietet er sich nicht nur als Lehrmeister für Spielermagier an, sondern verspricht, die Helden „als Höhepunkt der Exkursion“ zu einer Ausstellung der berühmten ‘Ouvenmaser Schule’ mitzunehmen.

UNTERWEGS

Wippflügler erweist sich als redseliger Reisebegleiter, der mit Kenntnissen in den unterschiedlichsten Gebieten aufwarten kann. Gestalten Sie die Reise nach dem Geschmack ihrer Spieler mit Zufallsbegegnungen und Beschreibungen von der

Schönheit des sewerischen Spätsommers. Erschrecken Sie die Helden mit einem unvermittelt von Wippflügler gebrüllten FULMINICTUS im Herbergszimmer, der sich als WELLE DER REINIGUNG entpuppt.

Improvisieren Sie eine Mischung aus Wunschträumen und Fakten von Abenteuern im Tulamidenland, die Wippflügler bei seinem Zweitstudium erlebt haben will. Plaudern Sie und würzen Sie immer wieder mit Hasstiraden gegen das Wetter, die Stechmücken, die Widrigkeiten des Reisealltags. Die folgenden Informationen (siehe auch **Bär 73, 149, 157ff.**) sind wahr, wenn auch durch Wippflüglers Ansichten gefärbt.

- Die Stadt Ouvenmas war bis 1020 BF ein Sinnbild der Schönheit. Der Handel blühte zwischen schmucken Häusern, die Tempelkassen waren voll, Fürstin Tsaiane ließ Parks anlegen und stiftete die Künstlerkolonie. Nach Tsaianes mysteriösem Tod in Notmark und dem Ausbruch des Bürgerkriegs übernahm Graf Ljasew von Utzbinnen-Ouvenmas die Regierungsgeschäfte als Vormund des schwachsinnigen Thronfolgers Dunjew. Auch die Tatsache, dass Ljasew einst mit dem üblen Uriel von Notmark ritt, tat seiner Macht keinen Abbruch, und so prunkte und protzte der Graf, während die Bürger darben. Eine Welle von Selbstmorden erschütterte die Stadt, das Pflegen der Parks wurde verboten und die Kolonie, die wirtschaftlich noch nie sonderlich gut gestellt war, erlebte einen Niedergang. Im Sommer 1029 BF tauchte Wlaselgo, der verschollene jüngste Bruder Tsaianes und Dunjews auf, der jahrelang sein Gedächtnis verloren hatte. Er wurde als neuer Herrscher eingesetzt und seitdem soll es in Ouvenmas wieder aufwärts gehen.

- Die Malerkolonie befindet sich derzeit künstlerisch in der so genannten ‘Rekultivierungsphase’, der die ‘frühe Phase’ und die



‘Blutphase’ vorausgingen. Wippflügler ist begierig, diese neue Strömung kennen zu lernen.

● In einigen Tagen wird eine Ausstellung der Malerkolonie stattfinden, die Wippflügler unbedingt besuchen will. Hierzu hat sich auch Graf Tsadan von Norburg (**Bär 158**), der wohl bedeutendste Kunstmäzen Seweriens, angekündigt.

● Das größte Talent der Malerkolonie ist die Halbfelb *Jenora Chinaski*, deren Landschaftsmalereien derart gewagt sind, dass man das Sumpfwasser auf ihren Bildern förmlich riechen kann. Kunstkenner unter den Helden dürften bereits von ihr gehört haben.

● In letzter Zeit reist man sicherer in dieser Gegend. Die *Wölfe vom Mahrenholz*, die Räuberbande der berühmten Kleinen Janne, scheinen sich zerstritten zu haben und überfallen kaum noch Reisende – offenbar ein Verdienst des neuen Herrschers von Ouenmas. Man sagt Janne nach, dass sie die Reichen bestehle und die Armen beschenke, Wippflügler hält das für “indifferenzierte Propaganda pseudodemokratischer Tendenz”.

● Demokratie ist gefährlich, weil sie dem Borbaradianismus nahe steht. Es ist die gleiche gedankliche Gleichmacherei. Eine norbardische Scholarin der Halle des Quecksilbers hat beispielsweise vor einigen Jahren ein Traktat namens *Wider Zinswucher und Lohnsklaverei* verfasst und wurde, obwohl Spektabilität Rakorium Muntagonus sie zu schützen versuchte, der Akademie verwiesen. An ihren Namen erinnert sich Wippflügler aber nicht.

DIE KLEINE JANNE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist Vormittag. Hat euch die Hitze gestern um diese Zeit noch heftig zugesetzt – heute scheinen es die Götter gut mit euch zu meinen.

Plötzlich ein Sirren. Vor euch schlägt ein Pfeil in den Boden. Von irgendwoher hört ihr eine gutgelaunte Frauenstimme: “Kor zum Gruß und keine Bewegung, Herrschaften.” Eine ehemals blonde, riesige Endvierzigerin mit geschultertem Andergaster tritt auf den Waldweg. “Ich bin die Kleine Janne und das ist ein Überfall.”

Jannes Bande, die *Wölfe vom Mahrenholz*, betreiben seit Jahren Wegelagerei und verstehen ihr Handwerk. Der Hinterhalt ist professionell geplant, doch Janne legt es nicht auf eine bewaffnete Konfrontation an. Sie will Gold, kein Blut. Je wohlhabender die Helden erscheinen, umso höher wird der Preis für eine Passage. Aufmerksame Helden können am rechten Handgelenk jedes Räubers eine kleine Tätowierung in Form eines Wolfskopfes erkennen.

Janne lässt durchaus mit sich verhandeln, und Sie sollten dies ruhig in die Länge ziehen, zumal sich währenddessen der Wagenzug der *Pschelowods* nähert. Die Helden vernehmen das Rumpeln ihrer Fuhrwerke schon aus einiger Entfernung, und Jannes Leute werden nervöser, je mehr von den nahenden Norbarden zu hören ist. Sollte es trotzdem zu einem Kampf kommen, wird Wippflügler zu einem geeigneten Zeitpunkt mittels NIHILOGRAVO Unruhe stiften.

Die Kleine Janne

MU 15 KL 13 IN 14 CH 15 FF 12 GE 14 KO 14 KK 16

Andergaster: INI 13+W6 AT 17 PA 16 TP 3W+2 DK S

LeP 45 AuP 51 WS 7 MR 5 RS 3

Herausragende Eigenschaften: Jähzorn 5, Vorurteile (Adlige) 6, Gesucht I / Zäher Hund, Flink, Gabe: Gefahreninstinkt (8)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampreflexe, Wuchtschlag, Niederwerfen, Finte, Meisterparade, Halbschwert

Herausragende Talente: Kompetent bis meisterlich in Selbstbeherrschung, Kriegskunst, Menschenkenntnis, Überreden, Wildnisleben

Tsalin Sohn des Kagrim

Kriegshammer: INI 8+W6 AT 16 PA 14 TP 2W+4 DK N

Eisenwalder: INI 8+W6 FK 21 TP 1W+3 LeP 49 AuP 53 WS 10

MR 4 RS 5

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KO 15, KK 16, Eisern, Schwer zu verzaubern / Aberglaube 6, Höhenangst 6, Goldgier 7, Zwergenwuchs, Vorurteile (Adlige) 8, Gesucht I

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Niederwerfen, Schildspalter, Befreiungsschlag, Gegenhalten

12 Räuber

Säbel: INI 9+W6 AT 12 PA 13 TP 1W+3 DK N

Streitaxt: INI 8+W6 AT 14 PA 10 TP 1W+4 DK N

Kurzbogen: INI 9+W6 FK 19 TP 1W+4

LeP 29 AuP 32 WS 6 MR 3 RS 2

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag

Die Pschelowods haben ein spezielles Verhältnis zu den *Wölfen*, da ihr Sippenoberhaupt, die *Muhme Imja Pschelowod* (52, klein, rotbäckig, graue Haarsträhnen, meisterliche Händlerin) vor wenigen Monden einige ihrer Kameraden in die Meschpoche aufnahm. Die Muhme ist immer an fähigen Leuten interessiert, so auch an Helden, die ihr für die Befreiung aus einer misslichen Lage Gefallen schulden. Zudem sucht sie gerade einen neuen Schauzauberer, und die Gelegenheit scheint ihr günstig, sich beliebt zu machen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Oioioi! Briederchens, was macht ihr da?” Eine kräftige Frauenstimme mit norbardischem Akzent hallt durch die Luft. Die Fuhrwerke sind auf Rufweite herangekommen und haben angehalten. Davor versammeln sich gerade rund zwei Dutzend bewaffnete Norbarden.

(Geben Sie den Helden Zeit für ihre Reaktionen.)

Die alte Norbardin, offensichtlich die Anführerin, spricht weiter.

“Bin’ urdam, Janne. Wir missen hier vorbei. Ich bin sicher, du weißt noch von unsere Maschores, no? Die armen Schlimasniks do sind mejne Rabutniks. Lass se gehn, bina Januschka, Lass se gehn.”

Janne atmet einen Moment tief durch und ruft dann ihre Leute zurück.



Nachdem die Räuber verschwunden sind, stellt Imja sich und ihre Sippe vor und hält auch nicht mit ihren Beweggründen hinterm Berg. Lediglich die Aufnahme von Räubern in ihre Sippe verschweigt sie den Helden. Ihrer Aussage nach wollte sich Janne einfach nicht mit einer Überzahl anlegen. Die Pschelowods sind unterwegs zu ihren Bienenkörben, um "mit den Immen zu wandern" (siehe unten). Ihr eigentliches Ziel aber ist Ouveumas, und Imja lädt die Helden herzlich ein, ihre Meschpoche zu begleiten.

KALESCHKASPUREN

Schildern Sie die Pschelowods, indem Sie viele negative Vorurteile über Norbarden bestätigen. Für die Motivation der Helden zur späteren Schleiersuche ist es wichtig, dass die Männer der Pschelowods in Konkurrenz zu den Helden treten und sich bereits hier Misstrauen gegen sie entwickelt. Einem Pauschalurteil gegen Norbarden können Sie später bei der Begegnung mit den Gotowitschs entgegenwirken.

Die folgenden Szenen richten sich vornehmlich an goldgierige und pragmatische Helden, zu ihrer Ausführung können Sie die zukünftigen Schleierdiebe verwenden. Achten Sie darauf, dass jede ernsthafte Gewalttätigkeit, wenn auch im letzten Moment, verhindert werden kann.

- Die Helden werden von einigen Männern zum Kartenspiel eingeladen. Die Pschelowods verständigen sich dabei durch rätselhaftes Zungenschnalzen und Augenzwinkern – ganz offensichtlich spielen sie falsch.

- Ein jüngerer Mann prahlt damit, wie er drei hinterwäldlerische Pelzjäger über den Tisch gezogen und dabei ganze fünf Batzen gemacht hat.

- Ein Held entdeckt die gleiche Tätowierung, die ihm auch schon bei den Wegelagerern auffiel, auf dem Handgelenk eines Pschelowods. Nachfragen werden mit fadenscheinigen Ausreden beantwortet, etwa: "Mir hat eine weise Frau geweissagt, dass der Wolf mein Seelentier ist", "Das ist ein Bild von meinem Hund. Er ist bei einem Goblinüberfall gestorben" oder "Das hat mir ein Thorwaler gestochen, dem ich mal das Leben gerettet habe".

- Die Helden beobachten *Raduschka Pschelowod*, in deren Schlafwagen ständig andere Männer übernachten. Auf Nachfragen reagieren die Pschelowods schnell ungehalten und schelten die Helden wegen ihrer mangelnden Toleranz, bevor sie das Konzept der Sippenhe (**Bär 120**) erklären.

- Wippflügler zeigt einige Artefakte aus seiner Tasche herum. Die Norbarden mustern die Objekte mit gierigen Blicken und stellen neugierige Fragen, wie man diese Artefakte auslöst. Die Enttäuschung ist groß, als Wippflügler erläutert, dass es sich um "Astrale Matrices" handelt, die nur Zauberkundige nutzen können (siehe Anhang).

- Ein extrem neugieriger Held kann in Imjas Wagen eine gut verschlossene Kiste voll abgeschnittener schwarzer Zöpfe entdecken. Sie stammen von den Köpfen der jungen Männer, die durch Heirat die Sippe verlassen haben, und werden bis zu deren Tod von Imja aufbewahrt. Ob sich damit tatsächlich ein magischer Nutzen oder nur eine norbardische Tradition verbindet, bleibt Ihnen überlassen.

WANDERN UND STREIFEN

Etwa anderthalb Tage vor Ouveumas treffen die Pschelowods am frühen Abend bei einem Dutzend Bienenkörben ein, wo bereits *Immenmutter Druga Pschelowod* (Mitte 60, eisgraues Haar, Vorliebe für Kautabak, Raduschkas ehemalige Lehrerin) ihre Sippe erwartet und sich bald mit Imja und Raduschka zum Gespräch zurückzieht. Ein Lager wird aufgeschlagen und man teilt den Helden mit, dass am nächsten Tag "das Wandern" beginnen soll, der Transport der Bienenvölker zu einem Ort mit besseren Futterbedingungen.

Kurz vor Sonnenaufgang verschließen die Pschelowods die Ausflugslöcher ihrer Bienenkörbe mit Holzbrettchen. Danach werden die Körbe auf Wagen geladen und die Sippe bricht eilig auf, um "die neue Tracht" noch vor der Mittagshitze zu erreichen. Druga führt die Korbwagen nach einiger Zeit und in Begleitung von Raduschka, Imja und einigen kräftigen Männern zwischen Birken und Büschen hindurch zu einer windgeschützten Au. Dort werden sie am Waldrand aufgestellt. Wippflügler besteht darauf, diesen Vorgang zu beobachten.

Als jedoch die Körbe verstaubt sind, vorsichtig die Brettchen entfernt werden und die gefangenen Tiere ins Freie drängen, steht der Magus in ihrer Fluglinie und verliert die Nerven.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wippflügler schlägt wie wild um sich und kassiert zahlreiche Stiche der Bienen. Hektisch wühlt er in seinem Gepäck, zerrt einen weißen Seidenschleier hervor, starrt ihn an und brüllt "Kusch!". Schlagartig schwillt das Summen der Bienen zu einem vieltausendstimmigen Sirren und Brummen an. Der Boden scheint sich zu bewegen. Ameisen, Käfer, Asseln, Hummeln, Mücken, Heupferde, Fliegen und vor allem die Bienen stieben auseinander und fliehen in atemberaubender Geschwindigkeit.

Sollte ein Held von Ungeziefer befallen sein, ist jetzt Schluss damit. Wippflügler hat den Schleier aktiviert und alle Insekten in mehr als einer halben Meile Umkreis vertrieben.

Als die Pschelowods begreifen, was geschehen ist, richtet sich ihr Zorn gegen Wippflügler. Die Flucht der Bienenvölker bedeutet nicht nur einen materiellen Verlust, sondern auch die Beschädigung eines religiösen Symbols – schlimmstenfalls weckt sie Erinnerungen an den Exodus der Beni Nurbad. Drugas Keifen schließt sich bald auch Imja an, Wippflügler kontert und es kommt zu Handgreiflichkeiten.

10 Pschelowods

Raufen:	INI 10+W6	AT 12	PA 10	TP 1W (A)	DK H
Dolch:	INI 10+W6	AT 11	PA 9	TP 1W+1	DK H
LeP 30	AuP 33	WS 6	RS 0	MR 4	

Sonderfertigkeiten nach Maßgabe des Meisters



Versuchen Sie, den Einsatz von Waffen zu vermeiden. Die Helden sollten die Situation klären können und den Magus in Sicherheit bringen. Bei den Pschelawods können sie sich nun nicht mehr sehen lassen, und sollte Ausrüstung dort geblieben sein, kann dies zu weiteren Aktionen und Verwicklungen führen. Allzu lange will sich Wippflügler aber nicht aufhalten, weil die Künstler mit der Vernissage nicht auf ihn warten werden.



KUNST UND KREMPPEL

DIE STADT OUVENMAS



Umgeben von Sümpfen und Wäldern versammelt Ouvenmas unter dem Wappen eines silbernen Eberkopfes auf Rot rund 1.700 Einwohner und zählt zu den wichtigsten Handelszentren Seweriens. Hinter kunstvoll geschnitzten und buntbemalten Holzfassaden ist in den spitzgiebligen Häusern an Handwerk und Gewerbe alles vertreten, was

man von einer Stadt dieser Größe erwarten kann, wenn auch viele Gebäude leer stehen.

Insbesondere an Platz mangelt es den Ouvenmasern nicht, leisten sie sich doch zahlreiche Äcker innerhalb der hohen Stadtmauern. Auf einem von ihnen haben auch die Gotowitschs ihre Wagenburg errichtet.

Ouvenmas, 'die Blühende', ist geteilt zwischen Anhängern des Fürsten Wlaselgo und denjenigen, die aus Furcht oder Abhängigkeit Graf Ljasew dienen. Diese Verwirrung trifft die Leibeigenen besonders hart, denn Ouvenmas ist keine Freie Stadt, und schon so mancher ging auf Grund vermeintlichen Ungehorsams gegenüber dem Grafen seines Ohres verlustig, weil er sich nicht rechtzeitig zur Fürstengarde retten konnte.

Im Fürstenpalast lebt heute nicht nur Stadtmeister *Thezmar Sjepensen* (Greis, kurzsichtig, versucht erfolglos, Autorität zu behaupten); im rechten Flügel hat sich die Grafengarde (GG), im linken die Fürstengarde (FG) niedergelassen. Hier hängt auch der kompliziert ausgeklügelte Wachdienstplan, mit dem Thezmar die Begegnungen und somit die Konflikte zwischen den Garden zu minimieren sucht. Ihnen, lieber Meister, gibt er die Möglichkeit, am Stadttor und auf Patrouille immer diejenigen Gardisten auftauchen zu lassen, die Sie gerade benötigen. Wenn die Helden diesen Plan erbeuten oder kopieren können, dürften sich daraus einige Vorteile für sie entwickeln. Der Fürst residiert heute gemeinsam mit seiner Hofmagierin im ehemaligen Tsa-Tempel, während sich der Graf nach Burg Ouvenstam zurückgezogen hat und bei regelmäßigen 'Inspektionen' aus seiner Sänfte heraus die Stadtbewohner drangsaliert (**Bär 73ff.**).

AM STADTTOR

Etwa eine Stunde vor Sonnenuntergang erreichen die Helden die Stadt Ouvenmas. Hier tun vier Leute der Grafengarde Dienst. *Hauptmann Tamil Mummsky* kontrolliert alle Einreisenden besonders genau, um dem begriffsstutzigen Neuling *Duchdo Tritonnen* seine Aufgaben zu erklären. Man hält die Helden höflich, aber bestimmt auf, verlangt zwei Deut Torzoll pro Bein und Huf, erhebt Zölle auf Luxusartikel und große Waffen und durchsucht Helden, die sich verdächtig machen. Achten Sie jedoch darauf, die Spieler nicht zu schikanieren, denn trotz allem sollen Mummskys Leute sympathisch wirken. Möglicherweise übernimmt auch Wippflügler, der ohnehin jedes Artefakt einzeln deklarieren lässt, die Zölle.

Während der Magister noch lauthals verhandelt, nähern sich die Wagen der Pschelawods. Die Reaktion der Gardisten ist reserviert, denn die Stadt beherbergt bereits eine andere Sippe "und das reicht ja auch." Imjas Leute werden nicht eingelassen und schlagen widerwillig ihr Lager vor den Mauern auf, augenscheinlich um zu warten, bis die Gotowitschs die Stadt wieder verlassen.

Ein Tag in OUVENMAS

Nach ihrer Ankunft haben die Helden noch etwas Zeit für ihre Besorgungen. Verwenden Sie zur Sympathielenkung und zur Vorstellung wichtiger Figuren folgende Szenen:

- Wippflügler bedankt sich überschwänglich für die Reisegesellschaft, ist aber besorgt, weil eine weitere "potenziell gewalttätige" Norbardensippe in der Stadt ist – umso zufriedener ist er, die Helden für einige weitere Tage engagiert zu haben. Bei dieser Gelegenheit erneuert er die Einladung zur Vernissage.

- *Derja Jataneff* unterrichtet einige Handwerkerkinder im Park. Die gelehrten Inhalte sind im Wesentlichen nandusgefällig: Derja propagiert Bildung für alle und geißelt die Leibeigenschaft. Als ein Kind verkündet, dass es auch einmal zaubern lernen will, antwortet Derja, dass jeder zaubern lernen kann, wenn er es nur fest genug anstrebt. Damit begibt sie sich direkt ins geistige Fahrwasser des Borbaradianismus. In einer eventuellen Diskussion mit einem Helden vertritt sie unbeirrbar die Auffassung, dass die 'echten' Borbaradianer ihre eigene Lehre einfach falsch verstanden hätten.



● Am Abend wird die Sänfte Graf Ljasews von zwei Dienern, sechs Mann Eskorte (GG) und angeführt von *Firutin von Quelldunkel-Walserwacht* über den Markt getragen. An einigen willkürlich ausgewählten Ständen treibt er mit falscher Gutmütigkeit 'Pflasternutzungssteuern' und 'Gewerbeaufsichtsgebühren' ein. Ein beherzter Händler erwidert, er zahle seine Steuern bereits an den Fürsten und wird von Firutin unter Druck gesetzt. Ein Trupp Fürstengardisten mischt sich ein und es kommt zu Rempelen, in die auch die Helden verwickelt werden. Schließlich befiehlt Ljasew seinen Leuten den Rückzug.

● *Laromir Gotowitsch* (7, schwarzhaarig, mager, Raumangst 9) spielt mit einigen Ouve-maser Kindern "Ritter und Goblin", wobei Laromir vor den anderen fliehen muss. Spiel und Ernst vermischen sich, als der 'Goblin' Laromir von den 'Rittern' gefangen und in ein halbvolles Regenfass gesperrt wird.

Laromir tobt und heult, wird aber nicht freigelassen, bis die Helden dazwischen gehen. Er lässt sich erst beruhigen, als sie ihn zu seiner Meschpoche bringen. Dort wird Laromir von *Malitja* und ihrer Schülerin *Lechandra* (17, schwarzhaarig, Überbiss, Augenringe durch Schlafstörungen) getröstet und man lädt seine Retter zum *Schai* ein. Nutzen Sie die Gelegenheit, die Gotowitschs den Helden bekannt und sympathisch zu machen. Während der Unterhaltungen können die Helden auf eine bestickte Decke aufmerksam werden, die in Malitjas Wagen hängt, und die eine Schlachtszene aus der Geschichte der Alhanier zeigt: Zwei Heere, offensichtlich Südländer, stehen sich gegenüber, die einen mit Skorpionswappen, die anderen mit sechseckigen Schilden. Blitze und Feuergeister erheben sich aus dem Heer der Erstgenannten. Letztere beschießen ihre Gegner aus Katapulten. In der Mitte des Bildes enthüllen zwei seltsam gewandete Frauen einen mannshohen Gegenstand, der von unzähligen dunklen Punkten umgeben ist.

DIE AUSSTELLUNG

Dieses Kapitel dient dazu, weitere Figuren vorzustellen und verschiedene Verdachtsmomente zu säen. Falsche Fährten und Konflikte werden vorbereitet und die Intrige in Gang gesetzt. In der ehemaligen Schneiderei des heutigen *Knüppeldammgrafen Borschkin*, einem Fachwerkhaus mit niedriger Decke, hat *Dunja von Schwarzmos-Hinterwalden* ein Ehemaligentreffen der *Ouve-maser Schule* organisiert. Hier soll nicht nur der Nostalgie gefrönt, sondern auch neue Gönner und Bewunderer erreicht werden.

Die Malerkolonie erlebte in den letzten Jahren einen schmerzlichen Niedergang. Das zugige Künstlerhaus im Sumpf ist schimmelig geworden und für eine Renovierung fehlt es an Geld. Viele der größtenteils adligen (und oftmals untalentierten) Künstler haben den Pinsel niedergelegt und sich anderen Tätigkeiten zugewandt: als Verwalter in namhaften Handelshäusern, im Bürgerkrieg oder, oft durch diesen bedingt, als überraschende Thronfolger auf den elterlichen Gütern.

Neben *Jenora Chinaski* leben nur noch *Fredo von Schimjontken-Krempelow* und *Nassja Notjes* "an der Suhle", wie es die Künstler nennen. Von ihren Mitbürgern werden sie für Helden oder Idioten gehalten, als bornisches Unikum und inoffizielles Erbe Fürstin Tsaianes genießt die Kolonie jedoch weitgehende Narrenfreiheit bei Adel und Geweihtenschaft – trotz ihrer bisweilen strittigen Motivwahl.

In drei Räumen sind die verschiedenen Phasen der Kolonie ausgestellt. In der 'frühen' Phase wurde sie durch die Extravaganz ihrer abstrakten Sumpfdarstellungen bekannt, während Kritiker die Werke als "gegenstandslose Schmierereien in Grün und Braun" zu bezeichnen pflegten. Einige Bildtitel: *Idylle No. 7*, *Pfuhlstraum*, *Trockener Knöterich vor dem Regen*.

Die 'Blutphase', die vom Tod Tsaianes eingeleitet wurde, verarbeitet Eindrücke des Bürgerkriegs und des allmählichen Zerbrechens der Kolonie. Die Abstraktion weicht zusehends

der Darstellung von Hungernden und blutig Sterbenden sowie erschreckend genau beobachteten Hinrichtungsszenen. Es wird sogar gemunkelt, dass die Künstler einige dieser Bilder aus Mangel an Farbe mit ihrem eigenen Blut gemalt haben. Einige Bildtitel: *Angenagelt*, *Strecker und Schlemmer*, *Gerechter Graf L.*

Die aktuelle, die 'Rekultivierungsphase', ist geprägt von der Notwendigkeit, sich mit Göttinnenbildchen und Adligenporträts über Wasser zu halten. Sie hat sich der Zusammenführung kultureller Gegensätze verschrieben: In kruder Mischung versammeln sich widersprüchliche religiöse Symbole verschiedenster Kulturen um Ganzkörperakte und Körperteilstudien: Auf Nassjas Bild *Handreichung* wird ein wolfsköpfiger Männerkörper durch zahlreiche Zwergenhande mit einer grünen Flüssigkeit eingerieben. Sein Geschlechtsteil wird von einem Amboss verdeckt, seine Füße stecken in einem Bottich voller Weintrauben. Fredos *Sumu*, *verkehrt* ist eine enorm dicke, goldene Nackte mit Insektenaugen inmitten eines verdorrten Landstrichs. Jenoras neuestes Werk *Nivesin vor Fellen*, *sich rasierend* zeigt den lebensgroßen Akt einer nivesischen Schönheit, die sich inmitten von Pelzen (übrigens genau denen, die Borschkin versteckt, s.u.) den traditionellen Mittelscheitel verheirateter Norbardinnen schneidet.

Neben dem Eingang vereint ein reichhaltiges Buffet Speisen in ungewohnter Kombination: Einige Fische werden roh gegessen, Rogen vom Stör und Elchschinken in Kräutermarinade stehen neben Sumpfdotterkompott, Kleiberröhrlingsauflauf und dreierlei Arten von Kartoffelsalat. Neben Meskinnes und Kwaß werden nivesischer Tee und Met gereicht.

Geben Sie Ihren Helden hier Möglichkeiten zum freien Spiel mit den anwesenden Personen. Zunächst wird Wippflügler sie den Künstlern und Fürst Wlaselgo vorstellen, der in Begleitung Derjas und Dunjews bereits anwesend ist.



BESUCHER DER AUSSTELLUNG

- Alwin Wippflügler
- Jenora Chinaski
- Fredo von Schimjontken-Krempelow: 44, Künstler; lange graue Mähne und Vollbart; Medium, gelegentlich Einbildungen großer Fledermausschwärme usw.; langjährigster Bewohner der Kolonie.
- Nassja Notjes: 36, Künstlerin; rothaarig, gutaussehend aber alternd, lebt gelegentlich von Prostitution.
- Dunja von Schwarzmoss-Hinterwalden: 32, dunkelbrauner Pagenschnitt, sympathisch bis harmoniesüchtig; Ehemalige; hat durch zahlreiche Affären viele Verbindungen zu wohlhabenden Bornländern und mit deren Mitteln die Ausstellung organisiert, um ihrer Freundin Jenora einen Gefallen zu tun; bereut insgeheim, die Kolonie verlassen zu haben.
- Matajew Puurunen: 35, dreckigblonder Kurzhaarschnitt; Ehemaliger; heute stellvertretender Geschäftsführer des Freibund-Kontors in Ouvenmas, neidet den anderen Künstlern effektiv alles.
- Ruklas von Gradnochsjepergurken: 33, wilde, mit Bienenwachs stabilisierte Modefrisur und geckenhafte Kleidung; Ehemaliger; Energiebündel; finanziert heute in Festum fragwürdige künstlerische Projekte mit noch fragwürdigeren Geschäften.
- Mika von Hintersjepergurken: 19, braunhaarig, tumbes rundliches Gesicht mit herausstechender Nase; wurde von seinem Vater hierher geschickt, um ein angemessenes Göttingenbildchen für den heimischen Hof zu kaufen. Es soll

mit zwei Gänsen bezahlt werden, die Mika in Holzkäfigen mit sich führt. Mika interessiert sich aber eher für den Rausch und hübsche Damen, die er mit seiner Abstammung zu beeindrucken glaubt.

- Seffel Borschkin: 39, klein und dicklich, aufdringlich; Eigentümer und früherer Betreiber der gleichnamigen ehemaligen Schneiderei; von Wlaselgo als Knüppeldammgraf eingesetzt; Schmuggler.

