



FEENSTAUB UND FABELWESEN

NR. 182
EINSTEIGER

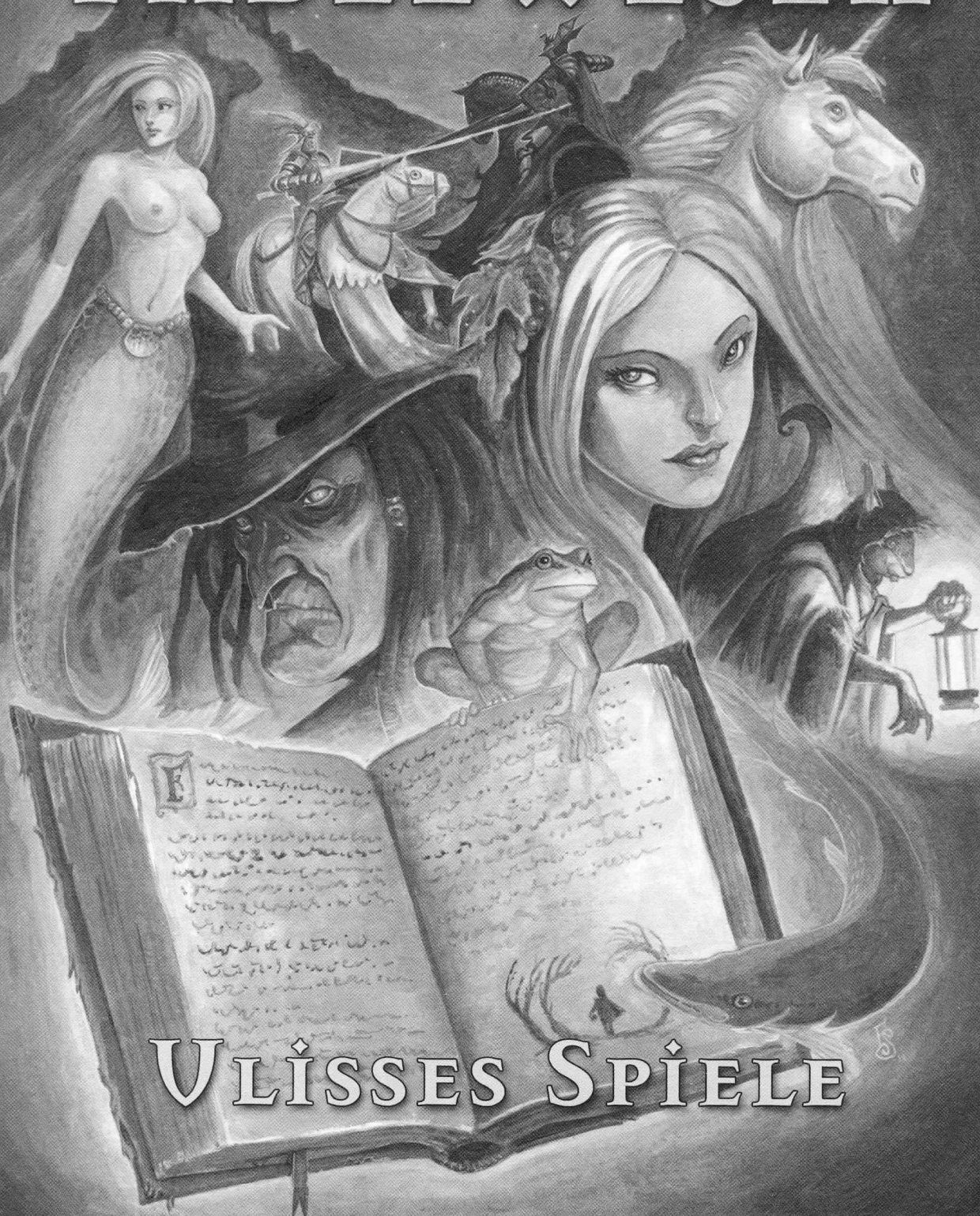


Das Schwarze Auge

13071

Das Schwarze Auge

FEENSTAUB UND FABELWESEN



VLISSES SPIELE

AVENTURIEN®

**GESAMTREDAKTION**

THOMAS RÖMER

LEKTORAT

THOMAS RÖMER

COVERBILD

FLORIAN STITZ

PRODUKTION

MARIO TRYANT

ARTDIREKTION

MELANIE MAIER

**UMSCHLAGGESTALTUNG,
GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ**

RALF BERSZUCK

INNENILLUSTRATIONEN

BOROS/SKISZAI,

FLORIAN STITZ

KARTEN & PLÄNE

FLORIAN STITZ

REGIONALKARTEN

INA KRAMER

AVENTURIENKARTE

RALF BERSZUCK, THOMAS RÖMER

Copyright © 2011 by Significant Fantasy GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGÉ 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 elektronischem, photomechanischem oder
ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Ulisses Medien & Distribution GmbH, Waldems.

Printed in Poland 2011

ISBN 978-3-86889-155-3

Das Schwarze Auge

FEEPISTAVB VND FABELWESEN

VIER MÄRCHENHAFTE DSA-GRUPPENABENTEUER
FÜR DEN MEISTER VND 3-5 HELDEN

REDAKTION

MOMO EVERS VND THOMAS RÖMER

AUTOREN

MVPA BERING, CAILLEAN KOMPE, ASTRID MOSLER,
CARSTEN POHL VND STEFAN UNTEREGGER



INHALT

VORWORT	5
DIE ABENTEUER IN KÜRZE	5
DREI SCHWÜRE	7
Das Abenteuer im Überblick	7
Anwerbung und Anreise	9
Geheimnisse eines Dorfes	12
Im Wald	16
Der Tränensee	18
Auf in den Kampf	26
Ausklang	29
Dramatis Personae	29
Handouts	30
FISCHERFEST	31
Ein Märchen vom Meer	31
Das Abenteuer im Überblick.....	33
1. Tag: Aufruhr in Trontsand	34
2. Tag: In den Marschen	36
3. Tag: Ankunft in Salzasiel	37
4. Tag: Weitere Nachforschungen	43
5. Tag: Finale	47
Dramatis Personae	50
Handout	51
TOD EINES GESCHICHTEPNERZÄHLERS	52
Es war einmal – Zum Hintergrund	52
Einleitung für den Spielleiter	55
Teil 1: Ein Todesfall in der Familie	55
Teil 2: Gebrochene Herzen überall	64
VERWÜNSCHT	71
Hintergrund für den Meister	71
Einstieg: Und der Himmel weinte	72
Nachforschungen	76
Der Zauber der Levthansnacht	79
Ins Reich des Prinzen	84
Dramatis Personae	87
Handouts	88



VORWORT

Erneut willkommen in der Welt der Märchen und Sagen, der Geschichten von Feen und Rittern, von Schwüren und Flüchen, von unerfüllter Liebe und tragischen Missverständnissen. In der Tradition von *Verwunschen und Verzaubert* und *Märchenwälder, Zauberflüsse* präsentiert Ihnen die vorliegende Anthologie **Feenstaub und Fabelwesen** eine Sammlung von vier DSA-Gruppenabenteuern, die alle mehr oder weniger das Wirken von Feenwesen und die daraus erwachsenen Geschichten zum Thema haben.

Ein herzlicher Dank geht an dieser Stelle an Momo Evers, die das Projekt auf den Weg gebracht, mit Vehemenz vertreten und lange betreut hat, aber leider wegen dringender weiterer Projekte die Finalisierung an mich abgeben musste. (Und das, wo ich doch so gar nicht als Vertreter der märchenhaften Richtung beim Schwarzen Auge gelte ...)

Der Band wendet sich weniger an die Aventurologen, würfelschwingenden Schwertmeister oder Magietheoretiker, sondern an all jene, die sich einlassen wollen auf eine Welt, in der

Wünsche (dero drei, versteht sich) wahr werden können, ein unbedachtes Wort das Schicksal wenden kann und die Logik nicht den aventurischen Naturgesetzen, sondern den Notwendigkeiten einer Erzählung folgt. Lassen Sie sich im wahrsten Sinne des Wortes 'verzaubern' und folgen Sie dem Fluss der Märchen, erzählen Sie ihren Teil der Legendenwelt.

Wie schon in den Vorgängerbänden liegt nicht das Schicksal Deres in der Waagschale, sondern eher das Glück Einzelner oder kleinerer Gemeinschaften. Und wie viele Märchen sind auch die hier versammelten etwas düsterer und trauriger, aber doch zeigen sie stets, dass ein wahrer Held die Dinge zum Guten wenden kann. Es gibt weniger Ruhm und Gold zu gewinnen als Dankbarkeit und die Gewissheit, das Richtige getan zu haben. Und vielleicht erhalten die Helden ja einen Platz in künftigen Geschichten der aventurischen Erzähler.

Düren, im März 2011

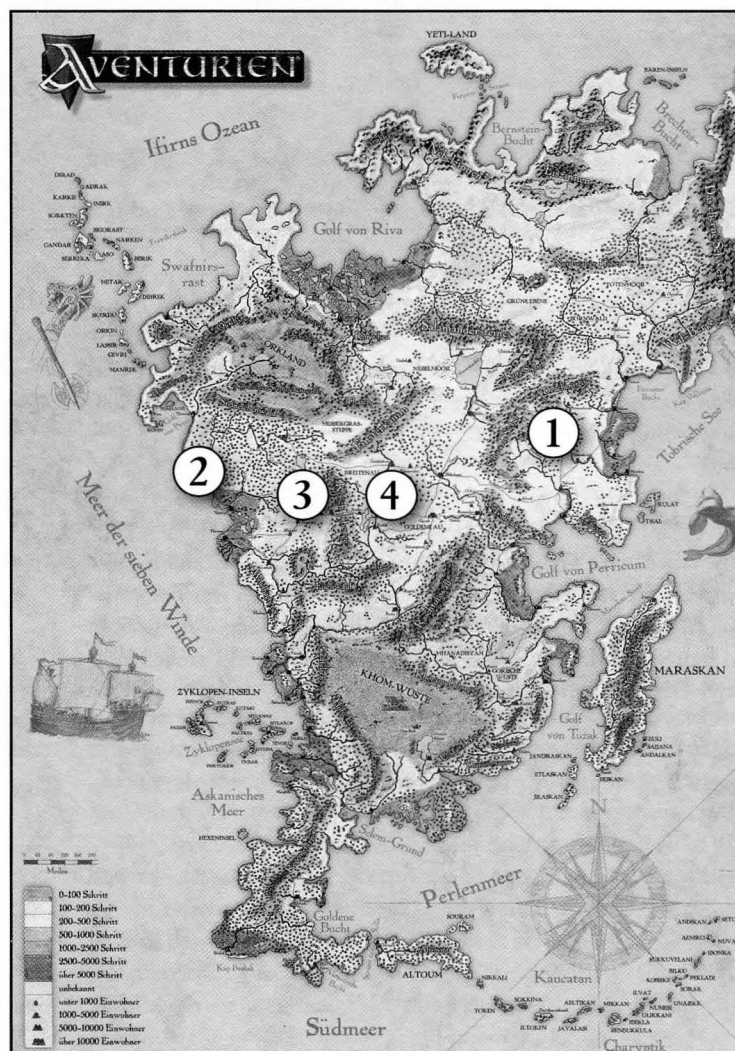
Thomas Römer

DIE ABENTEUER IN KÜRZE

Drei Schwüre (1) von Muna Bering führt ins unwirtliche Transysilien, genauer, ins Dorf Grauen, das zwar nicht im Brennpunkt schwarzmagischer Aktivitäten steht, aber dennoch seit Jahren unter dem Schatten Yol-Ghurmaks liegt. Hier haben unter dem Einfluss der dämonischen Herrscher auch viele Märchen eine Wendung ins Düstere genommen, aber die Helden können dafür sorgen, dass dies nicht so bleibt! Ein Märchen berichtet nämlich von einem alten Beistandspakt zwischen Menschen und Feen und vom Schwur eines einstigen Helden. Als nun die Feen um Beistand gegen einen Daimoniden bitten, der in ihr Reich eingedrungen ist, sind es nur vier unerschrockene Mädchen, die aufbrechen, um der Nymphe und den Biestingern zu helfen. Die Dörfler bitten die Helden, die Spur der Mädchen zu verfolgen und sie hoffentlich lebend zurückzubringen.

In **Fischerfest (2)** von Carsten Pohl und Caillean Kompe geht es an die nostrische Wattenmeerküste. Das zugrundeliegende Märchen erzählt von unerfüllter Liebe zu einer Meerjungfrau, von Mord und Totschlag, einer großen Flut und dem Untergang eines Leuchtturms. Der wahre Kern der Geschichte ist die Jahrhunderte alte Liebe zwischen besagter Meerjungfrau und einem Einhorn, das immer wieder am Deich gesehen wird. Und ein ehrgeiziger Magier hat sich aufgemacht, das Wesen zu fangen. Wird es den Helden gelingen, Einhorn und Nixe zusammenzuführen – und dabei einen Deichbruch zu verhindern und Licht in die dunkle Vergangenheit Salzasiels zu bringen?

Dass "viele nicht so ist, wie es scheint", zeigt **Tod eines Geschichtenerzählers (3)** von Astrid Mosler, in dem sich die Helden als Ermittler in einem Kriminalfall durch Winhall und Umgebung bewegen und dem tragischen vermeintlichen Freitod eines Märchen- und



Legendensammlers, des Verwandten eines der Helden nachspüren. Schon bald zeigt sich, dass es sich mitnichten um Freitod, sondern einen von langer Hand geplanten Mord handelt und dass Onkel Rondrik nicht nur ein schrulliger Geschichten-sammler war, sondern unter dem Einfluss eines beseelten Märchenbuchs stand, das durchaus eine eigene Agenda hat. Das Buch schließlich seiner eigentlichen Bestimmung zuzuführen und damit die Taten einer Fee ungeschehen zu machen, ist schlussendlich die wirkliche Aufgabe der Helden.

Verwünscht (4) von Stefan Unteregger spielt am Rande des düsteren Reichsforsts, wo die Anwesenheit von Feenwesen nicht so ungewöhnlich ist – aber eben dadurch auch so manche Begehrlichkeiten weckt. Hier ist es ein erfolgloser Schmied, der durch seine maßlosen Wünsche einen im Diesseits ‘gestrandeten’ Feenritter immer mehr in die Arme der Finsternis treibt und dadurch das Leben seiner Verwandten und Mitmenschen immer mehr zur Qual macht. Als das dunkle Feenwesen nun die Tochter des Schmied als Opfer verlangt, ist die Zeit für das Eingreifen wahrer Helden gekommen!

FORMALIA

Zu Beginn eines jeden Abenteuers finden Sie einen Kasten, in dem das Abenteuer noch einmal in Stichworten zusammengefasst ist. Dort finden Sie auch die Anforderungen an die Helden und eine grobe Einschätzung des Schwierigkeitsgrades für Spieler und Meister. Beachten Sie bitte, dass Tod eines Geschichtenerzählers ausdrücklich auch für Meister gedacht ist, die ihr ‘Handwerk an der Schmalseite des Tisches’ gerade neu beginnen.

Wir verwenden hier natürlich auch die üblichen Konventionen, was die Auszeichnung bestimmter Begriffe angeht: Talente und Talentproben, Sonderfertigkeiten und magische Rituale werden *kursiv* geschrieben, Zaubersprüche in **VERSALIEN**, Liturgien der Geweihten in **KAPITÄLCHEN**. Verweise auf andere DSA-Bücher oder auf andere Kapitel in diesem Band sind **fett** gestellt.

Wenn sich bei der Beschreibung eines Gasthauses die Werte **Q**, **P** und **S** finden, stehen diese für die Qualität und das Preisniveau des Etablissements (jeweils auf einer Skala von 1–10, wobei 1 für niedrig und 10 für hoch steht) bzw. die dort vorhandenen Schlafplätze. Auch Handwerker haben bisweilen Bewertungen in **Q** und **P**.

Ein Wort zum Thema Feenwesen

Alle Abenteuer in diesem Band haben auf die eine oder andere Art mit Feen zu tun, sei es, dass sie die Auslöser der Ereignisse (und damit häufig der wahre Hintergrund der vorgestellten Märchen) sind, sei es, dass sie sogar die direkten Partner und/oder Gegner der Helden im Abenteuer sind.

Aventurische Feen sind nun nicht generell lustige kleine Flatterwesen (auch die gibt es natürlich), sondern von Haus aus ‘Jenseitige’, Bewohner von Welten, die ‘neben der (aventurischen) Wirklichkeit’ liegen – und damit sind sie vor allem eines: anders. Und eben dieses Anderssein führt häufig zu Missverständnissen, die für Mensch und Fee tragisch enden und damit den Grundstein für die Art etwas düsterer Märchen legen, wie sie hier versammelt sind.

Ein zweiter wichtiger Punkt beim Umgang mit Feen (vor allem für Sie als Meister): Feen sind personifizierte Zauberei. In ihren eigenen Welten kennt ihre Zauberei quasi keine Grenzen, und selbst in derischen Gefilden sind sie zu vielerlei magischen Handlungen in der Lage, die menschlichen (und auch elfischen) Zaubern nicht zugänglich sind. Das heißt nun nicht, dass Sie als Meister sich jegliche Freiheiten erlauben können, um ihr Handeln dann mit einem “Das können die aber” zu rechtfertigen, aber Sie können und sollten bisweilen Fünfe gerade sein lassen, wenn es um die Feenmagie geht und bei kritischen Probenergebnissen im Zweifelsfalle für das Feenwesen entscheiden.

ABKÜRZUNGEN

Auch das märchenhafteste Setting benötigt bisweilen Hintergrundinformationen und Regeln – und eben diese finden Sie in der weiterführenden Literatur, auf die an einigen Stellen verwiesen wird. Wir verwenden dabei folgende Abkürzungen für die einzelnen Bände:

Basis	das Basisregelwerk des Schwarzen Auges
Efferd	Efferds Wogen , die Spielhilfe zu maritimen Themen
LCD	Liber Cantiones (deluxe) , das Buch der Zaubersprüche
SRD	Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen , der Vorgängerband zu Wege der Alchimie
WdA	Wege der Alchimie , der Ergänzungsband zu Alchimie, Artefakten und Zauberzeichen
WdG	Wege der Götter , das Regelwerk zum Wirken der überirdischen Mächte
WdS	Wege des Schwerts , die Regeln zum Kampf und zum Einsatz von Talenten
WdZ	Wege der Zauberei , die Regeln zu Zaubern, Ritualen und Beschwörungen
Westwind	Unter dem Westwind , die Regional- beschreibung Thorwals, des Gjalskerlandes, Nostrias und Andergasts
ZBA	Zoo-Botanica Aventurica , die Sammlung von Kreaturen und wichtigen Pflanzen

DREI SCHWÜRE

VON MUPA BERING

LAUFT GEQUAKT UND DREIMAL IN DIE LUFT GEHÜPFT FÜR DIE UNERSETZLICHE HILFE VON JAP, ROMAN, CB UND SONJA UND DEN WACKEREN EINSATZ DER TESTSPIELER SUSANNE, HARALD UND SASCHA. GANZ BESONDERER DANK GEBÜHRT MOMO FÜR GEDULD UND INSPIRATION.

Zauberhaftes: eine Nymphe, eine böse Hexe, ein verzauberter Adliger, eine Gruppe Frosch-Biestinger, eine goldene Kugel, die den Weg zum verwunschenen Hexenturm weist, ein gefräßiger Hechtdaemonid

Stichworte zum Abenteuer: Auf der Suche nach einigen Dorfkindern erfahren die Helden von lang vergangenen Verwicklungen zwischen Menschen und Feenwesen, die sich um drei in Vergessenheit geratene Schwüre ranken. Indem sie Licht in die Angelegenheit bringen, helfen sie nicht

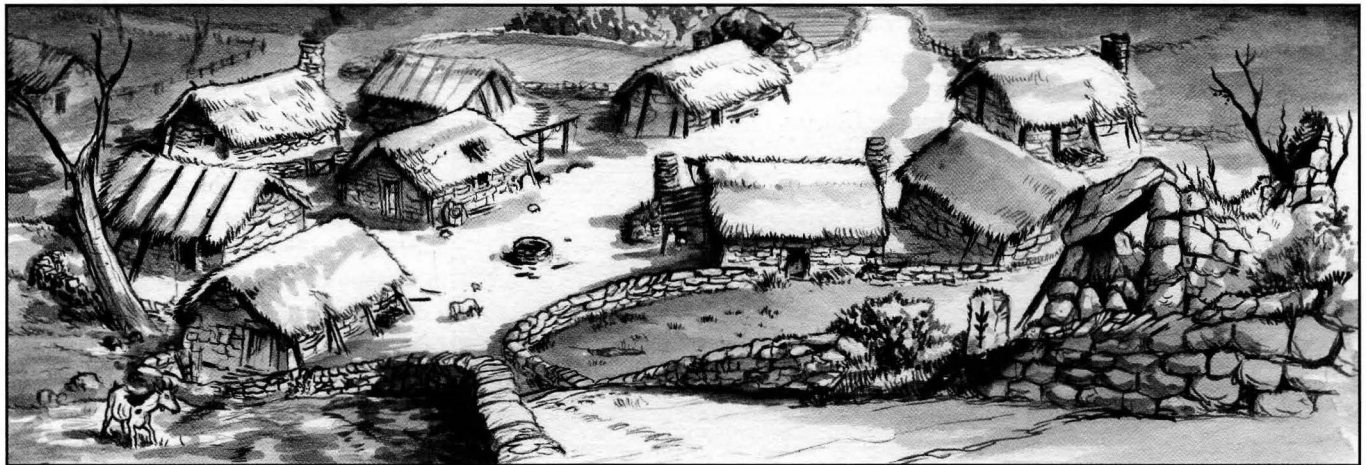
nur einer Nymphe, einer Gruppe Biestinger und einem verzauberten Baronssohn, sondern stärken auch Hoffnung und Zwölfgötterglauben eines kleinen Dorfes im besetzten Tobrien.

Ort: das Dorf Grauen in Transsylvanien und die angrenzende Wildnis

Zeit: nach 1028 BF, Sommer

Erfahrung: Einsteiger bis Erfahren

Schwierigkeit: Spieler: niedrig / Meister: mittel



DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

»Selten verweben sich die Schicksale der Menschen mit denen der Anderswesen – jedoch wenn sie es tun, bringen sie hervor jene Wunder, Schrecken und Helden, von denen nächtens am Feuer gesponnen und geträumt wird.«

—aus Reisen im Nebel, einer Sammlung poetischer Texte von Thomeg Atherion, Fasar 1002 BF

WAS EINST GESCHAH

Vor gut 300 Jahren verfiel in Tobrien der Baronssohn Nibelwulf Firutin von Liliengrund der Hexe Zylya, einer hübschen, aber gewissenlosen Schönen der Nacht. Oft traf das Paar sich in Zylyas Turm, der einsam in einer bewaldeten Flanke der Schwarzen Sichel stand.

Auf seinen vielen Wegen hin und wieder fort von diesem Liebesnest kam Nibelwulf jedesmal durch ein kleines Dorf namens Grauen sowie an einem See vorbei, in dem die Nymphe Vioyella und ein Volk von Frosch-Biestingern lebten. Da er ein freundlicher Junge war, hatte er sich bald sowohl mit den Grauenern als auch mit den Feenwesen angefreundet und wurde von allen stets willkommen geheißen.

Nibelwulfs und Zylyas Liebschaft währte nicht lang: Nach einem knappen Jahr wandte der fromme Baronssohn sich von der Hexe ab, als ihm bewusst wurde, dass er nur ihrer begehrenswerten Hülle verfallen war, ihr Wesen aber nicht lieben konnte. Wenig später nur verliebte er sich neu, in Perainiane Persing, die gütige und sanfte Peraine-Geweihte von Grauen. Seine Liebe zu ihr war tief und ehrlich und erfüllte ihn jeden Tag mit überderischem Glück. Bald wusste er, dass es für ihn keine bessere Frau geben konnte, und er wollte sie ehelichen.