- Leugrimm von Ouvenmas: 37, aschblond, Vollbart, Festgewandung; Vorsteher des Rondra-Tempels; erklärter Gegner der Fürstengarde; ist nur aus Pflichtbewusstsein hier, kann mit Kunst nichts anfangen und steht hauptsächlich würdevoll in der Ecke.

- Dunjew von Ouvenstam: Anfang 40, braunhaarig, wasserköpfig, geistig zurückgeblieben; eigentlicher Erbe des Fürstenthrons; stets in Begleitung seines Bruders und Vormunds Wlaselgo

- Derja Jataneff

- Odils Bande: Eine Gruppe von Ouvenmaser Halbstarken zwischen 15 und 20 Jahren, die Derja Jataneff heimlich weltanschaulich unterrichtet und die die Abwechslung ebenso zu schätzen wissen wie attraktive Helden und Heldinnen. Einige Namen: Jadvige, Sulja, Vito, Aljeg und Odil.

- Dazu jeweils zwei bis drei kunstinteressierte und wohlhabende (oder sich so gebärdende) Händler und Handwerker, teilweise auswärtig.

- Später: Ljasew von Utzbinnen und Firutin von Queldunkel-Walserwacht





ZWEI HITZKÖPFE

Recht bald nach dem Eintreffen der Helden erscheint Graf Ljasew mit seinem Lakai Firutin auf der Vernissage, der ihn wie ein Herold als "Seine Hochwohlgeboren Graf Ljasew von Ouvenstam-Utzbinnen, Wappenkönig der Lande an Born und Walsach, gnädiger Gebieter über Burg Ouvenstam und rechtmäßiger Herrscher der blühenden Stadt Ouvenmas" ankündigt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die meisten Gespräche verstummen, als der Graf die Ausstellungsräume betritt. Abschätzig mustert er die Gäste, sein Blick verweilt kurz bei Fürst Wlaselgo, der unbewegt zurückstarrt. Die Miene der Hofmagierin verfinstert sich. Mit harschen Anweisungen befiehlt der gräfliche Lakai einige jüngere Ausstellungsbesucher aus dem Weg. Der Durchgang zu den Bildern der 'Rekultivierungsphase' leert sich. Der Graf wendet sich den Exponaten zu.

Ljasew betrachtet die neuen Bilder ausgiebig und beordert deren Urheber nacheinander zu sich, um inquisitorisch Fragen über deren künstlerische Intentionen zu stellen. Er wird dabei kritisch von Derja Jataneff beäugt. Besonders Jenoras *Nivesin vor Fellen, sich rasierend* erregt seine Aufmerksamkeit. Er bietet der Künstlerin 14 Batzen für das Bild. Noch bevor diese etwas erwidern kann, verdoppelt Derja krakeelend das Gebot. Ljasew überbietet sie erneut und binnen kürzester Zeit schraubt sich der Preis für Jenoras *Nivesin* in Schwindel erregende Höhen, zumal Mika (mit seinen Gänsen), Ruklas (aus Schalk) und eventuell *impulsive* oder *neidische* Helden mitbieten, während Dunja immer wieder zwischen den Kontrahenten zu vermitteln versucht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„RUHE!“ Die Anwesenden verharren überrascht, als Fürst Wlaselgo die Streiterei abbricht. "Keines dieser Bilder kommt unter den Hammer, bevor es alle Käufer betrachten konnten. Tsadan von Norburg, der berühmte Mäzen, hat sein Kommen angekündigt, und darum verfüge ich als der rechtmäßige Herrscher dieser Stadt," – er wirft einen kurzen Blick zum Grafen – "dass am Tage nach der Ankunft des Norburgers und keinen Tag früher die Auktion abgehalten wird."

Zornig funkelt der Graf den Fürsten an.

Einen Moment lang herrscht Stille.

Dann stapft der Graf wutschnaubend nach draußen, gefolgt von seinem Lakaien.

in einer sich langsam aufheizenden Schneiderei. Nutzen Sie die folgenden Szenen, um den Spielfluss in Gang zu halten. Verwenden Sie diese Situationen in beliebiger Reihenfolge. Notwendige Ereignisse sind mit einem Stern (*) markiert.

- Ein neugieriger Held bemerkt, wie Derja den Fürsten unauffällig zum Verlassen der Vernissage bewegt. Draußen beginnt sie ein unangenehmes Gezänk über Kompetenzen und Wlaselgos vorangegangenes Eingreifen. Dabei bemüht sie auch vorwurfsvoll die "alten Zeiten" bei Janne.

- Wippflügler betrachtet kopfschüttelnd Jenoras *Nivesin*. Er nimmt die Helden beiseite und erklärt, dass er nicht tatenlos zusehen will, wie für "einen solchen Schweinkram" ein irrational hoher Preis bezahlt wird. Zudem hat er Derja als jene Demokratin erkannt, die einst der Akademie verwiesen wurde und deren Einfluss auf die Künstler er für schädlich hält. Bei der kommenden Auktion will er eine Weile zusehen und im letzten Moment mit seinem magischen Schleier bezahlen, der nicht nur den Wert jedes anderen Gebots übertreffen, sondern auch Jenora ermöglichen soll, zukünftig ohne Mückenstiche "zu den erbaulichen Motiven der Frühen Phase zurückzukehren." Als Halbfelfe kann sie das Artefakt ebenso nutzen wie er selbst. Um das Gelingen seines Plans zu gewährleisten, will er die Helden noch nicht aus ihrer Pflicht entlassen. (*)

- Einem Helden, der ein Bild der 'frühen Phase' betrachtet, kann auffallen, dass dieses weiter in den Raum ragt als die anderen. Borschkin hält in einem Geheimfach dahinter seine Schmugglerware versteckt: Fangeisen, unverzollte Bernsteine, einen Bärenpelz, einen Maulwurfspelz und drei Hermelfelle, die allesamt gegen die sewerische Pelzordnung verstoßen. Er hat dieses Bild absichtlich – und zum Ärgernis des Urhebers Matajew – hierhin gehängt, weil er es als das hässlichste der ganzen Ausstellung betrachtet und nicht damit rechnet, dass sich irgendwer dafür interessiert. Nun ist er alarmiert. Der neugierige Held wird von ihm sofort und recht ungenau in ein Gespräch über seine ausgefallene Kleidung verwickelt und zum Buffet komplimentiert. Wenn die Helden Borschkin durchschauen, bietet er Schmugglerware oder die Nutzung seiner guten Verbindungen in der Stadt an, um nicht von ihnen verraten zu werden. Im Folgenden können Sie Borschkin so als Ortskundigen einsetzen, der den Helden bei ihren Ermittlungen wohl oder übel helfen muss. (*)

- Der schwachsinnige und wasserköpfige Dunjew von Ouvenstam steht lange mit offenem Mund vor einer Reihe von Akten, darunter auch Jenoras *Nivesin*. Matajew tritt neben ihn und versucht elegant, aber unverhohlen zynisch, das Interesse Dunjews auf Dinge zu richten, "die eher in der Erreichbarkeit seiner Hochwohlgeboren" liegen.

- Ein rondrianisch und vor allem gelangweilt aussehender Held wird von Leugrimm von Ouvenmas in eine oberflächliche Plauderei verwickelt, die aber bald auf Grund der mangelnden rhetorischen Wendigkeit des Geweihten versackt.

- Fredo starrt einen auffällig aussehenden Helden lange an und bittet ihn, in den nächsten Tagen als Aktmodell zu fungieren.

- Nassja hält einen reich aussehenden Helden für einen Kunstmäzen, will sich mit allen Mitteln (Schmeichelei, ein Flirt, Gespräche über Intimitäten) seine Sympathie sichern. Vielleicht will sie ihm sogar ein Bild verkaufen.

FREIE SZENEN

Nun beginnt die eigentliche Vernissage, ein bis in die frühen Morgenstunden andauerndes Fest mit bisweilen beängstigender Ausgelassenheit in provinzieller Umgebung – man feiert verbissen, um die versäumten Exzesse der letzten Jahre aufzuholen. Schildern Sie Gedränge, Musik und Alkoholdunst



● Ruklas erklärt den Gästen einen Modetanz aus Festum, den so genannten Hummelflug. Hauptbestandteile des Tanzes sind Geschwindigkeit, ausgebreitete Arme und Bewegungsfreiheit. Da es an Letzterer in der Schneiderei mangelt, holen sich nicht nur die Tänzer zahlreiche blaue Flecken; ein Zusammenstoß mit Leugrimm kann von Ruklas noch schöngeredet werden, doch als Matajew angerempelt wird, bricht eine Schlägerei los, bei der einige Kunstwerke zu Bruch gehen.

● Tschubax Sohn des Tulipan, der auch schon in Philmor Ousts Konzerthalle aufgetreten ist, spielt ein Konzert für Hammer, Amboss und dreierlei Kochgeschirr mit Gesang.

● Im gemütlichen Kreis wird Fredo auf seine *Sumu*, verkehrt angesprochen. Anstatt zu antworten, erzählt er die Geschichte von der Bienenkaiserin (siehe Kasten).

DIE BIENENKAISERIN

Einst lebte eine Maid, die war keusch und fleißig und jedermann ein Wohlgefallen. Eines Tages ging sie zum Torfstich in das Moor, und dort ward sie umschwirrt von einem Bienerich. Der sprach: "Mädchen, gib mir zu essen. Die Kaiserin hat mich verbannt und allein muss ich verhungern." Da dauerte sie der Bienerich und sie sagte: "Wart, ich will dir Nahrung geben." Sie bot ihm Milch und Brot und Met und Kuchen, doch der Drohn wollt nichts davon haben und sprach: "Weißt du nicht, dass mein Volk erwählt ist unter allen Tieren? Gib mir von deinem Honig, Mädchen!" Doch die Maid führte keinen Honig mit sich und drum konnt sie dem Drohn keinen geben. "Gib mir von deinem Honig!" befahl der Drohn, doch das Mädchen hob nur seine leeren Hände. Abermals tönte er "gib mir von deinem Honig!" und das Mädchen begann zu weinen. Da ward der Drohn gar zornig und rief: "So nehm ich ihn mir selbst!" Und er stach die Maid just wie eine Brems und schleckte von ihrem Blut. Und als die Maid um Hilfe rief, da kamen hundert Brüder des Drohn und wollten trinken von dem Blut, denn sie alle waren von ihrer Kaiserin verbannt worden. Da ward der Maid so bange, dass sie fortlief. Drei Tage und drei Nächte irrte sie durch den Wald und immer stachen sie die argen Drohnen und schleckten von ihrem Blut, sodass sie fast darüber starb.

Am dritten Tag aber kam die Maid zu einem Bienenstock, der glänzte im Sonnenlicht wie eitel Gold. Noch immer schwärmten hundert Drohnen um sie herum und vor Schmerz konnt sie sich kaum bewegen. Da lief sie hin und rief um Hilfe. Die Bienenkaiserin, welche dort wohnte, sah die bösen Drohnen, wie sie das Mädchen quälten. Da rief sie ihre Kriegerinnen, die sogleich aufschwärmten und in gewaltiger Schlacht die Drohnen besiegten. Der keuschen Maid aber gab sie von ihrem Honig zu trinken, und der heilte all ihre Wunden und machte sie zur Schönsten im ganzen Land.

GAUKELSPIEL

Zu fortgeschrittener Stunde leert sich die Schneiderei, und neben Wippflügler und den Helden bleiben nur noch einige Künstler und Ehemalige zurück. Es wird heftig dem Alkohol zugesprochen. Wenn Sie wollen, kann Ruklaseingheimnisvolles Rauschkraut aus dem Festumer Maraskanerviertel anbieten.

Als genügend Anwesende berauscht sind – und gerade bei den Helden ist das für die Handlung von Vorteil – beschließt man, Scharade zu spielen. Nach launigen Darstellungen des Grafen und der fürstlichen Brüder verlangt die volltrunkene Jenora für ihre Rolle sieben Schleier. Sie will einen Tanz vorführen, den ihr einst eine Tulamidin beibrachte. Begeistert werfen die Anwesenden ihr verschiedenste, größtenteils weiße Tücher zu, und auch Wippflügler zerrt hierfür ein weißes Tuch, den magischen Schleier, aus seinem Gepäck. Eventuelle Warnungen der Helden schlägt er in den Wind, immerhin ist der Schleier noch sein Eigentum. Verhindern Sie auf jeden Fall, dass die Helden Jenora jetzt schon nach draußen folgen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schwankend begibt sich Jenora für ihren großen Auftritt zur Eingangstür.

Ihr hört die berauschte Künstlerin draußen kichern. Dann ist es still. Jeden Moment muss sie wieder hereinkommen. (*Heldennamen*) malt sich einen Schleiertanz voller Anmut und Grazie aus, (*Heldennamen*) träumt von den sinnlichen und verführerischen Tänzerinnen Tulamidistans, während sich (*Heldennamen*) skeptisch am Kinn kratzt: Hoffentlich verletzt sich die Volltrunkene nicht.

Ihr wartet.

Lange geschieht nichts.

Ihr wartet weiter.

Eine Wachskerze knistert.

Nichts geschieht.

Sollte sich kein Held dazu hinreißen lassen, unterbricht Wippflügler die Stille: Besorgt öffnet er die Tür und erblickt. Jenora und sein Schleier sind weg.

Die Künstlerin hat es sich aus einer Laune heraus anders überlegt und in ihrem Schleierkostüm einen Streifzug durch die Stadt begonnen. Lassen Sie die Helden, die nun wahrscheinlich zur Suche aufbrechen, ein wenig im Dunkeln tappen und fahren Sie dann direkt mit **Der Geist im Park** (Seite 68) fort.





LANGFINGER

In diesem Sommer müssen Malitja Gotowitsch, die derzeitige Hüterin des Kaiserschwarms, und Raduschka Pschelawod, ihre erwählte Nachfolgerin, ihre Bestimmung erfüllen und den Goldenen Stock zu einer neuen Tracht bringen. Während Malitja ihrem Selbstopfer gelassen entgegensieht, empfindet Raduschka dies als beängstigend und unmenschlich. Sie hat beschlossen, mit Wippflüglers Artefakt nicht nur Malitjas und ihr eigenes Leben zu retten, sondern verspricht sich davon auch, den legendären Honig der Kaiserbienen auszubeuten und teuer zu verkaufen. Zu diesem Zweck greift sie auf die jungen Männer ihrer Sippe zurück, bevorzugt auf die in solchen Dingen erfahrenen ehemaligen Wegelagerer, die sie nacheinander losschickt, den Schleier zu stehlen.

In diesem Kapitel finden Sie eine Reihe von Versuchen der Pschelawods, an Wippflüglers Schleier zu kommen. Es ist wichtig, dass diese Versuche unternommen werden, **es spielt aber keine Rolle, ob die Diebe Erfolg haben**. Die hier beschriebenen Vorgänge können und sollen von den Helden gestört werden, ihre Ergebnisse sind nicht zwingend notwendig. Die Helden sollen den Schleier immer wieder zurückholen können, bis sie das Geheimnis im Hintergrund, die Tradition um die Bienenkaiserin, gelüftet haben und die Geschichte zu einem guten Ende führen können.

DIE DIEBE

Stellen Sie die Diebe möglichst unterschiedlich dar. Manche von ihnen haben Jannes Wolfstätowierung am Handgelenk, andere nicht. Bewaffnet und gerüstet sind sie selten, und die Helden dürften sie durch die gemeinsam verbrachte Reise schnell wiedererkennen.

Ein typischer Dieb

MU 12	KL 11	IN 13	CH 14	FF 12	GE 12	KO 13	KK 11
Ringen:	INI 10+W6	AT 13	PA 11	TP 1W	DK H		
Dolche:	INI 10+W6	AT 12	PA 9	TP 1W+1	DK H		
Molokdeschnaja:	INI 10+W6	AT 13	PA 11	TP 1W+4	DK N		
LeP 29	AuP 32	WS 6	MR 4	GS 8	RS 0-3		
Wichtige Talente: Athletik 7, Körperbeherrschung 5, Schleichen 6, Selbstbeherrschung 6, Sich verstecken 6, Taschendiebstahl 6, Überreden 8+, Menschenkenntnis 7+, Magiekunde 2							
Übliche Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Waffenlos: Bornisch, Wuchtschlag, Geländekunde							
Mögliche Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Flink, Gefahreninstinkt, Kälteresistenz, Richtungssinn, Soziale Anpassungsfähigkeit / Höhenangst, Neugier, Goldgier, Raumangst, Pechmagnet, Tollpatsch							

Hin und wieder werden die Helden einen diebischen Pschelawod zu fassen kriegen und ihn befragen. Da Raduschka damit rechnet, hat sie alle Diebe sorgfältig vorbereitet und ihnen folgende Ausreden in den Mund gelegt:

● Ich wollte es Wippflügler heimzahlen, dass er unsere Bienenvölker verjagt hat.

● Ich habe gehört, dass so ein Schleier sehr wertvoll ist, und will ihn verkaufen.

● Ich will den Schleier der schönen Fetanka Jantareff schenken, damit sie mich zum Mann nimmt.

● Ich will es der herrischen Imja einmal genauso zeigen, wie Wippflügler das getan hat. (Verdachtsmoment: Der Schleier kann nur von Magiebegabten genutzt werden)

● Ich will mich mit meiner Geliebten heimlich im Sumpf treffen und dabei sollen uns keine Mücken stören (Verdachtsmoment: Die Norbarden tolerieren Liebschaften von Verheirateten innerhalb der Sippe.)

Wenn ein Dieb aus Jannes Bande auf seine Tätowierung angesprochen wird:

● Ich habe heimlich ein Geschäft mit Janne verabredet. Sie will Wippflügler den missglückten Überfall heimzahlen. Das Hautbild ist eine Art Vertragssiegel und verblasst nach einigen Wochen.

● Ich war früher in Jannes Bande und kann die Tätowierung nicht entfernen. Janne wollte mich erpressen und ich wollte mich mit dem Schleier freikaufen.

Auch mit der Möglichkeit magischer Befragung hat Raduschka gerechnet und den Dieben nur das Allernötigste mitgeteilt. Sie hat eine ungefähre Vorstellung von Spruchzaubervorgängen (rätselhafte Gesten, Worte, Anstarren) und den Dieben folgenden Satz eingebläut: "Wenn die Kaiserin reist, müssen Helden sich bedecken". Wann immer also ein Dieb bemerkt, dass er verzaubert werden soll, konzentriert er sich auf diesen Satz (*Selbstbeherrschungs*-Probe, KK durch IN ersetzen). Der Vorteil dieser Maßnahme ist, dass der Befragte mit diesem Satz nicht lügt und es die Helden einige Mühe kosten dürfte, ihn richtig zu interpretieren oder seine Quelle auszumachen. Achten Sie bei den Informationen, die die Helden durch Hellsichts- oder Einfluss- bzw. Herrschaftszauber erhalten, genau auf die Formulierungen des **Liber Cationes**, um nicht zu schnell zu viel zu verraten, und überlegen Sie sich genau, wie sie die Proben der Zauberer interpretieren.

An wahren Informationen können die Helden nach und nach folgendes erfahren:

● Raduschka hat mich beauftragt, den Schleier zu stehlen.

● Das hat mit einer uralten Tradition zu tun, die nur die Zibiljas kennen.

● Die Tradition betrifft etwas sehr Wichtiges und Gefährliches.

● Raduschka hat im Zusammenhang mit dieser Tradition mit den Gotowitschs verhandelt.

● Vor einigen Jahren war Malitja Gotowitsch bei uns und hat lange allein mit Raduschka gesprochen (wissen nur gebürtige Sippenmitglieder).

Der Umgang der Gardisten mit den Dieben ist unterschiedlich: Während die Grafengardisten sie wie normale Verbrecher einsperren (Wlaselgo hat öffentliche Leibstrafen abgeschafft und



die Grafengardisten wollen keinen Streit provozieren), kennen viele Fürstengardisten die Diebe noch aus ihrer gemeinsamen Zeit in Jannes Bande und lassen die alten Kameraden bald laufen. Dies kann den Helden auffallen, wenn sie zum wiederholten Male Diebe zum ehemaligen Fürstenpalast bringen und die Arrestzellen leer vorfinden – oder auch wenn

ein Dieb zum zweiten Mal zuschlägt. Verwicklungen mit den Hauptleuten, Stadtmeister Sjepensen oder gar dem Fürsten sind wahrscheinlich. Bedenken Sie jedoch hierbei immer die Konsequenzen, die Auseinandersetzungen und Bestrafungen bei den Gardisten, den Ouveenmasern und den Pschelawods nach sich ziehen.

DIE DIEBSTÄHLE

Verwenden Sie die folgenden Szenen, wann immer Sie möchten. Halten Sie dabei die Reihenfolge ein. Beachten Sie auch, dass die Diebe meist nicht wissen, wo der Schleier sich tatsächlich befindet, und sich daher aufs Geratewohl an Wippflügler, Jenora oder die Helden halten müssen. Zudem kann Raduschka den jeweils nächsten Dieb immer erst dann losschicken, wenn sie vom Scheitern des Vorigen erfährt, was die zeitlichen Abstände zwischen den Szenen vergrößert. Nach einigen gescheiterten Versuchen kann die Zibilja auch mehrere Diebe gleichzeitig schicken.

DER GEIST IM PARK

Dramaturgie: Einführung der Diebstähle als Hauptmotiv. Die Auflösung scheint zu einfach.

Szene: Jenora ist mit verschiedenen Schleiern behängt von der Vernissage in die Stadt gelaufen. Sollten die Helden ihr zu schnell folgen, macht sie sich einen Spaß daraus, sich vor ihnen zu verstecken. Nachdem sie einige Abfallfässer umgeworfen und mit einem unflätigen Trinklied vier Leute im Haus der Marbiden aufgeweckt hat sowie von *Agnete Wolfsheimer* und *Morew Rübensen* (GG) verwarnet wurde, dekoriert sie im Stadtpark einige Blumengestecke um und legt sich zum Schlafen in ein Beet.

Die Suche wird deutlich erschwert durch weitere berauschte Vernissagebesucher, die die Helden begleiten und Jenoras Namen durch die nächtliche Stadt brüllen. Nach einer Begegnung mit den Grafengardisten ist die Malerin schnell gefunden – allerdings ohne Schleier.

Tathergang: Noch am Abend ist *Aroschek Pschelawod*, ehemals Mitglied von Jannes Bande, von Raduschka losgeschickt worden, Wippflüglers Schleier zu stehlen. Am Stadttor ließen ihn zwei Fürstengardisten ein, die ihn noch aus Jannes Bande kannten. Er drückte sich während der Vernissage an der Schneiderei herum und folgte Jenora unauffällig in den Park. Als er sicher war, dass sie schlief, warf er sich die Schleier über die Schulter und lief zum Stadttor, das er verschlossen fand. Er weckte den Wirt des Hotels *Zum dicken Ertzel* und will dort ausharren, bis die Fürstengarde wieder Tordienst hat, und Raduschka dann die Schleier bringen.

Spuren: Aroschek ist durch verschiedene Beete getrampelt und hat an seinen Schuhen reichlich Erde aus dem Park heraus transportiert. Zwei schlaflose Bürger haben ihn beobachtet: Die *Witwe Veltinger* (70, klein, hochgesteckte Haare) sah ihn

aus dem Park kommen, hielt ihn wegen der Schleier für ein Gespenst, konnte vor Angst nicht mehr einschlafen und ruft laut um Hilfe, als sie die Helden mit den Gardisten auf der Straße sieht.

Zweiter Zeuge ist der *Dichter Jaroslav Grosky* (24, untersetzt, Geheimratsecken), der die Helden von seinem Balkon aus nach einem Reim auf "kreideweiß" fragt. Er hat beobachtet, wie "der Rachegeist Tsaiansens zu Ertzel lief, um den götterlosen Wirt für seine unverschämten Preise zu strafen". Daraufhin begann Grosky seine *14. Avesklepiade* zu Ehren Tsaiansens, was ihn bis jetzt wach hielt.

Folgen: Als die Helden Aroschek stellen und den Schleier bei ihm finden, behauptet er, den Torschluss versäumt und dann bei einem Spaziergang den Schleier gefunden zu haben. Er glaubte, Wippflügler hätte ihn verloren. Morgen wollte er ihn zurückbringen. Wenn Aroschek trotzdem verhaftet wird, wartet er in seiner Zelle geduldig, bis er einen Fürstengardisten mit Berufung auf die "alten Tage" bei Jannes Bande überzeugen kann, ihn aus der Stadt zu bringen.

METFLECKEN

Dramaturgie: Wippflüglers Plan stößt auf den Widerstand Jenoras. Die Diebstähle werden als solche eindeutig erkennbar und erregen Aufsehen bei den Bürgern und der Grafengarde.

Szene, Tathergang: Auf dem Weg durch die Stadt berichtet Wippflügler Jenora begeistert von seinem Plan für die Kunstauktion und präsentiert ihr stolz den Schleier. Die Künstlerin ist wenig angetan, weil sie bares Geld viel nötiger hat als einen Zauberschleier, den sie hier sowieso niemandem verkaufen kann. Eigentlich will sie die Kolonie schon seit langem verlassen, und durch den Verkauf ihrer "Nivesin" müsste sie Fredo und Nassja nicht mittellos im Stich lassen.

Wippflügler lässt nicht locker, drängt Jenora, den Schleier zu begutachten und beginnt von den Bildern der 'frühen Phase' zu schwärmen, die er viel hübscher findet als nackte Nivesinnen und Zwergenzipfel. Das folgende Streitgespräch wird von *Belbe Pschelawod* (18, robust, Silberblick) unterbrochen, die einen großen Krug Met vor sich her trägt und Jenora anrempelt. Sie entschuldigt sich vielmals und besteht darauf, sofort alle Flecken zu entfernen, die sie verursacht hat. Derweil schleicht sich *Beroschek Pschelawod* von hinten an, stibitzt den Schleier und flieht durch die Menschenmenge. Auch Belbe will sich aus dem Staub machen. Richten Sie es ein, dass Ihre Helden den



Diebstahl bemerken und die Diebe durch die Stadt verfolgen.

Folgen: Die Diebe werden von der Grafengarde eingekerkert und einige Stunden später von den Fürstengardisten wieder freigelassen. Die Grafengarde wird den Norbarden gegenüber misstrauisch, der Diebstahl aber noch als Einzelfall abgetan. Derja erhält erste Hinweise auf das Artefakt.

FASSADENSTEIGER

Dramaturgie: Eine offene Konfrontation mit den Pschelawods klärt die Fronten.

Szene: Morgens werden die Helden von Wippflügler geweckt. Der Schleier ist schon wieder verschwunden.

Tathergang: Nachts stieg *Ceroschek Pschelawod* (22, braunhaarig, auffällige Nase) durch ein Fenster in Wippflüglers Zimmer und stahl den Schleier unbemerkt. Die Zeit bis zum Morgen verbrachte er im *Kwaßinger*, dessen Wirt er bestach, um nach der Sperrstunde bleiben zu können. Morgens verließ er die Stadt und brachte den Schleier zu den Pschelawods.

Sollten die Helden Wachen aufgestellt haben, startet er ein Ablenkungsmanöver: An einem Kiesel wirft Ceroschek die Nachricht "Trefft mich am Finsterreich. Eine Freundin" an Wippflüglers Fenster. Sobald jemand die Herberge verlässt, klettert er durchs Fenster und nimmt mit, was er für den Schleier hält (sofern dieser in Sicherheit ist, also ein Taschentuch, eine Gardine o.ä.) und verfährt dann wie geplant.

Hintergrund: Raduschka und Ceroschek haben tagsüber den Gotowitschs ihre Aufwartung gemacht. Danach kehrte Raduschka alleine zu ihrer Sippe zurück und setzte Ceroschek gezielt auf Wippflügler an, obwohl sie sich nicht sicher war, ob dieser oder Jenora den Schleier hatten. Nach einigen Nachforschungen fand Ceroschek heraus, wo Wippflügler wohnt.

Spuren: Beim Betreten der Stadt haben Raduschka und Ceroschek den Fürstengardisten von ihrem Besuch bei den Gotowitschs erzählt. Ceroschek ist aber nicht dort gewesen und Raduschka hat die Stadt alleine verlassen. Ruklas, der sein Zimmer unter Wippflüglers Fenster hat, ist bei seinen nächtlichen Tanzübungen aufgefallen, dass zwei Mal etwas an seinem Fenster vorbeigehuscht ist. Er hat es aber für eine Katze gehalten. Dichter Grosky beobachtete von seinem Balkon "wieder den Geist Tsaianens, der nächtens aus einem Fenster schwebte und im *Kwaßinger* einkehrte" – er fand das verständlich, weil dort die Preise angemessen sind. Durch Einschüchterung oder Bestechung können die Helden den Wirt *Arndt Kwaßinger* (41, mager, Glatze und schwarzer Vollbart) zum Reden bringen.

Folgen: Die Pschelawods haben sich in ihrer Wagenburg vor der Stadt verschanzt und lassen die Helden nicht herein. Wenn die Grafengarde nicht ohnehin durch deren Nachforschungen aufmerksam wurde, mischen sich Mummskys Leute spätestens dann ein, wenn die Helden vor der Wagenburg aktiv werden. Die Pschelawods liefern Ceroschek nicht aus, nach zähen Verhandlungen jedoch geben sie den Schleier zurück. Spätestens ab hier wird in Ouwenmas über die Vorkommnisse geredet und man ist Norbarden gegenüber misstrauischer als sonst. Derja beginnt erste Nachforschungen – die Helden können beobachten, wie sie mit einigen Norbarden plaudert.

Wenn Ceroschek den Schleier gar nicht stehlen konnte, schickt Raduschka sofort Deroschek zu Jenora und die Szene **Herrenbesuch** startet parallel.

HERRENBESUCH

Dramaturgie: Die Jagd nach dem Schleier wird zum Stadtgespräch.