Zylya indes brannte vor Zorn, seit ihr Gespieler sie verlassen hatte. Liebeskummer, gekränkte Eitelkeit und kalte Rachlust trieben sie um. Als sie in dieser Verfassung von Nibelwulfs neuer Liebe und seinen Hochzeitsplänen erfuhr, suchte sie außer sich vor Wut die Grauenner auf und drohte ihnen mit Vergeltung, sollten sie den Baronssohn weiterhin freundlich aufnehmen und die Ehe zwischen ihm und Perainiane nicht verhindern. So wollte sie mit Furcht Liebe zerstören. Die tapferen Dörfler aber jagten sie fort, denn das Glück ihrer Geweihten war ihnen heilig. Da wurde Zylyas Zorn noch rasender, und ihre kalte Rachsucht trieb sie in einen Pakt mit Mishkara. Die Erzdämonin gewährte ihr größere Macht, und gnadenlos begann die Hexe

ihre Tyrannei gegen Grauen: Sie sandte Unwetter und Krankheiten hinunter ins Tal, tötete Vieh und nahm Frauen ihre Fruchtbarkeit. Zuletzt, als die Grauer den Baronssohn trotz allem weiterhin schützten, wirkte sie einen durch dämonische Kräfte verstärkten KRABELNDEN SCHRECKEN – Tausende beißende Insekten ergossen sich über das Dorf, verbreiteten Panik und forderten zahllose Opfer.

Da ertrag Nibelwulf das Elend nicht länger, für das er sich verantwortlich sah, und heimlich verließ er Grauen, um sich Zylia auszuliefern. Auf dem Weg zu ihrem Turm legte er eine kurze Rast am See der Feen ein, bat die Zwölfe inständig um Beistand und vergoss auch einige verzweifelte Tränen in das Wasser des Sees. Plötzlich tauchten seine Freunde, die Biestinger, daraus auf und boten ihm ihre Hilfe an. Nibelwulf nahm dankbar an und führte wenig später eine große Feen-Armee hinunter ins Tal. Für die Frösche mit ihren flinken Zungen waren die ekligen Insekten durchaus zu besiegen, wenn es auch ein mühsamer Kampf war, und endlich war der letzte Käfer, die letzte Spinne, die letzte Stechmücke verschluckt.

Dankbar feierten die Grauer ihre Retter. Sie ergriffen Nibelwulfs Schwert und legten darauf den heiligen Eid ab, den Biestingern ihre Heldentat eines Tages zu vergelten: Sollten die Feen jemals in Not geraten, würden die Menschen ihnen sogleich zu Hilfe eilen. Und Nibelwulf, der die Spuren des Leides sah, das seinetwegen über das Dorf gekommen war, schwor feierlich, seine Schuld wiedergutzumachen vor den Menschen und vor den Göttern.

Zum Schrecken aller erschien in diesem Moment Zylia und tat zornig ebenfalls einen Schwur: Sie selbst wolle ihr Leben von heute an einzig dem Ziel widmen, das Dorf Grauen und die gesamte Region in immerwährendes Unglück zu stürzen. Die Menschen hier sollten ihr Dasein nur noch als Qual empfinden und die beiden ersten Schwüre sich niemals erfüllen. Damit riss sie Nibelwulfs Klinge an sich und verschwand damit, um sie in ihrem Turm zu verstecken.

In der folgenden Zeit tat Zylia ihr Schlimmstes, um ihr böses Wort zu halten, während Nibelwulf alles daran setzte, ihre Schandtaten zu verhindern oder die aus ihnen entstehende Not zu lindern. Unter anderem war es sein Verdienst, dass aus Grauens bescheidenem Peraineschrein ein hübscher kleiner Tempel zu Ehren der gütigen Göttin wurde – als Gegengewicht zu den dämonischen Kräften, die durch die Hexe im Umland immer stärker wurden.

Dann aber geschah das Furchtbare: Zylia gelang es, Nibelwulf aufzulauern und ihn in einen Frosch zu verwandeln. Als Glück im Unglück stellte sich dabei heraus, dass dies am Ufer des Tränensees geschah und Vioyella Zeugin der Schandtats wurde. Die gute Nymphe konnte den Zauber der Hexe zwar nicht verhindern, aber es gelang ihr, ihn abzuschwächen: Sie sorgte dafür, dass der junge Mann nicht zu einem gewöhnlichen kurzlebigen Frosch wurde, sondern zu einer Art Frosch-Biestinger, zwar ohne Erinnerung, aber der menschlichen Sprache mächtig und fähig, Jahrhunderte zu überdauern. Weiterhin wob Vioyella noch eine Möglichkeit in den Zauber hinein, die Verwandlung zu brechen: Sollte jemals eine Jungfrau, die Nibelwulfs wahres Wesen nicht kannte, Tränen über ihn vergießen, so würde aus dem Frosch wieder ein Mensch werden. Nachdem die Nymphe dies für den jungen Baron getan hatte, sorgte sie dafür, dass die übrigen Biestinger ihn fanden und sich seiner annahmen.

Anschließend wandte sie sich der Hexe zu, von deren Untaten

sie nun genug hatte. Mit einem mächtigen Zauber nahm Vioyella Zylia mitsamt ihrem Hexenturm vom Angesicht Deres fort und verbannte sie in eine Minderglobule, die sie in ihrem liebsten Spielzeug, einer goldenen Kugel, geschaffen hatte. Selbst für eine Nymphe war dies machtvolle Magie, und von diesem Tag an wachte Vioyella unentwegt über die Kugel, um den Bann aufrechtzuerhalten (siehe auch Seite 24).

Bald danach begriffen die Grauer langsam: Zylia war fort! Natürlich war dies ein Grund zur Freude – doch wurde die erheblich gedämpft durch den traurigen Umstand, dass auch Nibelwulf verschwunden war. Niemand konnte sich erklären, was geschehen war, und schnell rankten sich verworrene Märchen um das Mysterium.

Perainiane, die ein Kind von ihrem Geliebten erwartete, war untröstlich. Ihr Leben lang trauerte sie um ihn und hörte keinen Tag auf, sich seiner zu erinnern.

WAS JÜNGST GESCHAH

Heute erinnert sich in Grauen niemand mehr an diese alte Geschichte und an den *Schwertschwur*. Die Dörfler fristen ein armseliges Leben am Rande Transsiliens. Längst trauen sie sich nicht mehr ins Gebirge, und ihr Perainetempel wurde schon vor Jahren geschändet. An die Macht der Zwölfe glaubt niemand mehr so recht.

Dagegen hatten es Vioyella und die Biestinger oben im Wald bis vor Kurzem vergleichsweise gut, denn dank der Kraft der Nymphe blieb ihr See unverseucht. Dann jedoch brachten starke Regenfälle in den Gipfeln der Schwarzen Sichel die Bäche oberhalb des Tränensees zum Überlaufen, und ein pervertierter Hecht wurde in das von den Feen bewohnte Gewässer gespült. Dieser macht dort seitdem unbarmherzig Jagd auf alles, was sich bewegt. Besonders auf die Feenwesen – vorneweg Vioyella – hat er es abgesehen, weil er sie instinktiv als Feinde erkannt hat, die ihm gefährlich werden können. Bisher allerdings ist es weder der Nymphe noch den Fröschen gelungen, etwas gegen den gefräßigen Daimoniden auszurichten. Wenn nicht bald etwas geschieht, wird dies das Ende des Feenvolks vom Tränensee sein.

Dass Hilfe von den Menschen kommt, wagen weder Vioyella noch *der Alte*, der König der Biestinger, zu hoffen. Zwar erinnern sie sich an den Schwertschwur – doch wissen sie auch, wie vergesslich und unzuverlässig Sterbliche sind.

Die Verzweiflung der Feen indes spürte die verstorbene Perainiane, und sie ahnte, dass die Zeit für die Grauer gekommen war, das Wort ihrer Vorfahren in Taten umzusetzen. Um die Dörfler wachzurütteln, sandte sie ihrer jüngsten Nachfahrin Neetya Persing eine machtvolle Vision, die an den Schwur erinnern und zum Handeln aufrufen sollte (siehe auch Seite 15).

Leider zeigen sich die Grauer bisher trotz dieser Erinnerungshilfe unwillig, den Feen zu Hilfe zu eilen. Unglauben und Angst halten sie zurück – zumindest die Erwachsenen. Vier kleine, wehrhafte Mädchen aber, die *Grauer Wolfstochter unter den Wassern*, die die alten Märchen noch ernst nehmen und finden, dass man Versprechen halten muss, haben sich ein Herz gefasst und sind ins Gebirge aufgebrochen. Sie wollen Vioyella, mit der sie befreundet sind, in Sicherheit bringen, das Schwertschwert finden und das Ungeheuer töten.

WAS GESCHEHEN WIRD

Während einer Mission in Transsylvien geraten die Helden in das abgelegene Dorf Grauen, wo jüngst Merkwürdiges geschehen ist: Eine junge Frau, die Tochter des ehemaligen Peraine-Geweihten, ist in eine tiefe Trance gefallen und spricht nur noch in orakelhaften Weisungen – unentwegt fordert sie dazu auf, den Feen vom Tränensee gegen ein Wasserungeheuer zu helfen. Außerdem sind vier Mädchen über Nacht spurlos verschwunden.

Die Grauer haben aus all dem einen falschen Schluss gezogen: Sie sind davon überzeugt, dass die Feen die Kinder zu sich gelockt haben, um sie dem Ungetüm als Opfer darzubieten. Sie bitten die Fremden, die Mädchen zu retten.

Die Helden gehen der Sache auf den Grund und erfahren bald die tatsächlichen Zusammenhänge: von der Not der Feen, dem alten Schwur und den Mädchen, die helfen wollen. Letztere haben bereits die nach einem Daimonidangriff schwer verletzte Nymphe aus dem See gefischt und suchen nun das Schwurschwert, von dem sie hoffen, dass das Ungeheuer im Wasser sich damit erschlagen lässt. Dieses jedoch ist noch immer in Zylyas Hexenturm versteckt, den man nur finden kann, wenn Viyoellas Zauber, der den Turm in die goldene Kugel bannt, gebrochen wird – was allerdings bedeutet, dass auch die Hexe wieder frei käme. Am Ende soll es den Helden mit Geschick, Glück und der Hilfe der Götter gelingen, die mächtige Klinge zu bergen, und sie müssen sich bereit machen für den Kampf gegen das Ungeheuer im See. Eine gefährliche Schlacht steht ihnen bevor: Nicht nur, dass es gegen einen Daimonid geht, auch werden sie nicht aufrecht, auf zwei Beinen stehend, kämpfen, sondern tauchend, unter Wasser ...

AUSWAHL DER HELDEN

Das Abenteuer ist für fast alle Heldentypen geeignet, allerdings dürften exotische Rassen und Kulturen (ganz besonders Goblins) bei den ohnehin recht fremdenfeindlichen Grauern auf Ablehnung stoßen.

Insgesamt sollte die Gruppe fähig und gewillt sein, sich durch lebensfeind-

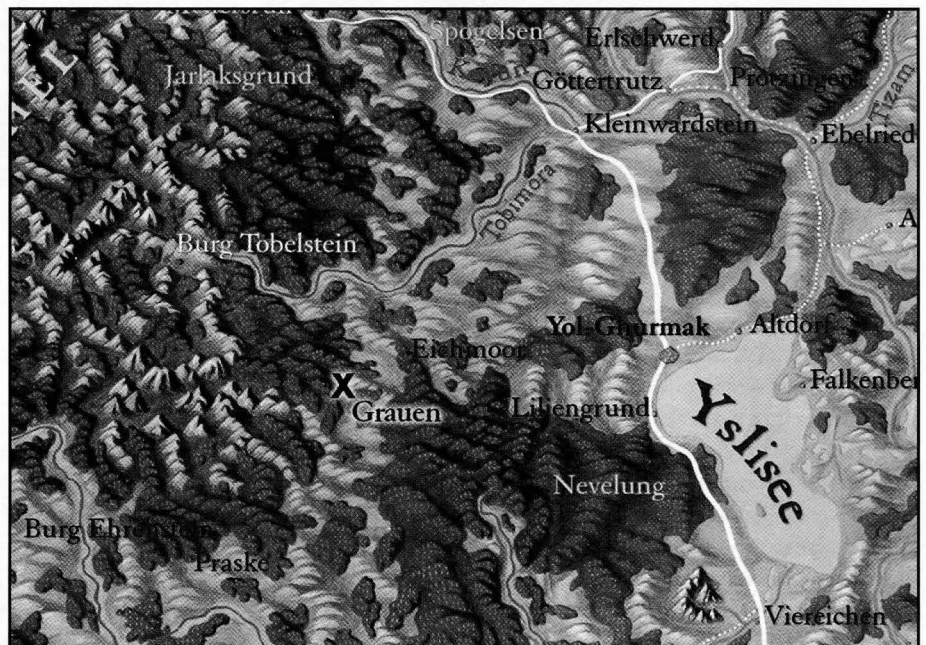
liche Wildnis zu schlagen; auch ihre Kampfstärke wird mehrfach auf die Probe gestellt. Magiebegabte Helden sind sicherlich hilfreich, aber nicht unbedingt notwendig. Das Spiel mit geweihten Charakteren wiederum dürfte aufgrund des Settings in den Schwarzen Landen reizvoll sein.

Wichtig ist, dass sich die Gruppe auch dann hilfsbereit und offen für die Nöte Anderer zeigt, wenn keine dukatenschwere Belohnung winkt. Der Schutz Wehrloser und der Kampf gegen dämonische Mächte sollten für sie oberste Heldenpflicht sein.

HANDLUNGSSCHAUPLATZ UND EINSTIEG

Für das offizielle Aventurien haben wir das Dorf Grauen in Schwarz-Tobrien angesiedelt, und zwar im Westen Transsylviens, knapp zwei Tagesmärsche südwestlich von Eichmoor. Hier duckt es sich in den Schatten eines von dunklen Föhrenwäldern bedeckten Ausläufers der Schwarzen Sichel. Im vorliegenden Abenteuer verschlägt es die Helden in diese lebensfeindliche Gegend, weil sie einem jungen Akoluthen, der seine Schwester sucht, Begleitschutz gewähren.

Sollten Sie einen anderen Einstieg bevorzugen, scheuen Sie sich nicht, unseren entsprechend zu verändern. Auch das Dorf Grauen lässt sich bei Bedarf umsiedeln; so sollte es mit wenig Aufwand durchaus machbar sein, den Ort in die Warunkei oder nach Xeraanien zu versetzen.



ANWERBUNG UND ANREISE

Die Helden werden vom Akoluthen des Therbüniten-Ordens *Ettel Aldebruck* im Wehrkloster *Göttertrutz* angeworben. Ein möglicher Grund, warum sich die Helden in Göttertrutz aufhalten, könnte sein, dass sie einen Versorgungszug aus Peraine furten oder über den Sichelstieg begleitet haben.

GÖTTERTRUTZ

Von wehrhaften Außenmauern geschützt, dient Göttertrutz seit dem Jahre 1028 BF als Ausgangspunkt für Ordensmissionen in die Schwarzen Lande. Es untersteht dem Bund des Wahren Glaubens, der an die 'Zwölfeinigkeit' glaubt. Die Il-

lumnestranner haben es sich zur Aufgabe gemacht, den Glauben an die zwölfgöttliche Gemeinschaft auch in abgelegene Regionen zu tragen. Die Äbtissin des Klosters Göttertrutz ist Schwester *Thalia aus Kutaki*, eine zupackende Ingerimm-Geweihte.

Die Stimmung auf Göttertrutz ist stets emsig und leicht angespannt. Die Nähe zu den Schwarzen Landen ist allen bewusst, die hinter den Mauern des Klosters Dienst tun oder Schutz suchen – und das sind bei Weitem nicht nur die Illumnestranner selbst. Auch Vertreter anderer Kirchen, die sich dem Kampf gegen die Dämonenlande verschrieben haben, sind willkommen, Ordenskrieger mischen sich unter die Milizen des Klosters,

und Flüchtlinge finden hier ein sicheres Dach über dem Kopf und traviagefällige Zuwendung.

Weitere Informationen zum Wehrkloster Göttertrutz finden Sie in **WdG 143 ff.**

ETTEL ALDEBRUCKS ANLIEGEN

Richten Sie es so sein, dass die Helden das Kloster am späten Nachmittag erreichen. Müde von ihrer Reise, dürften sie das Angebot, ihr Lager für die Nacht auf dem inneren Zeltplatz aufzuschlagen, und die Einladung zum gemeinsamen Abendbrot kaum ablehnen.

Während sie ihren Eintopf löffeln, gesellt sich ein junger Akoluth zu ihnen, der sich als *Ettel Aldebruck* vorstellt (siehe auch **Dramatis Personae**, Seite 29). Er suche mutige Recken, die ihn in die Wälder Transysiliens begleiten. Seine Schwester sei dort verschwunden, und er fände keine Ruhe, ehe er nicht wisse, was ihr zugestoßen sei.

Bereitwillig beantwortet Ettel weitere Fragen der Helden. Folgendes können sie von ihm erfahren:

☞ Er selbst hält sich regelmäßig im Wehrkloster auf, um bei der Versorgung kranker und verwundeter Flüchtlinge zu helfen. In den Zeiten dazwischen durchstreift er das Grenzgebiet von Weiß- und Schwarz-Tobrien, um der leidenden Landbevölkerung im Sinne der Göttin Peraine beizustehen.

☞ Seine ältere Schwester *Tjeika* hat sich vor fünf Götterläufen der Freischärergruppe *Wolfsfährte* angeschlossen, die in Schwarz-Tobrien Widerstand gegen den Dämonenkaiser und seine Schergen leistet.

☞ Vor drei Tagen nun kamen einige Mitglieder der *Wolfsfährte* nach Göttertrutz, um ihm eine traurige Mitteilung zu machen: Tjeika sei während einer Jagd auf brandschatzende Goblins verloren gegangen. Man habe die Rotpelze bis in einen Wald westlich von Eichmoor verfolgt, Tjeika wie immer vorweg. Als man wenig später das Signal gab, die Jagd abubrechen und sich wieder zu sammeln, sei Ettels Schwester nicht zurückgekehrt. Ihre Gefährten hätten noch lange nach ihr gesucht – erfolglos. Es sei leider davon auszugehen, dass Tjeika das Opfer eines der vielen Schrecken der transysilischen Wälder geworden ist.

☞ Ettel gibt zu, dass diese Möglichkeit besteht, aber er will Sicherheit haben. Noch hegt er die Hoffnung, Tjeika könne sich nur verirrt haben. *„Sollte sie aber tatsächlich ihr Leben verloren haben, so will ich wenigstens ihren Leichnam bergen und einer borongefälligen Bestattung zuführen. Meine Schwester soll nicht auf Dämonenboden verrotten!“*

☞ Ettel bietet den Helden 20 Dukaten an *„und meinen ewigen Dank“*. Der Akoluth möchte gleich am nächsten Morgen aufbrechen. Frische Verpflegung und Ausrüstung nach Maßgabe des Spielleiters wird der Gruppe vom Kloster gestellt.

AUFBRUCH

An einem verregneten Morgen brechen Ettel und die Helden auf. Sie werden vom Wehrkloster aus etwa vier Tage einem Treidelpfad stromaufwärts der *Tobimora* folgen, bis sie die Abzweigung gen Süden nach Eichmoor nehmen. Von Eichmoor aus erreichen sie den Wald, in dem Tjeika verschwunden ist, in gut zwei Tagen.

Ettel hat aus Sicherheitsgründen seine Geweihtenkutte gegen unauffällige Reisekleidung eingetauscht. Er wird den Helden vorschlagen, anderen Reisenden auf den Straßen aus dem Weg zu gehen – nichtsdestotrotz sollten sie sich eine glaubhafte Geschichte überlegen, weswegen sie wohin unterwegs sind. *„Auch unter dem schwarzen Triumvirat ist das Dämonenkaiserreich ein Spitzelstaat. Angst wird rasch dein ewiger Begleiter, denn nicht nur die Schergen sind scharf wie Zornbrechter Bluthunde, auch Bauer Alrik oder Herbergsmutter Alrike denunzieren dich, wenn sie sich einen Vorteil davon versprechen.“*

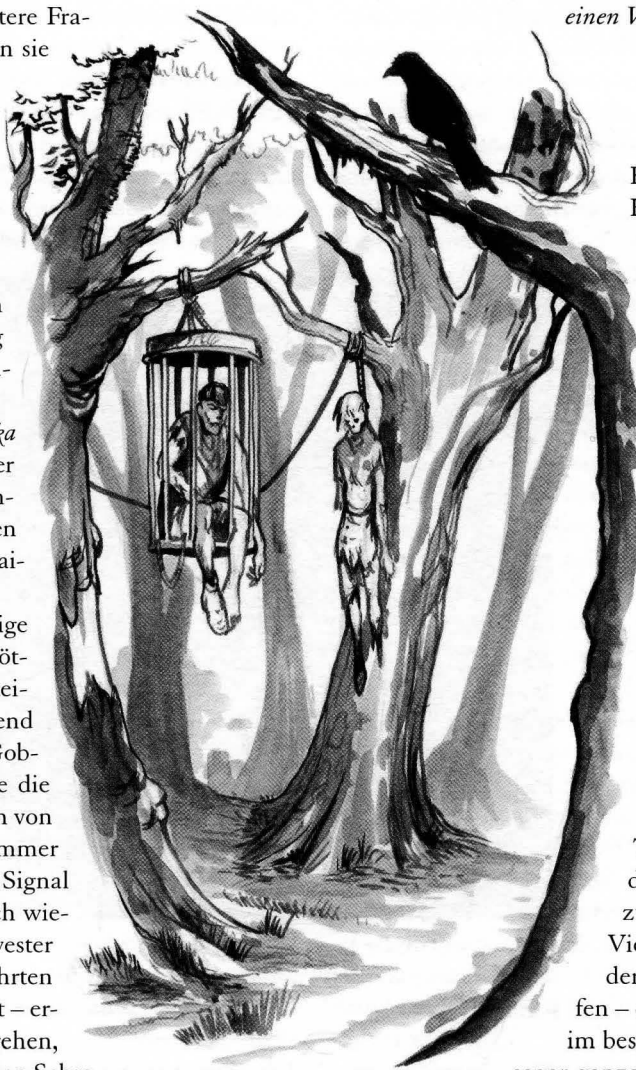
REISEN DURCH TRANSYSILIEN

Ettels eindringliche Worte an die Helden deuten es bereits an: Eine Reise durch eine der Heptarchien ist immer strapaziös und beklemmend. Sorgen Sie dafür, dass Ihre Helden eine Ahnung davon bekommen, wie schlimm es um das Land bestellt ist und wie schwer das Leben der einfachen Bevölkerung.

Viele Menschen sind durch die Schrecken der letzten Jahre abgestumpft und verroht, bitter haben sie sich ihrem Schicksal ergeben. An die Macht der Götter oder an Hilfe vom Reich glaubt kaum jemand mehr, hier und dort hofft man vielleicht noch auf Weiß-Tobrien.

Einen leibhaftigen Gehörnten zu Gesicht zu bekommen, ist in Transysilien nichts Seltenes, und davor, die Dämonen beim Namen zu nennen, fürchtet man sich nicht. Viel gefährlicher ist es doch, einen der verbotenen Zwölfgötter anzurufen – das kann einen die Zunge kosten, im besten Fall! Nicht wenige Höfe oder sogar ganze Dörfer haben die Riten zur An-

betung der neuen Götzen übernommen, in der Hoffnung, sich so das Leben leichter zu machen. Teile des Landes sind durch dämonische Kräfte verseucht, in einigen Wäldern herrscht von agrimothischen Manifestationen hervorgerufenes Chaos. Pervertierte Tiere und Pflanzen sind außerordentlich aggressiv, übertragen Krankheiten oder machen der Landbevölkerung anderweitig das Leben schwer. Geweihte Helden spüren, dass die Zwölfe hier fern sind, und sie fühlen sich leer und verloren (Mirakel-Proben sollten um +1 bis +4 erschwert werden). Auch Ettel wird, je länger die Gruppe sich durch die Wildnis Transysiliens schlägt, immer stiller.



Die geisterhaft leeren Straßen offenbaren sich dem Reisenden als löchrig und überwuchert von Unkraut. Gesäumt werden sie von den baumelnden Leichnamen Erhängter oder von Schandkäfigen. Immerhin: Auf heruntergekommene Wegherbergen trifft man trotz allem noch immer regelmäßig, und man ist gut beraten, dort über Nacht einzukehren – obwohl man nie sicher wissen kann, welcher Gesinnung der Gastgeber ist.

MÖGLICHE BEGEGGNUNGEN

Die Gruppe wird auf der Straße von einer Patrouille angehalten und peinlich genau nach ihrem Woher und Wohin befragt.

Ein Gefangener in einem Schandkäfig bittet schwach um Hilfe. Ganz in der Nähe auf einem Baum sitzt aber eine Krähe, die sich merkwürdig ruckartig bewegt und surrende Geräusche von sich gibt – eine Erfindung des verrückten Erfinders Leonardo: der mechanische Spitzel (ein dämonisch beseelter Hybrid aus Lebewesen und Artefakt).

Die Helden stoßen auf einige Kaninchen (evtl. beim Jaggen). Als sie sich ihnen nähern, bemerken sie, dass dies keine

natürlichen Nager sind: Aus ihren Flanken ragen lange Beine, und in ihrem pelzigen Gesicht funkeln Spinnenaugen über geifernden Beißzangen.

In einer Herberge wird die Gruppe von zwei angetrunkenen Bauern in eine Diskussion über Götter und Dämonen gezogen. Was tun? Die Zwölfe verleugnen, um nicht unangenehm aufzufallen? Oder zumindest ansatzweise den eigenen Glauben verteidigen und dabei möglicherweise die Mission (und mehr) gefährden?

Würzen Sie die Reise der Helden mit diesen oder ähnlichen Begegnungen, wie Sie es für angemessen halten. Weitere Informationen zu den Schwarzen Landen finden Sie in der Spielhilfe **Borbarads Erben**.

Ein MÄRCHEN AM FEUER

In einer der Herbergen, in denen die Helden auf ihrer Reise nach Südwesten nächtigen, sitzt ein zahnloser Mann am Feuer und erzählt Geschichten. Eine Handvoll Zuhörer hat sich zu seinen Füßen niedergelassen. Gesellt sich einer der Helden dazu, bekommt er das Märchen vom gejagten Prinzen zu hören.

DER GEJAGTE PRINZ

Einst lebte ein guter Prinz, den begehrte eine Zauberin über alle Maße. Die Zauberin war schön wie Sternenglanz auf unberührtem Schnee, aber kalt und hart im Herzen. Der Prinz liebte sie nicht zurück; seine auserwählte Braut war freundlich und gut.

Da verbrannte die Zauberin die Braut des Prinzen zu Asche, und sie verbrannte auch den König und die Königin und alles, was dem Prinzen lieb und teuer war.

Da floh der Prinz fort, und er suchte Hilfe bei den einfachen Menschen im Land. Auf manchem Hof gewährte man ihm Unterschlupf, doch – ach! – stets nur so lange, bis man von seinem schlimmen Schicksal erfuhr. Denn die Menschen fürchteten den Zorn der finsternen Frau, die den Prinzen für sich haben wollte, und so jagten sie jenen schleunigst wieder fort.

Das ging so lange, bis er in ein Dorf kam, in dem die Menschen so standhaft waren wie die Föhren in ihrer Dorfmitte. Sie nahmen den Flüchtigen auf und es war ihnen gleich, wovor er floh. "Habt keine Furcht, Herr", sprachen sie, "hier bei uns seid Ihr sicher, unser Wort drauf. Die Götter schützen uns und Euch."

Da dankte der Prinz den Dörflern recht brav aus ganzem Herzen und tat einen Eid, ihnen ihr Mitleiden für den Rest seines Lebens gut zu vergelten.

Die Zauberin aber hatte bald gefunden, wo sich der Prinz versteckt hielt, und sie versuchte mit Drohung und Lockung, die Dörfler dahin zu bringen, dass diese ihr jenen gaben.

Die rechtschaffenen Dörfler aber hielten ihr Wort: "Geh fort! Den Prinzen sollst du nicht haben."

Da zürnte die finstere Frau, und sie sandte einen mächtigen Sturm, der die Ernte vernichtete und das Vieh ersoff. "Ihr seht", heulte sie über die Winde hinweg, "eure Götter schützen weder euer Korn noch euer Vieh. Wollt ihr mir den Prinzen noch immer nicht geben?"

Die rechtschaffenen Dörfler aber hielten ihr Wort: "Geh fort! Den Prinzen sollst du nicht haben."

Dies erboste die Zauberin über alle Maße, und sie sprach einen schwarzen Zauber, der den Blumen ihre Farben nahm und den Vögeln ihre Lieder und dem Tageslicht die Wärme. "Ihr seht",

schrie sie in der plötzlichen Stille, "eure Götter schützen nicht, was da ist an kleinen Freuden in eurem beschwerlichen Dasein. Wenn ihr mir nur den Prinzen aushändigt, so will ich sie euch wiedergeben."

Die rechtschaffenen Dörfler aber hielten ihr Wort: "Geh fort! Den Prinzen sollst du nicht haben."

Da ergriff die Zauberin eine Wut, wie sie sie noch nie verspürt hatte, und sie sprach ein verbotenes Wort, das alle Kinder des Dorfes zu Mäusen machte, und quiekend suchten sie das Weite und wurden nie wieder gesehen. "Ihr seht", kreischte die finstere Frau über den einsetzenden Jammer hinweg, "auch eure größte Freude haben eure schwachen Götter nicht schützen können. Wenn ihr mir meinen Liebsten nicht endlich gebt, so werde ich euch vollends vernichten."

Da verloren die Dörfler den Glauben an ihre Götter und das Wissen darüber, was gut und richtig ist, und sie willigten ein, den Prinzen der Zauberin auszuliefern.

Dieser aber war – o weh! – aus Entsetzen darüber, welch schreckliches Unheil er über so viele gute Menschen gebracht hatte, zu Stein erstarrt.

Da spuckte die finstere Frau grüne Galle, riss sich das begierige Herz aus dem Leib und sprach voller Zorn einen mächtigen Fluch über das ganze Land, in dem das Dorf lag: Nie wieder sollten Freude und Götterglaube in die Herzen dieser Menschen zurückkehren, in Elend sollte alles darben, bis der Prinz nicht mehr aus Stein und sie selbst mit ihm vereint wäre bis ans Ende der Zeit.

Dieser unheilige Eid drang an die Ohren der Dämonen – und den Jenseitigen gefiel, was sie hörten. Gierig rissen sie da mit Klauen und Zähnen ein Loch durch die Sphären, griffen nach der bösen Zauberin und zogen sie zu sich. Und sie ward nie mehr gesehen.

Die Menschen aber blieben zurück in den Trümmern ihrer kümmerlichen Leben, arm und freudlos. Und sie sind es bis heute geblieben.

Denn siehe: Unrecht muss nicht immer gut werden und rechtes Tun nicht zwingend belohnt werden im Ende. Gutes erduldet weiterhin sein Leid. Böses aber verschlingt sich selbst.

"IN UNSEREM DORF GESCHEHEN SCHRECKLICHE DINGE!"

Am zweiten Tag, nachdem Ettel und die Helden Eichmoor (wo man sich übrigens auf Nachfrage an die plündernden Goblins erinnert) in südwestliche Richtung verlassen haben, stoßen sie auf den zehnjährigen *Jost Wedding*.

Hinter Eichmoor führen nur noch kaum sichtbare Trampelpfade durch die lebensfeindliche Landschaft: Morastige, von mannshohem Gesträuch überwucherte Senken wechseln sich ab mit schroffen, grasbewachsenen Höhen, in die sich hier und da verkrüppelte Bäume krallen. Im Westen ragt finster die Schwarze Sichel in den Himmel, eine Wand aus zerklüftetem Fels und dichten, dunklen Nadelwäldern.

Hinter einer der Hügelkuppen – es mag sich durch leises Glöckchenklingeln und Wimmern angekündigt haben – stoßen die Helden schließlich auf den kleinen Jost, der hier einige magere Ziegen hütet. Er sitzt auf einem Stein und weint. Spre-

chen die Helden den dünnen Jungen an (und zumindest Ettel wird darauf bestehen), wird dieser zuerst erschrecken. Dann jedoch fasst er – so sich die Helden nicht sehr ungeschickt anstellen – Vertrauen zu den Fremden und klagt ihnen, bekümmert und auf Kinderart ziemlich ungeordnet, sein Leid:

"In unserem Dorf geschehen schreckliche Dinge! Meine Schwester Alruna ist über Nacht verschwunden und Birke, Hitta und Merishja auch! Mutter sagt, sie wurden von den bösen Feen geholt, als Opfer für das Ungeheuer im See. Und vielleicht stimmt das sogar, denn Neetya Persing ist ja vorher schon ganz krank im Kopf geworden und hat immerzu vom Schwurschwert gefaselt und dass das Volk im See Hilfe braucht. Und dann ist sie umgefallen. Wahrscheinlich muss sie sterben!"

Zeigen die Helden Interesse für diese Erzählung und haken nach, schlägt Jost zaghaft vor: *"Folgt mir ins Dorf, wenn ihr wollt, es ist nicht weit. Meine Eltern oder Frau Turbensen können besser erklären, was geschehen ist. Vielleicht könnt ihr uns ja zu helfen!"*

GEHEIMNISSE EINES DORFES

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Dorf Grauen duckt sich am Rande einer weiten Senke im mächtigen Schatten eines Ausläufers der Schwarzen Sichel, an dessen steilen Hängen sich ein dichter Wald erhebt.

Der Ort ist armselig und trist. Die aus schmutzigem Bruchstein gebauten, niedrigen Häuser sind heruntergekommen, die kargen Kräutergärten und spärlich bewachsenen Felder mit ascheähnlichem Staub bedeckt. Einige Gebäude sind verlassen, halb eingestürzt oder abgebrannt. Dörfler mit verhärmten Gesichtern werfen euch misstrauische Blicke zu, als ihr an ihnen vorbeigeht, und schieben sich schützend vor ihre Kinder.

Jost führt euch auf einen kleinen Platz in der Dorfmitte, auf dem sich unter vier gewaltigen Föhren einiges Volk versammelt hat und sich ernst unterhält. Als ihr euch nähert, verstummen die Gespräche schlagartig. Stirnrunzelnd blickt man euch entgegen.

Ein hagerer, einarmiger Mann steht langsam auf. "Jost!", spricht er streng. "Was sind das für Leute, Junge? Was hat das zu bedeuten?"

ren vor allem vollkommen überrascht. Für sie kam das Ende ihrer vertrauten Welt ohne die geringste Vorwarnung.

Was ihre Haltung und Denkungsart angeht, ähneln sie in vielerlei Hinsicht längst der restlichen unterjochten Bevölkerung (siehe **Reisen durch Transsylvanien**, Seite 10). Stoisch und bitter tragen sie ihr hartes Los: Hunger, Armut, Krankheit, Angst vor der Willkür der Herrschenden und die Gefahren der pervertierten Natur. Regelmäßig schlagen sie sich mit den Rotpelzen aus der Sichel, die zunehmend aggressiver werden, herum. Fremden gegenüber sind sie misstrauisch, bedeuten die doch oft Ärger.

Immerhin: So enttäuscht die Grauer auch von den Zwölfen sind und so zerrüttet ihr Glaube ist – die neuen Herren werden in keinem Hof offen verehrt. Laut werdende Stimmen, die ein Opfer für Widharcas fordern, um ihn zu besänftigen, werden jedesmal rasch zum Schweigen gebracht: von *Grimwulfe Turbensen*, die im Dorf das Sagen hat, oder von *Neetya Persing* und ihrer Mutter.

Einst nannte man die Senke, in der Grauen liegt, "das Tal unter den Wassern" – vermutlich, weil die zerklüftete, waldige Sichelflanke, die sich hinter dem Dorf in den Himmel erhebt, von vielen Bächen durchzogen ist, die an mehreren Stellen Seen und Moore gebildet haben. Heute ist diese Bezeichnung weitgehend in Vergessenheit geraten.

GRAUEN

In Grauen leben vielleicht ein Dutzend Familien. Die meisten von ihnen betreiben Viehzucht – hauptsächlich Schafe und Ziegen, aber es gibt auch einige Kühe und jede Menge Federvieh. Aufgrund der Verseuchung des Landes sind die Tiere mager und schwach, von Geschwüren übersät oder verkrüppelt. Ähnlich traurig sehen die wenigen Korn-, Rüben- und Kartoffelfelder und die winzigen Gemüsegärten aus: kraftlose Pflanzenreihen, die Blätter befallen von widernatürlich aufgeblähten Insekten.

Das kleine Dorf liegt abgeschieden. Selten verschlägt es einen Grauer weiter als bis Eichmoor. Als damals Galottas Schergen in den Ort einfielen, den Anbruch einer neuen Zeit verkündeten, den Perainetempel schändeten und den Geweihten ermordeten, waren die Grauer nicht allein entsetzt, sie wa-

AUSGEWÄHLTE DÖRFER

Grimwulfe Turbensen: Die 50-jährige ernste, schmale Frau mit den silbergrauen kurzen Haaren und dem stechenden Blick hat im Dorf das Sagen. Mit liebevoller Strenge wacht sie über die kleine Gemeinde und sorgt dafür, dass Götzenanbetung und Denunziantentum nicht Fuß fassen.

Tanit Persing: Mutter von Neetya Persing. Ihr Mann Silbhardt war der letzte Peraine-Geweihte von Grauen. Er wurde von Galottas Schergen ermordet, als sie in das Dorf einfielen, um die neue Ordnung zu verkünden. Seine Leiche knüpften sie an einen Baum und ordneten an, sie hängen zu lassen – als Mahnung. Viele Monate lang traute sich niemand, sie abzunehmen. Tanit ist stämmig, hat dunkles Haar und dunkle Augen. Mehrere Narben ziehen sich durch ihr eingefallenes Gesicht. Die Imkerin und Kräuterfrau ist gewöhnlich freund-

lich und ruhig. Den Grund für die Visionen ihres verstorbenen Mannes und ihrer Tochter kennt sie nicht.

Neetya Persing: Eine Beschreibung finden Sie auf Seite 29 unter **Dramatis Personae**.

Ernbrecht und Elida Wedding: Eltern von *Alruna* (13) und Jost (10). (Eine Beschreibung Alrunas finden Sie auf Seite 22.)

Faduhenne Tomsen: Mutter von *Birke*; ihr Mann ging vor wenigen Götterläufen zum Jagen und kam nie wieder. (Eine Beschreibung Birkes finden Sie auf Seite 22.)

Welf und Drala Kormin: Eltern von *Hitta* (10) und *Merishja* (8). (Eine Beschreibung der beiden Töchter finden Sie auf Seite 22.)

EINE HILFLOSE DORFGEMEINSCHAFT

Ein knappes Dutzend Grauer – darunter Grimwulfe und die Eltern der verschwundenen Mädchen – haben sich unter den Föhren versammelt, um zu beratschlagen, was geschehen soll.

Der einarmige, vollbärtige Mann, der sich erhoben hat, ist Ernbrecht Wedding. Er und Grimwulfe werden die Helden, sobald die sich höflich vorgestellt und ihr Interesse an den seltsamen Vorfällen zu erkennen geben, zögerlich auffordern, Platz zu nehmen. Dann erzählt Grimwulfe:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Vor drei Nächten riss ein unheimlicher Krach das halbe Dorf aus dem Schlaf: Die junge Neetya Persing, die Tochter unseres seligen Perainegeweihten, war es; sie stand hier, in der Mitte des Dorfplatzes, in ihrem dünnen Hemdchen, mit verdrehten Augen. Wie ein Geist sah sie aus! Sie trommelte mit einem Rührlöffel unentwegt auf den Tischen, an denen wir jetzt sitzen, und schrie dabei folgende Worte: “Das Volk vom See braucht unsere Hilfe! Der Große Schatten droht es zu vernichten! Erinnert euch des Eides, den ihr einst geleistet habt! Nun ist die Zeit gekommen, ihn einzulösen! Findet das alte Schwurschwert, erschlagt das Ungeheuer! Wenn ihr es nicht tut, wird großes Unheil über uns alle kommen!”

Schließlich sei sie bewusstlos zusammengebrochen und von ihrer Mutter zurück ins Bett gebracht worden. Anfangs hätte niemand im Dorf diesen Zwischenfall so recht ernst genommen (*“Ihr müsst wissen, Fremde: Neetya hat das Zweite Gesicht – es wird in ihrer Familie vererbt –, und sie verhält sich häufiger etwas seltsam.”*), aber dann sei Neetya nicht mehr zu sich gekommen, bis heute nicht. Sie rede wirr in ihrer Benommenheit und esse und trinke kaum.

Obendrein wären letzte Nacht noch vier Mädchen des Dorfes spurlos verschwunden, und man habe Grund zur Annahme, dass ihr Verschwinden mit Neetyas Worten zusammenhängt. (*“Denn angeblich gibt es – jedenfalls heißt es so in den alten Märchen – wirklich ein Feenvolk oben in einem der Seen – und wenn dem so ist, dann waren es die Feen, die unsere Mädchen zu sich gelockt haben, um sie diesem Ungeheuer im See zu opfern!”*)

Diese zuletzt geäußerte Vermutung Grimwulfs teilt ein großer Teil des Dorfes.

Stellen die Helden weitere Fragen, können sie folgende Informationen bekommen:

☞ “Neetyas wirre Worte ... Ich kann mir da keinen Reim drauf machen. Es gibt ein Märchen, in dem das Volk aus dem See, ein Schwur und, ich meine, auch ein Schwert eine Rolle spielen – aber verzeiht, das ist nur ein Märchen! Wenn Ihr Euch dafür interessiert, dann fragt die Kinder; sie hören Neetya immer gern zu, wenn die die alten Geschichten erzählt.” (Tatsächlich kann z.B. Jost den Helden das Märchen vom *Schwurschwert* erzählen, siehe unten.)

☞ “Neetya Persing war mir immer unheimlich. Zwar gibt sie sich stets brav, und die Kinder haben sie gern – aber alle wissen, dass sie das Zweite Gesicht hat und von wunderlichen Träumen heimgesucht wird. Und nun hat sie dieses Unglück über uns gebracht.”

☞ “Es heißt, die Feen hausen im Tränensee, sie sind heimtückisch und verfügen über böse Zauber! Wenn sie die Kinder geholt haben, dann sehen wir unsere Mädchen nie wieder.”

☞ “Es gibt einen Pfad hinauf zum Tränensee – zumindest gab es einen, heute ist er vermutlich verwildert. Als der Weg noch gut zu begehen war, hat man den See am späten Mittag erreicht, wenn man im Morgengrauen aufgebrochen ist.”

☞ “Von uns war schon lange niemand mehr im Wald, schon seit einigen Sommern nicht. Da oben im Wald gehen Dämonen um, dort ist nichts mehr, wie es einst war. Und so wird auch dieses Volk im See nichts Gutes im Schilde führen, wenn es wirklich existiert.”

☞ “Von einem Ungeheuer im See habe ich noch niemals zuvor gehört.”

☞ “Alruna, Birke, Hitta und Merishja sind gestern Abend ganz normal zu Bett gegangen – aber heute Morgen lagen sie einfach nicht mehr drin. Niemand hat etwas gesehen oder gehört.”

☞ “Auch Birkes Hund *Bär* ist verschwunden. Wahrscheinlich hat das tapfere Tier seine kleine Herrin schützen wollen und musste das mit dem Leben bezahlen.” (nur Faduhenne Tomsen)

☞ “Ich finde keine Erklärung dafür, aber auch ein Bollerwagen und unser großer Waschtrog sind über Nacht verschwunden. Es erscheint Euch sicher herzlos, Fremde, dass mir so eine Kleinigkeit überhaupt auffällt, wo mir zwei meiner Kinder abhanden gekommen sind – aber, nun, es hat mich halt stutzig gemacht.” (nur Welf oder Drala Kormin)

☞ (wenn direkt auf das Märchen und den Eid, von dem darin die Rede ist, angesprochen) “Es ist ein Märchen, verflucht! Und selbst wenn es ein Körnchen Wahrheit enthielte, dann wäre das alles vor sehr langer Zeit geschehen. Mit den Menschen dieses Dorfes hat das nichts mehr zu tun. Und seht Euch doch um: Selbst unsere Männer sind dürr, krank und halb verhungert. Von uns zu erwarten, Schlachten zu schlagen und Ungeheuer zu töten, ist lachhaft! Wir werden ja kaum mehr mit unseren eigenen Schrecken fertig.”

BEI DEN PERSINGS

Tanit Persing ist während der Besprechung auf dem Dorfplatz nicht anwesend. Sie pflegt daheim ihre Tochter.

Wenn die Helden nicht von sich aus auf die Idee kommen, wird Ettel darauf drängen, Tanit und Neetya aufzusuchen, da er hofft, mit seinen Heilkünsten helfen zu können.

Tanit empfängt die Fremden ernst, und ihre dunklen Augenringe zeugen von tiefer Erschöpfung. Offenbaren die Helden, dass sie gekommen sind, um zu helfen, erhalten sie die Erlaubnis, einen Blick auf Neetya zu werfen.

Diese liegt mit geschlossenen Augen auf ihrem Krankenlager, ihr Atem geht flach, ihr Gesicht ist grauweiß. Obwohl sie schwitzt, ist ihre Haut kalt. Versucht man sie zu wecken, reagiert sie entweder gar nicht, oder sie reißt auf einmal ihre Augen auf und wispert – ins Leere starrend – folgende (oder ähnliche) unzusammenhängende Sätze, ehe sie wieder in sich zusammensackt:

“Der Große Schatten wird alles verschlingen!”

“Aber wo ist das Schwert? Wir brauchen das Schwert!”

“Geliebter, warum nur hast du mich verlassen? Wohin bist du gegangen?”

“Das Volk im See braucht unsere Hilfe.”

“Wir haben es geschworen.”

“Der junge Baron – ich weiß, er kann uns helfen, er wird uns retten! Er hat es versprochen.”

“Aber nun ist er fort. Ob es die finstere Frau war?”

Äußere Verletzungen weist Neetya keine auf, allerdings ist sie arg entkräftet. Ettel nimmt sich ihrer auf der Stelle an.

Tanit kann folgende Auskünfte geben:

“Informationen zur Familiengeschichte der Persings

☞ Neetya sei zwar immer verträumt und wunderbar gewesen
☞ “ganz der Vater” –, und sie habe auch sonderbare Träume gehabt, aber in eine solche Trance sei sie noch nie gefallen.

☞ Von einem “jungen Baron” weiß Tanit nichts, und sie ist sich sicher, dass ihre Tochter keinen “Geliebten” hat. *“Aber bei so halbreifen Mädchen weiß man natürlich nie. Vielleicht hört Ihr Euch noch einmal bei den Kindern um, wenn ihr es für wichtig haltet.”*

DAS SCHWURSCHWERT

(erzählt von einem Kind aus Grauen)

Einst sprach die Gärtnerin unter den Wassern zum Gärtner: “Du hast eine Puppe aus Ziegenhaar gefertigt und verbrannt, ich habe es gerochen. Das ist nicht recht, was du tust. Wer sich mit bösen Mächten einlässt, verliert am Ende immer.”

“Schweig, Weib”, antwortete ihr Mann. “Ich weiß, was ich tu. Der alte Hüge hat mich auf dem Markt betrogen – ich hab es ihm vergolten. Und nun ist Ruh.”

Aber bald schon sprach die Gärtnerin erneut zum Gärtner: “Du hast eine schwarze Blume unter der Blutbuche gepflanzt und verbotene Namen geflüstert. Ich habe es gehört. Es ist gefährlich, was du tust. Wer sich mit bösen Mächten einlässt, verliert am Ende immer.”

“Schweig, Weib”, antwortete ihr Mann. “Ich weiß, was ich tu. Der Ertrag aus unserem Garten reicht kaum, uns zu ernähren – das soll sich ändern. Und nun ist Ruh.”

Aber bald schon sprach die Gärtnerin ein drittes Mal zum Gärtner: “Du hast oben im Wald die Hand der schwarzen Frau gehalten und ihr das Haar gekämmt, ich habe es gesehen. Das ist nicht recht, was du tust. Wer sich mit bösen Mächten einlässt, verliert am Ende immer.”

“Schweig endlich!”, antwortete ihr Mann. “Ich weiß, was ich tu. Die Hexe ist mir verfallen, sie erfüllt mir jeden Wunsch – wir kennen kein Leiden mehr. Und nun ist Ruh.”

Jedoch ging kaum ein Jahr ins Land, da verlangten die bösen Mächte für ihre Dienste einen fürchterlichen Lohn vom Gärtner, und seine Not war groß. Sein kluges Weib versteckte ihn rasch im Brunnen ihres Gartens, damit ihm kein Leid geschähe. Und auch die übrigen guten Menschen unter den Wassern verziehen seine Taten und standen zu ihm.

Da wurde es finster im Tal, und ein schrecklicher Sturm erhob sich, der vernichtete das Korn und ertränkte das Vieh. Schlimme Krankheiten nahmen Männern das Augenlicht und werdenden Müttern, was da in ihren Bäuchen leben wollte.