Szene: Jenora sucht die Helden völlig verstört auf. Gerade stand ein fremder Mann in ihrem Zimmer und wühlte in ihren Sachen. Als sie dazukam, blickte er sich kurz um, riss das Laken vom Bett und sprang aus dem Fenster.

Hintergrund und Tathergang: Da der Diebstahl bei Wippflügler erfolglos war, schickte Raduschka ihren nächsten Dieb, *Deroschek*, zu Jenora. Dieser fand Jenoras Schlafstätte, schlich sich dort ein, wurde von der Malerin überrascht und floh. Unterwegs rannte er Mika von Hintersjepengurken um und zerbrach dessen Gänsekäfige. Aus Angst, entdeckt zu werden, hält er sich nun im Travia-Tempel versteckt, den er jeweils zur vollen Stunde verlässt, um den Wachwechsel nicht zu verpassen.

Spuren: Deroschek ist ein schlechter Lügner und hat sich bei vielen Wirten in der Stadt erkundigt, wo die Künstlerin wohne, die nackte Nivesinnen malt, er wolle nämlich ein Göttinnenbild von ihr kaufen. Irgendwann wurde er, notfalls auch mit Hilfe der Stadtjugend, fündig. Zufällig passt seine Beschreibung genau auf die von Mika von Hintersjepengurken, der bei der verzweifelten Suche nach seinen Gänsen leicht aufzufinden ist. Er berichtet von dem Norbarden mit dem Laken, macht sich aber immer wieder verdächtig, indem er seine Aussagen korrigiert und Dinge wiederholt, die die Helden ohnehin schon wissen. Möglicherweise belastet ihn auch ein auf der Vernissage brüskiertes Mädchen, das sich rächen will.

Folgen: Wie auch immer diese Episode endet, Mika entdeckt seine Gänse wie auch den vermeintlichen Wüstling Deroschek im Tempel der Travia und kann dies den Helden verraten – ob aus Gefälligkeit, Angst oder wegen einer Ohrfeige des Geweihten, der nicht zulassen wollte, dass ein Tempelbesucher von Mika als Dieb beschimpft wird. Wie die Helden den resoluten Travia-Geweihten *Ugo von Ouwenmas* (39, dicklich, Halbglatze) dazu bekommen, Deroschek auszuliefern, ist eine andere Frage.

Die Diebstähle erregen Aufsehen in der Stadt. Man ist Norbarden gegenüber misstrauischer als sonst. Odils Bande hat die Vorgänge beobachtet und informiert Derja.

MAGIERDUELL

Dramaturgie: Derja wird als Gegenspielerin etabliert, ebenso ihr Interesse an dem Schleier.

Szene: Lärm von berstendem Holz und Schmerzensschreie dringen aus Wippflüglers Hotelzimmer auf die Straße. Unter dem Fenster hat sich eine Menschenmenge versammelt, die gespannt beobachtet, wie Rauch daraus aufsteigt und Gegenstände in unregelmäßigen Abständen auf die Straße klatschen.

Im Hotel finden die Helden Derja und Wippflügler am Boden, die sich erschöpft, kopfschmerzgeplagt und darum halbherzig



prügeln. Rundherum erstreckt sich ein Trümmerfeld aus verkohlten Bettpfosten, kokelnden Laken, abgerissenen Vorhängen, zersplitterten Krügen und einem seltsam verformten Tisch, dessen Beine ungeduldig am Boden scharren. Die Prügelei wird konterkariert von zwei Mindergeistern, die auf der Anrichte kämpfen. Von der zusammensinkenden Derja fällt gerade ein **DUPLICATUS** ab, Wippflüglers schwebender Magierstab schlägt eine letzte Attacke gegen die Topfpflanze am Fensterbrett.

Hintergrund: Derja hat beschlossen, weitere Informationen über die Diebstähle aus Wippflügler herauszubringen. Die beiden gerieten in Streit, der in ein Magierduell ausartete. Da keiner freiwillig aufgab, haben sie ihre gesamte Astralenergie, einige Artefakte und Elementargeister verbraucht, wollen aber noch immer nicht aufgeben.

Folgen: Die Helden können die beiden Magier jetzt relativ gefahrlos auseinander ziehen, die noch immer widerständige Derja befragen – die aber wenig Neues zu erzählen weiß – und Wippflügler vor dem wütenden Wirt in Sicherheit bringen. Eventuelle spektakuläre Aktionen heizen die Gerüchteküche weiter an. Derjas Verbindung zum Fürsten schützt sie vor rechtlichen Konsequenzen.

BESTECHUNG

Dramaturgie: Raduschka versucht den diplomatischen Weg.

Szene: *Eroschek Pschelowod* sucht unauffällig die Helden auf und bietet ihnen ein Geschäft an: Er will für den Schleier das Doppelte von dem zahlen, was Wippflügler den Helden versprochen hat. Zusätzlich hat er eine Anzahl von Wertgegenständen dabei, von denen sich jeder Held einen aussuchen darf: Bernsteine, Prunkdolche, ein Fässchen Meskinnes, einige Portionen Ilmenkraut, vielleicht gar ein Buch über Verwandlungsmagie oder einen garantiert dschinnenaffinen Teppich. Fragen der Helden will er allerdings nicht beantworten und versucht gegebenenfalls zu fliehen.

BÜCHERRAUB

Dramaturgie: Derja zieht die Gotowitschs, die Fürstengarde und Odils Bande in den Konflikt hinein, um Informationen über die Bienenkaiserin zu bekommen. Die Opferrolle der Gotowitschs wird hervorgehoben.

Szene: Die Helden beobachten, wie *Lechandra Gotowitsch* von zwei Halbstarken aus Odils Bande belästigt wird. Aufdringlich eindeutigen Angeboten folgen Handgreiflichkeiten und Lechandras Seffer Manich, den sie mit sich führt, fällt zu Boden. Einige Fürstengardisten verhaften nicht nur die Halbstarken und eventuell die Helden, die sich eingemischt haben, sondern auch Lechandra, weil "sich nicht klären lässt, wer hier wen zu was angestiftet hat". Sie werden inhaftiert, nur um kurze Zeit später von der empörten *Weibelin Valck* wieder freigelassen zu werden. Zuvor hat Derja jedoch noch die Gelegenheit genutzt, Lechandras Seffer Manich "wegen mutmaßlich konspirativen Inhalts" zu beschlagnahmen.

Hintergrund: Die Verhaftung ist eine abgekartete Sache: Derja hat sowohl Odils Bande als auch die Gardisten geschickt, weil

sie an Lechandras Seffer Manich kommen wollte. Wenn die Helden den Gardisten folgen, können sie auch Derja mit dem Seffer Manich im Wachhaus ausmachen.

Folgen: Derja studiert Lechandras Buch sehr genau und gibt es trotz der fortan mehrmals täglich von Malitja und Lechandra unternommenen Bittgänge nicht mehr heraus. Intensive Studien kosten sie viel Schlaf und Geduld, sie entwickelt dafür aber eine vage Vorstellung von dem Geheimnis, das die Pschelowods und die Gotowitschs aneinander bindet.

ANGLERFREUDEN

Dramaturgie: Auf Grund der zahlreichen Rückschläge greift Raduschka zu ausgefallenen Mitteln.

Szene: *Firoschek Gotowitsch* versucht, ein Zimmer direkt über Wippflüglers Unterkunft zu mieten und gerät mit dem jetzigen Mieter darüber in Streit. Alternativ kann er sich auch einfach auf dem Dach darüber zu schaffen machen. Als die Helden ihn zur Rede stellen, verwickelt er sich in Widersprüche. Eine Durchsuchung seines Gepäcks fördert Bohrer, Stichsägen und Angelzeug zu Tage.

HOHLE GASSE

Dramaturgie: Derjas Motivation wird verdeutlicht und ihr Informationsstand gezeigt, ebenso ihr Einfluss auf Odils Bande.

Szene: Nächtens werden die Helden von einigen Gestalten mit Umhängen und Kapuzen verfolgt. Diese entpuppen sich als Odils Bande, angeführt von Derja Jataneff. Die Magierin berichtet, dass der Schleier in Zusammenhang mit einer mächtigen Waffe der alten Alhanier steht, die sie einsetzen will, um die sewerischen Leibeigenen aus der Unterdrückung zu befreien. In glühenden Worten und grellbunten Farben schildert sie den Helden ihre Vorstellung von einer Revolution, die von Ouvenmas ausgehen soll und die paradiesischen Zustände, die sie sich davon verspricht. Wenn es ihr nicht gelingt, die Helden zu begeistern, zieht sie grimmig von dannen und donnert: "Ihr werdet noch von mir hören!"

Hintergrund: Derja hat inzwischen eine (recht ungenaue) Vorstellung von der Macht des Kaiserschwarms. Sie will ihn als Druckmittel und notfalls auch als Waffe für ihre Revolution einsetzen. Der heilkräftige Honig kann dabei zur Stärkung der eigenen Leute oder als Bezahlung für Waffenlieferanten verwendet werden. Wenn die Helden sich auf ihre Seite schlugen, wäre sie nicht länger auf eine undisziplinierte Bande halbwüchsiger Revoluzzer angewiesen, wenn auch Fürst Wlaselgo diesen Plan niemals unterstützen würde.

Folgen: Derja betrachtet die Helden als Feinde.

HINTERHALT

Dramaturgie: Die Situation eskaliert. Setzen Sie diese Szene ein, wenn Sie glauben, dass Ihre Spieler etwas Handfestes brauchen und das Abenteuer langsam enden soll. Fahren Sie danach mit dem Kapitel **Konfiskazial!** (Seite 74) fort, sofern Sie nicht noch freie Szenen verwenden wollen.



Szene: Einige Pschelawods unter der Führung *Geroscheks* haben sich von Fürstengardisten in die Stadt schleusen lassen und lauern den Helden in einem geeigneten Moment auf. In der allgemeinen Verwirrung wollen sie den Schleier an sich reißen und fliehen. Es folgt eine wilde Verfolgungsjagd durch die ganze Stadt, bei der abbrechende Fassadenschnitzereien, morsche Kaninchenställe, von Pferdeäpfeln rutschiges Straßenpflaster und gekaperte Bollerwagen ebenso eine Rolle spielen wie empörte Bürger und Grafengardisten.

Lassen Sie die Schurken zu den völlig unvorbereiteten Gotowitschs fliehen, wo die Helden sie schließlich stellen und der Grafengarde übergeben können. Da die Verfolgung auch innerhalb der Wagenburg fortgesetzt wird, geht dabei der *Mackestopp* (**WdZ 146**) der Gotowitschs zu Bruch – ein schlechtes Omen für die verstörten Norbarden.

Folgen: Thezmar Sjepensen verhängt ein Einreiseverbot für die Pschelawods, und bei den stündlichen Ausrufen der Gardisten erklingt fortan der Zusatz „Und wegen seiner schlimmen Flausen bleibt der Nurbard erstmal draußen“. Norbarden haben in Ouvenmas fortan nichts zu lachen: Kinder rufen ihnen Schmähungen hinterher, Kaleschkas werden nächtens vollgeschmiert und die Gotowitschs trauen sich kaum noch aus ihrer Wagenburg heraus. Die Täter werden im Fürstenpalast inhaftiert und sollen dort auf ihren Prozess warten. Beim Wachwechsel versuchen sie, ehemalige Bandenmitglieder zu ihrer Befreiung zu überreden, doch diese scheuen das Risiko. Die Pschelawods haben nun große Schwierigkeiten, in Ouvenmas eingelassen zu werden. Derja hat inzwischen Teile von Malitjas Seffer Manich entziffert, verhört die Gefangenen und erkennt, dass sie sich mit Raduschka einigen muss, um vom Honig des Kaiserschwarms zu profitieren. Dafür braucht sie den Schleier. Sie schickt Odil als Boten zu den Pschelawods, der Raduschka freies Geleit zusichert, und bricht mit der Fürstengarde auf, um den Schleier zu konfiszieren.

DER LETZTE DIEBSTAHL

Dramaturgie: Diese augenzwinkernde Szene kann sich ergeben, wenn die Helden entscheiden, sich den Schleier stehlen zu lassen und dem Dieb heimlich zu folgen. Wägen Sie die zu diesem Zeitpunkt wahrscheinliche Anzahl von Verfolgern ab und fahren Sie mit dem Kapitel **Hinterher!** (Seite 75) fort.

Hintergrund: Beim buchstäblich letzten Versuch verkleidet sich *Zachaschek Pschelawod* als Held.

Szene: Mitten in Ouvenmas spricht Zachaschek einen Helden an und behauptet, er sei sein verschollener Bruder Alrik und hätte zufällig vom Aufenthalt der Helden in Ouvenmas und dem Schleier gehört. Er benötige diesen als Leihgabe für sich selbst und seine Gefährtin, die Amazone und Magiedilettantin Xaida. Durch gemeinsame Nächte im Schlafsack seien beide von Ungeziefer befallen.

Aus Pferdehaar hat er sich eine Perücke gebastelt, seinen Bart hat er mit Henna gefärbt, auf dem Kopf trägt er einen Flügelhelm, seinen muskulösen Oberkörper trägt er unbedeckt und hat ihn eingölt. An einem Gurt mit riesiger Schnalle schleppt er auf dem Rücken ein mächtiges Barbarenschwert und um den Hals ein Amulett aus dem Zahn irgendeines Raubtiers. Sollten Sie diesen Aufzug als übertrieben empfinden, wird Zachaschek sehr plump versuchen, das Aussehen eines besonders exotisch aussehenden Helden zu imitieren.

Folgen: Um den Schleier von der Torwache unbemerkt aus der Stadt zu bringen, übergibt Zachaschek den Schleier nachts an den Knüppeldammgrafen Schorkin. Dieser näht den Schleier in ein Stück Leder ein und reicht es an den Abdecker *Lonnert Schlamsky* (21, glatzköpfig, Raubtiergeruch) weiter, der seine Fracht zwischen den Knochen verendeter Rinder und Pferde aus der Stadt und zu einem geheimen Treffpunkt transportiert, wo Raduschka und Malitja ihn bereits erwarten.

FREIE SZENEN

Diese Szenen dienen der Ablenkung Ihrer Spieler vom Hauptplot, zur Sympathienlenkung und zur Informationsvergabe. Setzen Sie sie nach Belieben ein, um die Handlung in Gang zu halten. Beachten Sie dabei die Hinweise zur *Dramaturgie* und geizen Sie nicht mit wahren wie auch frei erfundenen *Informationen*.

WACKELKANDIDAT

Dramaturgie: Mit dieser Szene können Sie verhindern, dass der Schleier in einem wirklich sicheren Versteck bleibt.

Hintergrund: Wippflügler sieht sich gern in der Rolle des selbstlosen Mäzens, trotzdem fällt es ihm schwer, sich von seinem Schleier zu trennen.

Szenen: Wippflügler sucht in Geschäften und bei den Gotowitschs nach „Substituten wider das Geziefer“, genauer gesagt: Moskitonetzen, aromatisiertem Rauchwerk, übelriechenden Tink-

turen und so weiter. Immer wieder will er sein Werk „noch einmal in Händen halten“. Gestalten Sie, wenn Sie wollen, Wippflüglers Verhältnis zu dem Schleier ähnlich innig wie zu einer Kuscheldecke, sodass es Ihre Helden viel Mühe kostet, ihn von einem sichereren Verwahrungsort als seinem Hotelbett zu überzeugen.

WAS MALITJA WEIß

Dramaturgie: Die Helden erhalten Informationen über den Schleier von den Gotowitschs.

Hintergrund: Irgendwann werden die Helden bei den Gotowitschs nachfragen, was es mit den Diebstählen auf sich hat. Muhme Karajka hat eine vage Vorstellung von der Tradition, Lechandra kennt die genauen Umstände, redet aber nicht; Malitja weiß als Einzige um den Standort des Kaiserstocks.



Informationen: Malitja wird freundlich lächelnd vieldeutige Antworten geben und gegebenenfalls auch die Auskunft verweigern. Sie ist der Meinung, dass die Tradition heilig ist und niemanden außer den eingeweihten Zibiljas etwas angeht. Erst im Kapitel *Bringt es zuende* spricht sie wirklich offen. Mögliche Antworten sind bis dahin:

- Die Pschelawods sind schon immer gierig gewesen. Das ist bei den Reichen eben so.
- Raduschka weiß was sie will, und die Männer liegen ihr zu Füßen.
- Natürlich bespreche ich mit Raduschka Geheimnisse. Tun eure Weisen das nicht?
- Das ist eine alte Geschichte, und alte Geschichten sind selten wahr. Das gilt besonders, wenn sie nicht aufgeschrieben werden.
- Die Tradition ist heilig. Niemand darf sie verändern.

VON DER INSPIRATION

Dramaturgie: Während ihrer Nachforschungen begegnen die Helden immer wieder den Künstlern, die sich bis zur Ankunft Tsadans von Norburg die Zeit vertreiben. Auf der Suche nach Inspiration erstellen sie Skizzen und Bilder. Hier können Sie auch eine Gruppendynamik schildern, die Jenoras Neigung verdeutlicht, sich von ihnen zu trennen.

Szenen:

- Bei Verfolgungen werden die Künstler umgerannt und der Inhalt ihrer Farbtöpfe auf ihnen und der Straße verteilt.
- In Streitgesprächen oder peinlichen Situationen können Helden von ihnen gebeten werden, diese Position zu halten, weil eine Skizze noch nicht fertig sei.
- Das Aufscheuchen eines Aktmodells erregt öffentliches Ärgernis.

HEILIGTÜMER

Dramaturgie: Setzen Sie diese Szene zur Ablenkung nach der Szene *Herrenbesuch* ein.

Szene: Die Helden beobachten nachts einen Lichtschein in der Schneiderei Borschkin, die eigentlich verschlossen sein müsste. Sie erwischen Mika bei dem Versuch, Jenoras "Nivesin" zu stehlen.

Hintergrund: Mika hat seine Gänse beim Würfeln verloren. Weil er jetzt kein Göttingenbild mehr bezahlen kann, will er die großformatige *Nivesin* stehlen, nach Hintersjepengurken bringen und seinen Vater davon überzeugen, dass die abgebildete Schönheit eine Göttin darstellt. Er glaubt, dass dieser die verlangte Summe im Nachhinein sicher aufbringen wird, und bei genauerer Nachfrage stellt sich heraus, dass Mika keine genaue Vorstellung davon hat, wie viel welche Münzen wert sind.

DAS MODELL

Dramaturgie: Diese Szene dient der Unterhaltung und der Sympathienlenkung für die Grafengarde und gegen den Grafen.

Szene: Ljasew von Utzbinnen lässt sich wieder durch die

Stadt tragen. In seiner Eskorte (GG) marschiert auch Agnete Wolfheimer. Die Helden beobachten, wie der Graf die errötende Gardistin in seine Sänfte bittet. Mummisky stellt sich dem entgegen, indem er Agnete zur ausgiebigen Personenkontrolle bei den Helden und eventuell anwesenden Gotowitschs schickt, bevor aus der Bitte ein Befehl wird. Die Gardistin durchsucht die Helden voller Verlegenheit. Hierbei fällt ihnen auf, dass Agnete Jenoras *Nivesin* sehr ähnlich sieht. Tatsächlich hat sie für das Bild Modell gestanden und schämt sich jetzt. Als der kitzelige Wippflügler durchsucht wird, erzählt er Agnete flüsternd und mit verschwörerischem Gesichtsausdruck von seinem Plan für die Vernissage. Tatsächlich will er sie trösten, doch Agnete erbleicht und kehrt zügig zur Eskorte zurück.

RAHJAS FREUDEN

Dramaturgie: Setzen Sie diese Szene erst dann ein, wenn Derja mindestens einen Tag im Besitz von Lechandras Seffer Manich ist. Es dient neben der Informationsvergabe auch der Zeichnung der fürstlichen Brüder und deren Beziehung zu Derja.

Szene: Unweit des Tsa-Tempels treffen die Helden Wlaselgo und seinen Bruder Dunjew. Der Fürst will mit den vermeintlich kunstbeflissenen Helden plaudern, als die Bordellbesitzerin *Salka Treschanzig* (46, streng gebundene Haare, raue Stimme) den graubärtigen *Lexej Gotowitsch* (58, sehr große Ohrringe) von ihrem Rausschmeißer vor die Tür setzen lässt, weil sie glaubt, dass Lexej ihr Ungeziefer einschleppt.

Auf Dunjews Frage, was der Mann denn da drin wollte, wird er mit hilflosen Bemerkungen abgespeist, und so liegt es an (rahjagläubigen) Helden, dem geistig behinderten Thronfolger die Funktion eines Bordells zu erklären. Als Dunjew besonderes Interesse an diesen Dingen bekundet und "auch mitmachen" will, vertröstet ihn Wlaselgo mit den Worten: "Warte mal ab, bis Tante Derja dir diese Medizin gemacht hat ..."

Hintergrund: Derja hat sich von Wlaselgo Befehlsgewalt über die Fürstenwache ausgebeten. Da sie mittlerweile aus dem Seffer Manich einige Rückschlüsse über die Kaiserbienen und ihren Zweck ziehen konnte, hat sie Wlaselgo durch die Aussicht auf ein potentes Heilmittel für Dunjew seine Zustimmung abgerungen. Über ihre genauen Pläne weiß Wlaselgo nichts und hält das auch für gut so.

TÄTERRHETORIK

Dramaturgie: Darstellung einer Repressalie gegen die Gotowitschs.

Szene: Die Helden beobachten eine Schlägerei zwischen *Fogutil Gotowitsch* (24, schwächling) und *Tannjew Brinnski* (22, bullig). Sie können versuchen einzugreifen oder das Auftauchen der Fürstengarde abwarten, die bald erscheint. Tannjew behauptet, Fogutil habe seine Mutter (bei genauerem Nachfragen auch: den Fürsten) beleidigt.

Hintergrund: In Wahrheit hat Tannjew Fogutil angerempelt und nach einem kurzen Streit zugeschlagen. Von Müttern oder Fürsten war gar nicht die Rede.

Folgen: Wenn die Helden nichts unternehmen, wird Fogutil verhaftet.



RETTEN IN DER NOT

Dramaturgie: Starten Sie diese Szenen erst, nachdem die Spieler das Prinzip der Pschelowodschen Diebstähle durchschaut zu haben glauben, um mit Firutin weitere Verwirrung zu stiften. In diesem Nebenstrang erregen die Gotowitschs notgedrungen die Aufmerksamkeit des Grafen Ljasew und binden den Helden unfreiwillig einen Spion und weiteren Konkurrenten ans Bein.

Szene 1: Auf dem Marktplatz ruft *Umreihe* (FG) zur vollen Stunde. *Yakjew* (FG) ergänzt den Norbarden-Zusatz. Daraufhin werden sie von einigen Bürgern bedrängt, dass nun endlich hart durchgegriffen werden müsse und auch "die Schlangendiener in unseren Mauern endlich einen Tritt in den Hintern" verdienen. Die Menge steigert sich immer weiter in ihren Hass hinein, die beiden Gardisten sind völlig überfordert. Sollten die Helden nicht eingreifen, wird die hinzukommende Weibelin Valck sie dazu auffordern und beherzt voranschreiten, was ein gewalttätiges Ende der Szene verhindert.

Folgen: Trotzdem wird die Wagenburg der Gotowitschs fortan von hasserfüllten Ouenmasern belauert, sodass sich niemand mehr heraus traut.

Szene 2: *Fogutil Gotowitsch* schleicht sich im Schutz der Nacht zu den Helden und wird vermutlich für einen weiteren Dieb gehalten. Tatsächlich überbringt er ein Hilfesuch: Muhme Karajka erbittet die Unterstützung des Grafen Ljasew von Utzbinnen, um ihre Leute sicher aus der Stadt herausbringen zu können. Zur Übermittlung dieser Nachricht hofft sie auf die Hilfe der Helden, auch wenn sie wenig zahlen kann.

Szene 3: Als die Helden auf Ouenstam eintreffen, sofern sie Karajkas Bitte Folge leisten, kommt ihnen Raduschka Pschelowod entgegen, die vorher beim Grafen war. Einen Übergriff auf sie verhindern gegebenenfalls die Burgwachen. Die Helden werden von Ljasew schnell vorgelassen und der Graf gibt sich höflich, zuvorkommend und äußerst besorgt um das Schicksal der Gotowitschs. Er schickt den Helden sogar seinen Bevollmächtigten Firutin von Quelldunkel-Walserwacht mit, der sie "in jeder Hinsicht unterstützen" soll.

Hintergrund: Da Raduschkas Leute immer schwerer Zugang zur Stadt erhalten und sich die Diebstähle als ineffektiv erwiesen haben, hat die Zibilja Ljasew mit einigen Informationen geködert und ihm einen Anteil des heilsamen Honigs in Aussicht gestellt, wenn er ihr behilflich ist, den Schleier zu besorgen. **Folgen:** Firutin wird nicht mehr von der Seite der Helden weichen, möglichst viele Informationen sammeln und im richtigen Moment versuchen, den maximalen Gewinn für Ljasew herauszuholen.

Szene 4: Auf Firutins Befehl werden die Gotowitschs, unter Bewachung der Grafengarde und üblen Schmähungen der Ouenmäser, aus der Stadt geführt. Am Stadttor entspinnt sich ein weiterer Konflikt zwischen Grafen- und Fürstenwache, und die entstehende Keilerei nutzen wiederum einige Ouenmäser, um ihr Mütchen an den Gotowitschs zu kühlen – Zeit für Helden!

DRAUßEN!

Dramaturgie: Mit dieser Szene können Sie die Handlung strecken, wenn die Gotowitschs Ouenmas verlassen haben, aber den Helden noch wichtige Informationen fehlen. Es ist für die Szene notwendig, dass die Helden die Wagenburg beobachten.

Szene: Nachdem die Gotowitschs die Stadt verlassen haben, werden ihre Kaleschkas in die Wagenburg der Pschelowods integriert. Einige Stunden danach bricht Malitja mit einem halbverhungerten Ochsen in Richtung Sumpf auf.

Hintergrund: Innerhalb der vergrößerten Wagenburg will Malitja nun mit den Vorbereitungen für das Ritual *Gnade der Kaiserin* beginnen. Doch Raduschka weigert sich, das Ritual durchzuführen, solange sie den Schleier nicht hat. Sie versucht Malitja von einem Bruch der Tradition zu überzeugen. Da die Kaiserbienen durch die entstandene Verzögerung bereits am Verhungern sind, will Malitja sie mit der Lebenskraft des Ochsen über Wasser halten.

KÜNSTLERPECH

Dramaturgie: Jenora beschließt, den Schleier zur Malerkolonie zu bringen und ihn dort in den Sümpfen zu verstecken, um der Aufregung und den Diebstählen ein Ende zu machen. Das Interesse der Fürstengardisten für den Schleier wird verschärft.

Szene 1: Gemeinsam mit Fredo und Nassja fordert Jenora den Schleier von Wippflügler, "um diesem Trauerspiel ein Ende zu machen" und weil sie ihn ja praktisch schon als ihr Eigentum betrachten kann. Wippflügler stimmt nach langen Diskussionen zu und die Helden können entscheiden, ob sie die Künstler begleiten wollen.

Szene 2: Die Künstler werden am Stadttor durchsucht und von zwei Fürstengardisten wegen Diebstahls verhaftet. Diese glauben, mit dem Schleier als Kammerjäger in Festum viel Geld machen zu können, "zumal es den Festumern ja eh ein Dorn im Auge ist, dass sich bei denen die Goblins um das Ungeziefer kümmern". Sie bitten Weibelin Valck um ihre Entlassung. Erst Wippflüglers Anwesenheit kann Klarheit in die Sache bringen.

Folgen: Die Freilassung der drei Künstler gerät in Vergessenheit, wenn die Helden nicht darauf bestehen, sie mitzunehmen.

WAS FREDO WEIß

Dramaturgie: Durch diese Szene können die Helden auch ohne Hilfe der Zibiljas den Kaiserstock finden. Für Jannes Motivation ist es vorteilhaft, wenn Firutin die Helden bereits begleitet (oder, sofern sie ihn loswerden wollten, verfolgt). Starten Sie es möglichst erst nach der Szene *Künstlerpech*.

Hintergrund: Fredos Darstellung der "Sumu, verkehrt" ist direkt durch den Kaiserstock inspiriert. Wenn die Helden ihn darauf ansprechen, gibt er bereitwillig und ausschweifend Auskunft: Bei einer Wanderung durch den Sumpf fand er zufällig einen "toten Erdkreis mit einem goldenen Berg in der Mitte". Er berichtet von merkwürdigen Visionen an diesem Ort, spielt die Begebenheit aber herunter, weil er damals von allerlei Drogen berauscht war und das Gift von Insektenstichen



wahrscheinlich zu merkwürdigen Wechselwirkungen führte. Der goldene Berg könnte seiner Ansicht nach auch einfach ein gelb blühender Strauch gewesen sein.

Szene: Fredo erklärt sich bereit, die Helden an die bewusste Stelle zu führen. Wippflügler weigert sich, die Helden in den Sumpf zu begleiten, weil er das dortige Ungeziefer fürchtet. Auch die Herausgabe des Schleiers lehnt er wegen der schlechten Erfahrungen mit den Künstlern ab. Fredo ist allerdings ein äußerst unzuverlässiger Führer, und als er sich verirrt, behauptet er, den Weg nur bei der erneuter Einnahme von Drogen finden zu können – die er auch zufällig mit sich führt. Wenn die Helden dies zulassen, ist mit Fredo allerdings gar nichts mehr anzufangen, es sei denn, sie erzählen ihm seine eigene Geschichte von der Bienenkaiserin. Auf diesem Weg können sie vielleicht doch noch, wenn auch eher zufällig, auf den Kaiserstock treffen und bekommen die ganze Gefährlichkeit seiner Bewohner zu spüren.