Zuletzt aber erhob sich unter grausigem Summen ein Dämon aus der Erde, der hatte nicht bloß einen Leib, nein, der hatte derer Tausende, denn blutdürstende Käfer waren sein Leib. Wie eine schwarze Flutwelle ergossen sie sich in das Tal unter den Wassern und brachten hundertfachen Tod. Und der Dämon ward der Wimmelnde genannt, und vor ihm gab es keine Rettung.

Derweil grämte sich der Gärtner im Brunnen, weil er ein schlechter Mensch gewesen, und vergoss so manche Träne ins Erdwasser hinein. Seine Tränen aber flossen geradewegs in den See oben im Wald, der seitdem der Tränensee heißt, und das Feenvolk, das dort lebt, schmeckte das Salz und erfuhr auf diese Weise von der Not der Menschen, und es hatte Mitleid mit ihnen.

Da rief der König der Feen seine Streiter zusammen und zog an ihrer Spitze gegen den Wimmelnden, und es gab eine Schlacht, die viele Tage und Nächte währte. Am Ende aber ging das Andersvolk siegreich daraus hervor, und die Menschen waren gerettet, und es brandete ein Jubel auf, der alle bösen Mächte im Umland auf immer vertrieb.

Da half man dem Gärtner aus seinem Versteck, und als er sich umsah und schaute, wie viel Unheil seinetwegen geschehen war, erfasste ihn tiefe Reue und er versprach, Buße zu tun vor den Menschen und vor den Göttern bis an sein Lebensende.

Die Gärtnerin aber nahm das Schwert des Feenkönigs an sich und legte im Namen all jener, die unter den Wassern lebten, den heiligen Eid darauf ab, die Großtat der Feen niemals zu vergessen. Sollte das Volk vom Tränensee jemals in Not geraten und der Hilfe bedürfen, würden ihm die Menschen zur Rettung eilen und es mit eben dieser Klinge schützen vor jedem Unbill, das da kommen möge. So sprach die Gärtnerin und stieß die Waffe tief in einen Fels hinein, und der Fels erwachte, ging davon und ward nie wieder gesehen.

Wenn aber die Zeit gekommen ist, da die Menschen unter den Wassern ihr Wort wahr machen sollen, so heißt es, wird der Fels zurückkehren und das Schwurschwert zur Rettung bringen.

☞ Das Märchen vom Schwurschwert war für sie bisher nie mehr als eine Geschichte, und an ein Feenvolk glaubt sie nicht. Auch hat sie die Visionen ihres Mannes und ihrer Tochter nie sonderlich ernst genommen, aber nun fragt sie sich schon langsam, ob nicht doch irgendetwas dahintersteckt.

NEETYA PERSINGS ZUSTAND

Seit Generationen gibt es immer eine Person in der Persingschen Familie (meist der oder die Peraine-Geweihte), die als Medium unbewusst in Geistkontakt zur verstorbenen Perainiane steht. Letztere hat so über die Jahrhunderte hinweg unentwegt ihre Erinnerungen an die Geschehnisse rund um den Schwurschwert als Träume und Visionen in die Sphäre der Sterblichen gesandt. Sie wollte auf diese Weise verhindern, dass die Grauer ihren Schwur vergaßen.

Leider geriet dieser – und die Ereignisse, die ihn hervorbrachten – dennoch bald in Vergessenheit. Nicht einmal Perainianes Nachfahren, die Persings, konnten mehr sagen, was es zu bedeuten hatte, dass in ihrem Geschlecht die Gabe des Zweiten Gesichts vererbt wurde. Heute erzählen in kruden Formen nur noch einige Märchen, an die kaum jemand glaubt, von Nibelwulf, Zylia und der Hilfe der Feen.

Als vor Kurzem der Hechtdaimonid in den Tränensee gespült wurde, spürte Perainiane die Not der Biestinger und wusste, dass die Zeit gekommen war, das alte Versprechen einzulösen. Sie sandte daraufhin, um die Grauer wachzurütteln, an Neetya einen derart dringlichen Ruf wie nie zuvor. Leider erwies sich dieser als zu stark für Neetya: Ihr Selbst wurde völlig in den Hintergrund gedrängt. Dieser Zustand wird sich erst

bessern, wenn Perainianes Einfluss wieder nachlässt – und dies geschieht erst, wenn das Schwurschwert geborgen wird, um damit den Eid zu erfüllen.

Eine *Heilkunde Seele*-Probe lässt, je nachdem wie gut sie gelingt, erahnen, dass Neetyas Selbst von einer stärkeren Präsenz verdrängt wird. Weiterhin kann ein Held mit dem Zauber TRAUMGESTALT oder der Liturgie BISHDARIELS AUGEN Kontakt zu Perainiane aufnehmen.

EIN GESPRÄCH MIT DEN KINDERN

Mit einem Kind aus Grauen ins Gespräch zu kommen (bspw. Jost), dürfte den Helden nicht schwerfallen. Folgende Informationen lassen sich so entlocken:

☞ Informationen über die vier verschwundenen Mädchen

☞ Informationen über Neetya, die bei allen Kindern sehr beliebt war

☞ Einen Liebsten hatte Neetya gewiss nicht. *“Aber manchmal hat sie uns von einem jungen Mann erzählt, und sie hat behauptet, er sei der Schutzpatron unseres Dorfes. Eines Tages würde er zurückkehren und alles wieder gut machen. Sie hat immer ganz verträumt gelächelt, wenn sie von ihm erzählt hat.”*

☞ *“Angeblich steht im Garten des alten Perainetempels eine Statue von diesem Mann. Ich weiß nicht, ob das stimmt. Ich war noch nie dort. Es ist ein verbotener Ort.”*

☞ Von einem “jungen Baron” wissen die Kinder nichts. *“Aber es gibt ein Märchen, in dem kommt der Sohn eines Barons vor. Neetya hat es uns oft erzählt. Wollt Ihr es hören?”* (Bejahen die Helden dies, wird eins der Kinder das folgende Märchen von den drei Schwestern zum Besten geben.)

DIE DREI SCHWESTERN

Einst hatte ein König drei Töchter.

Die älteste war wunderschön und sehr klug, aber sie hatte kein Herz. Sie lebte in den Gewölben unter dem Schloss ihres Vaters, wo sie die schwarze Kunst studierte. Man sah sie selten. Das Gesinde nannte sie wispernd “die Kellerprinzessin”.

Die zweite war hübsch anzuschauen und hatte ein gutes Herz, aber es fehlte ihr an Verstand. Sie lebte im höchsten Turm des Schlosses, weil die Weite des Himmels sie die Enge ihres Geistes vergessen machte. Man sah sie oft auf Bällen und Jagden, wo sie es trefflich verstand, sich und andere zu vergnügen. Das Gesinde nannte sie neckend “die Turmprinzessin”.

Die jüngste Tochter wiederum war klug und brav, aber von schlichter Gestalt. Sie hielt sich selten in ihren Gemächern auf, denn ihr Herz gehörte den Pflanzen und den Tieren, die die Götter gemacht haben, und sie verbrachte ihre Tage in den Gärten, die das Schloss ihres Vaters umgaben. Das Gesinde nannte sie liebevoll “die Gartenprinzessin”.

Als nun der König die Zeit für gekommen sah, die drei Schwestern zu verheiraten, sprach er weise: “Ich wünsche mir für meine Töchter Ehegatten, die sie wahrhaft glücklich machen. Drum soll eine jede selbst bestimmen, welcher Mann sie trauen darf.”

Als dies die Kellerprinzessin hörte, sagte sie: “Wer mir als Erster sieben Neugeborene bringt, der wird mich zum Altar führen.”

So wurde es verkündet, und es war der machthungrige Sohn eines Königs, der diese Prüfung bestand.

Und die Turmprinzessin frohlockte: “Wer aus den drei größten Turnieren des Landes als Sieger hervorgeht, dessen Weib möchte ich sein.”

So wurde es verkündet, und es war der starke Sohn eines Herzogs, der diesen Wettstreit gewann.

Die Gartenprinzessin aber wünschte: “Wer mir den schönsten Park anlegt, mit bunten Blumen und Tieren und zu Ehren der Götter, mit dem will ich mein Leben teilen.”

So wurde es verkündet, und es war der sanfte Sohn eines Barons, der diese Aufgabe meisterte.

Die gemeinsame Hochzeit der Schwestern wurde ein rauschendes Fest, von dem die Barden noch heute singen. Das Jahr, das folgte, war ein glückliches Jahr.

Die Kellerprinzessin vertiefte sich in ihren Gemächern in verbotene Geheimnisse, wie sie es immer getan hatte, aber nun war da ein Mann an ihrer Seite, der ihr zur Hand ging.

Die Turmprinzessin zeigte sich derweil mit ihrem stattlichen Gemahl stolz auf jeder Gesellschaft, und das elegante Paar war stets der Mittelpunkt der Festivität.

Die Gartenprinzessin und ihren schönen Knaben wiederum sah man tagtäglich in ihrem Garten, Hand in Hand zwischen bunten Blumen, im Schatten der Bäume oder in Andacht vor den Schreinen der Götter.

Als aber dieses eine glückliche Jahr ins Land gegangen war, geschah Schreckliches.

Der Königssohn erwachte eines Nachts aus einem Alpdruck und sah mit einem Mal das finstere Unrecht, das er begangen, um seiner Gemahlin zu gefallen, und diese Erkenntnis nahm ihm den Verstand. Weinend lief er hinaus zur Kapelle, um die Götter um Vergebung zu bitten, allein er konnte die Kapelle nicht finden. Da stürzte er sich in den Burggraben, und seine Schuld zog ihn wie ein Fels hinab. So fand man ihn am nächsten Tag: das Gesicht nach unten, im Wasser treibend, und Frösche saßen tönend auf seinem Rücken.

Traurig und still war das Jahr, das folgte.

Als das Trauerjahr um war, war der Kummer der Kellerprinzessin ungebrochen, und sie zürnte der Welt, weil sie den Tod des geliebten

Gemahls nicht verschmerzen konnte – vor allem aber zürnte sie ihren Schwestern, die sich wieder froh mit ihren Gatten zu zeigen wagten. Da lockte sie eines Abends die beiden Männer in böser Absicht zu sich und verwandelte sie mit Hexenkraft in glitschige Frösche.

Wie groß war der Jammer, als die jüngeren Schwestern am nächsten Morgen erwachten und in ihren Betten kaltes Getier vorfanden anstelle ihrer Geliebten! Kein Heiler wusste Rat an diesem ersten Tag, und das Wehklagen nahm kein Ende.

Als am zweiten Tag auch kein Magier eine Lösung fand, verlor die Turmprinzessin die Geduld: "Mit einem Frosch kann ich nicht tanzen gehen, ihm nicht meine Bänder schenken! So einen Gemahl will ich nicht. Ich will seinen Froschkörper zerschmettern, daraus wird der Mann wohl wieder hervorspringen." Sprach's, nahm den Frosch, der einst der Sohn eines Herzogs gewesen war, und warf ihn gegen die Wand. Da zerschmetterte der kleine Leib fürwahr und fiel leblos zu Boden, ein Mann aber kam darunter nicht ans Licht. Er war hin für immer.

Ein Auftrag

Sollten die Helden nicht von sich aus auf die Idee kommen, den Dörflern ihre Hilfe anzubieten, wird entweder Ettel ihnen nahelegen, etwas für die armen Menschen zu tun, oder Grimwulfe spricht sie direkt an.

Es gilt, die vier verschwundenen Mädchen zu finden und zurückzubringen. Da die Grauer sicher sind, dass die Feen vom Tränensee etwas mit dem Verschwinden der Kinder zu tun haben, schlagen sie vor, als Erstes dieses Zaubervolk aufzusuchen. "Fragt sie, warum sie unsere Kinder gestohlen haben und was sie dafür verlangen, sie uns wieder zurückzugeben."

Gibt es in der Gruppe einen besonders eindrucksvollen Kämpfer, wird Grimwulfe noch – klug seine muskulösen Arme und blitzende Klinge bewundernd – vorschlagen, dieser könne ja vielleicht, sozusagen als Gesandter von Grauen, auch das Ungeheuer erschlagen, dann sei der alte Schwur eingelöst und die Feen gäben hoffentlich Ruhe.

Reich belohnen können die Dörfler die Helden freilich nicht. Außer einigen Dämonenkronen haben sie nichts anzubieten als vielleicht ein zerzaustes Huhn, einen Topf Honig oder einen mageren Welpen.

Ettel möchte vorerst nicht mit in den Wald kommen. Er bleibt im Dorf und kümmert sich um Neetya. Er bittet die Helden

Als am dritten Tag auch kein Geweihter die Rettung brachte, senkte die Gartenprinzessin die nassen Lider: "Es dauert mich, dass mein Gemahl seine Gestalt verloren hat, und wenn ich weine, so weine ich für ihn, nicht für mich. Aber mein Gemahl bleibt er, und wenn er auch den Leib eines Frosches hat, will ich doch in Zukunft meine Tage mit ihm verbringen, mit ihm zwischen Blumen wandeln und unter Bäumen sitzen. Denn sein gutes Herz sehe ich noch immer." Sprach's, nahm den Frosch, der einst der Sohn eines Barons gewesen war, und küsste ihn.

Da ward der böse Zauber gebrochen, und ihr lieber Gatte stand wieder vor ihr, und sie fielen sich froh in die Arme. Dann aber erzählte der junge Baron, was sich zugetragen hatte, und von der Bösartigkeit der Kellerprinzessin, und flink mauerte man sie in ihren Gewölben unter dem Schloss ein, lebend zwar, aber ohne Schaden für die Welt. Und hernach wurde sie nie wieder gesehen und bald vergessen.

aber, weiterhin die Augen nach seiner Schwester offen zu halten. Wollen die Helden in Grauen nächtigen, werden sie bei Tanit untergebracht.

Aufbruch in den Wald

Die Dörfler begleiten die Helden noch bis zum Waldrand, wo sich ein kaum sichtbarer Pfad durch das Strauchwerk hinauf ins Gebirge schlängelt. Weiter trauen sie sich nicht.

Zur Rechten sieht man von hier aus die vermoosten Mauern des alten Perainetempels graugrün zwischen Büschen und Bäumen hervorschimmern.

Ernbrecht Wedding schärft den Helden ein, dem Pfad zu folgen, er führe geradewegs an das östliche Ufer des Tränensees. Schließlich warnt Grimwulfe noch einmal eindringlich vor den Gefahren des Waldes und der Heimtücke der Feen, ehe sie viel Glück wünscht und sich verabschiedet.

Kommt einer der Helden an dieser Stelle auf die Idee, schon einmal nach Spuren zu suchen, fällt ihm mit einer *Fährtsuchen*-Probe+4 tatsächlich etwas im festen, feuchten Erdreich auf: die Abdrücke kleiner Füße (Kinder), Pfotenabdrücke (Hund) und einige tiefere Rillen wie von schmalen, harten Rädern (Bollerwagen).

Im Wald

Stellen Sie den waldigen Gebirgshang, den die Helden erklimmen, als düster und unheimlich dar.

Der von Gräsern und Ranken überwucherte Trampelpfad, der stellenweise kaum noch als ein solcher zu erkennen ist, schlängelt sich stetig aufwärts durch zerklüftete Felsen und dichten Baumbestand. Hauptsächlich Firunsföhren sind es, die hier wachsen, gemischt mit Erlen und Birken. Der dunkle, stellenweise schroffe Boden ist bedeckt mit glitschigen Moosen und welken Farnen.

Der Wald in dieser Region ist besonders stark von dämonischen Präsenzen durchseucht – nicht nur agrimothische Kräfte schänden hier die Natur, auch ein Teil des Omegatherions, der verborgen unter einem Firun-Heiligtum in der Schwarzen Sichel liegt, trägt zur Pervertierung bei. So sind sämtliche Bäume verdreht oder verkrüppelt, als hätten sie Schmerzen auszustehen, in ihrer Rinde wimmeln Würmer, und aus ihren Stämmen

men tropfen stinkende Harze. Es herrscht eine bedrückende Stille, und ein unangenehmer, faulig-süßlicher Geruch liegt in der Luft.

Mögliche Begegnungen in diesem Wald finden Sie im Abschnitt **Gefahren des Waldes** auf der rechten Seite.

Der Perainetempel

Es ist wahrscheinlich, dass die Helden sich den Tempel genauer ansehen wollen, ehe sie zum See aufbrechen.

Einst war er ein gepflegtes Gebäude aus weißem Stein, geschmückt mit Ähren- und Storchennustern. Es gab nur einen heimeligen Gebetsraum und dahinter einen von einer kniehohen Mauer eingefassten, etwa zehn mal zehn Schritt großen Garten.

Heute ist der Tempel ein bedrückender Ort. Der weiße Stein ist von grauen Flechten bedeckt, teilweise sind die Mauern

rissig oder rußgeschwärzt. Im Inneren hängt der Gestank von Verwesung in der Luft, Gebeine liegen vereinzelt herum. Der Garten ist verwildert – viel mehr, als dies natürlicherweise in knapp 10 Jahren geschehen wäre. Sich hineinzuwagen, ist mühsam – Dornranken und mannshohes Strauchwerk versperren Sicht und Weg. Dringen die Helden weiter vor, werden sie überraschend von insgesamt sechs *Tuur-Amash-Kelchen* angegriffen, wenn ihnen keine *Sinnenschärfe*-Probe+7 gelingt. Diese etwa 15 Finger hohe, übernatürliche Pflanze verspritzt aus ihrer glockenförmigen, faulig riechenden, grün-gelben Blüte einen stark ätzenden Verdauungssaft, der auch Waffen und Rüstung zerfrisst.

Pro Kelch gilt:

LeP 3 RS 0 AT 12 PA 0 TP 2W6 (Säure)*

*) Je 10 TP Säureschaden reduzieren den RS um 1. Wer eine Pflanze vernichtet, muss eine GE-Probe ablegen, um nicht in Kontakt mit einer Ladung Säure zu kommen.

Im hinteren Teil des Gartens können die Helden eine von Efeu umrankte, verwitterte Statue Nibelwulfs entdecken (*Sinnenschärfe*-Probe+4). Sie stellt den schönen Baronssohn in aufrechter Haltung dar, gerüstet und bewaffnet, seine Rechte ruht auf dem Knauf seines Kurzschwerts.

Sehen sich die Helden das Abbild an, finden sie, halb überwachsen von Moosen, eine Inschrift in den Sockel gemeißelt:

»Mein Herz gefunden, Hilfe erhalten
Und doch nur Unglück gebracht
So will ich von heute an zurückgeben
Den guten Menschen von Grauen
Was sie mir getan
Ich schenke ihnen mein Leben
So schwöre ich bei den zwölfgöttlichen Geschwistern«
—Nibelwulf Firutin von Liliengrund

Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe+5 kann einem Helden außerdem auffallen, dass zu Füßen der Statue mehrere kleine Tiere in den Stein gehauen wurden. Sie sind ebenfalls stark verwittert, erinnern aber bei näherem Hinsehen an Frösche.

GEFAHREN DES WALDES

Folgende oder ähnliche Begegnungen können Sie Ihren Helden im Wald und rund um den See entgegenstellen:

- 👁 Eine kleine Rote pervertierter **Wildschweine** greift die Gruppe in blinder Raserei an.
- 👁 Einer der Helden gerät in das Netz einer **Höhlenspinne** und provoziert damit deren Angriff.
- 👁 Zwei auf Beute lauernde **Blutbäume** erwachen urplötzlich zum Leben und schlagen mit ihren knorrigen Ästen nach den Helden.

Wildschwein

Stoß/Biss:

INI 8+1W6 AT 13 PA 6 TP 1W6+3 DK H

LeP 45 AuP 60 RS 2 WS 7 MR 0/6 GS 10

Besondere Kampfregelein: Überrennen (8, 2W)/Verbeißen, Niederwerfen (4, Stoß)

Höhlenspinne

Biss: INI 7+2W6 AT 8 PA 5 TP 1W6+2 (Gift)* DK H

LeP 25 AuP 20 RS 2 WS 6 MR 9/8 GS 5

Besondere Kampfregelein: Hinterhalt (6), Netz (4), Gelände (Baum)

*) Verursacht der Biss SP, kommt das Gift der Spinne zum Tragen (auch mehrmalig): Stufe 4; Wirkung: AT, Pa, GE und KK je -1; Beginn: 3 KR; Dauer: Die Werte regenerieren sich mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Tag. Bei gelungenem Resistenzwurf zeigt das Gift keine Wirkung.

Blutbaum (Agrimoth-Daimonid)

Ast:

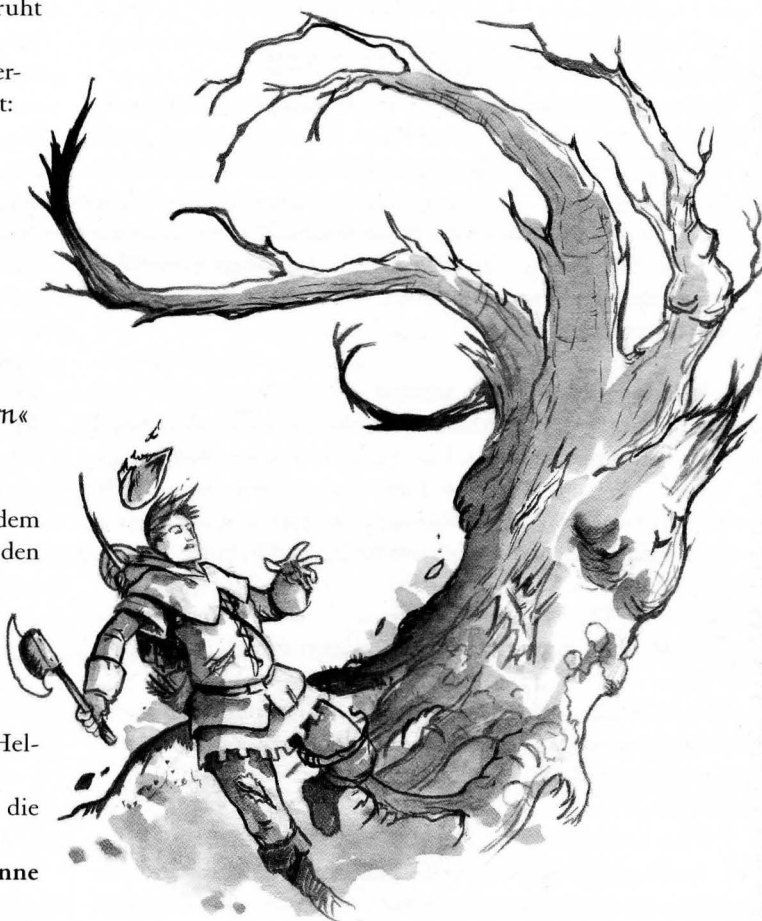
INI 4+1W6 AT 8* (3/KR) PA 0 TP 2W6+3 DK NS

LeP 140 (25 pro Ast) AuP unendlich MR 12 GS 5

RS (Rinde/Ast) 3/2**

*) Bei einer 1 versucht der Baum, sein Gegenüber zu greifen und in die Luft zu heben. Gelingt diese Attacke, umfasst der Baum nach W6+3 Aktionen mit einem anderen Ast sein Opfer und versucht, es zu zerreißen, was 2W20 SP verursacht.

**) RS gegen magische und geweihte Waffen; jeweils +2 gegen normale Waffen



Zu Wildschwein und Höhlenspinne finden Sie weitere Informationen in der **Zoo-Botanica Aventurica** (Seite 173 bzw. 176). Grundsätzlich können Sie *jeden* Waldbewohner in eine aggressive Perversion seiner selbst verwandeln. Lassen Sie Ihrer Fantasie freien Lauf und improvisieren Sie passende Werte. Empfehlenswert ist, die Gruppe durch einige verstörende Begegnungen in eine solche Wachsamkeit zu versetzen, dass sie überall Gefahr wittert. Prompt werden dann auch an sich harmlose Aufgaben, wie etwa die drei Prüfungen (siehe Seite 18), zu nervenaufreibenden Wagnissen.

SPURENSUCHE

Während die Helden sich bergauf mühen, fällt ihnen mit einer *Wildnisleben*-Probe+3 auf, dass der Pfad zwar verwildert ist – aber nicht so wirkt, als wäre er seit Jahren gar nicht mehr benutzt worden. Stellenweise lassen sich gestutztes Buschwerk oder abgeschlagene Äste finden, als hätte ihn jemand freihalten wollen. Weiterhin offenbaren *Fährtsensuchen*-Proben+4 immer wieder die Spuren von Kindern, Hund und Bollerwagen.