Folgen: Auf dem Rückweg begegnen die Helden wieder den *Wölfen vom Mahrenholz* und wecken Jannes Neugier, insbesondere im Zusammenhang mit Firutin, den sie am liebsten gleich lynchen will. Wenn sich die Helden aus dem Staub machen, postiert Janne zwei Späher vor der Stadt, die ihr Auffälligkeiten melden.

Helden, die von den Kaiserbienen gestochen wurden, erleiden in der Nacht durch deren Gift Fieberträume:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Demütig stehst du im sechseckigen Thronsaal der Kaiserin. Die Wachen mustern dich argwöhnisch. Du kannst kaum gerade stehen, als du zu ihr vortrittst. Aus unergründlichen Augen mustert dich deine Herrin. Sie beugt sich zu dir und küsst dich, wie sie ihre Leute zu küssen pflegt. In euren Mündern vermischen sich die Säfte. Du schmeckst ihren Befehl, den du nicht in Worte zu fassen brauchst. Du brichst auf zur Jagd.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du stehst am Eingang des goldenen Kaiserpalastes. Du blickst auf die Männer, die hier ein- und ausgehen. Lange werden sie nicht mehr leben. Du tanzst. Du wirst verstanden. Der Befehl deiner Kaiserin rauscht noch immer durch deinen Körper, an dem der Hunger nagt. Der ewige, gnadenlose Hunger. Dann fliegst du los. Du schwebst über totes Land, suchst nach Beute. Du fliegst weiter, und mit dir tausend andere. Stundenlang. Hungrig. Bis ihr die Grenze erreicht. Zwei große Wesen erwarten euch. Ihr werdet ihr Fleisch nach Hause bringen. Euer Volk retten. Doch ihr kommt nicht weiter. Euer Heim zwingt euch zurück. Hungrig. Verzweifelt.

GERÜCHTE

Je mehr Diebstähle geschehen, um so mehr wird in Ouveumas auch darüber geredet. Die Helden bekommen ihre eigenen Erlebnisse von Wirten, Handwerkern, bewundernden Kindern

und schwärmenden Jugendlichen in den wildesten Variationen berichtet. Fabulieren Sie nach Herzenslust über die folgenden, allesamt unwahren Behauptungen.

- Die Norbarden haben von einem Kobold in den Sümpfen ein magisches Bärenfell gestohlen, bei dem der Bär innen nachwächst und regelmäßig geschlachtet werden kann. Fürst Wlaselgo will das Bärenfell konfiszieren lassen, um die Armen mit Bärenfleisch zu versorgen.

- Ein verrückter Magier aus Festum will die Malerkolonie kaufen. Wahrscheinlich wird er dort düstere Experimente machen. Die Norbarden vor der Stadt haben ihn aber überboten, weil sie in die Kolonie einziehen wollen. Die haben ja sonst kein Zuhause. Jetzt hetzt der Magier gegen die Norbarden, die Künstler natürlich auch. Die Hofmagierin ist übrigens in ihn verliebt und neckt ihn, weil er ihr keine Aufmerksamkeit schenkt.

- Graf Ljasew hat eine Belohnung von drei Batzen für denjenigen ausgesetzt, der die meisten Hornissen auf einmal fangen kann. Der Grund dafür ist, dass die Bienen heuer viele Feinde haben und er sich um die Honigernte sorgt.

KONFISKAZIA!

Dramaturgie: Eine Demonstration der Macht und Skrupellosigkeit Derjas. Diese Szenen finden nach der *Hinterhalt*-Szene statt. Die Helden können auf die Spur der Vergangenheit Wlaselgos kommen und eine Zusammenarbeit von Derja und Raduschka verhindern.

Szene 1: Wippflügler wird von Derja Jataneff aufgesucht, die in Begleitung der Fürstengarde den Schleier beschlagnahmt. Sie behauptet, das Artefakt störe den öffentlichen Frieden in der Stadt. Nehmen Sie den Helden den Schleier auf jeden Fall ab, verdeutlichen Sie aber die Willkür, mit der Derja hierbei vorgeht.

Szene 2: Wenn die Helden oder Wippflügler sich bei Wlaselgo beschwerten, bricht dieser sofort zum ehemaligen Fürstenpalast auf, um Derja und die Gardisten zur Rede zu stellen. Dort angekommen, erscheint Raduschka mit den im Kapitel *Hinterhalt* inhaftierten Pschelawods. Derja hat diese gerade freigelassen. Wlaselgo empört sich und spricht von Amtsmissbrauch, doch die Magierin bittet ihn um ein Gespräch unter vier Augen. Die Helden können erlauschen, dass Derja die versprochene Medizin für Wlaselgos Bruder Dunjew nur im Austausch gegen die Gefangenen besorgen kann. Sie beruft sich außerdem auf ihre und Wlaselgos gemeinsame Räubervergangenheit: Man sei sich doch einig, dass ein kleiner Rechtsbruch für einen guten Zweck manchmal nötig ist – so wie in den "alten Zeiten bei Janne". Schließlich kann sie den Fürsten überzeugen, der daraufhin sichtlich verlegen vor die Helden tritt und ihnen versichert, dass alles seine Ordnung habe und Wippflügler seinen Besitz zurückerhalten werde, sobald es das laufende Verfahren zuließe.

Hintergrund: Raduschka und *Heroschek Pschelawod* sind Derjas Boten in die Stadt gefolgt, um mit der Magierin zu verhandeln. Die Zibilja erkaufte die Freilassung ihrer



Leute mit dem Versprechen, Derja den Standort des Kaiserschwarms verraten zu können, sobald sie ihn von Malitja erfährt. Als Pfand soll Derja den Schleier behalten und ihn gegen diese Information tauschen. Tatsächlich hat aber keine der beiden Frauen vor, sich an die Abmachung zu halten: Raduschka verlässt die Stadt und beauftragt Heroschek, den Schleier zu stehlen; Derja wiederum will heimlich den Zibiljas zum Kaiserstock folgen und den Schleier für die Honigernte behalten.

Folgen: Ab sofort wird die Wagenburg der Pschelawods von Odils Bande beobachtet, die den Aufbruch der Zibiljas melden soll. Derja bringt den Schleier in den umfunktionierten Tsa-Tempel, in dem sie gemeinsam mit Wlaselgo residiert. Heroschek bricht nachts dort ein.

Szene 3: Wenn die Helden sich ebenfalls als Einbrecher betätigen, können sie im Tsa-Tempel Lechandras Seffer Manich finden. Er liegt offen auf dem Katheder neben einem Stapel Blätter, die Derja mit ungelungenen Übersetzungen aus Altem Alaani vollgekritzelt hat. Eine Begegnung mit Heroschek, der kurz darauf ebenfalls einbricht, ist unumgänglich.

Der Schleier befindet sich in einer per CLAUDIBUS (5 ZFP*, 7 AsP, Variante für ZFP* Stunden) gesicherten Truhe, die jeden unbefugten Zugriff mit einem giftigen "Finger weg!" quittiert – schlimm genug, da Derja und Wlaselgo im Nebenzimmer schlafen.

Folgen: Sollten sich die Einbrecher zu ungeschickt anstellen, erwacht der Fürst, der sich aber ob seines schlechten Gewissens leicht in (geflüsterte) Diskussionen verwickeln und sie absichtlich entkommen lässt. Richten Sie es ein, dass am Ende des Fischzugs der Schleier in den Händen der Helden liegt. Ob und welche Art der Vergeltung die Hofmagierin anstrebt, bleibt Ihnen überlassen. Gegebenenfalls kann auch Heroschek als Sündenbock herhalten.

BRINGT ES ZUENDE!

Dramaturgie: Diese Szene dient als Notnagel. Setzen Sie sie ein, um das Abenteuer zu beenden, wenn Ihre Helden nicht von selbst auf eine Lösung kommen oder wenn es ihnen gelingt, Raduschka zum Einstellen der Diebstähle zu zwingen. Von Malitja können sie alle fehlenden Informationen erhalten, abgesehen vom Standort des Kaiserstocks.

Szene: Malitja schmuggelt über *Duchdo Tritonnen* (GG) eine Nachricht an die Helden, in der sie sie um ein Treffen außerhalb der Stadt ersucht. Dort bittet sie um die Herausgabe des Schleiers. Sie erklärt den Helden die Tradition um den Kaiserschwarm und Raduschkas Beweggründe für die Diebstähle. Lediglich den alten und neuen Standort des Goldenen Stocks darf sie nicht verraten. Sie betont weiterhin, dass sie mit dem Einsatz des Schleiers nicht einverstanden ist, Raduschka sich aber weigert, das Ritual durchzuführen, ohne den Schleier zu besitzen. Die Gotowitschs können es sich nicht leisten, noch mehr Tiere als Nahrung für die Bienen zu verlieren, und darum wendet sich Malitja an die Helden.

Unabhängig davon, ob sie den Schleier erhält, wird sich Malitja mit den Worten "Ich weiß, dass Ihr Euch richtig entscheidet" verabschieden. Bei einer Zustimmung der Helden hofft sie insgeheim, dass diese ihr und Raduschka zum Kaiserstock folgen und dieser den Schleier im richtigen Moment abjagen. Sollte dies misslingen, wird Malitja Raduschka erpressen, indem sie ihr mitteilt, nun auf jeden Fall zum Kaiserstock aufzubrechen und somit nicht nur ihren Tod, sondern auch das Ende der Bienenkaiserin in Kauf zu nehmen, weil sie das Ritual nicht alleine durchführen kann.

Folgen: Die im nächsten Kapitel beschriebenen Parteien werden Ouveenmas auf jeden Fall verlassen, um den Zibiljas zu folgen. Es hängt von den Entscheidungen der Helden ab, ob und an welcher Stelle sie sich an der Verfolgung beteiligen wollen.

HINTERHER

Sobald die Entscheidung zum Aufbruch getroffen wurde, ziehen sich die beiden Zibiljas für eine Stunde in eine Kaleschka zurück, um das Ritual *Gnade der Kaiserin* vorzubereiten. Danach brechen sie in den Sumpf auf. Das eigentliche Ritual wird bei Einbruch der Dunkelheit direkt an der Fluggrenze der Kaiserbienen durchgeführt, und erst dort will Raduschka den Schleier aktivieren.

Malitja knickt auf dem Weg immer wieder unauffällig Zweige ab und wählt Pfade durch matschiges Gelände, um den Helden gute Spuren zu hinterlassen. Die Wanderung durch das Moor können Sie mit weiteren Zufallsbegegnungen würzen – besonders pikant, weil Raduschka sie nicht bemerken soll und Malitjas Ablenkungsversuche früher oder später scheitern.

Diesen Spuren folgen jedoch nicht nur die Helden. Firutin wird ohnehin versuchen, sie bei all ihren Unternehmungen zu begleiten. Auch Wippflüglers Angst vor Mücken wird

möglicherweise von seiner Neugier auf das alte alhanische Artefakt überwunden. Wenn die Zibiljas aufbrechen, informieren Derjas Späher die Hofmagierin, die ihnen gemeinsam mit der Fürstengarde folgt. Dies wird wiederum den Norbarden auffallen, die ebenfalls einen Trupp Waffenträger losschicken, um ihre Zibiljas zu schützen. Sollten Jannes Späher bereits abgestellt sein, wird er die Wölfe vom Mahrenholz mittels Brandpfeilsignal verständigen, so dass sie in beliebigem Abstand den zahlreichen Spuren folgen. Schließlich wird auch die Grafengarde durch den plötzlichen Aufbruch ihrer Kollegen misstrauisch und durch Informationen von Malitjas Boten Tritonnen auf die Fährte der Zibiljas gelockt.

Die tatsächliche Anzahl Verfolgerparteien können Sie an der Aufmerksamkeit bemessen, die die Helden in Ouveenmas erregt haben, und an der Zeit, die sie für ihre Nachforschungen benötigen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dann seid ihr da. In der Ferne könnt ihr das Licht der untergehenden Sonne auf einem Bienenstock aus purem Gold blitzen sehen. Rundherum, in einem messerscharf gezogenen Kreis, liegt verdorrtes Land. Karg und schorrig, trocken und tot – mindestens eine Meile in jede Richtung. Hier ist von der prallen Vielfalt und dem Lebenshunger der Sümpfe nichts geblieben als brauner Boden. Vielstimmiges, zorniges Brummen dringt aus dem Kreis, in dem Tausende Bienen scheinbar ziellos umherschwirren. Die beiden Zibiljas verharren schweigend an der Kante. Ein dummer Sperling verirrt sich in den Kreis. Noch bevor er landen kann, stürzen sich unzählige Bienen in seinen Flug. Das Brummen schwillt an, sein Körper wird bedeckt von Bienenleibern. Wenige Augenblicke später stürzt das Tier ab. Den Boden erreicht es nicht. Malitja summt eine unbekannte Melodie, während Raduschka verschlungene Symbole in die Erde zeichnet. Das Ritual scheint noch nicht wirklich begonnen zu haben, als es hinter euch raschelt.

Nun überschlagen sich die Ereignisse. Derja will sich den Schleier von den Zibiljas (oder den Helden) zurückholen. Als es zum Kampf kommt, erscheinen die bewaffneten Norbarden auf der Bildfläche und schützen ihre Zibiljas. Wann die Grafengardisten und die Räuber eintreffen, bleibt Ihnen überlassen. Vielleicht bekämpfen sich beide schon im Vorfeld, vielleicht solidarisieren sich auch Räuber und Norbarden, wollen die Räuber Rache an den Fürstengardisten nehmen und die Grafengardisten endlich Janne dingfest machen.

Stimmen Sie die Kopfzahl der jeweiligen Kämpfer so auf die Stärke Ihrer Gruppe ab, dass ein Eingreifen der Helden eine der Seiten zum Sieg führen kann (die Kampfwerte und nähere Informationen zum Kaiserschwarm finden Sie im Anhang und im Kapitel **Die Diebe**). Wie das Abenteuer ausgeht, entscheiden die Helden.

Die folgende Liste enthält Vorschläge, welche Einzelaktionen der Konkurrenten die Ereignisse beeinflussen könnten.

- Wippflügler greift mittels NEBELWAND, AEOLITUS oder DUNKELHEIT ein.
- Janne, Firutin oder Derja nehmen eine Zibilja als Geisel, um freien Abzug und den Schleier zu erzwingen.
- Einige Kämpfer werden in die verdorrte Zone getrieben und von den Bienen angegriffen.
- Ein Sumpffloch wird zur tödlichen Falle für einen Sympathieträger unter den Gardisten.
- Im offenen Streit mit Derja enttarnt Janne deren Räuber-
vergangenheit und nennt sie bei ihrem eigentlichen Namen:
Lenija Oljanov. Voller Empörung richten sich Wippflügler und
die Grafengardisten gegen die *Wölfe*, während die Norbarden
vollkommen verwirrt sind.
- Eine der später hinzugekommenen Parteien beschießt die
Kämpfenden wahllos mit Pfeilen oder Bolzen. Plötzlich stehen
alle gegen diese Partei zusammen, um sich hinterher wieder zu
bekämpfen.
- Firutin ergattert den Schleier und flieht damit, möglicherweise
in den Flugradius der Kaiserbienen hinein, wo er binnen
kürzester Zeit ihrem Hunger zum Opfer fällt. Das Artefakt
kann nur mit Mut oder Gewitztheit geborgen werden. Ebenso
schwer wie der Ausgang der Kämpfe ist auch abzusehen, was
mit dem Schleier und dem Kaiserschwarm geschieht. Das



Ritual beansprucht in jedem Fall eine knappe Stunde Ruhe, und die Zibiljas werden dagegen sein, dass die Helden den neuen Standort erfahren. Vielleicht wollen die Helden auch den Stock unschädlich machen und ihn mit dem Schleier im Sumpf versenken oder selbst als einzige Nutznießer des heilsamen Honigs zurückbleiben. Vielleicht lassen sie aber auch die beiden Zibiljas der Tradition gemäß ziehen, mit oder ohne Schleier, und die Bienenkaiserin bleibt, was sie ist: Ein uraltes Geheimnis.

EPILOG: DER MÄZEN

Der lang ersehnte Tsadan von Norburg erreicht Ouveumas und wird mit einer Parade empfangen, bei der Wlaselgo darauf besteht, dass sie zu gleichen Teilen aus beiden Garden rekrutiert wird – oder dem, was von diesen übrig ist.

Vielleicht findet die Auktion wie geplant statt und Wippflügler setzt seinen Plan wirklich in die Tat um. Möglicherweise kauft Tsadan das Bild, und niemand wagt ihn zu überbieten, um es sich nicht mit ihm als Kunstmäzen oder der Stadt Norburg zu verderben. Somit könnte Jenora die Kolonie verlassen, vielleicht gar einem der Helden folgen. Oder aber sie begründet eine völlig neue Phase der Ouveumas Schule, die sich ausschließlich mit der Darstellung von Abwesendem beschäftigt.

In jedem Fall erhalten die Helden für das Erlebte **150 AP**, für gute Einfälle und richtiges Kombinieren bis zu **100 AP**. Für verschiedenste Interaktion können Sie pro Held noch einmal bis zu **100 AP** veranschlagen sowie **spezielle Erfahrungen** in *Menschenkenntnis*, *Gassenwissen* und *Magiekunde* sowie in *Götter/Kulte* oder *Sagen / Legenden*.

DRAMATIS PERSONAE

MAGISTER EMERITUS ALWIN K. WIPPLÜGLER

Nach über fünfzig Dienstjahren könnte man Alwin K. Wippflügler (den zweiten Vornamen hält er geheim) durchaus zum altherwürdigen Collegium der Halle des Quecksilbers zählen – würden diverse Extravaganzen nicht seinen Ruf als hervorragender Metamagier und Artefaktkundiger trüben. Er fürchtet Insekten, raucht ununterbrochen übel riechenden Knaster, um sie fern zu halten, liebt die Schönen Künste und neigt zu Überreaktionen.

Vor fünfzehn Jahren absolvierte Wippflügler ein Zweitstudium in Khunchom und eignete sich dort viel Wissen über Artefaktmagie und düstere Insektengottheiten aus grauer Vorzeit an. Nach dem Weggang Rakoriums aus Festum hat auch Wippflügler der Akademie den Rücken gekehrt und reist nun von einer kulturellen Veranstaltung zur nächsten. Derzeit beschäftigt er sich vorwiegend mit Illusionen und lebt vom Verkauf seiner Artefakte, die ihm einen relativ sorglosen Umgang mit Geld ermöglichen.

Darstellung: Imitieren Sie mit dem Mundwinkel das Saugen an einer Pfeife, reagieren sie oft übertrieben, sprechen Sie mal zu laut und mal zu leise, verwenden Sie zahlreiche Fremdwörter.

Herausragende Eigenschaften: MU 14, KL 17, CH 15; Angst vor Insekten, Neugier 7, impulsiv.

Zauber: ARCANOVI und Zauber der Halle des Quecksilbers meisterlich bis brilliant, Zauber der Drachenei-Akademie kompetent, diverse Illusionen durchschnittlich.

Schwerpunkte: Artefakte und Metamagie.

Sonderfertigkeiten: Matrixgeber, weitere nach Meisterentscheid

ZIBILJA RADUSCHKA PSCHELAWOD

Die schlanke und energiegeladene Mittzwanzigerin ist eine der jüngsten Zibiljas überhaupt und hat sich in den ersten vier Jahren ihrer Amtszeit als außergewöhnlich kluges und zielstrebiges geistiges Oberhaupt der Pschelowods erwiesen. Mit zwölf Jahren wurde das Mädchen mit den schwarzgeränderten Glutaugen von Malitja Gotowitsch auserwählt, die Tradition um den Kaiserstock fortzuführen; eine Bürde, die schwer auf Raduschkas Schultern lastet und mit der sie sich nicht abfinden will.

Sie liebt das Leben, den Rausch und die Männer, die sie mit Leichtigkeit um den Finger zu wickeln versteht. Dabei sieht sie sich als eigentliche zukünftige Anführerin der Sippe und Reformerin verstaubter Sitten. Gerade bei jungen Sippenmitgliedern ist sie deshalb äußerst beliebt und übt so in der Meschpoche erstaunlich große Macht aus.

Muhme Imja, die Raduschka als Einzige bremsen könnte, erfreut sich an deren jugendlichem Ungestüm, das zwar Brüche der Tradition bedingt, aber auch großen materiellen Nutzen verspricht.

Darstellung: Lächeln sie verschwörerisch. Verengen Sie Ihre Augen zu Schlitzern und zwinkern sie oft. Lassen Sie Ihre Stimme rau klingen. Flirten Sie und brechen Sie den Flirt ab, sobald ein Held darauf eingeht.

Herausragende Eigenschaften: CH 14, KL 14; Viertelzauberer, Gabe Prophezeien (6) Gutaussehend, Eitelkeit, Schlafstörungen I, Seffer Manich

Herausragende Talente: Kompetent in Betören, Überreden, Überzeugen; Durchschnittlich in Menschenkenntnis, Geschichtswissen, Heilkunde Seele, Schriftlicher Ausdruck



ZIBILJA MALITJA GOTOWITSCH

Etwa achtzig Sommer hat die weise Zibilja der Gotowitschs schon gesehen, und wenn sie spricht, scheint ihr durchfurchtes Gesicht zu knittern wie ein Faltpapierdrache. Ein Leben in Armut und für die Tradition hat sie gezeichnet: Sie wirkt asketisch, beinahe durchsichtig, ihr Rücken ist gebeugt.

Malitja war ihr Leben lang Hüterin der Kaiserbienen und ihrer Geheimnisse und lehnt jeden Bruch mit der Tradition ab. Ihre Kenntnisse auf magischem wie geschichtlichem Gebiet sind enorm, sie käme jedoch nie auf den Gedanken, diese außerhalb ihres Aufgabenbereichs als Zibilja einzusetzen oder statt ihrer höchstens mittelmäßig begabten Schülerin *Lechandra* eine fähigere Nachfolgerin von außerhalb der Sippe zu bestimmen.

Darstellung: Ziehen Sie den Kopf ein. Sprechen Sie wenig, und wenn, dann mit brüchiger Stimme. Hören Sie genau zu und bewegen Sie sich langsam.

Herausragende Eigenschaften: KL 16, CH 14, IN 17; Viertelzauberin, Gabe Prophezeien (14), Gutes Gedächtnis, Schlafstörungen I, Seffer Manich.

Herausragende Talente: Meisterlich in Menschenkenntnis, Götter/Kulte, Magiekunde, Sagen/Legenden, Heilkunde Seele, Ritualkenntnis; Kompetent in Schriftlicher Ausdruck, Überzeugen, Malen/Zeichnen

HOFMAGIERIN DERJA JATANEFF

Die dralle Norbardin heißt in Wirklichkeit Lenija Oljanov und war Scholarin der Gildenmagie in Riva und Festum. Im dortigen Hesindedorf kam sie mit demokratischem Gedankengut in Berührung und verfasste das Traktat *Wider Zinswucher und Lohnsklaverei*, das Rakorium Muntagonus zwang, sie der Akademie zu verweisen.

Lenija stieß zufällig zu den *Wölfen vom Mahrenholz*, stieg bald zur wichtigsten Strategin der Bande auf und versuchte dort, ihre Utopie einer "freien Gemeinschaft von wahrhaft Freien" umzusetzen – auf Grund der komplexen theoretischen Grundlage mit mäßigem Erfolg. Lediglich ihrem Geliebten Wlaselgo konnte sie ihre Ideen nahe bringen, und voller Vorfriede begann sie ihr neues Amt als Hofmagierin unter dem Namen Derja Jataneff im Dienste des vormals verhassten Ouvenmaser Wappens – um wieder enttäuscht zu werden: Derja verübelt Wlaselgo die in seinem Amt notwendigen Kompromisse. Durch ihre Begeisterung für epochale Veränderungen und ihre Faszination für "die gleichmacherischen Möglichkeiten des Borbaradianismus" ist die sympathische Mittvierzigerin keineswegs so harmlos, wie sie auf den ersten Blick erscheint.

Darstellung: Setzen Sie beim Sprechen (zu lange) Kunstpausen. Bewegen Sie Ihren Kopf ruckartig. Geben Sie sich engagiert und gestikulieren Sie. Drohen Sie notfalls.

Herausragende Eigenschaften: MU 14 KL 17, IN 15; Vollzauberer, Neugier 7, Jähzorn 7, Gesucht I, impulsiv

Herausragende Talente: Meisterlich in Geschichtswissen, Magiekunde, Kompetent in Stäbe, Kriegskunst, Überreden, Überzeugen, Philosophie
Herausragende Zauber: Meisterlich in FORAMEN, BALSAM, ODEM, BLITZ;

Kompetent in AEOLITUS, FLIM FLAM, GARDIANUM, KAMPFZAUBER STÖREN, BANNBALADIN, ANALYS, ADLERAUG, PENETRIZZEL, DUPLICATUS, FULMINICTUS

Sonderfertigkeiten: Waldkundig, defensiver Kampfstil; magische nach Meisterentscheid

FIRUTIN VON QUELLDUNKEL-WALSERWACHT

Ein kurzgeschorener Rotschopf krönt das sommersprossige Gesicht von Ljasews 24jährigem Lakai. Firutin dient dem Grafen als Spitzel und Mietling für spezielle Aufgaben. Er besuchte einst die Kavalierschule in Festum, geriet dort aber zunehmend in schlechte Gesellschaft, bis sein Vater ihn verheiratete und so zurück nach Sewerien zwang. Als seine verhasste Frau von Uriels Zug erschlagen wurde, floh er, relativ erleichtert, nach Ouvenmas. Auf dem Weg dorthin tötete Jannes Bande (versehentlich, so glauben viele) Firutins einzigen Sohn. Seit er unter Wlaselgos Leuten die Mörder wieder erkannt hat, hasst der Ostsewerier den Fürsten zutiefst, und auch wenn der Graf Firutins Loyalität teuer erkaufen muss, bleibt sie doch unverbrüchlich.

Darstellung: Geben Sie sich übertrieben freundlich und locker. Lächeln Sie. Schütteln Sie Ihren Spielern die Hände, zu oft, aber nicht zu fest. Lächeln Sie. Seien Sie witzig und biedern Sie sich an. Lächeln Sie.

Herausragende Eigenschaften: MU 13, KL 12, CH 14; Flink, Goldgier 7, Verbindungen zur Ouvenmaser 'Unterwelt'

Herausragende Talente: Meisterlich in Überreden (Lügen), Säbel; Kompetent in Menschenkenntnis, Etikette, Schleichen, Gassenwissen, Taschendiebstahl

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis: Ouvenmas, Meister der Improvisation, diverse Kampffertigkeiten

FÜRST WLASELGO VON OUVENSTAM

Der Vormund und jüngere Bruder des schwachsinnigen Ouvenmaser Thronfolgers Dunjew wurde als Kind von den Räubern vom Mahrenholz entführt und kehrte im Sommer 1029 BF zurück, um sein Erbe einzufordern. Er behauptete, jahrelang das Gedächtnis verloren zu haben, entmachtete Graf Ljasew, ernannte den Knüppeldammgrafen Sjepensen zum Stadtmeister, Derja Jataneff zur Hofmagierin und einen Haufen Gesindel zur Fürstengarde. Beim Volk gilt er als gerechter und gütiger Neuerer, wenn auch viele Zweifel haben, dass er sich langfristig gegen den Grafen durchsetzen kann.

Tatsächlich war er jahrelang Mitglied von Jannes Räuberbande. Im Streit verließen er und Derja in besagtem Sommer die Bande und arbeiten seitdem an der Rückeroberung der Stadt. Das Verhältnis zu Derja ist inzwischen merklich abgekühlt; innerlich fürchtet Wlaselgo ihre Leidenschaft und Zerstörungslust. Neben ihr zieht er nur Stadtmeister Sjepensen ins Vertrauen. Einige Fürstengardisten wissen von seiner Vergangenheit – und schweigen.

Darstellung: Nicken Sie begeistert und signalisieren Sie Ihr Zuhören mit vielen halblauten Zustimmungen, während Ihr Gegenüber noch redet. Verwenden Sie die Ausdrücke "Wenn



wir jetzt gemeinsam ...", "... das Beste für alle", "... müssen wir zusammenstehen." Verschaffen Sie sich notfalls mit einem gebrüllten Wort Gehör, um dann normal fortzufahren.

Siehe auch **Bär 157f**.

GRAF LJASEW VON УТЗЫПНЕН-ОУВЕНМАС

Der zierliche Mann mit dem übergroßen Kopf und den schweren Tränensäcken, der im Bürgerkrieg auf notmärkischer Seite focht, nutzte jahrelang seine Position als Kanzler und Regent von Ouvenmas, um das Volk auszupressen und seine Macht zu vergrößern. Maßlosigkeit bei höfischen Banketten, Matressenwirtschaft und Gepränge ließen sein Vermögen bald dahinschmelzen. Mitten in der finanziellen Misere entthob die Geweihtenschaft Ljasew seines Amtes zu Gunsten Wlaselgos.

Heute lebt der Graf in vergehender Pracht auf Burg Ouvenstam, und nur seiner Schläue und Skrupellosigkeit ist es zu verdanken, dass er bis heute die Hälfte der Stadt Ouvenmas unter seiner Knute halten kann. Aus der Angst, Ljasew könne Wlaselgo eines Tages vertreiben und erneut herrschen, lassen sich viele zwielichtige Gestalten in der Stadt von ihm, oftmals vertreten durch Firutin, als Handlanger benutzen. Es ist bereits einige Male vorgekommen, dass Hauptmann Mummsky inhaftierte Schurken auf Ljasews Befehl hin laufen lassen musste. Bornische Adlige kann er als neu ernannter Wappenkönig (**Bär 39**) unter enormen Druck setzen.

Darstellung: Sprechen Sie laut und machen Sie ausladende Gesten. Legen Sie viel Energie in Ihren Ausdruck, wählen Sie ihre Worte aber vorsichtig und formulieren Sie vage.

ЈЕНОРА ЧИПАСКИ

Die heute knapp dreißigjährige Jenora stieß kurz vor dem Tod Tsaianes von Ouvenstam zur Malerkolonie. Trotz schwindender Nachfrage ist es der bleichen Halbelfe mit dem dreckigblonden glatten Haar und den großen blassblauen Augen gelungen, sich in der Umgebung einen Ruf als begabte Malerin von Adligenporträts und Göttinnenbildchen zu erarbeiten. Mit ihrem Verdienst hält sie nicht nur sich, sondern auch die weniger erfolgreichen Künstler der Kolonie über Wasser, sucht aber nach einer Möglichkeit, den Sumpf zu verlassen.

Darstellung: Starren Sie Ihren Spielern etwas zu lange in die Augen; lassen Sie Ihre Stimme sanft klingen, sprechen Sie mit leichtem Singsang und untermalen Sie Ihre Worte mit geführten Bewegungen einer Hand mit abgespreizten Fingern.

DIE PSCHELAWODS

Mit nicht weniger als 14 Kaleschkas und über 100 Sippenmitgliedern zählen die Pschelowods zu den größten und reichsten Meschpochen des Bornlandes. Ihre Ochsen- und Pferdegespanne beherbergen Werkstätten und Warenlager, die die Infrastruktur der meisten bornischen Dörfer in den Schatten stellen. Durch zahlreiche Eingeherrtete aus den verschiedensten Sippen haben sie Beziehungen im gesamten aventurischen Nordosten, die sie auch zu nutzen wissen.

Neben hochwertigen und oftmals abwegig erscheinenden Krämerwaren sind Bienen und deren Produkte Honig, Wachs, Met usw. eine wichtige Einnahmequelle.

In der Regel haben die (oftmals auch bei ihnen verschuldeten) Bronnjaren der schieren Masse der Pschelowods wenig entgegenzusetzen. Mit dem Erstarken des Freibundes sind aber auch für sie die Zeiten rauer geworden. *Muhme Imja* zog die Konsequenz und bereitet ihre Sippe behutsam darauf vor, in Zukunft auch mit handfesteren Mitteln als Geldverleih, geschickten Handelsabkommen, gelegentlichem Hokuspokus und kleinen Betrügereien über die Runden zu kommen. Sie arrangierte Heiraten mit Männern aus Jannes Räuberbande, denen der Ruf vorausging, für eine gerechte Sache zu kämpfen. Die Räuber haben sich gut in die Gemeinschaft eingegliedert, und neben ihren Fähigkeiten erinnern nur noch die Wolfstätowierungen auf ihren Handgelenken an ihre von Raub und Gewalt geprägte Vergangenheit.

Darstellung: Betonen Sie Zeichen für Wohlstand wie kräftigen Körperbau, gepflegte Kleidung und Wohnwagen sowie vielerlei unterschiedliche Handelsgüter. Stellen Sie vitales Familienleben mit vielen Kindern und wenigen Alten dar, beschreiben Sie gackerndes wie muhendes Vieh und erwähnen Sie gelegentlich Schlangen, die Ratten und Mäuse jagen. Benutzen Sie bisweilen die Klischees gieriger und hinterlistiger Norbarden und paaren Sie dies mit eitler Zurschaustellung des eigenen Reichtums, wenn die Pschelowods Gefahr laufen, zu sympathisch zu wirken.

DIE GOTOWITSCHS

Die kleine Meschpoche besitzt sieben Wagen und umfasst etwa vierzig Personen. Ihre Handelsgüter sind größtenteils Felle, Nahrungsmittel, einige Werkzeuge und Kuriosa. Insgesamt sind die Geschäfte der letzten Jahre dürrig gewesen. So ist es ein Glücksfall für sie, vor den Pschelowods in Ouvenmas eingetroffen zu sein und dort mit geringem Zoll handeln zu können. Der absehbare Tod ihrer Zibilja besorgt nicht nur *Muhme Karajka* (42, graue Strähnen, herbes Gesicht), zumal Malitja mit ihren Fähigkeiten die Sippe immer wieder zu retten verstand, wenn alle Hoffnung verloren schien. Der Generalverdacht, unter den die Ouvenmaser die Norbarden im Laufe des Abenteuers stellen, schadet den Gotowitschs enorm.

Darstellung: Inszenieren Sie Sozialkitsch. Beschreiben Sie magere Gesichter mit gequältem Lächeln auf schmalen Lippen, behelfsmäßige Vorrichtungen, die seit Jahren verwendet werden, blätternde Farbe auf den Kaleschkas und gelegentlich hustende Kinder, die mit Stöcken und Steinen im Matsch spielen.

DIE GRAFENGARDE (GG)

Die 20 Mitglieder der Grafengarde sind größtenteils alt gediente Büttel, kennen die Ouvenmaser und blicken voller Misstrauen auf "das Gesindel, das die Günstlingswirtschaft des Fürsten" ihnen als Gegenüber beschert hat und mit dem sie inzwischen zahlreiche Rechnungen offen haben. Von den Bürgern werden sie respektiert und gefürchtet, weil sie seit Jahren, wenn auch schweren Herzens, die grausamen Befehle des Grafen ausführen.



Die meisten Kniffe und Ausreden sind ihnen bekannt, werden aber nicht genutzt. Die Grafengardisten achten das Gesetz und wählen im Zweifelsfall den Dienstweg. Auf ihren Rücken tragen sie den Ouvenmaser Eberkopf mit einem blauen Schildfuß. Bei Nachtpatrouillen führen sie eine Glocke mit sich, die jeweils zur vollen Stunde geläutet wird, verbunden mit dem Ruf: "Es ist die dritte (vierte usw.) Stunde und alles ist gut."

Darstellung: Die Leute von Hauptmann Mummsky verstehen sich als Speerspitze der guten Sitten in einer Zeit der moralischen Verwahrlosung. Zwar stehen sie im Dienst eines Schurken, doch dieser ist ihrer Meinung nach nicht schlechter als andere Herrscher in Sewerien. Spielen Sie sie als redlich bemühte Polizisten, die bei allem Pragmatismus ihre Stadt lieben und versuchen, ihre Arbeit anständig zu machen, ohne Umenschen zu werden.

Einige Mitglieder:

- **Hauptmann Tamil Mummsky**, 50, grauhaarig, Alkoholiker; ermüdet, aber prinzipientreu
- **Weibel Friedjow Colk**, 45, Halbglatze, fettleibig, autoritätsgläubig
- **Weibel Morew Rübensen**, 24, gutaussehend, muskulös, charismatisch, prinzipientreu
- **Nobowsky**, 44, widerwärtig aussehend, verschlagen, goldgerig, klein
- **Agnete Wolfheimer**, 21, Halbnivesin, blond, Tierfreund, stand für Jenora Modell
- **Duchdo Tritonnen**, 27, Glatze, herausragende Körperkraft, miserable Klugheit

LeP 32	AuP 31	WS 6	MR 4	RS 4 (Kettenhemd)
Schwert: INI 9+W6	AT 14	PA 12	TP 1W+4	DK N
Hellebarde: INI 9+W6	AT 14	PA 11	TP 1W+5	DK S
Ring: INI 9+W6	AT 12	PA 13	TP 1W (A)	DK H
Armbrust: INI 9+W6	FK 16		TP 1W+6	

Sonderfertigkeiten: Waffenlos: Bornisch, Wuchtschlag, Niederwerfen, Formation, Aufmerksamkeit

Herausragende Talente: durchschnittlich bis kompetent in Menschkenntnis, Rechtskunde, Gassenwissen

Die Fürstengarde (FG)

Unter dem Kommando der Weibelin Valck, einer ehemaligen Söldnerführerin, stehen 19 Männer und Frauen, größtenteils ehemalige Räuber aus Jannes Bande, die begeistert Wlaselgo unterstützen. Der übrige Teil setzt sich aus Abenteurern verschiedenster Couleur zusammen, die durchaus mit dem Fürsten sympathisieren, aber hauptsächlich ihren eigenen Vorteil im Auge haben. Ihre größte Schwäche ist daher die permanente Angst, von ihren Kameraden übervorteilt zu werden. Der Umgangston der Fürstengardisten ist rau. Dreiste Unterstellungen werden von ihnen ebenso angewandt wie kleine spielerische Erpressungsversuche und Handgreiflichkeiten. Sobald aber Weibelin Valck auftaucht und sehr undamenhaft Befehle brüllt, sind sie auf Linie. Die Bevölkerung ist daher hin- und hergerissen zwischen den Sympathien für Wlaselgo

und Empörung über das rüpelhafte Benehmen der 'Neuen'. Valcks Gardisten tragen das Ouvenmaser Wappen ohne Schildfuß, auffällig sind ihre Lederhandschuhe, die Jannes Tätowierungen an den Handgelenken verdecken und auch im Sommer getragen werden. Bei Kontrollen werfen sie gelegentlich verstohlene Blicke auf die Handgelenke der Helden. Statt der Glocke verwenden sie eine Seemannspfeife.

Darstellung: Greifen Sie tief in die Kiste der Schurkenklischees. Beschreiben Sie Narben, Mundgeruch, fettige Haare. Machen Sie zweideutige Angebote und verwenden Sie ausländische Akzente. Prahlen Sie, auch mit Nebensächlichkeiten. Stellen Sie wüste Behauptungen auf und kontrastieren Sie diese mit schallendem Lachen.

Einige Mitglieder (ehemalige 'Wölfe' mit * markiert):

- **Weibelin Korja Valck**, 38, rothaarig, autoritär, ehemalige Söldnerführerin, prinzipientreu
- **Dubrow Kokenbrecht***, 26, einäugig, Angst vor Tauben
- **Penille Klingensfeld**, 21, schlecht verheilte Nasenbrüche, verliebt in Yakjew
- **Seyshaban ibn Nazir-al-Hashinnajan**, 33, aranischer Akzent, ebenfalls verliebt in Yakjew, gesucht in Aranen und Festum
- **Umreike Mizojew***, 40, schwarzhaarig, große Narbe im Gesicht
- **Yakjew Tulop***, 27, dunkelblond, schweigsam wegen unangenehmer Stimme

LeP 33	AuP 33	WS 7	MR 4	RS 3 (Lederrüstung)
Säbel: INI 9+W6	AT 14	PA 12	TP 1W+3	DK N
Streitax: INI 9+W6	AT 14	PA 10	TP 1W+4	DK N
Raufen: INI 9+W6	AT 13	PA 13	TP 1W (A)	DK H
Kurzbogen: INI 9+W6	FK 16		TP 1W+4	

Sonderfertigkeiten: Wald- oder Sumpfkundig; Waffenlos: Hammerfaust, Wuchtschlag, Finte, Sturmangriff, Aufmerksamkeit

Herausragende Talente: durchschnittlich bis kompetent in Überreden, Gassenwissen, Selbstbeherrschung, Sich Verstecken, Wildnisleben

Spielwerte der Kaiserbienen

Die Kaiserbienen sind Nachkommen einer magisch mutierten Bienenkönigin, die vor knapp zweitausend Jahren in einem Bienenstock aus purem Gold fixiert wurde. Sie ernähren sich von Lebenskraft, sowohl vom Theriak aus Sumus Leib als auch vom Sikaryan der Lebewesen innerhalb ihres Flugradius. Dieser ist mittels Zauberzeichen, die am Stock angebracht sind und an zibiljanische Ritualpraxis erinnern, auf eine Meile begrenzt. Kaiserbienen sind etwa doppelt so groß wie normale Bienen und haben Reißzacken an ihrem Stachel. Damit injizieren sie ein Gift, das organisches Gewebe destabilisiert. Aus den so angegriffenen Körperteilen reißen sie winzige Haut-, Fleisch-, Blut- und sogar Knochenpartikel und bringen diese in den Stock, wo sie an andere Bienen verfüttert werden. Anders als normale Bienen verlieren sie ihren Stachel dabei nicht. Schutzgewänder halten ihren Angriffen nur wenige Minuten stand. Wenn es gelingt, den Stock auszubeuten, gewinnt der



Imker eine honigartige Substanz mit grünlichem Schimmer und, je nach Qualität und Konzentration, enormer Heilkraft). Zum Zeitpunkt des Abenteuers sind die Kaiserbienen ausgehungert und stürzen sich binnen kürzester Zeit auf jedes Lebewesen in ihrer Reichweite. Wer sich ihnen ohne Schutz nähert, hat kaum Chancen, den Stock lebend zu erreichen, geschweige denn, ihn zu transportieren. Ein ARMATRUTZ schützt zwar, seine geringe Wirkungsdauer aber schränkt den Nutzen ein. Ein IGNISPHERO oder FULMINICTUS (Welle der Reinigung) kann zahlreiche Tiere töten. Alle auf diese Weise unschädlich zu machen, ist aber nur direkt am Stock möglich, und auch dort ist die richtige Platzierung der Wirkung problematisch.

Der Stock selbst trotz den meisten mechanischen Gewaltwirkungen und schützt seine Insassen vor extremen Temperaturschwankungen und vor magischem Schaden, zumindest kurzfristig. Regeltechnisch gilt er als magisches Artefakt, in das die Bienenkaiserin gebannt wurde (Merkmale: Form, Element: Humus und Objekt in einer der Zibilja-Tradition verwandten Repräsentation).

Erdverbundenen Zauberern wie Hexen, Geoden und Druiden dürfte die Abwesenheit von Sumus Kraft um den Stock herum zu schaffen machen und mit Aufschlägen bis zu 6 Punkten zu Buche schlagen. Liturgien entfalten ihre Wirkung ungehindert, sofern die leergesaugte Umgebung den Geweihten nicht in tiefere Zweifel stürzt. Dämonisches Wirken spielte weder bei der Schaffung der Kaiserbienen noch bei ihrem jetzigen Dasein eine Rolle.

Kaiserbienen

Auftreten: Schwarm (1W20+6 Tiere pro KR, insgesamt mehrere Tausend), einzigartig

Besondere Kampfregele: Flugangriff, winziger Gegner (AT +8)

Stich: INI 12+1W6 AT 18-RSPA 0* TP 1/5 SP und 1/10 Sik.**

DK H RS 0 WS 3 GS 7 AuP 200

MR 2 / 10* GW 16** (ganzer Schwarm)

*) Pro KR kann einer gelungenen GE-Probe eine Biene erschlagen werden, bei einer 1 sogar derer zwei.

**) 10 Stiche entziehen 2 LeP sowie einen Punkt Sikaryan. Der Schaden gilt als profan.

*** gegen körperliche / geistige Beeinflussung

MAGIETHEORIE: DER SCHLEIER

Der Schleier ist aus Elfenbausch gefertigt und mit feinen Mondsilberfäden durchwirkt. Mittels ARCANOVI (MATRIX -GEBER) wurde die Zaubermatrix (WdZ 55, SRD 7) eines reversalisierten ARACHNEA KRABELTIER in der gildenmagischen Repräsentation mit 5 ZfP* und einer von Wippflügler in Khunchom entwickelten Variante (bewegliches Zentrum) gelegt. Wer 18 AsP in den Schleier fließen lässt, erschafft im Radius von etwa 600 Schritt eine Zone, aus der alle Insekten für die nächsten zehn Stunden fliehen. Das Zentrum dieser Zone ist der Schleier, also beweglich.





DIE BRAUT DES BRONNJAREN

VON CHRISTIAN HELLINGER

Mit Dank an meine tapferen Testspielrunden, die furchtlos durch das Bornland reisten, wohl wissend, dass sie als Versuchskaninchen dienten; Ina Kramer für den Zorn des Bären, der meine Liebe zum Bornland weckte.

Thema: Mystisch angehauchtes Abenteuer, in dem nicht nur der Bronnjar eine Gemahlin sucht.

Stichworte zum Abenteuer: Die Helden müssen am Rande des Bornwalds eine Entführung aufklären und die Vermählten zweier Hochzeiten glücklich zueinander finden lassen.

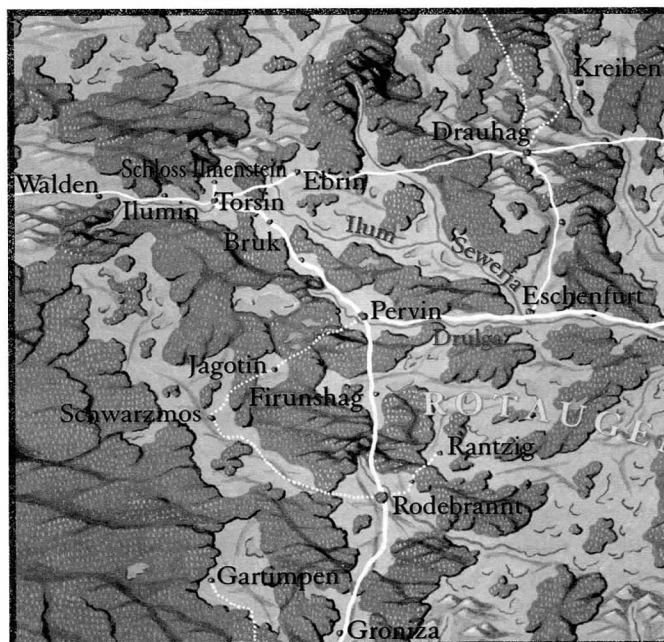
Ort: Sewerien, Jagotin

Zeit: beliebiges Jahr im Spätsommer

Helden: Einheimische Leibeigene oder bornlandfähige Abenteurer

Erfahrung: Einsteiger bis Erfahren

Schwierigkeit Meister/Spieler: niedrig / mittel bis hoch



FÜR DEN MEISTER

DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK

Die Helden gelangen eines Spätsommer-Abends nach Jagotin. Dort werden sie Zeuge, wie der hiesige Bronnjar einer Familie mitteilt, dass er beabsichtigt, in wenigen Tagen ihre Tochter Marissja zu heiraten. Alles scheint geregelt – doch in der Nacht verschwindet das Mädchen. Vielleicht ist sie fortgelaufen, aber auch für eine Entführung gäbe es mehrere Verdächtige.

Marissja – eine Magiedilettantin – wurde tatsächlich entführt und in den Wald verschleppt. Die Helden entdecken nach einigen Nachforschungen, dass ein alter Bund zwischen Wald und Dorf besteht: geschlossen, damit der Wald das Dorf nicht wieder zurückerobert. Doch der alte Hüter des Bundes, ein Druide, ist tot. Dafür gibt es einen merkwürdigen Kauz im Wald, der sich als der verwirrte Bruder des Bronnjaren entpuppt – und der Meinung ist, das Land gehöre rechtmäßig ihm.

Die alte Amme des Bronnjaren, eine Hexe, kann entscheidende Informationen liefern: In jeder Generation muss eine Person aus dem Dorf den Wald 'heiraten', um den Bund zu erneuern – und Marissja käme dafür in Frage. Doch zwei Ehen kann Marissja nicht schließen – welche Lösung werden die Helden finden?

DIE GRUPPE

Da in diesem Abenteuer Interaktion und Kombinationsgabe mehr zählen als schnöde Werte, ist es für fast alle Helden geeignet. Lediglich vor übermächtigen Zauberkundigen sollten Sie sich vorsehen. In der Gruppe sollte sich kein Praiot oder extrem magiefeindlicher Held befinden, da diese das Abenteuer verkomplizieren könnten.

Erfahrene Jäger könnten ihre Dienste einem Bronnjar angedingen wollen – immerhin müssen Wintervorräte beschafft werden –, während *pflanzenkundige* Helden in dieser Gegend seltene Pflanzen suchen könnten. *Hexen* könnten auf der Suche nach einer mächtigen Schwester oder ihrem zukünftigen Vertrauten sein, während *Druiden* die Macht Sumus hier besonders deutlich spüren. *Magier* sollten durch den Bornwald und dessen Geheimnisse geradezu magisch angezogen werden. Schließlich gibt es da immer noch das *arme Mütterlein*, das Reisende bittet, ein Bündel zu entfernt lebenden Verwandten zu bringen – vielleicht gar ein Hochzeitskleid?



DER ORT DER HANDLUNG

Der Ort der Handlung ist das kleine Dörfchen *Jagotin* (etwa 150 Einwohner, inklusive der Bewohner des Herrenhauses) im südwestlichen Sewerien, zwischen *Schwarzmoos* und *Pervin*. Die Siedlung ist gänzlich von Wald umgeben und fast ein Drittel des Jahres von der Außenwelt abgeschnitten.

„Jagotin“ – so lautet der Name des Hügels und des alten Wachpostens, der einst darauf gebaut wurde. Die Reste der Wehranlagen sind heute Teil des Herrenhauses (siehe **Der Sitz des Bronnjaren**) und namensgebend für die Ansiedlung, die streng genommen aus zwei Teilen besteht: *Unterjagotin* ist mit etwa 80 Einwohnern der größere der beiden Ortsteile und liegt direkt am Fuße des Hügels, auf dem das Herrenhaus steht. Etwa 20 Minuten Fußweg weiter südlich liegt *Jagotin am Weiher* mit seinen 40 Einwohnern. Beide Ortsteile liegen innerhalb eines Waldrings, durch einen Ausläufer des Waldes voneinander getrennt.

Da, wie in einem bornischen Dorf üblich, manche Namen mehrfach vorkommen, sind alle Personen mit einem Kürzel, z.B. [A1] versehen, über das sie auch im Abenteuer aufgefunden werden können.

DER SITZ DES BRONNJAREN

Auf einem Hügel erhebt sich ein trutziger, von Palisaden umzäunter Wehrhof. Von der Straße nach *Pervin* – an der auch *Unterjagotin* liegt – zweigt ein Pfad ab, der nach einigen Windungen über unebenes, vom Wehrhof aus einsehbares Gelände zum mächtigen Tor der Anlage führt.

Das *Torhaus* in der Palisade besteht aus Stein, ebenso wie der alte, viereckige, mit Efeu bewachsene *Turm* direkt neben dem Herrenhaus. In diesem Turm befinden sich ein *Brunnen*, eine Nische mit einem *Rondra-Schrein* sowie, ganz oben, die *Gemächer Ljubaschas*. Das *Herrenhaus* selbst ist ein zweistöckiges Fachwerkhaus mit steinernem Fundament. Innerhalb der Palisaden finden sich zudem ein *Gesindehaus mit Wirtschaftsräumen*, hölzerne *Stallungen* sowie eine *Esse mit Schmiede*. Über dem Torbogen des Eingangs zum Turm ist ein – nun verwittertes – Wappen in den Stein gemeißelt, welches einen schreitenden Löwen zeigt und von kundigen Helden (*Heraldik*) als das Wappen der Theateritter erkannt wird.

Nach Einbruch der Dunkelheit wird niemand mehr eingelassen, es sei denn, er ist den Wachen näher bekannt oder bringt einen sehr guten Grund vor. Aber auch dann muss sich der Spätankömmling eine genaue Untersuchung gefallen lassen – zu farbig sind die lokalen Legenden, die von grauisigen Wesen erzählen, die versuchen, sich nachts in die Häuser der Menschen zu schleichen.

Die Bewohner sind unter anderem:

- [Z1] *Baron Pettar Ulmewovich Wolpje von Jagotin*, der Bronnjar – siehe Anhang.
- [Z2] *Ljubascha*, die alte Amme, residiert im obersten Zimmer des Turms – siehe Anhang.
- [Z3] *Zorjan Jannerloff*, brummiger Waffenknecht um die dreißig, Seelentier: Elch

- [Z4] *Fredo Tuljow*, gemütlicher Waffenknecht Ende vierzig, Seelentier: Süßmaul (ZBA 77)

- [Z5] *Galjan Kruschin*, motivierter Waffenknecht Mitte zwanzig, Seelentier: Marder

- [Z6] *Pitjow Schorkin*, dreißigjähriger Waffenknecht wider Willen, mit Narbe auf der Wange, Seelentier: Orklandkarnickel

- [Z7] *Vanjescha Salderken*, dralle Waffenmagd Ende zwanzig mit schallendem Lachen, Seelentier: Zeisig

- [Z8] *Alinja Kruschin*, durchtrainierte Waffenmagd Ende vierzig und Anführerin der Bewaffneten, Seelentier: Berglöwin

- [Z9] *Kundra Salderken*, mollige Haushälterin Mitte dreißig mit grauem Dutt und viel Geduld, Seelentier: Henne

Die Bewaffneten sind allesamt Leibeigene mit der Aufgabe, *Jagotin* vor Gefahren zu verteidigen – und es gilt durchaus als Privileg, als Waffenknecht oder -magd ausgewählt zu werden. Dafür erhalten sie eine Unterkunft im Wehrhof und kräftigeres Essen. Bis auf *Vanjescha* [Z7] stammen alle aus *Unterjagotin*. Im Gesindehaus des Herrenhauses leben noch etwa 15 weitere Personen. Diese können Sie je nach Bedarf frei ausarbeiten. Hier gibt es auf jeden Fall jemanden, der sich mit einfachen Hufschmiedearbeiten auskennt, genauso wie sich jemand findet, der Flickarbeiten an Kleidung und Schuhwerk vornehmen kann. Meist sind zwei der Bewaffneten im Dienst, um Wache zu halten oder bei Bedarf einzugreifen. Ihre Kampferfahrung ist jedoch deutlich eingeschränkt.

UNTERJAGOTIN

Unterjagotin liegt direkt am Fuße des Herrenhauses und beherbergt etwa 80 leibeigene Bauern. Um die achtzehn an der Straße aufgereihten Katen herum liegen zuerst die Felder, dann die Wiesen der Allmende. Die große Scheune, ein kleiner *Peraine-Schrein* und die Handmühle sind die einzigen nicht bewohnten Gebäude des Ortes – ein Backhaus, eine Schmiede sowie weitere Lagermöglichkeiten und ein Brunnen finden sich direkt im Herrenhaus. Auch ein Gasthaus gibt es hier nicht, jedoch findet *praiostags* ein Ausschank statt. In der Nähe liegt auch der hiesige *Boronanger*.

Unterjagotin ist für das Abenteuer wenig von Belang, zumal Reisende hier sofort an den „Herrn Baron“ verwiesen werden. Die weitere Ausgestaltung bleibt daher Ihnen überlassen.

JAGOTIN AM WEIHER

Insgesamt besteht dieser Ortsteil aus sieben meist größeren Katen entlang der einzelnen Straße, die von Nord nach Süd durch das Dorf führt. Alle Katen sind einstöckig und besitzen angebaute Nebengebäude, meist einen Stall oder einen Schuppen. Eine der Katen steht leer und dient den Jugendlichen als Treffpunkt. Eine achte Kate wurde ein wenig abseits, aber ebenfalls direkt an der Straße errichtet. Zudem gibt es auf einer nahegelegenen Weide eine kleine Hütte. Das Dorf besitzt kein Gasthaus – Reisende kommen entweder bei einer Familie oder



direkt im Herrenhaus des Bronnjaren (siehe oben) unter. Eine Handmühle und ein kleines Backhaus werden gemeinschaftlich genutzt; eine Schmiede sowie einen Krämer, Schneider oder Lederer sucht man hier vergeblich.

Um die Häuser herum liegen die Felder, auf denen die Bewohner vor allem Kohl, Kartoffeln und Rüben, aber auch Gerste und Dinkel anbauen. Nahe dem westlichen Waldrand liegt der Dorfteich, in dessen Mitte sich eine kleine Insel erhebt, auf der drei Bäume wachsen. Diese Insel ist ein beliebter Treffpunkt der Dorfjugend, zumindest im Sommer – oder im Winter, wenn der Teich zugefroren ist.

Auf den verbleibenden Freiflächen weiden Ziegen, während man vor allem im Herbst die Schweine in die Ausläufer des Waldes treibt. Auch Hühner findet man hier zuhauf. Eine genauere Abhandlung über das Dorfleben und den Aufbau eines Dorfes sowie der Grundriss einer typischen Kate finden sich in der Spielhilfe **Ritterburgen & Spelunken**.

DIE BEWOHNER

In Jagotin am Weiher findet der Hauptteil der Abenteuerhandlung statt, deshalb werden seine Bewohner im Folgenden näher beschrieben. Die für die Handlung wichtigen Personen sind mit einem Stern (*) markiert. Bis auf die Aksakovs sind alle Bewohner Leibeigene. Die Angabe des Seelentiers der Dörfler dient nicht nur als Information für den Zauber SEELENTIER ERKENNEN, sondern auch als Anhaltspunkt für das Verhalten.

Galjan Salderkens Kate

Die Hütte Galjan Salderkens ist klein und heruntergekommen. Die Familie hält nur ein paar Hühner. Manchmal hört man aus dem Inneren klatschende Geräusche und Geschrei.

● [A1] *Galjan Salderken*, ein grobschlächtiger, jähzorniger, dem Alkohol verfallener Kohlbauer Mitte 30 mit schütterem braunen Haar, Seelentier: Schwein

● [A2] *Nasche Salderken*, eine dralle, schwarzhaarige Enddreißigerin mit verlebtem Gesicht, die unter den Wutausbrüchen ihres Mannes [A1] zu leiden hat. Seelentier: Hase

● [A3] *Galjan Salderken**, ein breitschultriger, braunhaariger Knabe von 17 Sommern, dessen Verstand nicht der schnellste ist. Handlanger Ilmins [F4] und mittlerweile stärker als sein Vater [A1], Seelentier: Ochse

● [A4] *Ilmin Salderken*, ein eher schmaler Dreizehnjähriger mit braunem Haar und losem Mundwerk. Seelentier: Marder

● [A5] *Tineke Salderken*, ein verschüchtertes Mädchen von sieben Jahren mit langen braunen Haaren und etwas verschobenem Gesicht. Seelentier: Kaninchen

Die Hütte des alten Panek

● [B1] *Panek Kruschin*, genannt 'Der alte Panek', bärbeißiger, schweisamer Ziegenhirte Anfang 20, mit dichtem Bart, braunem Haar und buschigen Augenbrauen, Thezmars [C1] Sohn, verbandelt mit seiner Cousine Duna [F3], Seelentier: Bornländer. Er lebt mit seinem treuen Hütehund, dem Bornländer *Olko*, in einer winzigen Hütte etwas weiter vom Dorf weg und ist für die meisten Ziegen im Dorf verantwortlich.