DER REHBOCK

Etwas abseits des Weges liegt der Kadaver eines Rehbocks. Er wurde übel zugerichtet – *Heilkunde Wunden*-Proben lassen auf Dolch und Kurzsword schließen, auch von Pfeilen zugefügte Wunden kann man entdecken. Außerdem wurde dem Tier die Kehle durchgeschnitten.

Der Bock ist seit etwa einem Tag tot (*Heilkunde Wunden*-Probe). Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe+2 fallen einem Helden auf, dass die Hufe des Tieres an den Kanten messerscharf sind und es Reißzähne hat. Dieser pervertierte Rehbock hat die Wolfstochter auf ihrem Weg zum See angegriffen, und sie haben ihn getötet. Beim Kampf wurde Birke an der Schulter verletzt.

DREI PRÜFUNGEN

Dreimal werden die Helden auf ihrem Weg zum See (oder später – gestalten Sie es so, wie es Ihnen am besten gefällt) geprüft. Wenn sie die Prüfungen bestehen, gewähren ihnen die Göttinnen Mokosha, Tsa und Peraine – die sehr genau beobachten, was sich rund um den Tränensee tut – später je einmal Hilfe. Wollen die Helden den Tieren nicht helfen, können Sie sie mit *Götter/Kulte*-Proben daran erinnern, dass es sich bei allen drei um göttergefällige Tiere handelt.

1. Prüfung

Ein Graben, gefüllt mit brackigem Wasser, kreuzt den Weg. Er stellt kein Hindernis dar, lässt sich problemlos überspringen. Da bemerkt jedoch einer der Helden eine Biene (offensichtlich nicht pervertiert), die im Graben schwimmt, verzweifelt um ihr Leben paddelnd. Mit einer einfachen *FF*-Probe lässt sich

das Insekt problemlos aus dem Wasser fischen und irgendwo absetzen, wo sie sich ausruhen kann.

2. Prüfung

Ein gewaltiges Spinnennetz von zwei Schritt Durchmesser spannt sich links des Pfades zwischen zwei verkrüppelten Bäumen bis auf den Boden. Eingesponnene kleine Tiere hängen darin wie Miniaturmumien. Sie rühren sich längst nicht mehr, aber einer der Helden bemerkt eine grün schillernde Eidechse, die sich wohl erst vor Kurzem in den klebrigen Fäden verfangen hat. Sie müht sich ab, um freizukommen. Mit einer *FF*-Probe+2 und einem Messer lässt sich die Eidechse rasch aus dem Netz befreien. Kaum haben die Helden sie weitestgehend gesäubert, huscht sie ins Unterholz davon.

3. Prüfung

Die Bäume zur Rechten weichen zurück und offenbaren ein kleines Moor. Inmitten von Morast und dünnen Nebelschleiern steht hier ein Storch. Als er die Gruppe erblickt, klappert er mit dem Schnabel und schlägt ein paarmal mit seinen Schwingen. Einer der Helden bemerkt, dass die roten Beine des Vogels von einigen Ranken umschlungen sind. Sie hindern ihn daran, fortzufliegen. Sieht man länger hin, meint man, dass sie den Storch langsam, aber unaufhaltsam ins Moor hinunterziehen. Die Befreiung des Storchs dürfte sich etwas schwieriger gestalten. Möglich ist, dass einer der Helden direkt durch das Moor zum Vogel watet. Wer vorsichtig ist, kann einen Weg durch den Morast finden, auf dem er nur wenig versinkt. Hinterher wird er sich allerdings einige Egel vom Körper pflücken müssen und bis zum nächsten Bad nach faulem Wasser stinken. Außerdem wird die Schlingpflanze auf Höhe des Storches evtl. auch nach menschlichen Gliedern greifen.

Etwas eleganter wäre eine Brücke aus dicken Ästen, über den Morast gelegt, auf der ein Held bis zum Storch balancieren kann (*Körperbeherrschung*+3).

Mit einem Messer lassen sich die Ranken mühelos durchschneiden. Eine *FF*-Probe stellt sicher, dass man dabei nicht auch das umschlungene Opfer ritzt.

Sobald der Storch befreit ist, erhebt er sich in die Lüfte und fliegt davon.

DER TRÄNENSEE

Sind die Helden am frühen Morgen von Grauen aus aufgebrochen, erreichen sie am Nachmittag den See.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

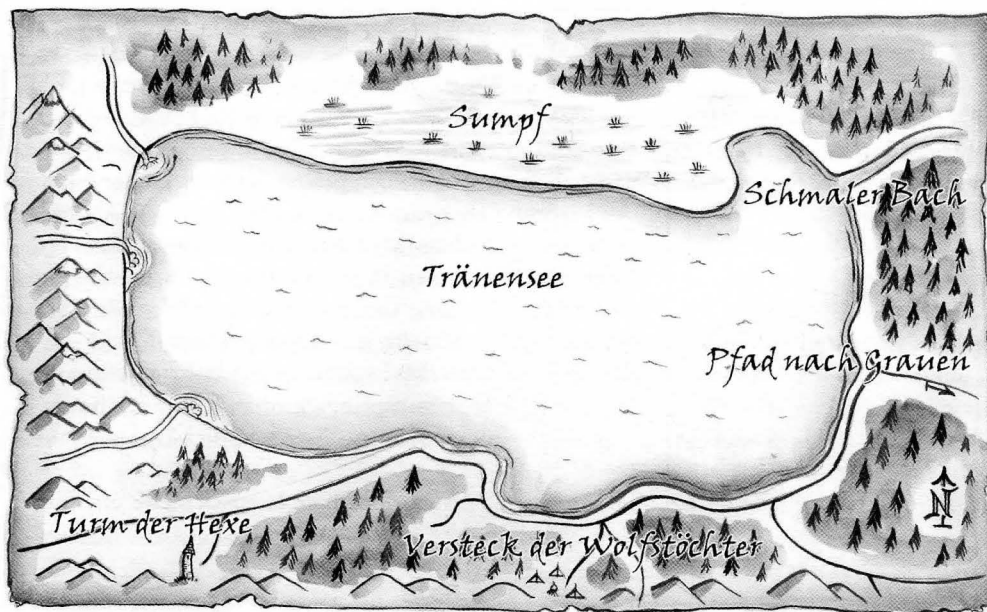
Endlich, nach vielen Stunden Fußmarsch, tretet ihr aus dem finsternen Wald hinaus und erblickt vor euch, von steilen Gebirgshängen eingefasst, den Tränensee. Den Himmel spiegelnd, liegt er still und geheimnisvoll da. Er ist sehr groß – ihr schätzt, dass es einige weitere Stunden dauern würde, ihn zu umrunden – und aufgrund seiner Form recht unübersichtlich. Soweit ihr es überblicken könnt, säumen seine Ufer mal schroffe Felsen, mal dichtes Schilf, mal traurig geneigte Weiden. Hier, wo ihr steht, fällt der Boden als weiche Grasfläche hin ab zum Wasser, auf dem hellrote Seerosen zwischen grünen Blättern schaukeln. Blaue Libellen schwirren durch die Luft, und einige Frösche quaken träge vor sich hin.

Freude wie Verwunderung steigen gleichermaßen in euch auf – einen solch idyllischen Ort hättet ihr in diesem Wald, in diesem Gebirge, in diesem ganzen verfluchten Land gewiss nicht erwartet.

BEGEGNUNG MIT DEN BIESTINGERN

Vermutlich werden die Helden nun versuchen, mit den Feen des Sees Kontakt aufzunehmen. Das dürfte ihnen recht schnell gelingen – einfaches Rufen oder Steine-in-den-See-Werfen reicht aus, um die Biestinger hervorzulocken. Auf einmal tauchen etwa ein Dutzend Froschköpfe aus dem Wasser auf und glotzen die Helden interessiert an.

Bei einem Gespräch wird meist der Alte, der König der Biestinger, Wortführer sein. Folgendes lässt sich von den Feen in Erfahrung bringen:



Informationen über die Biestinger selbst, die Nympe Vioyella und den See

Die Frösche haben nichts mit dem Verschwinden der Mädchen zu tun und wissen auch nichts darüber.

Es gibt allerdings einige junge *Trockenhäuter*, die ab und zu zum See kommen, um mit der Nympe zu musizieren.

Es stimmt, dass die Biestinger in Gefahr sind – sobald klar wird, dass die „Trockenhäuter von unter den Wassern“ dies wissen und dennoch nicht zur Rettung geeilt sind, zeigen die Feen Enttäuschung. Sie lassen sich aber besänftigen, wenn sich die Helden als Gesandte von Grauen ausgeben.

Die Gefahr besteht in einem Ungetüm, dem *Großen Schatten*. Er ist vor einiger Zeit plötzlich im See aufgetaucht (*„nach dem großen Sturm vor einem Mond“*) und hat angefangen, auf alles, was hier keucht und fleucht, Jagd zu machen. Die Feen beschreiben den Großen Schatten als riesig (*„länger, als einer von euch Trockenhäutern hoch ist“*) und sehr schnell.

Die Gefahr, die von diesem Dämon ausgeht, besteht nicht nur in seinem unermesslichen Appetit, sondern auch darin, dass er den See verseucht (*„Er macht das Wasser schlecht. Schon sind die ersten Fische und Pflanzen an Bösartigkeit erkrankt.“*). Bisher hat die Nympe (*„die Herrin dieses Sees“*) dafür gesorgt, dass das Wasser rein geblieben ist, aber ihre gute Macht kam gegen die verunreinigenden Kräfte des Schattens nicht vollständig an.

Und nun ist Vioyella auch noch verschwunden. Seit etwa einem Tag ist sie nicht mehr im See. Der sei zwar groß, aber die Biestinger spüren ihre Abwesenheit.

Sie haben selbst schon mehrmals erfolglos versucht, den Schatten im Kampf zu töten. Auch ihre Feenmagie kann nichts gegen den Dämon ausrichten.

Der Alte weiß, dass das „Märchen“ vom Schwurschwert wahr ist, denn er selbst war als junger Krieger an den damaligen Ereignissen beteiligt (*„Viele von uns, die den Grauenern damals geholfen haben, sind längst wieder zu Wasserkringeln und Lichtspiel geworden, aber einige sind noch hier, um davon zu berichten.“*), so ist ihm die Geschichte recht unverfälscht bekannt (siehe **Was einst geschah ...**, Seite 7). Er weiß allerdings nicht, was geschah, nachdem die Schlacht gegen die Insekten geschlagen war – so kann er nichts sagen über den Verbleib Nibelwulfs oder den der Hexe.

Auch weiß der Alte nicht, wo das Schwert ist. Dabei ist er sich sicher, dass nun die Zeit gekommen ist, da der Schwur von

einst wahrgemacht werden soll, und dass das Schwurschwert die Klinge ist, die den Großen Schatten töten kann. *„Wenn die Hexe es an sich gerissen hat, hat sie es vielleicht in ihrem Turm versteckt, der hier irgendwo in den Wäldern stand.“*

Erklären sich die Helden dazu bereit, den Feen zu helfen, wird der Alte zufrieden nicken und ihnen den Biestinger *Anders* als Führer zur Seite stellen. Der König der Frösche drängt zur Eile, versucht doch der Dämon mit jeder verstreichenden Stunde mehr den See, und jeder weitere Angriff des Ungetüms könnte weitere Opfer kosten.

Sollten die Helden den Biestingern die Hilfe verweigern, wird *Anders* ihnen heimlich folgen. Die Trockenhäuter machen ihn neugierig – ein Teil seiner selbst erinnert sich unbewusst daran, dass er einst ein Mann war. *Anders* wird sich zu erkennen geben, nachdem Vioyellas Kugel in den See gerollt ist (siehe **Die Suche nach der Kugel**, Seite 23), und seine Hilfe anbieten.

DIE BIESTINGER „SICHELCHOR“

Die Biestinger vom Tränensee haben die Gestalt gewöhnlicher Wasserfrösche. Sie sind bis zu 10 Finger groß, ihre Farbe variiert in allen Grün- und Brauntönen mit schwärzlichen Flecken, die kräftigen langen Hinterbeine enden in Flossen.

Informationen zur Darstellung von Feen finden Sie im Kasten **Von den Feen** auf Seite 21.

Der Alte: der König der Frösche vom Tränensee. Er ist auffallend groß, seine fleckige, rissige Haut ist graugrün, seine Augen sind golden. Unzählige Narben und eine würdevolle Behäbigkeit zeugen von hohem Alter.

Der Alte ist ein weiser, mutiger Herrscher und wird von allen anderen Feen respektiert. Menschen begegnet er gewöhnlich freundlich – er weiß, dass der ein oder andere seine Qualitäten hat –, aber generell hält er sie für ein merkwürdiges und kurzlebiges Volk.

Stellen Sie den Froschkönig höflich und ernst dar. Er spricht mit tiefer Stimme; manchmal verfällt er in Grübeleien oder unterstreicht eine Aussage mit einem satten „Krrroak“. Die genaue Rekapitulation der Schlacht von Grauen fällt ihm nicht leicht – beispielsweise hat er Probleme damit, die Beweggründe der Hexe oder die Nibelwulfs zu erklären, weil ihm menschliche Gefühle nun einmal fremd sind.

Anders: ein schlanker, kräftiger Frosch mit grasgrüner Haut und bronzefarbenen Augen. *Anders* ist offen und mutig; Trockenhäuter findet er interessant. Manchmal beobachtet er die Grauer Wolfstöchter, wenn sie mit der Nympe musizieren, dann überkommt ihn stets eine leise Wehmut, die er nicht erklären kann.

Biestinger wählen gern sprechende Namen, und auch „*Anders*“ kommt nicht von ungefähr. Sollten die Helden ihn oder eine andere Fee auf diesen Namen ansprechen, werden sie zu hören bekommen, dass *Anders* nun einmal in mancherlei Hinsicht tatsächlich „anders“ sei: Er ist schon steinalt, aber man sieht es ihm nicht an; wann er genau zum Chor dazustieß, erinnert niemand mehr so recht (*„Einige Zeit nach der Schlacht von Grauen war es.“*); er ist widerstandsfähiger als jeder andere

Krieger des Chors; es schadet ihm nicht, sich länger außerhalb des Sees aufzuhalten. (Die Biestinger sind an ihren See gebunden. Siehe auch **Von den Feen.**)

Andere Biestinger heißen etwa Flink, Holzhaut, Taucher, Silberauge, Dröhntlaut, Weithupf oder Fleckenlos. Weitere Informationen zu Feen und Biestingern finden Sie in der Regional-spielhilfe **Am Großen Fluss** auf den Seiten 146 ff.

AUF VERGESSENEN PFADEN

Für den weiteren Verlauf des Geschehens ist es irrelevant, ob die Helden die Biestinger verlassen, um das Schwert/den Hexenturm, die Mädchen, die Nympe oder Tjeika zu suchen. Wir gehen davon aus, dass sie den Fröschen ihre Hilfe angeboten haben und das Schwurschwert finden wollen – während sie wahrscheinlich ‘nebenbei’ auch nach den verschollenen Kindern Ausschau halten.

Anders begleitet sie, da er sich in der Wildnis rund um den See gut auskennt (*“Den alten Hexenturm allerdings habe ich noch nie zu Gesicht bekommen.”*). Da er an Land nicht der Schnellste ist, lässt er sich von einem der Helden tragen.

Er macht die Gruppe aufmerksam auf einen kaum sichtbaren Pfad, der am Ufer des Sees entlang nach Süden führt. Den See in nördlicher Richtung zu umrunden, sei nicht zu empfehlen, da die Gegend dort äußerst sumpfig ist. Aus diesem Grund sei es auch unwahrscheinlich, dass dort der Turm stünde.

Gut die nächste Stunde werden die Helden dem dünnen Pfad folgen, immer am Ufer des Sees entlang. Dabei fallen ihnen ab und zu (*Sinnenschärfe*-Proben) Spuren der Verseuchung in dem sonst sauber wirkenden Gewässer auf: Seerosen, deren Blüten faulen, oder ein Fisch mit zwei Köpfen.

Bald taucht die Gruppe abermals in waldiges Gebiet ein, das auch wieder hügeliger wird. Von Zeit zu Zeit zweigen schmale Wege von ihrem Pfad ab, aber Anders versichert jedesmal, in dieser Richtung stünde der Turm sicher nicht, da sei er schon überall gewesen.

Hinzu kommt, dass auch die Spuren der Kinder (*Fährten-suchen* +4) weiter geradeaus führen.

MOKOSHAS HILFE

Schließlich erreicht die Gruppe eine Kreuzung, von der aus sie in drei Richtungen weitergehen kann. Anders weiß nicht, welcher Weg der beste ist, und Fährten lassen sich auf dem steinigen Boden auch keine finden. Also wohin?

Da hören die Helden ein Summen, und sie bemerken eine Biene, die ihre Köpfe umfliegt, als würde sie ihre Aufmerksamkeit erregen wollen. Sobald sie von den Menschen beachtet wird, fliegt sie geradewegs den mittleren Pfad hinauf, in Richtung der Höhle, in der die Mädchen Vioyella versteckt haben. Dies wiederholt sie so lange, bis die Helden ihr folgen.

DIE NYMPHE IM BOTTICH

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr lasst den See hinter euch und folgt der Biene tiefer in den Wald. Die Nähe der umliegenden Gebirgsflanken ist hier offenkundig: Immer wieder ragen schroffe Steine aus dem Unterholz hervor wie krumme schwarze Zähne eines gigantischen Maules.

Plötzlich öffnen sich Büsche und Bäume vor euch zu einer Lichtung, die nach hinten begrenzt wird von einer leicht überhängenden Felswand. Im Schatten dieser Felswand erkennt ihr einen noch tieferen, spaltförmigen Schatten: den Eingang einer Höhle. In der Mitte der Lichtung aber sitzt an einer Feuerstelle ein kleines, zerlumpt gekleidetes Mädchen mit strohigem Haar. Sie ist gerade dabei, einen Hasen auszunehmen, was ihr ein wenig Mühe bereitet, weil ihre Schulter verletzt ist. Neben ihr liegt ein zotteliger, dreibeiniger Hund.

Als er euch bemerkt, beginnt er zu knurren, woraufhin das Mädchen aufspringt und mit blutverschmier-tem Messer auf euch zeigt. “Wer seid ihr? Was wollt ihr hier?”, zischt sie.

Die Biene aber dreht noch eine letzte Schleife um eure Köpfe, dann fliegt sie davon.

Die Helden haben zwei der verschwundenen Mädchen gefunden, Birke und Merishja. Diese pflegen die Nympe, während Alruna und Hitta die goldene Kugel holen gegangen sind.

Birke wird anfangs abweisend auftreten. Nachdem sie die ersten Sätze mit den Helden gewechselt hat, erscheint auch Merishja hinter ihr im Höhleneingang, ihren Bogen im Anschlag. Besonders männliche Helden wird sie mit finsternen Blicken bedenken und auf den kräftigsten von ihnen zielen. Birke wird erst zugänglicher, wenn die Fremden sich erklärt haben; besonders die Information, dass diese das Schwurschwert suchen, um das Seeungeheuer zu erschlagen, dürfte dem Mädchen imponieren. Auch dass sie von einem der Biestinger begleitet werden, bringt Pluspunkte.

Sobald die Helden (hoffentlich) das brüchige Vertrauen der Kinder gewonnen haben, können sie Folgendes von Birke erfahren:

☞ *“Als wir Neetyas Worte gehört haben, waren wir sehr erschrocken. Wir erwarteten, dass unsere Eltern aufbrechen und das Versprechen ihrer Vorfahren einlösen würden – aber sie waren zu feige, und ihnen waren die Feen egal! Da haben wir den Plan gefasst, selbst loszuziehen. Zunächst wollten wir Vioyella retten, denn wir ahnten, dass das Ungetüm auch für sie eine Gefahr darstellte. Und nun muss das Schwurschwert gefunden werden, mit dem man den Dämon töten kann. Denn anders als die Erwachsenen wissen wir Wolfstöchter, dass man sein Wort halten muss, sonst ist man nicht mehr wert als ein Haufen Goblinscheiße!”*

☞ Informationen über die Wolfstöchter, deren Aktivitäten und ihr Verhältnis zu Vioyella; mit den Biestingern hatten sie allerdings nie sonderlich viel zu tun.

☞ Ihre Angst um die Nympe erwies sich als berechtigt: Sie fanden Vioyella besinnungslos und verwundet am Ufer des Sees, nicht weit von hier. Der Große Schatten hatte sie angegriffen, und sie hatte sich im letzten Augenblick an Land gerettet.

☞ Die Mädchen legten die Nympe in den mit Seewasser gefüllten Waschbottich, den sie in weiser Voraussicht mitgenommen hatten, und brachten sie mit Hilfe des Bollerwagens hierher in ihre Höhle, um sie zu pflegen, bis das Ungeheuer besiegt wäre.

☞ Als Vioyella wieder etwas zu sich gekommen war, offenbarte sie den Mädchen, wie man das Schwurschwert finden kann.

"Ganz verstanden habe ich ihre Erklärung leider nicht. Nur, dass man dafür ihre goldene Kugel braucht. Die hat sie aber dort verloren, wo wir sie gefunden haben. Drum sind Alruna und Hitta losgegangen, die Kugel zu holen."

☛ Vioyellas Zustand ist kritisch. Nicht nur die Bisswunde, die der Dämon ihr zugefügt hat, macht ihr zu schaffen, auch dass sie ihrem See entrissen wurde, zehrt an ihrer Lebenskraft. *"Darum müssen wir uns beeilen. Sonst wird Vioyella zu einem bösen Geist."*

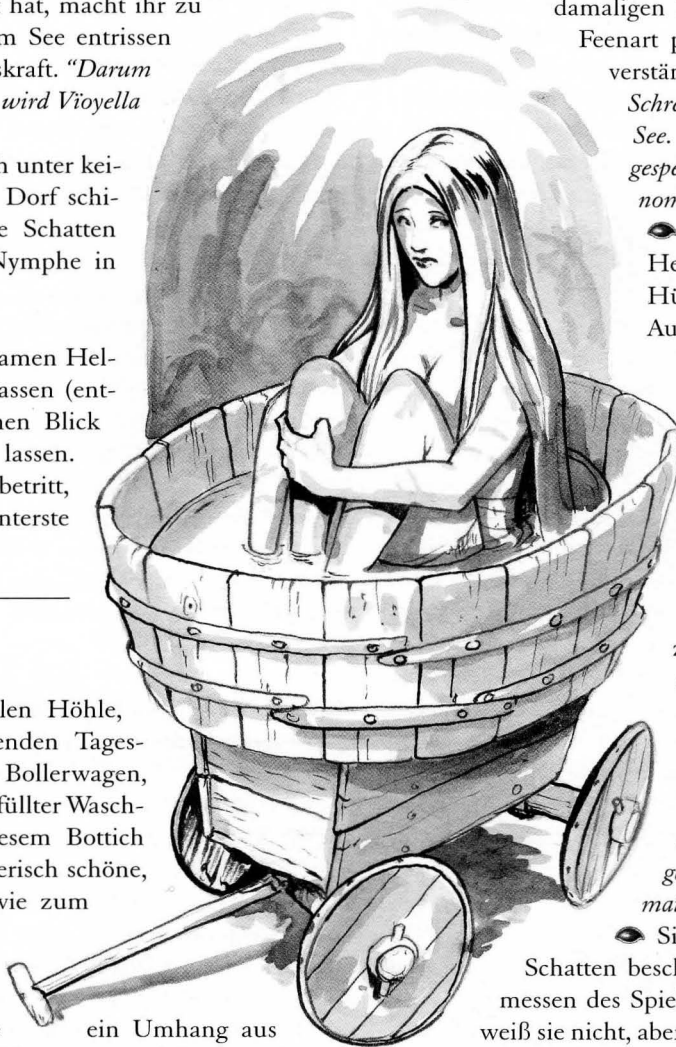
☛ Die Mädchen werden sich unter keinen Umständen zurück ins Dorf schicken lassen, ehe der Große Schatten nicht erschlagen und die Nymphe in ihren See zurückgekehrt ist.

Birke wird sich von einfühlsamen Helden überreden/überzeugen lassen (entsprechende Proben), sie einen Blick auf die Nymphe werfen zu lassen. Wenn die Gruppe die Höhle betritt, drückt Merishja sich in die hinterste Ecke.