Thezmars Kate

Die Familie Thezmars lebt in der größten Kate am Ort. Thezmar ist der Sprecher des Dorfes.

● [C1] *Thezmar Kruschin*, Viehbauer, Mitte 40 mit grau-meliertem Haar und Bauchansatz. Seelentier: Specht

● [C2] *Tjeika Kruschin*, Thezmars [C1] blonde Frau, mürisch-herrisch und mit einem Teiggesicht, Ende 30, Seelentier: Kvillotter

● [C3] *Xinja* Kruschin*, das hübscheste Mädchen im Dorf mit langem blondem Haar, 15 Sommer, geübt in der Handarbeit, macht dem Bronnjaren schöne Augen in der Hoffnung, so ihrem Stand zu entkommen, Seelentier: Gans

● [C4] *Kolkje Kruschin*, ein schlanker Dreizehnjähriger, Seelentier: Eichhörnchen

● [C5] *Boutsen Kruschin*, ein aufgeweckter, braunhaariger Neunjähriger, der neugierig die Welt entdeckt, Seelentier: junger Marder

● [C6] *Grimjan Matscheff*, der 34jährige ist Tjeikas [C2] Bruder, notorischer Junggeselle und handwerklich sehr begabt, Seelentier: Biber

● [C7] *Panek Kruschin*, 'Der taube Panek', ist über 60 und Thezmars [C1] Vater, Seelentier: Svellttaler Kaltblut

Joost Salderkens Kate

Das Haus Joost Salderkens besitzt große angebaute Stallungen.

● [D1] *Joost Salderken*, ein rüstiger Endsechziger, der seiner Familie noch mit strenger Hand vorsteht, Seelentier: Steinadler

● [D2] *Rudscha Salderken*, Joosts [D1] Frau ist die beste Bäckerin vor Ort, von harter Arbeit gebeugt, aber zufrieden, Mitte 60, Seelentier: Bornländer Bunte

● [D3] *Tannjew Salderken*, Joosts Sohn, glatzköpfiger Schweinebauer Mitte 40, Seelentier: Igel

● [D4] *Thila Salderken*, schwarzhaarige Frau Mitte 30, Gattin Tannjews [D3] und Schwester Goljews [F1], Seelentier: Steinbock

● [D5] *Kolkje Salderken**, unauffälliger Sechzehnjähriger, der Schweine hasst und seinen Großvater fürchtet, oft im Gefolge Ilmins [F4] zu finden, Seelentier: Bunter Hund

● [D6] *Gorya Salderken*, genannt Gari, der schnell lernende Fünfzehnjährige humpelt auf Grund eines schlecht verheilten Bruchs im linken Bein, schüchtern, gut im Umgang mit Tieren, Seelentier: Feldmaus

● [D7] *Lumin Salderken*, Elfjähriger Naseweis mit braunen Locken und Liebling seines Großvaters, streift öfters am Waldrand umher, befreundet mit Ulmjan [F7], Seelentier: Moosäffchen

Die Kate des jungen Panek

Die Kate des jungen Panek ist größer als für die wenigen Bewohner nötig. Doch soll sich dies bald geben, da der Bronnjar deutlich gemacht hat, dass er bald Nachwuchs wünscht.

● [E1] *Panek Schorkin*, 'Der junge Panek', Sohn Albins [G1], oft übermüdeten Siebzehnjähriger, begabt als Zimmerer und Schreiner, Seelentier: Grautier

● [E2] *Ifirnga Schorkin*, sechzehnjährige Frau Paneks [E1], in steter Sorge um ihren Vater [E3], Seelentier: Spatz



- [E3] *Tirulf Matscheff*, geistig verwirrter Mittdreißiger, dessen Frau vor 2 Jahren im Kindbett starb, Vater Ifirngas [E2] und Vetter Grimjans [C6] und Tjeikas [C2], Seelentier: Eidechse

Kruschins Kate

Die Kate der Familie Goljew Kruschins ist sauber und gepflegt, aber voll belegt.

- [F1] *Goljew Kruschin*, Ende 30, stämmig, Bauer, Thezmars [C1] Bruder, Seelentier: Büffel
- [F2] *Tesbinja Kruschin*, stämmige, resolute Frau Ende 30 und geborene Schorkin, geschickte Näherin, Seelentier: Wildkatze
- [F3] *Duna Kruschin*, neunzehnjährige, unauffällige Braunhaarige mit flachem Gesicht, die im ständigen Streit mit ihrer Mutter liegt, verbandelt mit Panek Kruschin [B1], Seelentier: Aranierkatze
- [F4] *Ilmin* Kruschin*, schwarzhaariger, gut gebauter, 1.80 Schritt großer Schönling von 18 Jahren, der zu intelligent ist, um mit seinem Leben zufrieden zu sein, interessiert an Marissja ● [R3]; mehr zu Ilmin im **Anhang**.
- [F5] *Rowen Kruschin*, sechzehnjährige, rotzforsche Zwillingschwester von Rowan mit braunem langen Haar und launischem Gemüt, Seelentier: Rotfuchs
- [F6] *Rowan Kruschin*, sechzehnjähriger Zwillingsbruder Rowens, ruhig, mit guter Beobachtungsgabe, Seelentier: Rotfuchs
- [F7] *Ulmjan Kruschin*, elfjähriger, pausbackiger, braunhaariger Junge im Schatten seiner Geschwister, befreundet mit Lumin [D7], Seelentier: Hamster

Albin Schorkins Kate

Das etwas windschiefe Haus der Familie Albin Schorkins ist leicht durch das große Holzlager zu erkennen, das sich anschließt.

- [G1] *Albin Schorkin*, genannt 'Der Holzschläger', Anfang vierzig, stark, kräftig, stark behaart, wirre, schwarze Haare, hat die Erlaubnis, eine Axt zu benutzen, Seelentier: Borkenbär
- [G2] *Fruna Schorkin*, Frau Albins, Ende dreißig, klein und schlank, Hasenscharte, lange schwarze Haare, Seelentier: Ente
- [G3] *Fruna Schorkin**, 'Die alte Fruna', Albins Mutter, weißhaarige Mittachzigerin, gebeugt und meist im Schaukelstuhl sitzend, schwerhörig und halb blind, mit brüchiger Stimme aber bereit, alle

möglichen Geschichten zu erzählen, Seelentier: Schildkröte

- [G4] *Jella Schorkin*, zwanzigjährige Witwe, die auf dem linken Auge blind ist, Seelentier: Stinkmarder
- [G5] *Zorjan Schorkin*, sechzehnjähriges Ebenbild seines Vaters [G1], hegt einen Groll auf Ilmin [F4], wagt es aber nicht, dies offen zu zeigen, Seelentier: Dachs

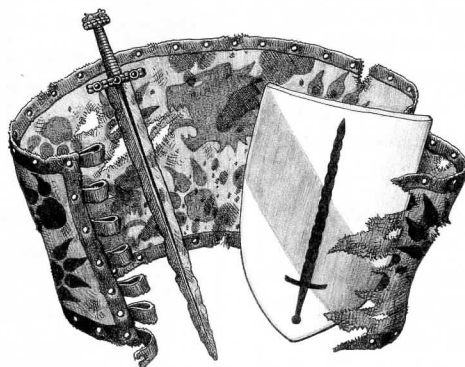
Aksakovs Kate

Die Kate der Familie Aksakov ist klein und deutlich neuer als die anderen. Es fällt auf, dass sie abseits der anderen, jedoch ebenfalls an der Straße steht. Sie besitzt einen kleinen Stall und einen Schuppen mit Destille. Die Kate selbst hat vier Räume: Die Stube mit Kochstelle, die Kammer Linjans und Nadschenkas, die kleine Kammer, die sich Boutsen und Salwinja teilen, sowie ein Raum, in dem Marissja schläft und Kräuter trocknen. Daneben gibt es noch eine Vorratsgrube. Die Aksakovs sind Freie und leben hier seit fünf Jahren.

- [R1] *Linjan* Aksakov*, ein rothaariger Mittdreißiger mit leicht schräg gestellten braunen Augen, 1,73 Schritt großer Heiler und Schnapsbrenner, Magiedilettant, der seine Begabung versteckt hält. Seelentier: Ifirnsschwan
- [R2] *Nadschenka Aksakov*, die Ehefrau Linjans, Anfang 30, mit hüftlangem rötlich-braunem Haar, Kräuterkundige und Hebamme, Seelentier: Hexenkröte
- [R3] *Marissja* Aksakov*, scheue Rothaarige von 16 Sommern, grüne Augen, lange Haare, schlank, beinahe zerbrechlich, unbewusste Magiedilettantin, kräuterkundig. Mehr zu Marissja finden Sie im Anhang.
- [R4] *Boutsen* Aksakov*, rebellischer Dreizehnjähriger, der entschlossen ist, sich nichts gefallen zu lassen, feuerrotes Haar, Magiedilettant, Seelentier: Feuersalamander. Siehe auch die Anmerkungen in **Hochzeitsreigen** auf Seite 94.
- [R5] *Salwinja Aksakov*, rothaarige, verschüchterte Neunjährige, die sich an ihre Puppe klammert, Seelentier: Schmetterling

Im Wald

Wichtig für das Abenteuer ist noch *Vigo Ulmewovich Wolpje* [Y1], Zwillingsbruder des Bronnjaren und derzeitiger 'Herr des Waldes'. Seine Beschreibung finden Sie im Abschnitt **Dramatis Personae**, seine Behausung unter **Der Hüter des Waldes**, Seite 92.





BRAUTSCHAU

АНКУПѢТ

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Stunden schon geht ihr durch diesen Wald, ein Wall aus braun und grün zu beiden Seiten. Erscheinen die ersten Schritt noch licht, erhebt sich schon bald ein undurchdringliches Dickicht, so dass an eine Abkürzung nicht zu denken ist. Wohin sollte man auch abkürzen, mitten in der bornischen Wildnis? Kurz wandern eure Blicke an den Himmel, der dick mit dunklen Wolken behangen ist. Vor Stunden wurde euch auf einem Wegweiser ein Dorf angekündigt – nicht, dass ihr die Meilenangabe hättet lesen können, dazu war das Schild viel zu verwittert. Der Pfad, dem ihr an diesem Spätsommertag folgt, ist im Moment zwar trocken, aber ihr könnt euch ausmalen, dass sich der schwere, erdige Boden nach einem Regenguss rasch in eine Schlammgrube verwandeln kann.

Schon dämmt es – solltet ihr wirklich eine Nacht hier draußen zubringen müssen? So kurz vor der neuen Mada sind die Nächte dunkel und kalt. Doch halt – waren da nicht gerade ferne Geräusche zu vernehmen?

weiß und grün schrägrechts geteilt, mit silbernem Blütenkranz rechts. Die Kutsche ist ganz aus dunklem Holz gefertigt, auf ihren Türen prangt ebenfalls das besagte Wappen. Um euch herum sinken die Bewohner auf die Knie und ihr könnt leise gemurmelt "Der Bronnjar" vernehmen.

Die Bewaffneten sind aufmerksam und scheuchen 'Gesindel' notfalls von der Straße – einschließlich reisender Helden. Ausgenommen sind nur offensichtlich besser gestellte Personen oder Geweihte.



Sorgen Sie dafür, dass die Helden am frühen Abend von Süden her nach Jagotin am Weiher kommen. Die Bewohner begeben sich gerade in ihre Häuser, aus den schmalen Schornsteinen steigt der Rauch der Kochfeuer auf. Reisende werden erst argwöhnisch betrachtet – wenn sie im Namen der Travia um Obdach bitten, jedoch herzlich eingeladen.

Wetterkundigen Helden offenbart sich nach einer *Wettervorhersage*-Probe +3, dass es noch in dieser Nacht einen schweren Regenschauer geben wird. Eine gelungene *Geographie* Probe verrät, dass die nächste Ansiedlung (von Unterjagotin einmal abgesehen) einen guten Tagesmarsch entfernt zu finden ist – in beiden Richtungen.

Reisen die Helden von Norden an, gelangen sie zuerst nach Unterjagotin – und sehen, wie sich die Kaleschka des Bronnjarers auf den Weg in Richtung Jagotins am Weiher macht. Die Kutsche fährt auf der von Schlaglöchern übersäten Straße langsam und kommt deswegen nur kurz vor den Helden an.

DER БРОННЈАР

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Geräusch von Pferdehufen lässt die Bewohner aufsehen. Erstaunt betrachten sie die von zwei Pferden gezogene Kaleschka, die von vier berittenen Bewaffneten begleitet wird. Die vier – zwei Frauen und zwei Männer – sind allesamt mit leichten Stiefeln, Lederhosen und weiten Leinenhemden gekleidet, über denen sie einen grünen Wappenrock tragen. Auf der linken Schulter prangt ein Wappen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Knarrend kommt die Kaleschka vor der Hütte am Ende des Dorfes zu stehen. Die Pferde stampfen, während der Kutscher eilig die Tür des Gefährts öffnet. Schweren Schrittes steigt ein stämmiger Mann Anfang Vierzig heraus. Das breite Gesicht zieren ein mächtiger Schnauzer sowie ein schwarzer Kinnbart. Die Haare des Mannes sind kurz – fast so kurz wie das Bärenfell seiner Mütze. Ein bodenlanger, steifer Mantel aus rotem Samt mit goldenen Stickereien umhüllt den kräftigen, aber nicht fetten Leib. Ein wadenlanges Seidengewand, in der Mitte von einer in allen Farben Tsas schillernden Schärpe gehalten, und leichte Lederstiefel vervollständigen die Kleidung. Heroisch schreitet er zur Tür, die sich schon öffnet. In der Türöffnung erblickt ihr einen rothaarigen Mann Mitte Dreißig, der seinen Hut in beiden Händen hält und



sich vor dem Ankommenden verbeugt, ohne ihn dabei aus den – leicht schräg gestellten – Augen zu lassen. Hinter dem Rothaarigen stehen eine schlanke Frau Anfang Dreißig, deren rötlich-braunes Haar ihr bis zur Hüfte reicht, sowie eine junge, zerbrechlich wirkende Schönheit, die scheinbar nicht wagt, ihren Blick zu heben. Beide Frauen knicksen tief, werden aber von dem Bronnjaren kaum beachtet.

“Linjan Aksakov”, hebt er mit tiefer Stimme an, “es freut mich zu sehen, dass es dir und den Deinigen gut geht.”

“Danke, Euer Hochgeboren, wie könnte es uns das auch unter Eurem Schutze nicht?” antwortet Linjan. “Was verschafft uns die Ehre Eures Besuchs?”

“Ich bin hier, weil ich gedenke, eure Tochter Marissja zur Frau zu nehmen. Ich werde sie in drei Tagen zu mir holen. Sorgt dafür, dass sie vorbereitet ist – ich habe ihr ein Kleid mitgebracht.”

Während der Kutscher auf den Wink des Barons hin ein in Wachstuch eingeschlagenes Paket aus der Kaleschka holt, erhascht ihr einen Blick auf die junge Rothaarige, die überrascht den Blick gehoben hat. Tränen stehen in ihren grünen Augen, ehe sie tief knickt und sich in das Innere des Hauses zurückzieht.

“... eine große Ehre”, stammelt der Vater, nachdem er seine Stimme wieder gefunden hat. “Bitte, wollt Ihr an diesem Abend unser Gast sein und unser bescheidenes Mahl mit uns teilen?”

“Gewiss”, antwortet der Herr des Landes nur.

Bei dem Mann in der Kutsche handelt es sich um den hiesigen Bronnjaren, Baron Pettar Ulmewovich Wolpje von Jagotin, wie ein jeder Bewohner des Dorfes den Helden mitteilen kann. Während

er im Haus der Familie Aksakov weilt, halten die vier Bewaffneten – Alinja Kruschin, Vanjescha Salderken, Galjan Kruschin, und Pitjow Schorkin – Wacht und lassen niemanden zu der Hütte. Nach etwa einer Dreiviertelstunde verlässt der Baron die Kate wieder und wird sich zurück zum Herrenhaus fahren lassen, sofern nicht andere Dinge seine Aufmerksamkeit beanspruchen.

Derweil können die Helden mit den Dorfbewohnern interagieren, auch wenn jene nach und nach ebenfalls zu Tisch gehen werden. Sofern sich die Charaktere nicht respektlos oder bedrohlich verhalten, werden sie, auf mehrere Häuser verteilt, zum Abendessen eingeladen.

In allen Familien wird selbstverständlich die Herrschaftssuppe (**Bär 69**) auf den Tisch gestellt, obgleich bekannt ist, dass der Herr Baron anderswo speist.

Während der Gespräche mit den Bewohnern und des Essens können Helden bereits die ersten Gerüchte (siehe *Gerüchte & Geschichten* im Abschnitt *Brautraub*) aufschnappen.

DIE NACHT IM DORF

Die Helden werden im Dorf einen Platz für die Nacht suchen. Wenn sie bereits am Abendessen teilgenommen haben, werden sie von ihren jeweiligen Gastgeberinnen eingeladen, die Nacht in ihrem Hause zu verbringen. Man räumt das beste Bett für sie frei, gibt ihnen die wärmsten Decken und sorgt dafür, dass es ihnen an nichts mangelt. Helden, die sich nicht zu benehmen wissen oder offensichtlich ‘seltsam’ sind (wozu Elfen, Waldmenschen und Personen mit ‘merkwürdigen Ansichten’ zählen), erhalten einen Platz in einem der Ställe.

Hat sich die Gruppe beim Bronnjaren vorgestellt, kann sie auch in dessen Gutshaus übernachten. Dort werden die Charaktere – je nach Stand – in den Gästezimmern oder im Gesindehaus einquartiert.

DAS GEWITTER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mitten in der Nacht reißt euch ein Lärmen und Getöse aus dem Schlaf, als würde der Götter Zorn höchstselbst über die Ansiedlung hereinbrechen. Sturm pfeift um die Häuser, Fensterläden klappern ... ist da ein Holzstapel ins Rutschen gekommen? Doch bald werden alle Geräusche vom ohrenbetäubenden Prasseln des einsetzenden Regens übertönt. Es muss schütten wie aus Eimern. Donnergrollen verrät euch, dass das Gewitter, das sich schon nachmittags angekündigt hat, nun direkt über euch ist. Nein, bei diesem Wetter schickt man nicht einmal einen Hund vor die Tür.



Wenn Sie wollen, können Sie Ihrer Gruppe ein wenig Beschäftigung gönnen: Läden müssen geschlossen, Kamine abgedeckt werden. Möglicherweise gilt es auch, notdürftig ein Dach zu flicken oder ein Zicklein zu retten, das durch ein Loch im Stall geflüchtet ist und nun verängstigt draußen umher läuft. Die meisten Bewohner werden es jedoch vorziehen, im Trockenen zu bleiben und sich erneut zum Schlafen hinzulegen.



Auf jeden Fall ist der Boden am nächsten Morgen aufgeweicht, die Straße gleicht mehr einer Schlammgrube denn einem begehbaren Weg. Unter diesen Umständen ist an ein Weiterreisen kaum zu denken – jedenfalls nicht solange Praios’

wärmender Schein den Boden nicht einigermaßen getrocknet hat. Da die Reise bis zur nächsten Siedlung selbst bei trockener Straße fast einen Tag dauert, ist es klüger, heute noch hier zu bleiben.

BRAUTRAUB

OH SCHRECK, DIE BRAUT IST WEG ...

Wenn die Helden im Dorf übernachtet haben, werden sie schon früh geweckt: Ziegen meckern, Schweine grunzen, Türen klappern unentwegt, Gegenstände werden beiseite geschoben, man hört Rufe und zornige Diskussionen. Das ganze Dorf ist auf den Beinen – nicht nur, um die Schäden des nächtlichen Unwetters zu beseitigen, sondern auch um jemanden zu suchen: Marissja.

Sollten sich die Helden von selbst an der Suche beteiligen, machen Sie ihnen nach und nach die Informationen aus dem Abschnitt *Spurensuche* zugänglich. Helfen sie nicht, können sie bald mit anhören, wie sich die Dorfbewohner Sorgen machen, dass der Herr Baron ihnen alle den Rücken blutig peitschen lassen wird, wenn das Mädchen nicht gefunden wird.

Möglicherweise werden die Helden auch gefragt, ob sie etwas mitbekommen haben. Wenn sich unter den Helden der eine oder andere 'zweifelhafte Geselle' befindet, bietet sich hier auch Stoff für Verdächtigungen, von denen sich die Helden vor allem dadurch befreien können, indem sie sich aktiv an der Suche beteiligen.

Falls die Helden im Gutshaus des Bronnjaren übernachtet haben, wird dieser gegen Mittag durch Thezmar [C1] vom Verschwinden seiner Braut unterrichten. Der Wutausbruch des Barons ist bis in den Hof zu vernehmen, sodass die Helden spätestens auf diesem Wege davon erfahren sollten. 'Unabhängigen Ermittlern' bietet er insgesamt bis zu 10 Batzen, wenn sie ihm Marissja wiederbringen. Mehr wird er nicht zahlen – bei aller Liebe muss er doch auf sein Hab und Gut achten.

WAS IN DER NACHT WIRKLICH GESCHAH

Marissja wurde in der Tat von Imin [F4], Galjan [A3] und Kolkje [D5] entführt. Imin wusste, dass Marissja für die Zicklein verantwortlich ist – so war es einfach, sie durch ein von Kolkje imitiertes Meckern nach draußen zu locken. Dort wurde sie von den dreien gefesselt, geknebelt und von Galjan auf der Schulter getragen – Marissjas anfängliche Schreie verhallten im Gewitter ungehört.

Galjans und Kolkjes Motiv sind lediglich blinder Gehorsam Imin gegenüber. Dieser jedoch hat mehrere Gründe für diese Entführung: Zum einen steht er bereits länger in Kontakt mit Vigo [Y1] und weiß von den Geschichten um den alten Pakt. Imin ist intelligent genug, um zu ahnen, dass die Geschichten einen wahren Kern haben könnte und der Pakt erneuert werden muss – das schnelle Wachstum des Waldes seit seiner Kindheit ist deutlich genug. Schon vor Wochen nannte Vigo ihm Marissja als mögliche Braut des Waldes. Bisher zögerte Imin, da er selbst danach trachtete, mit ihr zumindest das Bett zu teilen – was ihm bisher noch nicht gelang, da sie ihn stets abblitzen ließ. Doch nach einer Heirat mit dem Baron kommt Imin bestimmt nicht mehr an sein Ziel – und so fasste er den Plan, Marissja zu entführen und Vigo auszuliefern. Auf diese Weise wird der alte Pakt erneuert (so hofft er), und Marissja wird auf Grund der Bräuche keinen Menschen heiraten – und davon, dass die Braut des Waldes nicht das Lager mit einem Manne teilen darf, sagen die alten Geschichten nichts.

SPURENSUCHE

Bei ihrer Spurensuche bieten sich den Helden zwei verschiedene Möglichkeiten an: Zum einen können sie das Dorf und die Umgebung nach den Fußspuren der Entführten und ihrer Entführer absuchen. Durch das nächtliche Unwetter sind die Spuren jedoch stark verwischt worden und kaum noch zu erkennen. Hier ist es letztlich Ihrer Entscheidung als Spielleiter überlassen, ob Sie Ihren Helden die Möglichkeit einräumen wollen, die Spuren zu entdecken und ihnen zu folgen. Auf diese Weise könnte es den Helden gelingen, ihren Weg bis zu Vigo und möglicherweise sogar bis zu Marissja zu finden und einen großen Teil des Abenteuers ohne größere Interaktion mit den Bewohnern des Dorfes zu lösen.

Wenn Sie dies erlauben wollen, dann können die Helden, wenn sie die Umgebung des Dorfes gründlich untersuchen, nach einiger Zeit (und einer gelungenen *Fährtensuchen*-Probe +7) die Spuren von drei Personen finden, die in den Wald führen. Diese sind eindeutig von letzter Nacht und zu groß, als dass eine davon Marissja gehören könnte. Eine genauere Untersuchung (mindestens 3 TaP* bei obiger Probe übrig behalten) fördert zutage, dass die größte der Spuren sehr tief ist, als ob die Person etwas – oder jemanden – getragen habe. Folgen die Helden diesen Spuren, so gelangen sie nach einer Weile zum **Durchgang in den tiefen Wald**.

Die zweite Möglichkeit besteht darin, mit den Dorfbewohnern



ins Gespräch zu kommen und auf diese Weise herauszufinden, was mit Marissja passiert sein könnte. Auf diese Weise können Sie den Spielern das Lokalkolorit des bornischen Dorflebens näher bringen, Gerüchte hören und die Helden einen Kreis der Verdächtigen aufbauen lassen, der sich langsam zuzieht. Gelingt es den Helden, Ilmin und seine Handlanger zu überführen, dann braucht es nicht viel Überredungskunst, um sie dazu zu bewegen, die Helden zum **Durchgang in den tiefen Wald** zu führen.

Sollten die Helden statt dessen an ein totes Ende gelangen, können sie immer noch versuchen, nach Fußspuren zu suchen (siehe oben). Oder vielleicht teilt sich die Gruppe auch von Vornherein auf, und die eher schweisgsamen, naturkundigen Helden suchen nach Fußspuren, während sich die geselligeren Helden mit der Dorfbevölkerung unterhalten. Hier können und sollten Sie Ihren Spielern entsprechende Handlungsfreiheit einräumen.

ERMITTLUNGEN IM DORF

Nach einigem Herumfragen finden die Helden heraus, dass Marissja die einzige verschwundene Person ist, alle anderen Bewohner des Dorfes sind anwesend. Eine Nachfrage bei den *Aksakovs* ergibt außerdem, dass keine Lebensmittel fehlen. Auch Wechselkleidung hat Marissja nicht mitgenommen, nur einen warmen Mantel. Genauere Untersuchungen ergeben zudem, dass auch keine Kräuter oder Salben fehlen.

Die Helden können zudem erfahren, dass Marissja mitnichten etwas dagegen hat, den Bronnjaren zu heiraten: "Weggelaufen? Warum sollte sie das tun? Ach, die Tränen? Das waren Tränen der Freude. Sie liebt den Herrn Baron schon seit dem letzten Frühlingsfest. Wer hätte gedacht, dass er ihre Gefühle erwidert?"

Nur wenn die Helden deutliche Beweise haben, wird Linjan irgendwann zähneknirschend zugeben, dass sowohl er als auch Marissja und Boutsen magisch begabt sind. Sie versuchen dies geheim zu halten, da Andere darauf meist mit Angst und Gewalt reagieren.

GERÜCHTE & GESCHICHTEN

Im Folgenden finden Sie einige Gerüchte und Geschichten, die die Helden durch Herumfragen im Dorf erlangen können. Insbesondere die *Alte Fruna* [G3] ist ein unerschöpflicher Quell an Informationen, auch wenn es anstrengend ist, ihr zuzuhören, da sie immer wieder abschweift und zudem Wert darauf legt, dass man sich um sie kümmert.

Die Informationen sind jeweils als wahr (+), falsch (–) oder teilweise wahr (+/–) gekennzeichnet, um Ihnen einen besseren Überblick zu verschaffen. Entscheiden Sie selbst, wo die Helden welche Information erhalten und wie schwer Sie es den Helden machen wollen.

ÜBER DIE FAMILIE AKSAKOV

● "Diese Aksakovs – vor ein paar Jahren kamen sie hierher und haben sich breit gemacht! Keiner weiß, wie sie es geschafft haben, eine neue Kate zu bekommen!" (+)

● "Dieser Aksakov will ein Heiler sein, pah! Der kennt nicht einmal die Hausmittel meiner Großmutter (+). Und zu teuer ist er auch (–)." (Die Preise sind eher niedrig für einen Heiler von Linjans Fertigkeit.)

● "Nadschenka ist eine Kräuterhexe, ich sag' es euch (–). Und ihre Tochter kommt ganz nach ihr." (Nadschenka ist kräuterkundig, ebenso Marissja. Mit Hexerei hat dies nichts zu tun. Marissja ist allerdings magiebegabt.)

● "Vor den Aksakovs sollte man sich hüten. Vor allem vor dem jungen Boutsen [R4]! Einmal hatte er mit ein paar Jungs aus dem Dorf Streit – da sind plötzlich Blitze aus seiner Hand gesprungen und haben nach den anderen gegriffen. Der junge Kolkje [C4] konnte sich auch noch eine Stunde später kaum rühren vor Schmerz!" (+)

ÜBER MARISSJA [R3] UND DEN BRONNJAREN [Z1]

● "Das Biest hat ihn verhext (–), und jetzt will er sie auch noch heiraten!" (Es war keine Magie im Spiel.)

● "Marissjas Mutter, Nadschenka, hat dem Baron auf dem letzten Frühlingsfest eingesehen – da wird wohl ein Liebestrank dabei gewesen sein (–). Die wollen sich nur den Titel erschleichen!" (Nadschenka hat dem Bronnjaren Selbstgebrannten eingesehen, aber ein Liebestrank war nicht darin enthalten.)

● "Marissja und der Herr Baron haben sich auf dem letzten Frühlingsfest getroffen. Sie saßen den ganzen Nachmittag und auch den Abend beieinander. Ich habe den Baron selten so ruhig und gelassen erlebt." (+)

ÜBER ILMIN [F4]

● "Der Ilmin Kruschin? Ein rechter Schwerenöter. Fast alle Mädchen machen ihm schöne Augen. Allerdings hat ihn die Aksakov abblitzen lassen, wie ich hörte." (+)

● "Ilmin ist der Anführer der Dorfjugend hier. Besonders der Galjan Salderken und der Kolkje Salderken folgen ihm auf Schritt und Tritt." (+)

ÜBER XINJA [C3]

● "Die Xinja ... ein hübsches Mädchen, aber so kalt und boshaft wie ein Schneelaurer (+/–)!" (Charakterlich ist Xinja nicht die Nettteste, aber Schneelaurer ist übertrieben.)

● "Die blonde Kruschin macht dem Bronnjaren schöne Augen, wann immer sie ihn sieht. Denkt, dass er sie bemerken würde. Aber dafür ist es jetzt wohl zu spät." (+)

ÜBER DEN BRONNJAREN UND DIE BEWOHNER DES HERRENHAUSES

● "Der Herr? Wie soll er schon sein – er ist der Herr. Uns geht es auch nicht schlechter als anderswo. Und manchmal ist er sogar nett." (+)

● "Der Reitunfall von der damaligen Frau des Herrn? Ein fahler Wolf hat das Pferd erschreckt, heißt es (–). Das Genick hat sie sich gebrochen." (Vigo [Y1] sorgte damals für den Unfall. Der Wolf wurde später auf Grund der Geschichten um den Geisterwolf hinzu erfunden.)

● "Auf dem Hof leben rechtschaffene Leut'. Unheimlich ist nur



die alte Amme des Herrn. Die haust im höchsten Turm. Und einen Raben hat sie auch." (+)

ÜBER DEN WALD UND JAGOTIN

● "Der Wald? Niemand geht da weiter hinein. Zu dicht. Außerdem gibt's da Feen (-) und Schrate (+). Sogar einen Geisterwolf wollense in Unterjagotin gesehen haben(+/-)!" (Der 'Geisterwolf' ist ein Albino aus Fleisch und Blut: Vigos Begleiter)

● "Probleme mit dem Holz haben wir keines. Weit müssen wir nie in den Wald. Wenn ich es so recht bedenke ... als ich noch ein Kind war, war der Waldrand weiter weg (+)." (Die Baumgrenze hat sich in den letzten 30 Jahren merklich in Richtung Dorf verschoben.)

● "Habt Ihr Euch schon die gezeichnete Lärche angesehen? Ein unheimlicher Ort, an dem sich etwas böses abspielt (-). Kein vernünftiger Mensch würde sich dort für längere Zeit aufhalten, aber vielleicht wurde Marissja ja dorthin verschleppt?"

Ältere Bewohner wissen noch mehr zu berichten. Diese Informationen werden aber eher verschwiegen und nicht bereitwillig mit Fremden geteilt. Die Helden müssen ihre ganze Überredungskunst aufbringen, um Folgendes zu erfahren:

● "Ja, der Herr Bronnjar ist der Herr hier. Der Herr Jagotins und von allem, was Feld, Flur und lichter Wald ist. Der tiefe Wald ist seit jeher ein eigenes Reich, das dem Herrn des Waldes gehört." (+)

● "Der Herr des Waldes? Man sagt, dass er der Erbe des weisen Mannes sei, der damals einen Pakt mit dem Wald schloss. Er wohnt irgendwo im Wald und gibt acht (+/-)." (Das war früher so. Der heutige 'Herr des Waldes' ist der Bruder des Bronnjaren)

● "Man sagt, dass vor langer, langer Zeit hier überall dichter Wald stand. Niemand konnte hier wohnen, denn der Wald duldet niemanden. Dann aber kam ein weiser Mann der Erde und ging bis in das Herz des Waldes, um mit dem König der Bäume zu sprechen. Viele Tage und Nächte dauerte dieses Gespräch, doch als der Weise zurückkehrte, hatte er ein Abkommen mit dem Wald geschlossen. Die Bäume wichen an einigen Stellen zurück und erlaubten den Menschen, sich anzusiedeln und das Land zu nutzen – solange wie einmal in jedem Menschenalter (etwa alle 60 bis 70 Jahre) dem Wald eine neue Braut zugeführt wird." (+)

● "Der Hüter des Waldes? Fragt den Herrn Baron oder seine Amme. Ich habe zu arbeiten." (Die Bewohner vermeiden es, über den Bruder des Barons zu reden.)

VERDÄCHTIGE

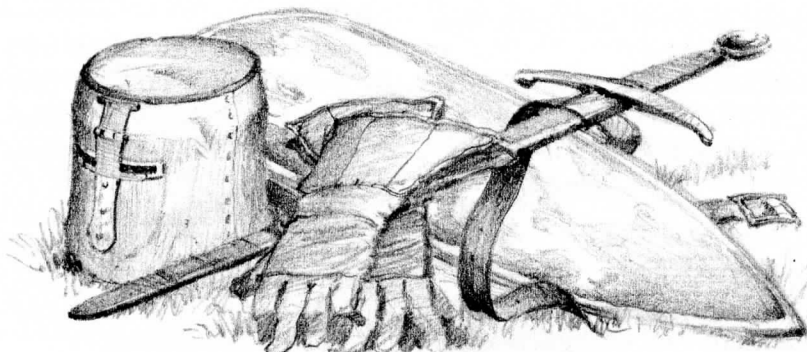
Die Helden werden sicherlich bald ahnen, dass Marissja nicht weggelaufen ist, sondern entführt wurde. Suchen sie nach möglichen Schuldigen, werden sie bald auf folgende Verdächtige stoßen:

● Xinja hätte ein Motiv – Eifersucht –, wie man leicht aus der Gerüchteküche erfahren kann. Zudem beteiligt sie sich nicht ernsthaft an der Suche. Den Helden sollte jedoch bald klar werden, dass Xinja schlicht zu dumm ist, um sich mehr auszudenken als ihrer Konkurrentin die Augen auszukratzen.

● Ein weiterer Verdächtiger ist Panek Kruschin [B1], der in einer Hütte auf der Weide außerhalb des Dorfes lebt und eine abergläubische Furcht vor der 'Hexerfamilie' hegt. Wenn die Helden ihn befragen, wird er fallen lassen, dass man den Herrn Baron vor dem "Einfluss dieser heimtückischen Zauberer" beschützen müsse. Er hat mit Marissjas Verschwinden aber nichts zu tun.

● Ilmin ist zu schlau, um sich selbst zu verraten, und hat zudem nur ein schwaches Motiv – solange die Helden nicht ahnen, dass er vom Pakt weiß und mit Vigo in Kontakt steht. Allerdings fällt auf, dass er noch stärker mit Galjan und Kolkje zusammenhängt als gewöhnlich – er hat ihnen verboten, über Marissja zu sprechen und übernimmt bei einer Befragung für sie das Reden. Gelingt es den Helden, Galjan oder Kolkje getrennt von ihm zu befragen, dann ist die Wahrheit relativ leicht aus ihnen herauszubekommen.

● Wenn die Helden partout keinen Verdacht gegenüber dem Trio hegen, können sie Zeuge werden, wie Kolkje überzeugend ein junges Zicklein in Nöten nachahmt und Galjan daraufhin zu kichern anfängt. Wenn Sie wollen, kann Galjan auch an einem Schnupfen erkranken, um offensichtlicher zu machen, dass er nachts draußen war. Geschicktes Nachfragen in den jeweiligen Elternhäusern offenbart zudem, dass die Stiefel der drei bereits am Morgen, zum Aufstehen, schmutzig waren. Ilmin entwendete außerdem von zu Hause einige Stricke und ein Tuch, um Marissja zu fesseln und zu knebeln. Das fällt aber nur bei expliziter Nachfrage auf.





DER WALD

DIE GEZEICHNETE LÄRCH

Im Wald stoßen Helden früher oder später auf die 'Gezeichnete Lärche'. Dieser Baum steht im lichten Bereich des Waldrandes – außer Sichtweite des Dorfes, aber gut zu erreichen. Ein schmaler, unauffälliger Fußweg beweist, dass die Lärche hin und wieder von Dorfbewohnern aufgesucht wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr folgt dem schmalen, unauffälligen Pfad zu einer kleinen Lichtung, die sich im Gehölz auftut. In einer kleinen Senke, auf dunkler, fast schwarzer Erde steht eine alte, hochgewachsene Lärche. Ein Teil des Baumes ist schwärzlich, wie abgestorben, doch noch immer sprießen hier und da grüne Zweige aus dem Stamm. Seltsame Zeichen sind in die Rinde geritzt worden, manche bis zur Unkenntlichkeit verwittert, andere recht frisch. Von den Zweigen baumeln allerlei ... Dinge. Seltsame Gebilde aus Tierknochen, Kränze aus getrockneten Zweigen, Lederstreifen und mit Sehnen verbundene Zapfen. Am Fuße der Lärche entdeckt ihr einen quaderförmigen Stein, der euch ungefähr bis zu den Knien gehen mag. Grau und verwaschen, wirkt seine Oberseite doch rotbraun wie von getrocknetem Blut.

In der Tat ist Blut auf dem Stein. In der Nähe lassen sich Knochen von Hasen und anderen Kleintieren finden, die dort 'geopfert' wurden. Die Zeichen auf der Lärche selbst sind anscheinend vollkommen zusammenhanglos appliziert worden: Elementarzeichen finden sich neben Göttersymbolen (das Zeichen des Namenlosen ist nicht dabei) und Glyphen, die Kundige der *SF Zauberzeichen* der Bannung und Beherrschung zuordnen. Auch die an den Zweigen hängenden Gebilde – manche frisch, andere wiederum fast zerfallen – ergeben keinen rechten Sinn. Die meisten dieser Dinge stammen von Vigo [Y1]: er versucht, Rituale nachzuahmen, die er nie wirklich verstanden hat.

Ein ODEM ARCANUM oder SICHT AUF MADAS WELT offenbart eine magische Aura um die Lärche. Der BLICK DER WEBERIN oder ein ANALYS ARCANSTRUKTUR zeigt weitere Details: Ein uraltes druidisches Ritual wirkt hier, wurde dabei jedoch immer wieder aufgefrischt. Es enthält Komponenten der Bannung, der Beherrschung und der Verständigung. Wirklich gut gelungene Proben offenbaren zudem eine Ähnlichkeit mit dem MAGISCHEN RAUB. Magische Fäden reichen tiefer in den Wald. Jede auch nur knapp gelungene Probe enthüllt ein weiteres Detail: Das Ritual ist dabei, zu zerfasern, als wäre es Zeit für eine Erneuerung.

DIE STIMMUNG IM WALD

Der Wald um das Dorf herum ist hell und licht. Zwischen jungen Tannen, Fichten und Föhren findet sich auch so

manche Pappel, Ulme, Erle und Weißilme. Singvögel hört man allenthalben, schreckhaftes Niederwild flüchtet vor den Näherkommenden, die im lichten Unterholz gut vorankommen. Eine *Pflanzenkunde*-Probe +3 offenbart, dass die wenigsten Bäume älter als 30 Jahre sind. All dies ändert sich etwa eine halbe bis dreiviertel Stunde Fußweg in den Wald hinein: Wie eine grüne Mauer erheben sich auf einmal mächtige, alte Bäume vor den Helden. Dichtes Unterholz und Dickicht (ZBA 205) behindern den Weg, vielerorts ist gar kein Durchkommen. Naturverbundenen Helden sollte der Übergang sehr abrupt vorkommen. In der Tat sind hier die Bäume – nun vorwiegend Nadelhölzer – deutlich älter und größer. Wenn die Helden tiefer in den Wald eindringen, finden sie sich in einem dichten Urwald wieder. Die Stämme sind mit Moos bewachsen und von Flechten verhangen, das grünliche Licht reicht oftmals kaum bis zum Boden. Immer wieder versperren Dornenranken oder Brennesselfelder den Weg, kleinere Lichtungen sind über und über mit hüfthohem Farn bedeckt. Alle Geräusche sind gedämpft und werden beständig vom Rascheln der Nadeln im Wind überdeckt. Elfen spüren, dass der Wald hier alt und stark ist; Zauber in druidischer und satuarischer Repräsentation können leichter fallen (Meisterentscheid).





DER DURCHGANG IN DEN TIEFEN WALD

Wenn die Helden den Fußspuren folgen (*Fährtensuchen*-Proben nicht vergessen) oder sich den Weg von Ilmin zeigen lassen, gelangen sie in leicht nordwestlicher Richtung immer tiefer in den Wald hinein – bis zu einer Stelle, in der es einen kleinen, durch Farn verdeckten Durchgang in den alten Teil des Waldes gibt. Von dort führen die Spuren auf kürzerem Weg wieder in das Dorf zurück, wobei die Verursacher ihre Last offensichtlich losgeworden sind. An besagtem Durchgang kann man Spuren einer Person sowie die Pfotenabdrücke eines Wolfs (*Tierkunde*-Probe) entdecken. Hier haben Ilmin und seine Getreuen in der Nacht Marissja an Vigo [Y1] übergeben, der sie danach erst zu seiner Hütte und später zum Ritualplatz brachte.

Auch wenn sich die Helden den Weg bis hierher haben zeigen lassen, sind sie ab diesem Punkt wieder auf sich allein gestellt. Ilmin und seine Handlanger haben sich nie weiter als bis hierher in den Wald vorgewagt und außerdem ist Ilmin nicht gerade versessen darauf, als Verräter vor Vigo zu stehen. Spätestens hier sind also die ersten *Fährtensuchen*-Proben erforderlich. Auf ihrem Weg zu Vigos Hütte stoßen sie zudem immer wieder auf Hindernisse und 'Fallen', die ungebetene Besucher abschrecken sollen: Dichte Dornenhecken, die nur einen einzigen Durchlass bieten, eine farnbewachsene Lichtung, in deren Mitte eine Grube unvorsichtige Helden verschluckt, Stolperfallen in Brennessel-Feldern und ähnliches.

DER HÜTER DES WALDES

Schließlich stoßen die Helden auf eine Lichtung, in deren Mitte eine 80 Schritt hohe, uralte Tanne steht, die einer verwitterten, windschiefen und mit Moos bewachsenen Hütte als Stütze dient. Neben der Hütte liegt ein weißer Rauhwolf (ZBA 188), der bedrohlich knurrt, wenn die Helden sich nähern. Aus dem Schornstein der Hütte steigt kein Rauch auf, kein menschliches Wesen scheint in der Nähe zu sein. Lassen Sie die Helden ein wenig zappeln – sobald sie unruhig werden, erscheint der Herr des Waldes.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Raschelnd werden auf der euch gegenüberliegenden Seite der Lichtung einige Farnwedel zur Seite geschoben, als ein Mann den Platz betritt. Kleine, dunkelbraune Augen in einem wettergegerbten Gesicht mustern euch eindringlich. Das lange schwarze Haar ist ebenso verfilzt wie der wirre schwarze Rauschebart. Der kräftige Leib steckt in schlecht vernähter Kleidung aus Leder und Fellen, an den Füßen trägt er zusammenge Nähte Lederlappen. Als Gürtel dienen ihm verflochtene Ranken, an denen Lederbeutelchen hängen. Auffällig ist der mit Fell und Leder umwickelte große Knochen in seiner Rechten, den er wie eine Keule hält.

Bei dem Neuankömmling handelt es sich um Vigo [Y1], der sich den Helden als Herr des Waldes vorstellt. Den Wolf ruft er mit einem barschen "Fang, hierher!" an seine Seite. Herrisch will er



von den Charakteren wissen, wer sie sind und was sie in seinem Reich zu suchen haben. Erwähnen die Helden den Bronnjaren – oder Vigos Ähnlichkeit zu demselbigen (*Sinnenschärfe*-Probe) – wird er lospoltern und fragen, was sie über seinen 'verräterischen Bruder' wüssten. Vigo hält sich für den Erstgeborenen und legitimen Erben der Baronswürde – was er den Helden durchaus mitteilt. Erwähnen Sie auch, dass er der alten Amme Ljubascha die Schuld gibt, da sie sich auf die Seite seines Bruders gestellt habe – "Sie hat ihn schon immer mir gegenüber bevorzugt". Sollten die Helden ihn auf Marissja ansprechen, wird er ihnen sagen, dass die "zukünftige Braut des Waldes" an einem sicheren Ort sei und dort "auf ihre Vermählung in der kommenden Neumondnacht" warte. Er wird keinesfalls verraten, wo sich dieser Ort befindet. Stattdessen wird er die Helden auffordern, nun zu gehen. Sollten die Helden versuchen, ihn zu bekämpfen, wird er sich zusammen mit dem Wolf in den Wald zurückziehen. Seine Spuren verlieren sich bald auf dem Waldboden (er beherrscht den SPURLOS TRITTLÖS); auch zu Marissja kann man seine Spur auf diesem Untergrund kaum verfolgen: erfolgreiche *Fährtensuche*-Probe + 12 erforderlich. Eine eventuelle Untersuchung der Hütte fördert wenig zutage. Es ist die einfache Hütte eines Einsiedlers und seiner Vorgänger. Lediglich ein paar der getrockneten Kräuter könnten für Helden von Interesse sein – sowie ein goldener Ring mit dem Wappen Jagotins.

ZURÜCK, FÜRS ERSTE

Vermutlich werden die Helden Marissja nicht befreien und erst einmal unverrichteter Dinge aus dem Wald zurückkehren. Doch auch wenn sie Marissja bereits befreien konnten (in diesem Falle müssen Sie im Folgenden ein wenig improvisieren), sollte ihr nächster Weg zum Sitz des Bronnjaren führen. Sollten die Helden nicht von selbst auf die Idee kommen, dem Baron beziehungsweise seiner Amme



einen Besuch abzustatten, können Sie eine Szene einflechten, in der sich ein Rabe in der Nähe der Gruppe auf einem Ast niederlässt und sie auffordernd ankrächzt – bis sie ihm zum Gutshof folgen.

Dort können die Helden sehen, wie der Rabe durch ein Fenster im obersten Stock des Turmes fliegt – und eine der Wachen teilt ihnen mit, dass Mütterchen Ljubascha sie bereits erwarte.

BESUCH BEIM БРОННЯРЕМ

Ein Besuch beim Baron oder bei Ljubascha steht für die Helden an, wenn sie bei ihren Ermittlungen im Dorf über Gerüchte vom Herrn des Waldes gestolpert sind und weitere Erkundigungen einziehen wollen, oder wenn sie bereits Vigo einen Besuch abgestattet und die Spur zu ihm verloren haben.

DAS DOMIZIL

Wenn die Helden den Baron zu sprechen wünschen, wird er sie empfangen, sich jedoch grimmig zeigen, wenn sie seine Braut (noch) nicht zurück gebracht haben. Auf seinen Bruder angesprochen antwortet er, dass dieser ein Verräter sei, der etwas begehre, was ihm nicht zustehe. Der Bronnjar macht keinen Hehl daraus, dass "Vigo bekommt, was er verdient", sollte Pettar ihn in die Finger bekommen. Sollten die Charaktere bereits den Weg zu Vigos Hütte kennen und Pettar davon erzählen, wird er sofort seine Bewaffneten rufen und den Helden befehlen, ihn dorthin zu führen, um "das Problem ein für alle Mal zu lösen". In diesem Fall geht es weiter bei **Die Befreiung der Braut** (Seite 94).

LJUBASCHA

Die alte Amme ist in diesem Abenteuer die wichtigste Schlüsselperson für die Helden. Zum einen besitzt sie alle Informationen, zum anderen werden ihre Fähigkeiten für einen glücklichen Abschluss der Ereignisse benötigt. Halten Sie sie deshalb so lange wie möglich zurück und lassen Sie sie erst dann auf die Helden los, wenn diese bereits einen Großteil der Informationen gesammelt und möglichst auch schon mit Vigo zusammengetroffen sind.

Die enge Treppe des Turms führt die Helden ganz nach oben, bis zu einer alten Holztür, die über und über mit kunstvollen Schnitzereien bedeckt ist. Abgebildet ist eine Waldszene mit allerlei Tieren und Fabelwesen inmitten von Bäumen. Das kleine Turmzimmer, in dessen Kamin ein munteres Feuer brennt, ist voll gestopft mit einem Sammelsurium an Dingen: In einem Regal stapeln sich Töpfe und Tiegelchen, Bronzevasen, Schriftrollen, Einmachgläser mit Zutaten wie Fledermausflügeln, Hühnerklauen, Froschaugen und Fischlaich und sogar das ein oder andere Buch, hauptsächlich über Kräuter und Tränke. Ein Wandteppich, der Ritter im Kampf gegen Goblins zeigt, findet sich hier ebenso wie ein großes, ausladendes Bett, eine Kleidertruhe, eine Arbeitsplatte mit Mörsern und anderen alchemistischen Werkzeugen, eine alte Kinderwiege und vieles mehr. Quer durch den Raum sind Schnüre gespannt, an denen Kräuter trocknen. In einem Schaukelstuhl, mit einer Decke auf den Beinen, sitzt die alte

Ljubascha und lächelt die Helden an, während ihr Rabe nahe des Fensters auf einer Sitzstange vor sich hindöst. Die Amme wird einen der Helden – bevorzugt einen weiblichen – bitten, Tee zu kochen und den Rest auffordern, Platz zu nehmen und zu erzählen, was sie bisher herausgefunden haben.

Ljubascha – die auf die Frage, ob sie eine Hexe sei, nur freundlich lächeln wird – kann die Helden über alle Hintergründe informieren, die sie bis jetzt noch nicht durch die Gespräche mit den Dörflern und Vigo in Erfahrung gebracht haben. Insbesondere kennt sie die Legende bezüglich des Paktes (siehe **Gerüchte & Geschichten**) und weiß weitere Einzelheiten zu berichten: Traditionell war die Braut des Waldes bisher stets eine junge Frau, die schwache magische Begabung zeigte, diese jedoch durch die Vermählung mit dem Wald verlor. Die Festlegung auf eine weibliche Braut ist reiner Brauch – streng genommen könnte auch ein Mann den Wald heiraten. Die Person muss nur ein paar Bedingungen erfüllen: Sie muss im gebär- bzw. zeugungsfähigen Alter sein, aber auch nicht zu alt, da das Ritual sehr anstrengend ist. (Bei entsprechender Nachfrage erwähnt Ljubascha die Vermutung des früheren Herrn des Waldes, dass die Braut oder der Bräutigam nicht einmal magisch begabt sein müsse – dann nämlich, wenn die Person anstatt zur 'Seele des Waldes' zum 'Herz des Waldes' würde.) Nach ihrer Vermählung darf sie nicht noch jemand anderes heiraten – der Wald würde sonst eifersüchtig. Nicht zuletzt soll die Braut oder der Bräutigam "von Jagotiner Scholle stammen", also im Ort leben.

Ljubascha weiß, dass der Pakt erneuert werden muss – doch auf die Frage, warum man dann Vigo nicht einfach sein Vorhaben durchführen lassen könnte, hat sie eine einfache wie folgeschwere Antwort: "Weil er es nicht kann." Sie wird den Helden erzählen, dass der alte Herr des Waldes starb, bevor er einen neuen Schüler ausbilden konnte.

Sie selbst ist dagegen in der Lage, die Vermählung zumindest soweit durchzuführen, dass der Pakt einige weitere Jahre hält. Um das Ritual vollständig richtig durchzuführen, fehle ihr das Wissen und die Kraft. Auf die Frage, woher sie denn das Ritual kenne, wird sie nur antworten, dass sie "auch einmal jung und der Herr des Waldes sehr ansehnlich" war.

Die Rabenhexe wird zudem darauf hinweisen, dass die Vermählung unbedingt in der nächsten Neumondnacht durchgeführt werden muss (je nachdem, wie viel Zeit Sie Ihren Helden noch gönnen wollen, heute oder morgen), weil der Pakt ansonsten erlischt und sie zu einer grundlegenden Erneuerung nicht in der Lage ist. Sie hält Marissja im Übrigen wirklich für eine geeignete Braut, doch dürfte es schwierig werden, sie gegen Pettars Willen mit dem Wald zu vermählen. Würde sie dagegen ohne sein Wissen vermählt, dann würde er er sich dem Pakt



wahrscheinlich beugen und Marissja nicht heiraten – was ihn verbittert und sie unglücklich machen würde, wie die Helden mittlerweile ahnen sollten.

Ljubascha kann den Helden außerdem die Geschichte Vigo und Pettar erzählen. Darauf angesprochen, ob etwas daran sei, dass Vigo eigentlich der Ältere sei, antwortet sie nach kurzem

Zögern: "Dem alten Herren wurden zwei Jungen geschenkt. Ich kümmerte mich um sie, sorgte für sie, so gut ich konnte. Ich sah, wie sie aufwuchsen und ich sah zwei Menschen – einen, der hart aber gerecht regieren würde. Und einen, dessen Wut alles zerstören konnte. Der erste wurde Baron. Mehr gibt es dazu nicht zu sagen."

BRAUTDILEMMA

DIE BEFREIUNG DER BRAUT

Wer auch immer sich mit dem Wald vermählen soll – auf jeden Fall muss Marissja befreit werden. Vigo ist unberechenbar und niemand kann voraussehen, was passiert, sollte er versuchen, das Ritual durchzuführen – oder merken, dass sein Tun keine Wirkung zeigt.

Je nachdem, wie es die Helden anstellen, müssen Sie ein wenig improvisieren.

Eine Möglichkeit ist es sicherlich, zur Hütte zurückzukehren und Vigo zu überwältigen. Zu diesem Zweck kann Ljubascha den Helden ein Schlafgift mitgeben – immerhin sollte man Vigo nicht töten, damit man ihn noch über den Aufenthaltsort von Marissja befragen kann.

Wildniserfahrene Helden könnten den selbsternannten Herrn des Waldes auch heimlich zu Marissja verfolgen, wenn er aufbricht, um das Ritual durchzuführen. Das größte Problem hierbei wäre der Geruchssinn des Wolfs – was sich zum Beispiel mittels eines SPURLOS TRITTLÖS lösen ließe. Im Notfall können Sie auch festlegen, dass Ljubascha den Weg zum Ritualplatz kennt und die Helden dort hinführt.

Bei einem Kampf mit Vigo und dessen Wolf haben die beiden eindeutig den Ortsvorteil auf ihrer Seite. Vigo kennt den Wald wie kein zweiter und wird versuchen, die Helden in (Stolper-) Fallen und Hinterhalte zu locken, anstatt sich einem offenen Kampf zu stellen. Er ist es gewohnt, sich im Wald fortzubewegen, und wird von diesem kaum behindert, während die meisten Helden mit Gestrüpp, Ranken und im Wege hängenden Zweigen zu kämpfen haben. Sollten die Helden besonders kampfstark sein, ist im Übrigen nicht auszuschließen, dass Vigo Freundschaft mit einem jungen Waldschrat (ZBA 168) geschlossen hat, der ihm nun zu Hilfe kommt.

Marissja befindet sich etwa eine Viertelstunde Fußmarsch von Vigos Hütte entfernt im Wald.

Sie liegt – zugedeckt und durch Kräuter betäubt – in einem Kreis aus jungen Weißilmen, in dessen Mitte ein klarer Quell entspringt. Eventuelle magische Untersuchungen des Ortes ergeben, dass sich hier ein Sammelpunkt magischer Energien befindet – und verschiedene Kraftlinien des 'Paktes', wie sie zum Beispiel von der Gezeichneten Lärche ausgehen, hier zusammentreffen. Die Helden haben den Ort der Vermählung gefunden.

HOCHZEITSREIEN

Durch das Gespräch mit Ljubascha sollte den Helden klar sein, dass die Vermählung einer Person mit dem Wald wichtig ist, um den Pakt wieder herzustellen, und dass Marissja eine durchaus geeignete Braut wäre. Auf der anderen Seite wissen sie, dass die Liebe Pettar zwischen Marissja echt und schützenswert ist, und durch Marissjas Vermählung mit dem Wald einen schweren Schlag erleiden würde.

In Jagotin gibt es neben Marissja nur noch drei weitere Magiebegabte, die sich potentiell für die Vermählung eignen: Ljubascha selbst, die jedoch (genau wie Vigo) zu alt ist und zudem das Ritual durchführen muss. *Linjan Aksakov* ist bereits verheiratet und scheidet darum ebenfalls aus. Als weitere Möglichkeit bliebe noch *Boutsen [R4]*, Marissjas Bruder – wenn er schon alt genug ist. Dies können Sie je nach Bedarf festlegen – und auch, ob und wie die Helden das herausfinden können. Wenn Sie diesen Lösungsweg anpeilen, sollte Boutsen möglichst frühzeitig im Abenteuer vorgestellt und den Helden bereits bekannt sein. Sowohl Boutsen als auch Marissja sind bereit, mit dem Wald vermählt zu werden, wenn man es ihnen erklärt – Marissja unter Tränen, Boutsen unbekümmert.

Da die Tradition eine magisch begabte Braut verlangt und die Möglichkeit, 'Herz des Waldes' zu werden, nur auf einer Vermutung beruht, wird sich ein nicht magisch begabter Jagotiner nur unter ganz besonderen Umständen von den Helden zu der Vermählung überreden lassen.

Möglich wäre es natürlich auch, dass sich einer der Helden bereit erklärt, sich mit dem Wald vermählen zu lassen. In diesem Falle gäbe es nur ein Hindernis – die Bedingung, dass die entsprechende Person Bewohner Jagotins sein muss. Aber dafür weiß Ljubascha eine Lösung: Sie kann den Baron überzeugen, dem Charakter die leer stehende Hütte in Jagotin am Weiher zur Verfügung zu stellen.