Zum Vorlesen

oder Nacherzählen:

In der Mitte der schmalen Höhle, schwach vom hereinfallenden Tageslicht beschienen, steht ein Bollerwagen, auf dem ein mit Wasser gefüllter Waschbottich balanciert. In diesem Bottich sitzt eine zierliche, überderisch schöne, nackte Frau, die Arme wie zum Schutz um die zarten Knie geschlungen. Ihr silbriges Haar umfängt ihren weißen Körper wie ein Umhang aus Seide, ihre großen dunkelblauen Augen blicken euch flackernd entgegen. Als ihr nähertretet, bemerkt ihr Schrammen an ihren Armen und einen blutigen Verband um ihren Unterleib.



Verhalten sich die Helden Vioyella gegenüber höflich und respektvoll, können sie ihr die folgenden Informationen entlocken:

☛ Das Geheimnis des verschwundenen Schwurschwerts (siehe **Was einst geschah ...** auf Seite 7). Allerdings wird sie die damaligen Ereignisse auf ihre verschnörkelte

Feenart präsentieren, die nicht immer gut verständlich ist (*"Zylya brachte zu viel Schrecken über diesen Wald und meinen See. Da habe ich sie in ihrem Turm eingesperrt und den Turm aus der Welt genommen."*).

☛ Seit damals ist sie nicht nur die Herrin des Sees, sondern auch die Hüterin der goldenen Kugel. Ihrer Aufmerksamkeit und Macht ist es zu verdanken, dass Zylyas Gefängnis jahrhundertlang stabil blieb. *"Aber nun habe ich die Kugel und viel Kraft verloren, und ich spüre, dass mein Zauber bereits Risse bekommen hat."*

☛ Mit Hilfe der Kugel ließe sich der Turm – und damit auch das Schwert (aber auch die Hexe) – zurückholen. *"Bringt mir die Kugel, ich sage das Wort, und sie wird euch den Weg zeigen zu einem Ort, den es lange nicht gab."*

☛ *"Natürlich könnte ich mich in die Feenwelt flüchten, aber dafür ist es jetzt zu spät. Und ich möchte auch gar nicht fort, dies hier ist meine Heimat."*

☛ Sie kann den Helden den Großen Schatten beschreiben – wie genau, liegt im Ermessen des Spielleiters. Woher das Ungetüm kam, weiß sie nicht, aber sie erwähnt die heftigen Regenfälle vor einem Mond.

☛ Sie bestätigt, dass sie außerhalb ihres Sees, an den sie gebunden ist, stetig schwächer wird. *"Wenn ich nicht bald zurückkehren kann, werden Freude und Licht, die mich zusammenhalten, vergehen, und ich werde eine Kreatur aus Hass und Finsternis sein."*

VON DEN FEEN

Stellen Sie die Feen in diesem Abenteuer als rätsel- und zauberhaft dar. Die Biestinger sind mehr als sprechende, aufrecht laufende Frösche, und Vioyella ist nicht bloß eine wunderschöne Frau, die im Wasser lebt. Jedes einzelne dieser Wesen ist älter als die gesamte Heldengruppe zusammen, verfügt über ganz eigene, machtvolle Magie – manche würden sagen: *besteht* aus Magie – und lebt nach für Menschen unverständlichen Regeln. Gleichzeitig sind ihm Denkweisen und Gefühle der Sterblichen eher fremd.

Feen sind facettenreiche, unberechenbare Wesen. Einige sind kindlich, sehr verspielt und übermütig, brechen etwa mitten im Satz das Gespräch ab oder tun so, als könnten sie nur gereimte Sätze hören. Andere geben sich ernst, schüchtern oder ziemlich arrogant. Allen gemeinsam je-

doch ist ihre ungeheure Zauberkraft, der kaum Grenzen gesetzt sind.

Feenwesen brauchen *Sikaryan*, um zu leben und ihre Magie zu wirken. Da sie diese reine Lebenskraft in der derischen Wirklichkeit beständig verlieren, müssen sie regelmäßig in die Feenwelt zurückkehren, um neu davon zu schöpfen. (Biestinger sind hier eine Ausnahme: Zwar sind sie an bestimmte aventurische Orte gebunden, bedürfen aber keiner Heimkehr in die Feenwelten.) Bleiben sie der Feenwelt oder jenem Ort, an den sie gebunden sind (im Falle unserer Feen der Tränensee), lange fort, leiden sie bald an Auszehrung, an der sie auch sterben können. Einige auf diese Weise verwendete Feen werden zu sogenannten Schwarzfeen, die anderen Lebewesen – Vampiren gleich – ihr *Sikaryan* rauben. Diese verbitterten Kreaturen nennt man *Lamifaar*.

☞ Helden, die sich um ihre Wunden kümmern wollen, hält sie dankend zurück, auch magische Heilung lehnt sie ab (aus gutem Grund: menschliche Zauber können, auf Feen gewirkt, vollkommen fehlgehen). *“Ich werde heilen, sobald ich wieder in meinem See sein kann.”*

☞ Auf das Schicksal Nibelwulfs angesprochen, wird sie geheimnisvoll lächeln und antworten: *“Ja, ich weiß, was mit ihm geschah. Aber sagen will ich es euch nicht. Es ist zu seinem Besten.”*

☞ Wenn sie Anders in Begleitung der Helden bemerkt, wird sie leise lachen – das einzige Mal, während die Helden mit ihr reden. Irgendwann wird sie das Gespräch beenden mit dem Hinweis, ruhen zu wollen. Sie fordert die Helden aber noch auf, nach Alruna und Hitta zu schauen. *“Sie sind schon viel zu lange fort.”*



DIE GRAUENER WOLFSTÖCHTER UNTER DEN WASSERN

Die *Grauer Wolfstöchter* wurden vor zwei Jahren von Alruna und Birke gegründet, nachdem Goblins einmal mehr das Dorf überfallen hatten. Damals beschlossen die Mädchen, nicht länger nur ängstliche Opfer der vielen Gefahren, die sie alltäglich bedrohten, sein zu wollen, sondern aktiv gegen sie vorzugehen.

Wehrhaftigkeit, Furchtlosigkeit und den Schutz von Schwächeren haben sich die Wolfstöchter auf die Fahne geschrieben, außerdem ist ihre Bande geheim, und nur ausgewählte Mädchen dürfen Mitglied werden. Zu den Aktivitäten der Wolfstöchter gehören – neben der selbstverständlichen täglichen Mithilfe daheim – regelmäßige Waffenübungen und heimliche Ausflüge in das Gebirge hinter Grauen, wo sie viele Gefahren einzuschätzen wissen. Auf einem dieser Erkundungsgänge lernten die Mädchen denn auch vor einem knappen Jahr die Nymphe Viyella kennen und waren augenblicklich von ihr bezaubert. Seitdem suchten sie sie regelmäßig auf, um mit ihr zu musizieren oder Märchen zu erzählen.

Die Wolfstöchter kennen kein anderes Leben als ihre derzeitige mühselige Existenz in diesem von dämonischen Kräften verseuchten Land. Die Götter erscheinen ihnen fremder und ferner als die (Erz-)Dämonen, deren schändliches Wirken sie tagtäglich vor der eigenen Haustür erleben müssen. In dieser Welt muss man stark und gerissen sein, um zu überleben, und man kann sich einzig auf sich selbst verlassen.

ALRUNA WEDDING

Die 13-jährige Führerin der Bande ist sehnig und für ihr Alter recht groß. Ihre dunkle Mähne ist stellenweise verfilzt, der stolze Blick flackert. Ein nässender, rotbrauner Pilz überzieht große Flächen von Alrunas Körper, auch die rechte Hälfte ihres Gesichts. Der Pilz juckt manchmal und riecht unangenehm bitter, aber sie hat ihn schon seit ihrem siebten Lebensjahr, und er scheint ihr nicht zu schaden.

Alruna nimmt die Bande ernst und ist streng gegen sich und ihre ‘Wölfinnen’. Gleichzeitig legt sie eine für ein Kind erstaunliche Besonnenheit an den Tag. Alruna nennt ein altes Kurzsword ihr eigen, mit dem sie bereits vier Goblins erschlagen hat.

“Das Schwert? Ich habe es im Wald einem alten Freischärler weggenommen. Er brauchte es nicht mehr. Etwas hatte ihm den Kopf abgerissen.”

BIRKE TOMSEN

Die 11-jährige Birke ist Alrunas beste Freundin, und in dem Maße, in dem Alruna ernsthaft und zu früh erwachsen geworden ist, hat Birke sich trotz allen Elends eine gute Portion Kindlichkeit bewahrt. Sie ist freundlich, neugierig, sehr abergläubisch, liebt Tiere und alte Lieder.

Birke ist zart gebaut, hat strohiges blondes Haar und wässrige Augen. Ein hartnäckiger Husten schüttelt regelmäßig ihren dünnen Körper, dann würgt sie gelbten Schleim hoch und spuckt ihn in dicken Batzen auf den Boden. Ihr ewiger Begleiter ist der dreibeinige Hund *Bär*. In Birkes Gürtel stecken eine kleine Holzflöte und eine Schleuder – mit beidem versteht sie sehr gut umzugehen.

“Wenn ihr wollt, spiele ich euch eine kleine Melodie. Das gibt Mut und vertreibt Kummer.”

HITTA KORMIN

Die 10-jährige Hitta ist mager und zäh wie eine Scheunekatze. Ihre braunen Haare sind zu zwei Zöpfen gebunden, ihr fehlen die Schneidezähne, und über ihrem linken Auge trägt sie eine Augenklappe.

Die aggressive, leicht erregbare Hitta kann meisterhaft raufen, und auch mit ihrem rostigen Küchenmesser ist sie sehr geschickt. Ihren Feinden gegenüber kennt sie keine Gnade. Als sie neun Jahre alt war, hat sie einen Rottpelz bei lebendigem Leib skalpiert – die Trophäe baumelt noch immer an ihrem Gürtel.

“Würmer waren’s. Die Mistviecher haben ihre Eier unter das Lid gelegt, und wie die Maden geschlüpft sind, haben sie mir das Auge ausgefressen. Aber ich will nicht klagen – immerhin sind sie mir nicht ins Hirn.”

MERISHJA KORMIN

Die 8-jährige Merishja wurde von einer Bande Räuber vergewaltigt, als sie gerade mal sieben Jahre alt war. Seitdem hinkt sie und hat Angst vor fremden Männern. Mit Frauen hat sie hingegen keine Probleme. Grundsätzlich ist sie still, misstrauisch und ernst.

Merishja ist noch magerer als ihre Schwester Hitta, sie trägt ihre dunklen Locken kurz, und ihre großen Augen sind immer traurig. Mit ihrem selbst gefertigten Bogen kann sie treffsicher umgehen. Wenn sie gut aufgelegt ist, kramt sie einige rostige Schellen hervor und begleitet Birke auf ihrer Flöte.

“Hau ab!”

DIE SUCHE NACH DER KUGEL

Birke beschreibt den Fremden den Weg zu der Bucht, in der Alruna und Hitta nach der goldenen Kugel suchen. Sie liegt etwa eine Dreiviertelstunde entfernt gen Süden. Ehe die Helden sie erreichen, dringen ihnen mit einer *Sinnenschärfe*-Probe+3 Kampfgeräusche ans Ohr. Eilen sie dem Lärm entgegen, erblicken sie bald Alruna und Hitta, die auf einer in den See ragenden Felsnase mit einer gelbgrau-schwarz getigerten Wildkatze (*Tierkunde*-+2) kämpfen. Der Körper des Tieres ist mit roten Flecken übersät, die teilweise bluten und das stumpfe Fell verkleben (*Heilkunde Krankheiten*-Probe+5: Rote Keuche).

DIE WILDKATZE TICHA

Ticha ist Zylas Vertrautentier. Sie ist mit den Mädchen aneinandergeraten, weil auch sie die goldene Kugel an sich bringen will.

Weitere Informationen hierzu finden Sie unter Zylas letzte Chance (Seite 25).

Ticha*

Biss: INI 12+IW6 AT 13 TP 1W6+1 DK H

Prankenhiel: INI 12+IW6 AT 13 TP 1W6 DK H

PA 11 **LeP** 10 **AuP** 25 **RS** 2 **WS** 6 **MR** 3 **GS** 10

Besondere Kampffregeln: Hinterhalt (12), Anspringen (0), Verbeißen, sehr kleiner Gegner (AT+2/PA+4), Gezielter Angriff/Doppelangriff (Prankenhiel und Biss)

*) Während die Helden mit Ticha kämpfen, können sie sich mit der Roten Keuche infizieren (10%).

Ticha flieht, wenn sich die Helden in den Kampf einschalten oder wenn ihre LeP unter 5 gesunken sind. Von da an wird sie der Gruppe heimlich folgen und auf eine Gelegenheit warten, die Kugel zu entwenden.

Ist der Kampf entschieden, sollten sich die Helden mit Hitta und Alruna bekannt machen. Wenn sie dabei nicht allzu ungeschickt vorgehen, wird Alruna ihnen schließlich erklären, dass sie die Kugel erst nach langer Suche gefunden hätten und dann auf dem Rückweg zur Höhle von "diesem fauchenden Mistvieh" angegriffen worden wären. "Höchst ärgerlich ist, dass mir, als die Katze mir in den Rücken sprang, die Kugel aus der Hand gefallen und in den See gerollt ist."

Es stellt sich heraus, dass die Kugel über den Rand der Felsnase gerollt ist. Hier hat der See eine Tiefe von fast zwei Schritt, und Schilf behindert eine freie Sicht bis auf den Grund. Wie also das Artefakt bergen?

Anders erklärt sich dazu bereit, diese Aufgabe zu übernehmen. Da er der beste Schwimmer und Taucher der Gruppe sein dürfte, werden die Menschen vermutlich zustimmen.

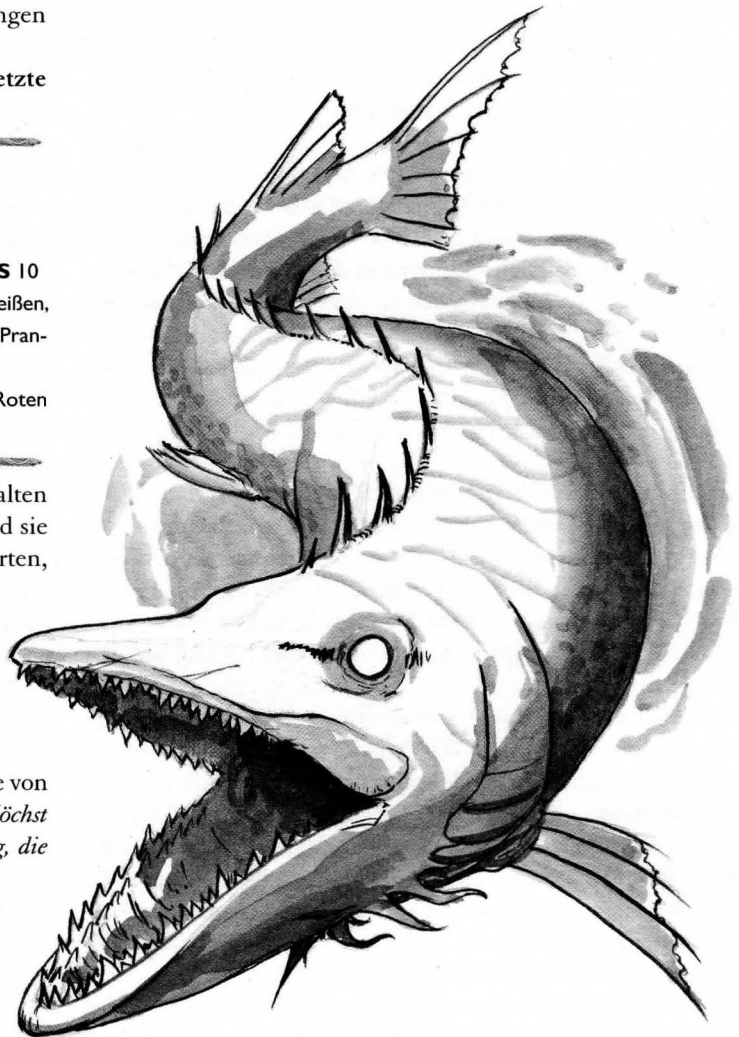
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Anders hopst beherzt von den Felsen und verschwindet mit einem Plumps im Wasser. Erst markieren noch einige aufsteigende Luftbläschen die Stelle, an der der Biestinger in den See eingetaucht ist. Dann sind auch sie verschwunden.

Ihr wartet. Viele Herzschläge lang geschieht gar nichts. Wahrscheinlich ist es auch für einen Frosch nicht einfach, die Kugel dort unten im Schlick, zwischen all den Pflanzen, zu entdecken.

Auf einmal bemerkt ihr, dass sich weit draußen im See etwas regt. Das Wasser ist glitzernd in Bewegung geraten.

Angespannt behaltet ihr die Stelle im Auge, da erhebt sich dort etwas aus den Wellen: länglich, graugrün schimmernd, mit Dornen besetzt – ein Teil eines über einen Schritt langen Rückens! Blitzschnell zerschneidet er die Wasseroberfläche, geradewegs auf euch zu.



Gestalten Sie diese Szene möglichst spannend – immerhin ist es das erste Mal, dass die Helden den Daimonid zu Gesicht bekommen. Passende Hintergrundmusik ist empfehlenswert – besonders eignet sich das bekannte Thema aus dem Film *Der Weiße Hai*.

Lassen Sie die Gruppe ordentlich nervös werden, ehe Anders wieder auftaucht, stolz die goldene Kugel vorzeigend, und es nur knapp gelingt, ihn zurück an Land zu holen. Pflanzenteile und Schlamm wirbeln auf, als das Ungetüm als großer Schatten dicht an der Felsnase vorbeitaucht. Dann dreht es wieder ab und verschwindet in den Tiefen des Sees.

DIE GOLDENE KUGEL

Die Kugel enthält eine Minderglobule, in die Vioyella Zylyas Turm – mit Zylya darin – verbannt hat. In der Globule steht die Zeit still (ähnlich der Wirkung eines TEMPUS STASIS). Zur Entrückung des Turms musste die Nymphe einen Teil ihrer eigenen Essenz dauerhaft mit der Kugel verbinden und seitdem, um den Zauber aufrechtzuerhalten, stetig weiter Astralenergie in die Matrix fließen lassen. So wurde sie zur Hüterin von Zylyas Gefängnis.

Werden Vioyella und die Kugel räumlich getrennt, wird die Entrückung zunehmend schwächer und in absehbarer Zeit vollständig aufgehoben.

ANALYSE DER KUGEL ...

... mittels ODEM ARCANUM

(oder SICHT AUF MADAS WELT)

Die Probe ist um 5 Punkte erleichtert.

0–2 ZiP*: Die Kugel ist magisch.

ab 3 ZiP*: sehr starke Magie

ab 7 ZiP*: eine äußerst komplizierte Matrix ohne äußerlich zu erkennende Verunreinigungen. Eine *Magiekunde*-Probe +7 verleiht zusätzlich einen Schwerpunkt auf dem Merkmal Objekt.

ab 12 ZiP*: Ein sehr schwacher magischer Faden führt der Kugel, die eine Art Gefäß zu sein scheint, Astralenergie zu. Eine *Magiekunde*-Probe +12 lässt auf eine Matrix schließen mit den Merkmalen Limbus, Metamagie, Objekt, Temporal und Verständigung.

... mittels ANALYS ARCANSTRUKTUR

(oder BLICK DER WEBERIN)

Die Probe ist um +22 erschwert (vorbereitender ODEM oder hoher *Magiekunde*-Wert bringen evtl. Erleichterung).

ab 1 ZiP*: Feenmagie, die die Merkmale Limbus, Metamagie, Objekt, Temporal und Verständigung in einer hochkomplexen Matrix aufweist

ab 4 ZiP*: In der Kugel wurde mittels einer unbekannten, hochkomplexen ARCANOVI-Variante feischer Repräsentation ein Zauber mit dem Hauptmerkmal Objekt sowie Kraft, Limbus, Temporal und Verständigung verankert. Einziger erkennbarer Zweck des Artefakts scheint die Aufrechterhaltung dieses Zaubers zu sein. Der Matrix wird von außen stetig Kraft zugeführt (bzw. sie verliert stetig Kraft, wenn sie nicht in Vioyellas Besitz ist).

Mehr werden Helden der Erfahrung, für die dieses Abenteuer ausgelegt ist, in der Kürze der Zeit wohl nicht herausfinden können.

DIE KUGEL WEIST DEN WEG

Nachdem die Gruppe Vioyella die Kugel zurückgebracht hat, wird diese das Objekt einen Moment lang gedankenverloren ansehen, ehe sie sagt: *“Wenn ihr bereit seid, will ich die Kugel bitten, euch zu Zylyas Turm zu bringen, wo ihr das Schwurschwert finden könnt. Doch bedenkt: Auch die Hexe wird dort sein. Seht euch vor!”*

Alruna besteht darauf, mitzukommen, Anders ebenso. Birke, Hitta und Merishja wollen bei Vioyella bleiben.

Sobald die Gruppe sich aufbruchsbereit erklärt, bringt die Nymphe die Kugel ganz nah an ihren Mund und summt einen leisen Singsang gegen das goldene Metall. Als sie geendet hat, wirft sie die Kugel fort, Richtung Höhlenausgang. *“Folgt ihr!”*

In der Tat setzt die Kugel sich nun, wie von Geisterhand geführt, in Bewegung. Sie rollt hinaus aus der Höhle, über die Lichtung und in südwestliche Richtung hinein in den Wald. Von alleine macht sie erst Halt, wenn sie den Ort erreicht hat, wo einst Zylyas Turm stand. Nimmt man sie vom Boden auf, liegt sie wie ein gewöhnlicher Gegenstand in der Hand; legt man sie zurück auf die Erde, setzt sie sich sofort wieder in Bewegung.

Über zwei Stunden Fußmarsch erwarten die Helden bis zum Turm. Da die Kugel nicht auf ihre Verfolger wartet, wird es ein recht mühsamer Marsch: Er führt über pfadlose, dicht bewachsene Hügelketten, deren wilde Vegetation das rollende Artefakt wenig stört – die Menschen aber sehr wohl behindert.

Hier bieten sich weitere Begegnungen mit den Gefahren des pervertierten Waldes an (siehe Seite 17).

Kommt es zum Kampf, kann es passieren, dass die Helden die Kugel im Unterholz aus den Augen verlieren (nach Maßgabe des Spielleiters). In einem solchen Fall wird etwas später noch einmal eine Biene auftauchen und der Gruppe den Weg weisen. Dennoch erreichen die Helden dann die Lichtung erst, wenn der Hexenturm bereits wieder steht.

DIE ENTZAUBERUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid in einer Gegend angekommen, die euch noch unheimlicher erscheint als alles, was ihr bisher von diesem Wald gesehen habt: die Bäume noch verkrümmter, die Luft zum Ersticken übelriechend, der Boden von einem schwärzlichen Rot.

Da wird die goldene Kugel endlich langsamer, und im nächsten Moment bemerkt ihr vor euch eine Lichtung. Mit einem Durchmesser von gut 20 Schritt ist sie recht groß, umsäumt von dornigem Buschwerk und bedeckt mit Gestrüpp. Nichts rührt sich hier bis auf einige blasse Falter mit Körpern wie Maden, die torkelnd von Blüte zu Blüte fliegen und Löcher hineinfressen.

Die Kugel rollt in die Mitte der Lichtung und bleibt dort liegen. Zwei Herzschräge lang geschieht gar nichts. Dann, auf einmal, beginnt sie zu leuchten. Erst nur schwach, bald immer stärker: ein warmes Licht, das einen goldenen Schimmer auf die umstehenden Bäume wirft. Langsam wird es heller, größer, aber es blendet euch nicht. Dann, als es fast schon die gesamte Lichtung einnimmt, bemerkt ihr, dass sich in seinem Inneren Formen bilden – geisterhaft erst, gläsern, aber rasch an Festigkeit gewinnend: die Formen eines Gebäudes! Als es sich vollständig hervorgeschält hat, erlischt das goldene Licht.

Vor euch, im kalten Tagesdämmer, steht ein sieben Schritt hoher, steinerner Rundturm mit Spitzdach. Seine grauen Mauern sind mit blutroten Flechten bewachsen, die sich wie träge Würmer unentwegt bewegen. Die Pflanzen rund um den Fuß des Turms werden schwarz und verdorren.