HOCHZEITSRITUALE

DIE BRAUT DES WALDES

In der nun folgenden Nacht der neuen Mada führt Ljubascha im Kreis der Weißfilmen das Ritual durch. Dabei duldet sie Helden als Zuschauer nur außerhalb des Kreises. Ersetzen Sie in der folgenden Beschreibung [Name] durch den Namen derjenigen Person, die letztendlich mit dem Wald vermählt wird. Sollten Marissja oder Boutsen mit dem Wald vermählt werden, so entscheiden sie sich dafür, die 'Seele des Waldes' zu werden. Ein Spielerheld kann sich dagegen frei entscheiden, siehe hierzu auch die Erklärung im Kasten auf Seite 96.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schwacher Wind weht durch das Blattwerk der Bäume, in deren Kreis Ljubascha und die 'Braut des Waldes' stehen. [Name] ist nur mit einem dünnen, weißen Tuch um die Lenden bekleidet.

Das Rauschen der Blätter vermischt sich mit dem Klang des Wassers, das hell und klar aus der kleinen Quelle plätschert. Die Luft ist frisch, durchsetzt mit dem Duft von Laubwerk, Nadeln, Harz und fruchtbarer Erde. In der Neumondnacht sind es auch tatsächlich jene drei Sinne – Gefühl, Geruch und Gehör –, auf die ihr euch verlassen

müsst, denn die Lichtung inmitten des Waldes wird nur von schwachem, fahlen Sternenlicht beleuchtet. Dann hebt Ljubascha zu sprechen an:

"Vor langer Zeit wurde ein Bund geschlossen zwischen Mensch und Wald. Erneuert werden soll er nun, auf dass Jagotin fortbestehe. Sieh auf [deine Braut / deinen Bräutigam], oh Wald, und nimm [sie/ihn] wohlwollend an, denn [sie/er] mag fortan die [Seele des Waldes / das Herz des Waldes] sein."

Die alte Frau schöpft mit der bloßen Hand Wasser aus der Quelle und sprenkelt es über [Name]. "Die Verbindung sei wie das Wasser, das jedes Hindernis überwindet."

Dann ergreift sie eine Handvoll der dunklen, schwarzen Erde und lässt diese auf [Name] herabrieseln. "Die Verbindung sei ewig wie die Erde, denn es ist der feste Boden, der uns trägt". Als letztes nimmt sie einen Blütenkranz in die rechte Hand, während ihre Linke Muster in die Luft formt. "Die Verbindung blühe wie die Blüten, die nach jedem Winter wiederkehren". Sacht legt sie den Kranz auf das Haupt von [Name]. Dann, für einen Moment, wird es still. Es ist, als lege sich etwas Großes, Uraltes über die Lichtung. Kaum hört ihr noch das Plätschern der Quelle, das Rauschen des Windes. Für einen Atemzug ist es, als





blickten alle Bäume des Waldes auf euch herab. Doch noch bevor ihr dem nachspüren, es begreifen könnt, ist es schon wieder vorbei.

Lächelnd sieht Ljubascha auf die jungen Ilmen, deren Stämme neue Äste getrieben haben.

“Es ist vollbracht”, sagt sie noch, dann sinkt sie zu Boden.

Ljubascha ist durch das Ritual vollkommen erschöpft, wird es aber überleben, sofern sie zurück in ihren Turm gebracht wird und Pflege erhält. Eine magische Analyse ergibt im Übrigen, dass die Fäden des Bundes erneut verstärkt wurden – aber keinesfalls weitere 60 Jahre halten werden. Offenbar ist dieses ‘improvisierte’ Ritual von kürzerer Dauer.

Wenn ein Held mit dem Wald vermählt wird, sollten Sie ihm das Folgende mitteilen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Irgendetwas an diesem Ort berührt dich. Ist es der Duft der Nadeln, der Geruch der Blätter? Ist es der sanfte Klang der Quelle? Oder vielleicht das sachte Streicheln des Windes auf deiner nackten Haut? Wohl hörst du die Worte Ljubaschas, doch je länger sie spricht, desto weiter entfernt sich dieser Klang von dir. Oder entfernst du dich? Kalt fließt Wasser deine Haut hinab, doch es kümmert dich nicht, denn Wasser bedeutet Leben. Sanft wie eine Umarmung spürst du die Erde auf dich hinabrieseln, und es ist wie ein Stück Heimat. Schon berühren Blätter dein Haupt – und dir ist, als wärest du schon eine Ewigkeit hier. Da, du spürst wie [dein Gemahl / deine Braut] sich dir nähert. Der Wald ist es – und für einen kurzen Augenblick ist es, als würdet ihr verschmelzen. Du spürst, wie Rinde dich umfängt, weißt um jedes Blatt im Wind, jede Nadel, die zu Boden fällt. Du wirst eins mit den Büschen und Gräsern, spürst die Erde zu deinen Füßen und den Himmel über dir. Etwas fließt aus dir heraus, sanft und zart, und du gibst es dem Wald, mit dem du nun verbunden bist. Gleichzeitig fühlst du, wie etwas zurück kommt, etwas Warmes, Kräftiges, wie um diese Leere zu füllen. Langsam atmest du aus, lächelnd. Ja, hier bist du willkommen. Jederzeit.

DIE BRAUT DES BRONNJAREN

Sollte die Gruppe dafür gesorgt haben, dass jemand anderes als Marissja mit dem Wald vermählt wird, so findet einige Tage später eine große bornische Hochzeitsfeier statt, zu der die Helden herzlich eingeladen sind. In einer kurzen Zeremonie, bei der alle Bewohner Jagotins anwesend sind, werden Marissja und Pettar getraut – entweder durch einen Travia-Geweihten, den der Bronnjar aus dem Nachbarort hergeben hat, oder durch einen geweihten Charakter. Anschließend wird ein rauschendes Fest gefeiert, bei dem der

SICH MIT DEM WALD VERMÄHLEN ...

Sollte einer der Helden sich mit dem Wald vermählen, so ist er nun mit diesem durch ein magisches Band verbunden. Dieses lässt sich nur durch den Tod, sehr mächtige Magie oder Götterwirken lösen. Die weiteren Auswirkungen sind Ihnen überlassen, es folgen einige Vorschläge:

- Die Braut – oder der Bräutigam – findet sich in diesem Wald von nun an ohne Probleme zurecht, wird sich hier nie verirren und findet stets gangbare Wege.

- Vergleichbar mit dem Druidenritual *Weg des Dolches* (WdZ 135) weiß der Held auch in der Ferne stets, in welcher Richtung der Wald liegt.

- Alle W6+4 Jahre muss der Held eine Neumondnacht im Wald verbringen, sonst beginnt er erst langsam, dann rasch schwächer zu werden und zu verfallen. Der Held verspürt etwa einen Mond vor dem Zeitpunkt den unbändigen Drang, in den Wald zurückzukehren.

- Ein Held, der *Seele des Waldes* wurde, verliert 10 permanente Astralpunkte. Diese können nicht verbilligt zurückgekauft werden. Besitzt der Held weniger als 10 permanente Astralpunkte, verliert er alle und kann seine Astralenergie nie wieder steigern. Im Gegenzug erhält er automatisch den Vorteil *Altersresistenz* (WdH 247). In Notsituationen können Sie dem Helden (zumindest, wenn er sich in der Nähe des Bornwalds aufhält) eine erhöhte Lebensenergie-Regeneration gestatten, da der Wald ihm Kraft spendet.

Sollte der Held dagegen *Herz des Waldes* geworden sein, gewinnt er 5 permanente Astralpunkte hinzu. Im Gegenzug *altert er schneller* (WdH 269). Sollte der Held *Altersresistent* sein, verliert er stattdessen diesen Vorteil. In Notsituationen können Sie dem Helden (zumindest, wenn er sich in der Nähe des Bornwalds aufhält) eine erhöhte Astralregeneration gestatten, da der Wald ihm Kraft spendet.

Bronnjar nicht knausert. Ein jeder wird satt und der Alkohol fließt in Strömen.

Wenn Marissja die Braut des Waldes wurde, wird der Bronnjar diese Nachricht grimmig aufnehmen und die Verlobung lösen. In den folgenden Wochen wird Xinja [C3] immer häufiger an seiner Seite gesehen – im Frühjahr, als sie bereits schwanger ist, heiraten sie.

Wenn die Helden das Ritual gänzlich verhindert haben, wird der Wald in den kommenden Jahren ein erstaunliches Wachstum zeigen und sich aktiv (mit allerlei Unglücksfällen, vielleicht auch mit herbeigerufenen Waldschraten) gegen jede Form von Rodung wehren. Jagotin wäre so in vielleicht zwei Dutzend Jahren unbewohnbar, es sei denn, der Bann des Waldes könnte endgültig gebrochen oder das Ritual der Vermählung komplett erneuert werden.



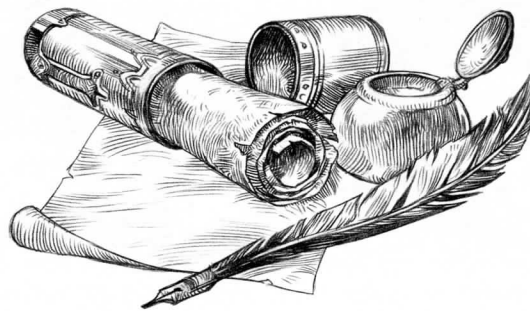
Mitgift

LOHN DER MÜHEN

Die Erlebnisse des Abenteuers sind für alle Helden jeweils **250 AP** wert, **50 zusätzliche**, falls sie die Lösung mit Boutsen als Gemahl des Waldes herausgefunden und durchgesetzt haben. Sollte ein Held den Wald geheiratet haben, können Sie ihm bis zu weiteren **100 AP** geben – die Erfahrung war sicherlich einzigartig. Zudem können Sie, sofern passend, **spezielle Erfahrungen** auf *Geographie, Sagen & Legenden* sowie *Magiekunde* vergeben. Wenn die Helden dafür gesorgt haben, dass Marissja 'ihren' Pettar heiraten konnte, haben sie in der neuen Bronnjarin eine Freundin, die ihnen gerne Gastfreundschaft gewährt. Natürlich wird sie sich auch an 'alte Freunde' wenden, sollte ihr etwas auf dem Herzen liegen.

LOSE FÄDEN

Auch wenn die Helden das Abenteuer erfolgreich gelöst haben, bleibt noch das ein oder andere zu erledigen. Sollte einer der Helden mit dem Wald vermählt worden sein, hat dies natürlich Auswirkungen auf sein weiteres Leben. Der Bund ist längst nicht so dauerhaft wie all die anderen davor. Ein neuer Hüter des Waldes muss her! So sich in der Heldengruppe nicht zufällig ein Druide findet, der sich dieser Aufgabe annehmen möchte, liegt es an den Helden, einen geeigneten Kandidaten zu finden. Vigos Schicksal hingegen wurde bewusst offen gelassen – er kann durch die Hand der Helden zu Tode gekommen sein oder noch immer im Wald hausen und als Aufhänger für spätere Abenteuer dienen.





DRAMATIS PERSONAE

BARON PETTAR ULMIEWOVICH
WOLPJE VON JAGOTIN, DER BRONNJAR



Der Herr der kleinen Baronie ist ein stämmiger, kräftiger Mann Anfang vierzig mit einem mächtigen Schnauzer und Kinnbart sowie kurzen schwarzen Haaren. Seine breite Statur, die 1,82 Schritt Körpergröße und die großen Hände, die mehr an Pranken erinnern, erwecken insgesamt einen 'bärgen' Eindruck.

Er regiert die Baronie bereits seit 20 Jahren, nachdem sein Vater beim Kampf gegen eine Wolfsmeute tödlich verletzt wurde. Zu diesem Zeitpunkt kam es auch zum Bruch mit seinem Zwillingsbruder Vigo, der sich für den Älteren hielt und das Erbe einforderte. Doch da Pettar sowohl die Unterstützung der meisten Knechte als auch Ljubaschas hatte, war die Lage letztendlich klar.

Pettar verfolgte die 'Jagd' auf seinen Bruder anfangs nur halbherzig – bis seine damalige Gemahlin Vanjescha vor zehn Jahren einem 'Unfall' zum Opfer fiel, den er Vigo anlastet. Sollte er seinen Bruder in die Finger bekommen, wird er sich seiner schnellstens entledigen.

Der Baron muss heiraten, um einen Erben zu zeugen. Er liebt Marissja wirklich und wird sie gut behandeln, jedoch ist er Bronnjar genug, um sich durch seine Liebe zu einer Freien nicht erpressbar zu machen.

Herausragende Eigenschaften: MU 14, KK 14, KO 15, Jähzorn 5

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Zeichnen 15, Schwerter 14, Raufen 15,

Seelentier: Schwarzbär

VIGO ULMIEWOVICH
WOLPJE, DER 'HERR DES WALDES'



Die harten Jahre im Wald lassen Pettars Zwillingsbruder älter erscheinen als er wirklich ist. Auch wenn er eher drahtig als stämmig erscheint, kann man die Ähnlichkeit zwischen den beiden noch erkennen. Vigo spürte stets, dass Ljubascha und sein Vater seinen Bruder Pettar bevorzugten. Irgendwann keimte in ihm der Gedanke, dass in Wahrheit er selbst der Ältere sei und Ljubascha sie beide vertauscht habe, um ihren Liebling auf den Thron zu verhelfen. Als der Vater starb, forderte Vigo das Erbe ein – und verlor. Hastig musste er in den Wald flüchten, wo ihn Artem, der damalige Herr des Waldes, aufnahm. Vigo hatte Artem schon früher kennen gelernt, als dieser Ljubascha besuchte. In ihm reifte ein finsterer Plan – er gab sich friedfertig und neugierig und versuchte alles zu lernen, was ein Herr des Waldes wissen musste. Dann erschlug er Artem und kürtete sich selbst zum neuen Herrn des Waldes.

Vor einigen Jahren fand Vigo einen jungen Albinowolf, der von seinen Eltern verstoßen worden war. Heute ist Fang sein treuer Gefährte.

Vigo Ulmewovich Wolpje

MU 13 KL 12 IN 12 CH 11 GE 12 KO 14 KK 15
'Knochenkeule': INI 10+W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+4
DK N BF 3

Raufen: INI 10+W6 AT 13 PA 13 TP 1W6+1 (A)DK H
Ringen: INI 10+W6 AT 14 PA 14 TP 1W6+1 (A)DK H
LeP 34 AeP 10 RS 1 AuP 38 MR 3 GS 8



Ausweichen 10

Herausragende Eigenschaften: Jähzorn 10, Wahnvorstellungen, Eisern, Ortskenntnis, Tierfreund, Magiedilettant, Schutzgeist, SPURLOS (5), KATZENAugEN (4)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Bornländisch (Auspendeln, Block, Griff, Halten, Knie, Kopfstoß, Tritt, Wurf), Ausweichen I, Niederwerfen, Wuchtschlag

Seelentier: Firnbär

Fang, Albinowolf

Biss: INI 9+W6 AT 13 PA 9 TP 1W6+3 DK H

LeP 27 RS 2 AuP 110 WS 7 MR 1 GS 12 GW 6

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (4), Niederwerfen (10)

Siehe auch ZBA S. 8ff, 188



LJUBASCHA, AMME UND RABENHEXE

Ljubascha ist eine schlanke Frau Mitte Sechzig mit ehemals schwarzen, nun ergrauten Haaren, die sie meist zu einem Dutt gesteckt trägt. Das Gesicht ist schmal und von einer scharf geschnittenen Nase geprägt. In jungen Jahren war sie sehr ansehnlich und hat auch heute noch eine gewisse Ausstrahlung. Der Mund ist von Lachfältchen umgeben, während die dunklen Augen wissend blicken. Stetiger Begleiter der alten Dame ist ihr Vertrauter Mew, ein Boronsrabe.

Die Feindschaft der Brüder schmerzt die alte Amme sehr. Sie wünscht keinem der beiden etwas Böses, auch wenn sie ahnt, dass Vigo ihren geliebten Artem getötet hat. Ljubascha hat schon seit Jahren an keiner Hexennacht mehr teilgenommen und besitzt demzufolge auch keine Flugsalbe.

Herausragende Eigenschaften: IN 15, CH 15

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Kochen (Tränke) 19, Viele Hexenzauber mindestens meisterlich, SPURLOS 6, Ritualkunde: Druidentum 7

Seelentier: Rabe

MARISSJA AKSAKOV, DAS SCHEVE REH

Marissja ist eine scheue Rothaarige von 16 Sommern mit grünen Augen und langen Haaren. Ihre schlanke Figur wirkt beinahe zerbrechlich, lässt aber keinen Zweifel daran aufkommen, dass Marissja bereits eine Frau ist. Die 1,63 Schritt große Frau trägt das Haar gerne offen und hat ein durchaus fröhliches Wesen, wenngleich sie äußerst schüchtern ist und Fremde lieber meidet. Ihr sanftes Gemüt hat den Bronnjaren von Anfang an für sich eingenommen, während sie von "ihrem starken Bären" auch sehr fasziniert ist. Marissja liebt Pettar wirklich, die Heiratsankündigung hat sie nur vollkommen überrascht.

Herausragende Eigenschaften: CH 14, Gutaussehend, Magiedilettant (unbewusst), Meisterhandwerk: Kochen, Schutzgeist

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Pflanzenkunde (Heilkräuter) 9 (11)

Seelentier: Reh

ILMIN KRUSCHIN, DER DORFSCHÖPLING

Ilmin ist ein gut gebauter, 1,80 Schritt großer, schwarzhaariger, braunäugiger Schönling von 18 Jahren, der bei fast allen im Dorf beliebt ist, jedoch ein Problem hat: Er ist zu intelligent, um mit dem Leben eines Leibeigenen glücklich zu sein. Wüsste er nicht, dass seine Familie darunter zu leiden hätte, wäre er schon längst weggelaufen. So hat er sich einen Sport daraus gemacht, die jungen Frauen in Unterjagotin und Jagotin am Weiher zu verführen. Dass Marissja, die er für leichte Beute hielt, seinem Charme widersteht, reizt ihn.

Herausragende Eigenschaften: KL 14, Gutaussehend

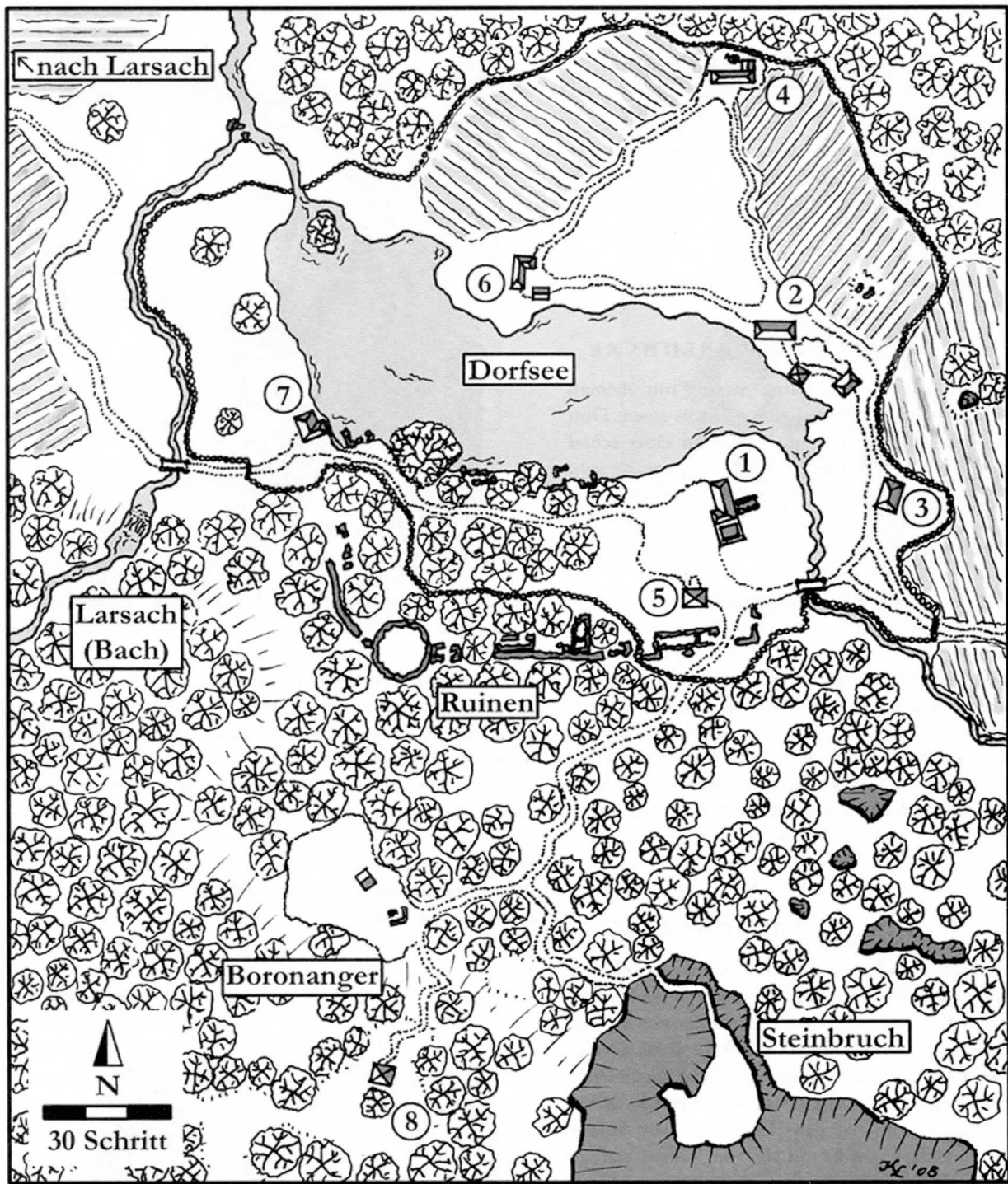
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Betören 12

Seelentier: Kronenhirsch

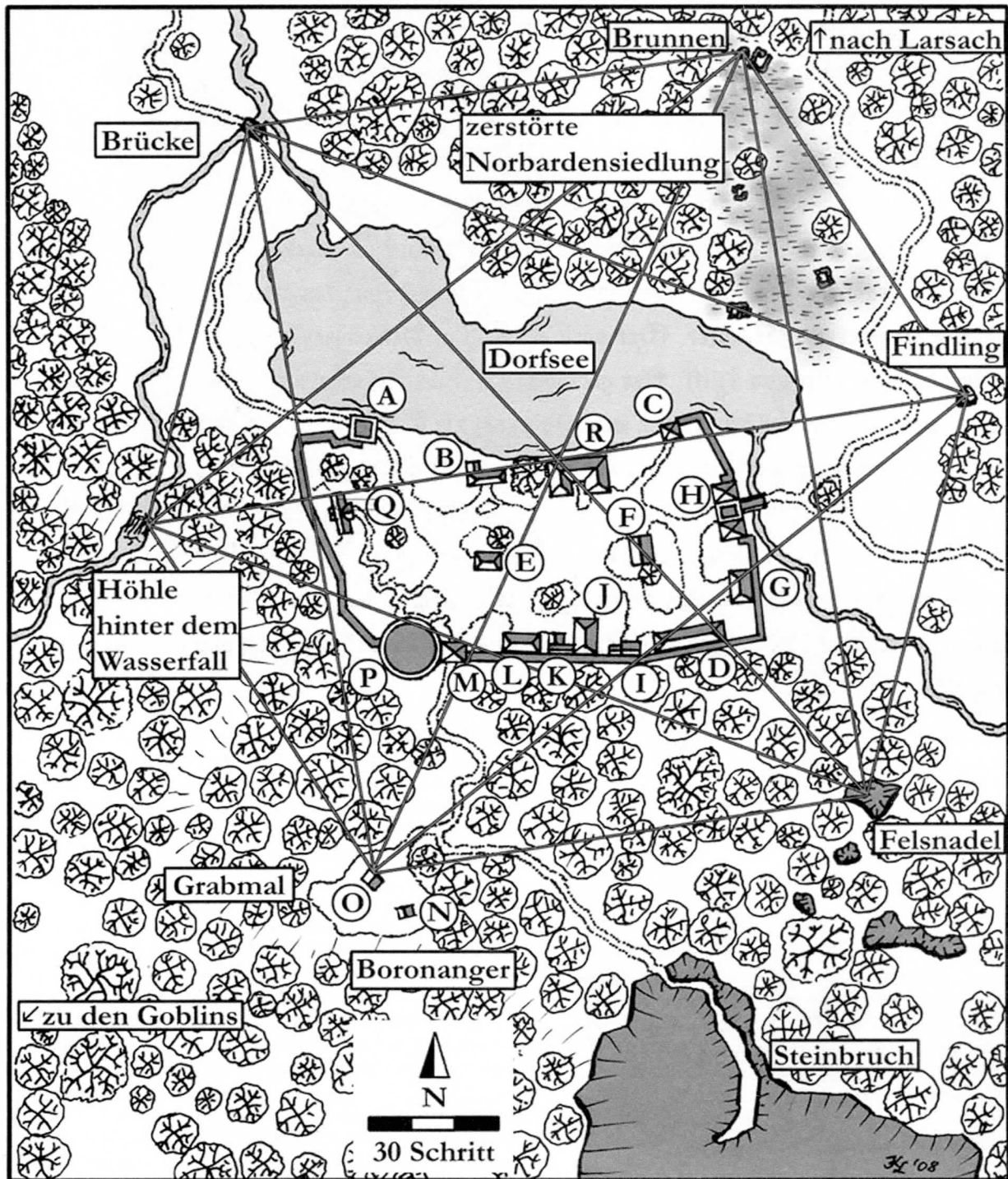




KOPIERVORLAGEN



Neu-Drakenstein



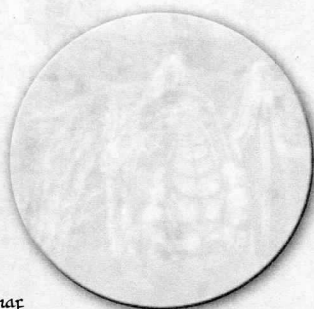
Drakenstein



Fag der Heymker Anno CCLIII Post Bosparani Ruinam

Als wir zur Prima lucis versammelt, zu huldigen der Herrin am Tag nach der Vertreyhung Fuldigors durch den heiligen Horas, da kam Idebran, der Ufach hilt ob dem Hauptthor unt sprach, er hab eins der Heksenweyher sehn, wi si an einem Steyne ein Heksenzeychen eyngeritzt unt di Daimonen angerufen, doch sein behertzt Drohn schlug si in di Flucht, eh ihr ybel Uferck verrichtet ward. Ich rif Purothea, Avedane unt Tessandero an meyne Seyt unt mit zwey der Knappen ritten wir, das Heksenweyß zu fangen. Beym Drakenfels ward si eingeholt, doch es brachen aus den Strauken hinterrücks die Rotpeltz hervor, unt von eym Fels flucht uns ir Hauherweyß herunter. Mer noch, die andren Heksenweyher traten hervor, dem Schwesterleyen zu Hilff. Das garstigst unter den Ufeybern wagt uns zu drohn, si werd unsern Tod beschwörn, wenn wir si net zin liszen. Ufeh, das that si: Noch keyn Streych ward gethan, da fur der Draken herab, der seyß Monden den Ufeyler mit Horn bedenckt und sil uns an, doch den Rotpeltz gleyhermaszen. Rondras Ufille ist net ergründbar, doch der Draken ward besigt fyr ewig. Nur di Ufeyber sint entkommen, wigleych es di Beyt sein wird, di mit uns wider si sicht, bis si uns tot zum Fusze ligen. Alle drey. Gewiss aber die Ältste, di ist voll Tycke und ybel Gedencken.

Teurer Bruder
Sohn Anvin seyn Erbe



Еревоим Огналд VI., Марецзгаф

[Kaum noch zu erkennender aufsteigender Drache.]

AVENTURIEN®

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

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

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

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

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

RITTERERBE

REDAKTION: OLIVER BAECK

AUTOREN / AUTORINNEN: CHRISTIAN HELLINGER, DANIEL HEßLER, INGOLF KARROSCHE, KATHRIN LIEB, CHRISTINA WEIMANN

Das Bornland – ein rauer Landstrich im hohen Norden Aventuriens. Hier finden sich lebhaft Handelsstädte, doch abseits der Straßen verstecken sich abgelegene Bauerndörfer in tiefen Wäldern und unwegsamer Wildnis. Wer im Bornland lebt, egal ob als mächtiger Bronnjar oder rechtloser Leibeigener, ist stolz auf die Taten seiner Ahnen: Die tapferen Ritter des Theaterordens eroberten das Land.

Sie gründeten blühende Städte und errichteten wehrhafte Burgen.

Aber die Theaterritter waren nicht die ersten, die hier siedelten und herrschten. Die Menschen mögen das heute vergessen haben, doch das Land erinnert sich ...

Im begleitenden Abenteuerspielband zur Regionalspielhilfe *Land des Schwarzen Bären* führen die Abenteuer *Zeichen der Vergänglichkeit*, *Bauernfänger*, *Schleier der Unwissenheit* und *Die Braut* des Bronnjaren Sie tiefer in das Land zwischen Born und Walsach. Dem *Rittererbe* begegnet man hier auf Schritt und Tritt – und die Geheimnisse, die es birgt, gelangen allmählich wieder ans Licht.

Zum Spielen dieser Abenteuersammlung benötigen Sie die DSA-Regelwerke zu Kampf und Talenteinsatz, Magie, und Götterwirken, als Meister zusätzlich die Regionalspielhilfe *Land des Schwarzen Bären*; dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch die Abenteuer zu führen.

€ 18,00 [D] • CHF 32,40



9 783940 424341

ISBN 978-3-940424-34-1



www.ulisses-spiele.de

13052

Das Schwarze Auge

ABENTEUER Nr. 165

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 6
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
MITTEL BIS HOCH /
NIEDRIG BIS MITTEL

ERFAHRUNG
(HELDEN)
EINSTEIGER BIS ERFAHREN

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
INTERAKTION,
TALENTEINSATZ,
KAMPFFERTIGKEITEN

ORT UND ZEIT
BORNLAND;
IN NEVERER ZEIT