TSAS HILFE

Während die Helden darüber nachdenken, wie sie weiter vorgehen, fällt ihnen eine grün schillernde Eidechse auf einem Stein auf (*Sinnenschärfe*+3). Kaum hat die Gruppe das Tier bemerkt, wirft es seinen Schwanz ab (eine *Tierkunde*-Probe+2 verrät, dass Eidechsen dies bei drohender Gefahr tun) und läuft mehrmals um die Menschen herum, wobei es mit seinem Körper einen dünnen Kreis in den Boden um sie herum zieht. Will einer der Helden aus diesem Kreis heraustreten, rennt die Echse ihm eilig vor die Füße, um ihn zum Stehenbleiben zu zwingen.

Sobald die Gruppe verstanden hat, dass sie hier warten soll, huscht die Eidechse Richtung Turm davon und verschwindet im Gras. Nur mit einer *Sinnenschärfe*-Probe+10 oder entsprechenden Zaubern gelingt es, ihren Weg bis zu einem schmalen Turmfenster, durch das sie verschwindet, zu verfolgen.

Im Erdgeschoss des Turmes sitzt Zylya in ihrem Schaukelstuhl und fixiert starr die Eingangstür. Sie erwartet die Helden bereits und will ihnen einige furchtbare Flüche entgegenwerfen, sobald sie ihrer ansichtig wird. Sollte Ticha noch nicht zu Tode gekommen sein, schläft die Katze zusammengerollt auf Zylyas Schoß.

Die Eidechse huscht derweil unbemerkt vom Fenster hinauf auf ein Regal genau über der Hexe. Hier steht allerlei alchemistisches Handwerkszeug, unter anderem ein Schälchen zum Zermahlen von Pflanzen. Zuletzt hat Zylya einige Boronskronen darin zerstampft, Pilze, die ein hochwirksames Schlafgift enthalten. Die Eidechse kippt das Behältnis leise um, und einige vergessene Krümel Boronskronen rieseln hinab – direkt in den gefüllten Weinkelch, der neben Zylyas Schaukelstuhl auf einer Truhe steht.

Sollten die Helden nicht über sehr spezielle Fähigkeiten verfügen, werden sie natürlich nicht wissen, was die Eidechse im Turm tut. Eine knappe Viertelstunde müssen sie warten, dann ist das Tier plötzlich wieder bei ihnen und ‘öffnet’ den Kreis, indem es die gezogene Linie wieder verwischt. Danach verschwindet es raschelnd im Unterholz.

ZYLYAS LETZTE CHANCE

Seit Viyellas Kraft geschwächt wurde und sie die Kugel verloren hat, löst sich auch der von ihr gewobene Zauber, der die Hexe gefangen hält, langsam auf. Das ist für Zylya einerseits von Vorteil: Sie ist wieder Teil der dahinfließenden Zeit, d.h. sie ist wieder fähig, zu denken und zu handeln. Andererseits aber ist sie so – weil es schon Risse gibt in der Magie, die sie von den derischen Sphären entrückt – auch wieder wahrnehmbar für Mishkhara. Und Mishkhara ist zornig. Denn aus Sicht der Erzdämonin ist die Hexe, der sie sehr viel Macht geschenkt hat, vor dreihundert Jahren einfach verschwunden. Verschwunden – und ihr die Opfergaben, die sie als Gegenleistung für Mishkharas Hilfe darbringen sollte, schuldig geblieben. Opfer für drei Jahrhunderte.

So wurde Zylya, kaum ward Viyellas Zauber brüchig, von einem Boten Belzhorashs aufgesucht, der sie und Ticha mit der Roten Keuche strafte (Informationen dazu finden Sie in **WdZ 392**). Mishkhara wird diese todbringende Krankheit erst wieder zurücknehmen, wenn die Hexe ihr eine angemessene Besänftigungsgabe anbietet.

Zylya sieht eine letzte Chance für sich und Ticha: Sie hat ihr Vertrautentier durch die Risse in der Entrückung nach Aven-

turien geschickt und durch dessen Fähigkeit *Ungesehener Beobachter* erfahren, was sich rund um den Tränensee ereignet. Daraufhin gab sie der Katze den Befehl, die goldene Kugel zu finden und zu verstecken; denn wenn ihr das gelänge, bräuchte sie nur abzuwarten, bis sich der Zauber, der ihr Gefängnis ist, vollends aufgelöst hat – und dann könnte sie Rache nehmen an den Menschen von Grauen! Jeden einzelnen Dörfler würde sie Mishkhara darbringen – und die *Faulige Monarchin des Ewigen Siechtums* so hoffentlich besänftigen.

IM HEXENTURM

Der Turm besteht aus Erdgeschoss, erstem Stock, Keller und Dachboden. Überall stinkt es erbärmlich nach Fäulnis, und in den Schatten trappelt es verstohlen. Die einzige Eingangstür ist unverschlossen. Schmale Fensteröffnungen sorgen für etwas Lichteinfall. Die Ebenen sind mit steilen Holztreppen verbunden; hinauf zur Dachbodenluke führt eine Leiter.

ERDGESCHOSS

Eine echte ‘Hexenküche’ mit Feuerstelle, einem großen Tisch und Schränken voller Gerätschaften und Vorräten. In einem Regal lassen sich mit einer *Sinnenschärfe*-Probe+3 verschiedene interessante Substanzen finden: gemahlene Boronskrone, gemahlener Pockenpilz, getrockneter Fliegenpilz, Blüten des roten Fingerhutes und 8 Einbeeren (für Boronskrone und Pockenpilz *Pflanzenkunde*+10, um sie zu identifizieren, sonst +4).

Heilwirkung pro Einbeere: stoppt Blutungen, gibt 1W3 LeP zurück, bei einer gelungenen *Heilkunde*-Probe sogar 1W6. Der Behandelte kann pro Stunde maximal W6 LeP durch die Beeren zurückbekommen (für weitere Informationen siehe **ZBA 271**).

In einem Schaukelstuhl sitzt, der Tür zugewandt, Zylya, in sich zusammengesackt, wie tot. Zu ihren Füßen liegt ihr Weinkelch in einer roten Pfütze. Die Hexe bietet ein grausiges Bild: Ihre einstige Schönheit lässt sich unter roten, blutenden Exzemen nur noch erahnen – wie Ticha hat die Rote Keuche sie entstellt.

Ein Held, der Zylya untersucht, riskiert, sich anzustecken (15%). Eine *Heilkunde Krankheiten*-Probe+4 verrät ihm, dass die Hexe nicht tot ist, sondern tief schläft (*Heilkunde Gift*+6 lässt auf Boronskrone schließen), und mit einer Probe+4 stellt er fest, woran sie erkrankt ist.

Eine *Sinnenschärfe*-Probe+4 offenbart auf einem Regalbrett über der Hexe das von der Eidechse umgeworfene Gefäß.

Ticha wird die Helden angreifen, sobald diese den Turm betreten.

OBERGESCHOSS

Der runde Raum wird durch einen Vorhang in zwei Hälften geteilt. Der vordere Teil ist ein Schlafzimmer, der hintere eine Stube mit Sekretär. In einer Schublade des Sekretärs liegt Zylyas Tagebuch, in *Zhayad* verfasst. Ein Überfliegen der vor mehr als 300 Jahren verfassten Einträge bestätigt die Geschichte, wie sie die Helden in der Zwischenzeit größtenteils kennen sollten. Neu ist allenfalls die Erkenntnis, dass die Hexe damals in ihrem Zorn einen minderen Pakt mit Mishkhara einging.

Von besonderem Interesse dürfte für die Helden folgender letzter Eintrag sein:

12. Ingerimm, 726 BF

Wie süß und befriedigend Rache ist, sie erfüllt mich mit mehr Leidenschaft, als es das Liebesspiel mit einem Mann je vermocht hätte! So gesehen hat Nibelwulf mir heute ein letztes Mal einen wonnigen Rausch geschenkt – wenn auch nicht ganz freiwillig.

Es gelang mir, ihn allein im Wald zu stellen, und ich gab ihm, was er verdiente. Die Idee kam intuitiv und war so gut – und nicht ohne Humor! –, dass ich mich selbst dafür loben möchte. Das hat er davon, dass er sich an die Spitze einer Armee aus glitschigem Getier gesetzt hat, um sich mir in den Weg zu stellen.

Wie lange es wohl braucht, bis ihn der Storch erwischt?

KELLER

Dieser grob gehauene Raum im felsigen Untergrund offenbart unbedarften Eindringlingen finstere Schrecken: ein Tisch voller Blutflecken, ein Regal mit Gläsern, in denen Eingeweide schwimmen, ein von Pusteln übersäter toter Hund. In einer Ecke baumelt ein halb verwester Storch von einem Haken.

DACHBODEN

Dieser kleine Raum direkt unter dem Spitzdach ist eng und mit allerlei Gerümpel vollgestellt. Eine einzige Fensteröffnung sorgt für etwas Licht.

Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe+4 können die Helden, so sie sich genauer umsehen, in einer der dicken Wände die feinen Umrisse einer Steintür entdecken: die Tür zu einem länglichen Geheimversteck – das Versteck des Schwur Schwertes. Öffnen lässt dieses sich mittels eines Hebels, der sich ebenfalls in der

Wand – in einem Loch von einem knappen Spann Durchmesser auf Hüfthöhe – befindet (*Sinnenschärfe*-Probe+3). Der annähernd waagerechte Schacht ist über eine Elle tief. Der klinkenförmige Hebel, der einmal um 180 Grad gedreht werden muss, lässt sich mit einer ausreichend hellen Lichtquelle ganz am Ende des Schachts ausmachen. Bis dahin aber sind seine Wände mit langen Metallstacheln besetzt, deren Spitzen feucht schimmern. Letzteres rührt daher, dass diese mit dem Gift der Saguaraspinne präpariert sind. Verletzt sich ein Held an ihnen, gerät das Gift in seine Blutbahn und entfaltet sofort seine Wirkung: Es ruft Sinnestrübungen und heftige Schmerzen hervor (KL–5, IN– 3, 2W20 SP / KL–3, IN–2, 1W20 SP; *Dauer*: Eigenschaftsabzüge für 1W6+3 SR/ 1W6+2 SR, Schaden mit 2 SP pro KR).

Um in das Loch zu fassen und den Hebel zu drehen, ohne sich an den Stacheln zu verletzen, bedarf es einer *FF*-Probe+10 (bei Misslingen 1W6+2 TP (ein ARMATRUTZ hilft), plus Giftschaden). Um den Hebel mit Hilfe eines länglichen Gegenstandes, z.B. einer Klinge, zu betätigen, müssen drei *FF*-Proben+7 gelingen (es sei denn, es handelt sich um einen Gegenstand, der tatsächlich greifen kann, dann +3). Das Versteck des Schwertes mit roher Gewalt aufzubrechen, ist schlicht unmöglich: Die glatte Tür sitzt so passgenau in der Wand, dass sich kein Hebel ansetzen lässt.

PERAINES HILFE

Wenn die Helden eine Weile gegrübelt haben, wie sie an das Schwert kommen, hören sie plötzlich hinter sich ein Flattern, und ein Storch kommt durch das Fenster hereingeflogen. Er landet, nickt einmal in die Runde und stakt grazil zu dem Schacht mit dem Hebel. Langsam führt er seinen Schnabel hinein und stochert vorsichtig darin herum, bis endlich ein Klacken zu hören ist und die Steintür zum Versteck des Schwertes ein Stück aufspringt. Sie lässt sich nun problemlos aufziehen. Dahinter liegt, in blutroten Samt eingeschlagen, das Schwur Schwert – ein fein gearbeitetes Kurzschwert, dessen Knauf die Form eines Wolfskopfes hat.

Der Storch schwingt sich wieder aus dem Fenster hinaus und fliegt davon.

AUF IN DEN KAMPF

Mit *Orientierungs*- und *Fahrtensuchen*-Proben+3 und mit Anders' Hilfe gelingt es der Gruppe, zurück zur Höhle der Wolfstöchter zu gelangen. Von da aus geht es weiter – Birke schließt sich auch noch an – zu den Biestingern, die neue Hoffnung fassen, als man ihnen das Schwert zeigt.

VORBEREITUNGEN

Der Alte befiehlt seinen fünf besten Kriegern – unter ihnen Anders –, sich zur Schlacht bereit zu machen. Er selbst wird natürlich auch mitkämpfen.

Zur strategischen Planung ritzt er mit einem Stock für die Helden eine 'Übersichtskarte' des östlichen Seengrundes in den Boden: unterschiedliche Tiefen, ein versunkenes Ruderboot, Felsen und Pflanzen, in denen man sich verstecken kann.

Dem Alten ist es möglich, den Menschen, die an der Schlacht teilnehmen wollen, die Fähigkeit zu geben, sich "wie ein Frosch" unter Wasser zu bewegen. Dies umfasst auch die Fähigkeit, länger die Luft anzuhalten.

Alruna äußert den Wunsch, mitkämpfen zu dürfen – sie argumentiert, dass zumindest ein echter Dörfner bei der Einlösung des Schwurs dabei sein sollte.

DIE VERWANDLUNG

Unmittelbar vor dem Kampf gibt der Alte den Helden die Fähigkeit, sich wie Frösche unter Wasser zu bewegen. Dazu fixiert er sie nacheinander intensiv mit seinen goldenen Augen und stößt ein langgezogenes "Krrroak!" aus. Daraufhin ist die Luft plötzlich erfüllt vom Geruch eines Sommergewitters, und der zu Verzaubernde spürt ein eigenartiges, nicht unangenehmes Prickeln am ganzen Körper. Schwimmhäute bilden sich zwischen seinen Fingern und Zehen, seine Füße werden länger und breiter, und sein Brustkorb scheint sich zu weiten. Durch diesen Zauber fällt den Helden das Schwimmen und Tauchen leichter (TaW *Schwimmen*+6), außerdem sind ihr Gesichts- und ihr Hörsinn unter Wasser verbessert. Ein größeres Lungenvolumen ermöglicht es ihnen, 1–2 SR lang problemlos die Luft anzuhalten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du tauchst hinein in den Tränensee, und eine völlig fremde, smaragdgrüne Welt umfängt dich. Aus wabernenden, huschenden Schemen scheint diese Welt zu bestehen, und alle Töne sind gedämpft und fern. Nur dein eigener Herzschlag pocht dir laut in den Ohren.

Du tauchst tiefer, lässt das Licht der Praiosscheibe, das gleißend auf der Wasseroberfläche spielt, hinter dir, lässt dich sinken in grüne Schatten. Ein Schwarm kleiner Fische zieht glitzernd vorbei, streift kitzelnd deine Haut. Zu deiner Rechten wiegt sich lautlos ein Wald aus Wasserpflanzen. Unter dir erkennst du, schemenhaft nur, weitere Vegetation, einige Felsen und ein versunkenes Ruderboot am Grund des Sees.

DER KAMPF

Der Hechtdaimonid taucht innerhalb von 1W3 Spielrunden auf, nachdem die Helden in den See eingetaucht sind. Er wird, sobald er das erste Mal vom Schwurschwert verletzt wurde, gezielt Jagd auf den Träger dieser Klinge machen.

Wie der Kampf im Einzelnen abläuft, hängt vom Vorgehen der Helden ab. Interessant ist es sicherlich, wenn sie die topografischen Gegebenheiten der Unterwasserwelt nutzen – der Alte und seine fünf Krieger werden jeden erfolgsversprechenden Plan unterstützen.

Die Regeln zum Kampf finden Sie auf Seite 28 unten.

Hecht-Daimonid

Größe: 3 Schritt

Gewicht: 350 Stein

Biss: INI 12+1W6 AT 13 TP 1W6+4 DK H

Schwanz: INI 12+1W6 AT 8 TP 2W6+2 DK HN

PA 6 **LeP** 55 **AuP** 100 **RS** 2 **WS** 8 **MR** 7 **GS** 15

GW 14

Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Raserei (2), Verbeißen, Schwanzschlag

Besondere Eigenschaften: 3 Aktionen/KR, Resistenz gegen die Merkmale Form, Eigenschaften, Herrschaft und Einfluss, Resistenz gegen profane Waffen, Geisterpanzer, mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte, Verwundbarkeit gegenüber dem Schwurschwert, Regeneration I, Wasserwesen, schleichende Perversion des umgebenden Elements (Wasser)

Anmerkung: Passen Sie den Daimonid bei Bedarf der Kampfstärke Ihrer Gruppe an.

Biestinger

Feenschwert: INI 10+2W6 AT 15 PA 15 TP 1W6 DK H

LeP 10 **AuP** 20 **AsP** unendlich **RS** 2 **MR** speziell

GS 14

Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), sehr kleiner Gegner (AT+5/PA+8)

Für das weitere Geschehen muss Anders im Kampf verletzt werden. Nachdem ihn ein Schwanzhieb des Hechts getroffen hat, sinkt er besinnungslos zum Grund des Sees. Eilt ihm keiner der Helden zu Hilfe, packt ihn einer der anderen Biestinger und bringt ihn nach oben ans Ufer.

Der Hecht kämpft bis zum Tod. Sinkt seine LE unter 0, löst er sich in eine schwarze, zähe Flüssigkeit auf, die sich langsam mit dem Wasser des Sees vermengt.



DIE RÜCKVERWANDLUNG

Wenn der Hecht tot ist, tauchen die Helden und ihre Mitstreiter wieder auf und werden mit folgender trauriger Szene konfrontiert: Anders liegt schwer verletzt am Ufer des Sees, umringt von den Biestingern und Birke, die mit einem Finger seinen winzigen Kopf hält. Er ist kaum noch bei Besinnung, atmet flach, und aus seinem Maul rinnt Blut. Als er die Helden sieht, fragt er schwach: *"Haben wir ihn bezwungen?"* Wird dies bejaht, sinkt er lächelnd zurück und stirbt.

Birke (oder auch eine Heldin, so dies zu ihr passt – evtl. *Selbstbeherrschungs*-Probe verlangen) bricht in Tränen aus. Als diese auf Anders hinabkullern, geschieht Unerwartetes: Die sterbende Fee beginnt plötzlich zu schimmern, ihr Körper beult sich aus und wächst. Alle Umstehenden meinen, eine ferne sphärische Melodie zu vernehmen, während sie staunend zusehen, wie aus dem Frosch wieder ein Mensch wird. Am Ende liegt Nibelwulf Firutin von Liliengrund vor ihnen auf dem Boden, ein stattlicher junger Mann mit sanften Augen. Er hat Schmerzen, scheint nun aber außer Lebensgefahr zu sein.



UNTERWASSERKAMPF

Im Gegensatz zu einem Kampf auf dem Land kämpfen Kontrahenten unter Wasser im dreidimensionalen Raum und können ihre Position schneller wechseln. Einen solchen Kampf zu simulieren, kann durch die Ermittlung der Qualität der Kampfpositionen der Beteiligten erfolgen.

Der Kampf nach dem Positionssystem läuft in folgenden Schritten ab:

1. Die Rudentaktik

Zu Beginn jeder Kampfunde legt der Kämpfer fest, ob er seine Position offensiv, defensiv oder als Bewegung nutzen will. Die Festlegung der Rudentaktik erfolgt in umgekehrter Reihenfolge der Initiative.

Der Kämpfer kann die Punkte aus der folgenden Positionsprobe verwenden, um

- offensiv: seine AT zu verbessern, seine TP zu erhöhen und/oder die PA des Gegners zu senken,
- defensiv: seine PA zu verbessern oder die AT seines Gegners zu erschweren,
- Bewegung: die Punkte anzusparen, um später eine bessere Position zu bekommen (Distanzklasse verändern).

Der Daimonid wählt immer die Offensive.

2. Die Positionsprobe

Die Positionsprobe wird auf das Talent *Schwimmen* abgelegt. Spezialisierungen wie *Unterwasserkampf* und *Tauchen* werden voll angerechnet. Die TaP* sind die Position des Kämpfers für die nun folgende Runde. Es gelten folgende Modifikationen:

je Verbündetem im Kampf: +1
geführte Waffe hat DK S/P: +1/+2
regulübliche BE des *Schwimmen*-TaW: -BEx2

Für den Daimonid entspricht der Positionswert dem INI-Wert-2.

3. Vergleich der Positionswerte

Jeder Held, dessen Positionswert höher ist als der des Daimoniden, erhält die überzähligen Punkte als Positionspunkte, die er entsprechend seiner gewählten Rudentaktik einsetzen kann.

DIE DÖRFLE KOMMEN

Die Stimmung am See dürfte nach dem Sieg gegen den Hecht und der Rückverwandlung Nibelwulfs heiter sein. Man versorgt die Verwundeten und prahlt mit seinen Taten. Viöyella kann zurück in ihren See, was sie sehr freut. Als sie des Baronssohnes ansichtig wird, lacht sie hell auf und ist nun auch bereit, letzte Geheimnisse zu lüften.

Der Alte lädt zu einem kleinen Fest ein. Zu diesem Anlass lässt er seine Biestinger einige Fische für die Sterblichen fangen, die, frisch über einem Feuer geröstet, allen ausgezeichnet munden.

In diese Feierlichkeiten hinein platzen schließlich Ettel, Grimwulfe, Neetya und eine Handvoll weiterer Dörfle. Neetyas Zustand hätte sich vor wenigen Stunden urplötzlich gebessert und die junge Frau dringlich darauf bestanden, hinauf zum See zu eilen, wird Ettel den Helden später erklären. Sie wäre so besessen von dieser Idee gewesen, dass man trotz aller Bedenken am Ende hätte nachgeben müssen.

Zuerst einmal aber fallen sich die Eltern und ihre verschollenen Töchter in die Arme, und Neetya und Nibelwulf erblicken einander. Als sie sich sehen, lächeln sie so glücklich, dass es einem im Herzen weh tut, treten aufeinander zu und nehmen sich so selbstverständlich bei den Händen, als würden sie sich schon lange kennen.

4. Kampf

Sind Positionsvorteile und Rudentaktik festgelegt, wird ein normaler Nahkampf ausgefochten. Durch die schlechten Sichtverhältnisse sind die AT/PA um je 2 Punkte erschwert (entfällt beim Vorteil *Dämmerungssicht*), eine weitere Erschwerung um je 2 Punkte auf AT/PA haben die Helden aufgrund der ungewohnten Umgebung (entfällt bei SF *Unterwasserkampf*).

DISTANZKLASSENVERÄNDERUNG DURCH POSITIONSPUNKTE

Um die Distanzklasse zu ändern, ist eine entsprechende AT+ notwendig, wobei ein eventueller Positionsvorteil als Bonus auf die Probe genutzt werden kann.

ANSAPAREN VON POSITIONSPUNKTEN

Ein Kämpfer kann die beim Positionsvergleich gewonnenen Punkte ansparen und die Hälfte davon mit in die nächste Runde übertragen. Die andere Hälfte geht verloren.

MÖGLICHE WAFFEN

Kettenstäbe/-waffen, Peitschen und Zweihandflegel sind unter Wasser nicht benutzbar. Hiebaffen, Säbel, Schwerter sowie Raufen richten nur halben Schaden an, alle Fechtaffen einen um 2 Punkte reduzierten Schaden. Anderthalbhänder, Infanteriewaffen, Stäbe, Zweihandhiebaffen/-schwerter/-säbel richten nur halben Schaden an und erleiden einen zusätzlichen WM von -2/-4. Vollen Schaden verursachen nur Dolche und Speere (ergo sollte das Schwurschwert am besten als Dolch geführt werden).

FERNKAMPF

Wegen der höheren Dichte des Wassers sind alle Fernkampfproben prinzipiell um 3 Punkte erschwert; hinzu kommt eine Erschwerung durch schlechte Sicht um 2 Punkte. Wurfaffen mit Ausnahme von Speeren sowie Blasrohre und Schleudern können unter Wasser nicht eingesetzt werden. Die Reichweiten aller verwendbaren Fernaffen sind auf ein Viertel reduziert; die TP sind um 4 Punkte reduziert. Dies alles gilt nicht für die Harpune.

Detailliertere Regeln zum Kampf finden Sie in *Efferds Wogen*.

Die übrigen Dörfler beäugen das Geschehen – vor allem die anwesenden Feen – vorerst mit Argwohn. Nachdem die Helden aber erzählt haben, was sich ereignet hat, fasst Grimwulfe sich

ein Herz, hockt sich vor dem Alten nieder und reicht ihm die Hand. Der zögert nur kurz, dann schlägt er ein und fordert seine Biestinger in tiefem Bass auf, noch mehr Fisch zu fangen.

AUSKLANG

Die Grauer haben einiges gelernt aus dem Bericht der Helden: Zum einen, dass die Zwölfe nicht ganz so fern sind wie angenommen. Zum anderen, dass die Feen im Gebirge keine Gefahr darstellen, sondern mächtige Freunde im Kampf gegen das Böse sein können, wenn man sich nur um sie bemüht.

Vöyella und die Biestinger laden die Menschen zum Abschied ein, auch in Zukunft an ihren See zu kommen und dort zu angeln. Grimwulfe nimmt dies dankbar an, und Nibelwulf versichert, von nun an werde man die Pfade durch den Wald nicht mehr verwildern lassen, dafür wolle er selbst sorgen. Überhaupt möchte er im Dorf bleiben und seinen einst getanen Schwur halten: den Grauern beistehen bis ans Ende seiner Tage. Er könne ihre Kampffähigkeiten verbessern und die Umgebung von Bösem freihalten. Sollten die Helden Zylya am Leben gelassen haben, wird er ausziehen, sie zu töten. Vor allem aber will er den alten Perainetempel neu aufbauen. Neetya soll (und möchte) die nächste Peraine-Geweihte werden. Ettel zeigt sich natürlich begeistert und bietet seine Hilfe an.

Auch der Rest des Dorfes lässt sich von Nibelwulfs Tatendrang und Kampfgeist anstecken. Zuversicht und Hoffnung greifen zaghaft um sich. Man ist den Helden, den Feen und sogar den Göttern dankbar und glaubt vorsichtig daran, dass das harte Leben nun vielleicht ein wenig erträglicher wird.

Die Helden können noch einige Tage lang in Grauen bleiben und Nibelwulf unterstützen. Ettel wird sie allerdings bald zurückschicken mit der Bitte, in Göttertrutz über die zurückliegenden Ereignisse Bericht zu erstatten. Um ihren Perainetempel neu zu errichten, benötigen die Grauer kirchliche Unterstützung aus Weiß-Tobrien.

TJEIKA ALDEBRUCKS SCHICKSAL

Wir überlassen es Ihnen, darüber zu entscheiden, ob und in welchem Zustand die Helden Ettels Schwester finden. Es ist denkbar, dass sie bereits im Verlauf des Abenteuers auf Tjeika stoßen – die schwer verletzt oder von den Schrecken des Waldes in den Wahnsinn getrieben wurde. Vielleicht ist sie auch tot, wurde z.B. Opfer des Hechtdaimoniden, und die Helden finden ihre Überreste auf dem Grund des Sees. Eine andere Möglichkeit ist, aus der Suche nach Tjeika ein Anschlussabenteuer zu gestalten.

LOHN DER MÜHEN

Die Helden erhalten jeweils **250 AP** sowie zwei Spezielle Erfahrungen in passenden Talenten und haben sich bei den Ordensgemeinschaften Weiß-Tobriens einen guten Ruf erworben.

DRAMATIS PERSONAE

ETTEL ALDEBRUCK

Ettel, um 1000 BF in Arnlan geboren, entschied sich früh dafür, in den Dienst der Gütigen zu treten. Sein Noviziat begann er im Alter von elf Jahren. Seit 1025 BF hält er sich vorwiegend in der Wildermark oder im Grenzgebiet zu den Schwarzen Landen auf, um dem einfachen Volk zu helfen.

Ettel ist groß und schlank, seine für sein Alter auffallend schwierigen Hände zeigen, dass er harte Arbeit nicht scheut. Sein Blick ist freundlich, seine Stimme angenehm, sein schulterlanges blondes Haar trägt er nach hinten zusammengebunden. Ohne Zweifel wäre er ein rahjagefällig hübscher Mann – wären da nicht die vielen Narben, Spuren einer schweren Zorganpocken-Erkrankung, in seinem Gesicht. Ettel ist, wie es sich für einen Geweihten der Peraine gehört, beflissen, tatendurstig und pragmatisch.

NEETYA PERSING

Die 16-jährige Neetya ist ein frommes, hilfsbereites Mädchen, das die Natur und alte Geschichten liebt. Nachdem ihr Vater Silbhardt, an dem sie sehr hing, von Galottas Schergen getötet worden war, erbte Neetya seine Fähigkeit, seltsame Träume zu empfangen (siehe auch Seite 15). Ein alter Schwur spielt in diesen Visionen eine Rolle, ein Schwert, das Feenvolk aus dem Tränensee und immer wieder ein hübscher, dunkelhaariger junger Mann, in den Neetya sich bald – obwohl er nur ein Gesicht aus ihren Träumen war – unsterblich verliebte. Sie ahnt: Dieser Fremde verheißt Gutes für das Dorf, verheißt Hoffnung und ein besseres Leben!

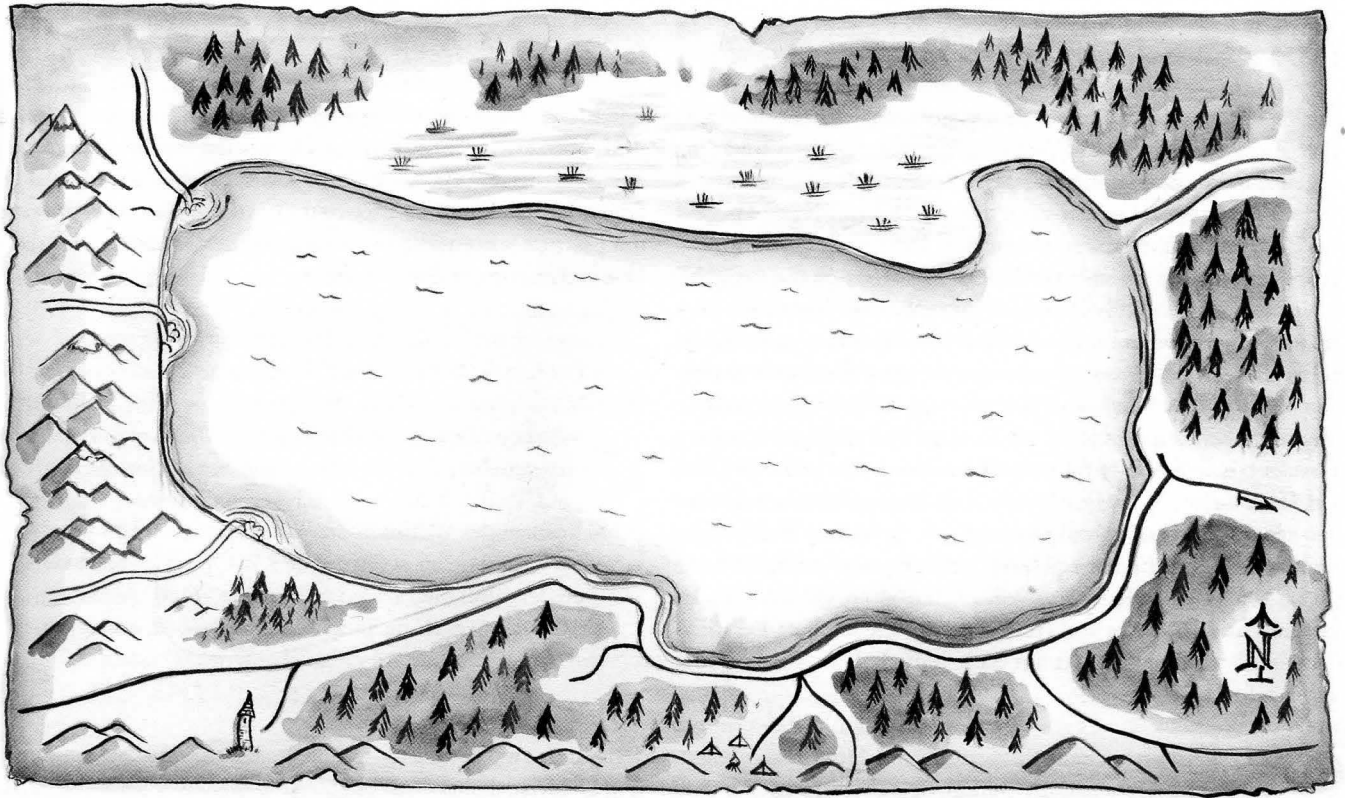
Sie hat sich immer gewünscht, als nächste Peraine-Geweihte in die Fußstapfen ihres Vaters zu treten, aber dies ist ihr unmöglich geworden. Die Zeiten lassen es nicht zu. Stattdessen hat sie Gefallen daran gefunden, den Kindern die alten Märchen nahezubringen und aus ihren eigenen Visionen neue Geschichten zu spinnen. Jeden Mittag setzt sie sich unter eine der Föhren in der Dorfmitte und erzählt.

VÖYELLA, DIE HERRIN DES TRÄNENSEES

Die Nymphe Vöyella wacht schon seit Jahrhunderten über den Tränensee. Von Zeit zu Zeit verlässt sie die derische Sphäre zwar durch ein verborgenes Feentor auf dem Grund des Sees, um neue Kraft zu schöpfen, aber sie bleibt nie lange fort. Sie fühlt sich als Beschützerin der Bewohner des Sees, seiner Umgebung und, ja, sogar der Menschen.

Vöyella hat die Gestalt einer wunderschönen, zierlichen Frau mit silbernen Haaren und dunkelblauen, fast violetten Augen. Alles an ihr – ihr Blick, ihre Stimme, ihre Bewegungen – ist geheimnisvoll und geisterhaft.

Die Nymphe tendiert zur Schwermut – sie hat einen gewissen Ernst an sich, den Feen eher selten an den Tag legen. Dies rührt zum einen von der furchtbaren Pervertierung ihrer Heimat her und zum anderen von der Verantwortung, die sie sich selbst auferlegte, als sie die Hexe Zylya in ihre goldene Kugel bannte und so zu deren Hüterin wurde. Allzu großer Leichtsinn oder gar Vergesslichkeit waren ihr für Jahrhunderte verboten.



12. Ingerimm, 726 BF

Wie süß und befriedigend Rache ist, sie erfüllt mich mit mehr Leidenschaft, als es das Liebesspiel mit einem Mann je vermocht hätte! So gesehen hat Nibelwulf mir heute ein letztes Mal einen wonnigen Rausch geschenkt – wenn auch nicht ganz freiwillig.

Es gelang mir, ihn allein im Wald zu stellen, und ich gab ihm, was er verdiente. Die Idee kam intuitiv und war so gut – und nicht ohne Humor! –, dass ich mich selbst dafür loben möchte. Das hat er davon, dass er sich an die Spitze einer Armee aus glitschigem Getier gesetzt hat, um sich mir in den Weg zu stellen.

Wie lange es wohl braucht, bis ihn der Storch erwischt?

FISCHERFEST

VON CARSTEN POHL UND CAILLEAN KOMPE

MIT TAUSENDUNDEIN DANK AN MOMO EVERS, LARS SCHIELE UND MATTHIAS WILL
FÜR MÄRCHENHAFTÉ IDEEN, WERTVOLLE HINWEISE UND AUFMERKSAME KORREKTUREN.

Zauberhaftes: eine unsterbliche Liebe zwischen Einhorn und Meernixe und der verzweifelte Wahn eines ruhelosen Geistes.

Stichworte zum Abenteuer: Die Helden erfahren von einem tragischen Ereignis in der Vergangenheit, besiegen einen skrupellosen Magier, erlösen ein Irrlicht und führen ein Liebespaar zusammen: eine Nixe, die ihre Unsterblichkeit opferte, um als Mensch wiedergeboren zu werden und

ein Einhorn. Nebenbei retten sie die Dorfbewohner vor der Überspülung ihrer Deiche.

Ort: Das nostrische Fischerdorf Salzasiel, ein naher Wald, die Marschen und das Wattenmeer.

Zeit: ab 1000 BF, im Herbst

Erfahrung: Einsteiger bis erfahren

Schwierigkeit: Spieler mittel / Meister mittel

Ein MÄRCHEN VOM MEER

Es lebte einst an der Küste von Nostria ein Graf mit zwei Söhnen. Der Jüngere war edelmütig, gütig und klug und kümmerte sich um den Schutz des Landes vor dem Meer. Die Untertanen, die stets in banger Sorge vor Efferds Zorn, der Flut und um ihre Deiche lebten, verehrten ihn, und auch sein Vater hielt große Stücke auf ihn. Trotzdem blieb der junge Mann bescheiden, eifrig und demütig. Sein älterer Bruder jedoch, der anmaßend, neidisch und gierig war und die Gunst des Vaters verloren hatte, blickte in unversöhnlichem Hass auf den Jüngeren. Einmal, als die Mannen des Grafen ein Sieltor reparierten, tauchte eine neugierige Nixe aus den Wellen auf und beobachtete das Treiben. Jeder, der sie bemerkte, verfiel sofort in Entzücken: Ihr langes Haar leuchtete schillernd grün und ihre Augen waren von einem tiefen Meerblau. Die Sonne brach sich funkelnd in ihrem Fischschwanz und ihr unmenschlicher Gesang erfüllte die Herzen mit Sehnsucht. Die Grafensöhne entbrannten in Liebe zu ihr – und tatsächlich war auch der Nixe Auge auf die jungen Männer gefallen. Sie wandte sich dem Jüngeren zu, dessen gutes Herz sie anzog. Der Ältere war darüber erfüllt von maßlosem Zorn. Er wollte die Nixe mit Gewalt für sich haben und errichtete in dem Leuchtturm, der auf dem Neuland vor den Deichen stand, ein Gefängnis für sie. Dann mischte er seinem Bruder Gift in den Wein, damit er das Meereschöpf nicht befreien könnte. Der Jüngere trank den Wein und siechte auf seinem Lager dahin – während die treulose Nixe, erschrocken über das, was Menschen einander anzutun fähig waren, auf Nimmerwiedersehen im offenen Meer verschwand.

Der Graf schickte überall im Land nach Kundigen, die ein Heilmittel für seinen Sohn finden sollten – vergeblich. Sein Jüngster hatte fast den letzten Lebensatem ausgehaucht, als eine fremde Hexe erschien. Einige der Alten, die sich damit auskennen mochten, hielten sie für Tula von Skerdu aus Thorwal. Die Hexe machte dem Herrscher einen Vorschlag: Keine Macht Deres könne den Vergifteten retten, solange er sich in einem sterblichen Körper befand. Wenn sie ihm jedoch die Unsterblichkeit verleihe, wäre er gerettet. Der Graf fragte, ob sie bereit sei, solches zu tun – und sie bejahte großzügig, verschwieg aber, dass ihre Hilfe nie selbstlos war.

Sie wirkte ihren Zauber, ein gleißendes Licht erschien und auf dem Lager des Prinzen lag ein Einhorn, das erschrocken

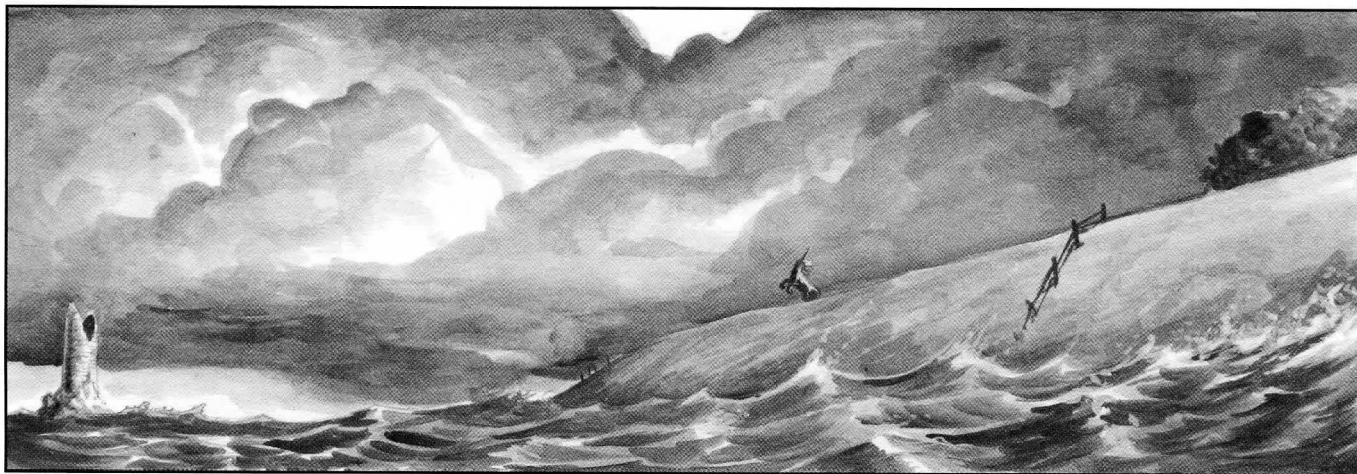
aufsprang und davontob. Die Hexe verschwand spurlos. Der Graf weinte bitterlich um seinen Sohn, der nun gerettet und verloren zugleich war. Während dessen stieg vor den Deichen die Flut. Der Graf hörte in seinem Geiste das Lachen der Hexe, die als Preis für ihre Hilfe das dem Meer mühsam abgerungene Land ihrem Walgott Swafnir opfern wollte. Eine große Flut verschlang die gewonnenen Kooge und den Leuchtturm, raste an den Deich und schwappte über seine Krone. Der Graf sah bereits sein gesamtes Land untergehen und alle seine Untertanen ertrinken – als am Deich ein Einhorn auftauchte und die Flut zurücktrieb. Denn die unsterbliche Seele des Wesens erinnerte sich daran, einmal ein Mensch gewesen zu sein und wollte den geliebten Vater und die Heimat schützen. Das tat es fortan. Seit jenen Tagen sieht man es in zuweilen auf den Deichen oder in der Marsch umherwandern, und das Land ist sicher vor verschlingender Meeresflut.

Der Meeresspiegel allerdings sank nie wieder ganz auf seinen vorherigen Stand zurück, denn auch die Macht eines Einhorns ist nicht grenzenlos. Die Kooge vor dem Deich verblieben mit samt Leuchtturm im Zwischenreich von Ebbe und Flut. Und in den Mauern des Turms spukte der Geist des älteren Bruders, der dort bei der Arbeit an seinem Nixengefängnis ertrunken war – denn die Gier nach der Schönen ließ ihn keine Ruhe finden.

WAS EINST WIRKLICH GESCHAH

Seit jeher wird Nostria von Efferds Launen bedroht. Seine Bewohner haben daher die Deichbaukunst zur Meisterschaft entwickelt. Doch Deiche können brechen, überspült und unterhöhlt werden. Immer wieder kommt es trotz Deichpflege zu Wassereinbrüchen, dem Verlust von Leben, neugewonnenem und altem Land.

An dieser Küste begegneten sich eines Nachts das Einhorn Amreddhin, das seiner unergründlichen Wege trachte, und die singende Nixe Miryanna, die sich neugierig dem Strand genähert hatte. Die magischen Wesen spürten sofort eine tiefe Verwandtschaft und entbrannten in schicksalhafter, sphärenübergreifender Liebe zueinander. Aber die Elemente trennten sie: Kein Weg führte dauerhaft vom Meer aufs Land oder vom Land ins Meer. Wenn sie nicht für immer zusammen sein



konnten, so wollten sie sich wenigstens so oft wie möglich am nächtlich menschenleeren Strand treffen und ihre Gedankenbilder teilen.

Miryanna beschloss, nicht mehr zu altern, damit der Tod sie nicht von ihrem unsterblichen Liebsten trennen konnte. Sie hielt sich in der Nähe des Strandes, von Ebbe und Flut vor- und zurückgetrieben. Amreddhin beendete seine Wanderung und blieb an der Küste. Und beide spürten, auch tagsüber, die entfernte Gegenwart des anderen: Tröstlich und traurig zugleich.

Der Gesang der Nixe blieb bei den Menschen nicht ungehört. Die abergläubischen Fischer machten einen Bogen um die Quelle der Stimme. Der einsame Leuchtturmwärter Toran jedoch, der allein auf dem Neuland in seinem Turm lebte, konnte sich dem magischen Gesang nicht entziehen. Er entbrannte in unsterblicher Liebe zur schönen Miryanna und vernachlässigte zunehmend seine Pflichten. In einer stürmischen Nacht lief die *Stern von Salza* auf die Küste zu. Doch Toran war auf der Suche nach Miryanna zum Strand geeilt und hatte darüber vergessen, das Feuer zu entzünden: Das Schiff lief auf eine Klippe und versank; nicht ein Besatzungsmitglied erreichte lebend das Ufer.

Toran vertuschte sein Versäumnis, indem er das Leuchtfeuer – zu spät – noch anzündete. Als er merkte, für welches schreckliche Unglück er verantwortlich war, krümmte er sich vor Gram, gestand jedoch nicht die Wahrheit ein. Er hatte Angst vor Absetzung und Leibesstrafe – vor allem aber davor, nicht mehr in der Nähe der Nixe sein zu können. Allein seinem Bruder Rajan vertraute er sich an, der schamvoll schwieg. Das Verlangen nach der Schönen überstieg bald Torans Schuldgefühle und wurde zum Liebeswahn. Die Leute im Ort hielten ihn für irrsinnig und wollten ihn ablösen.

Doch Toran verschanzte sich in seinem Turm. Von dort aus hatte er inzwischen auch bemerkt, dass die Nixe sich in manchen Nächten an der Wasserlinie mit einem Einhorn traf. Er brannte vor Eifersucht und sein Wahn steigerte sich ins Unermessliche: Er sabberte und geiferte, wusch sich nicht mehr, rasierte sich nicht, aß wenig und trank kaum noch. Stattdessen sammelte er Muscheln und Treibgut, um es Miryanna zum Geschenk zu machen. Die Nixe jedoch wollte von dem Menschen nichts wissen und mied ihn nach Kräften. Wenig später ging Toran in der landraubenden *Großen Tränke* zusammen mit seinem Leuchtturm unter. Der Geist des Unglücklichen fand keine Ruhe ob seiner unerfüllten Liebe und blieb als Irrlicht an das Gemäuer gebunden, das nun Efferds Wogen umspülten. Die Menschen bauten am Huk von Salza ein neues Leuchtfeuer.

Die Leuchtturmuine kann man noch heute bei Ebbe vom Strand aus sehen, doch die Dorfbewohner meiden dieses 'Verfluchte Watt'. Im Laufe der Zeit geriet die Geschichte Torans in Vergessenheit. An ihrer Stelle entstand das Märchen (s.o.), in das die Menschen Einhorn und Nixe einbezogen, die sie zuweilen an der Küste sahen. Auch versuchten sie sich darin zu erklären, warum die *Große Tränke* vor 200 Jahren die letzte landraubende Flutkatastrophe an ihrem Küstenabschnitt war. Tatsächlich *scheint* der Küstenteil jedoch nur wie durch Magie geschützt zu sein: Es ist Zufall, dass die Strömungs- und Windverhältnisse hier nur selten schlimme Fluten begünstigen. Das Einhorn schützt die Menschen nicht bewusst vor dem Meer. Wohl aber können starke Gefühle dieses mächtigen Wesens sich auf die Elemente auswirken. Ein zärtlich verliebtes Einhorn mag mit dazu beitragen, die Gezeiten zu zähmen. Ein ungeduldiges oder gar zorniges Einhorn könnte jedoch durchaus das Wasser aufpeitschen und steigen lassen.

VOR 18 JAHREN

Schon seit Jahrzehnten wuchs Miryannas Kummer darüber, nie dauerhaft mit Amreddhin zusammen sein zu können. Selbst, wenn er zu ihr ins Wasser kam und mit ihr schwamm, so dass sie ihre Arme um seinen Hals schlingen konnte: Irgendwann musste er das Wasser wieder verlassen, denn Einhörner leben nun einmal nicht im Meer. So fasste sie vor fast achtzehn Jahren einen Entschluss: Sie wollte menschliche Gestalt annehmen, um an Land gehen und immer in Amreddhins Nähe sein zu können. Auch drängte es sie, die Nähe des unnachgiebigen Irrlichtes verlassen. Denn sie mied zwar den überspülten Turm, spürte aber das unstillbare Verlangen des Geistes und fürchtete sich. So begab sich die Nixe an den Hof des Flussvaters und erbat, aus seinem Gefolge und seinem Reich entlassen zu werden.

Der Flussvater trennte sich nur ungern von der reizenden Miryanna, aber ihre schmerzliche Liebe bewegte ihn. So benutzte er seine magischen Kräfte, um der Nixe Wunsch zu erfüllen. Da aber Magie, die die Natur der Dinge verändern will, nicht ohne einen hohen Preis sein kann, gab es einen Haken: Miryanna würde nicht als erwachsene Frau, sondern als menschliches Kleinkind an den Strand gespült werden. Sie würde aufwachsen, älter werden – und nach der Lebensspanne eines Menschen sterben. Auch würde das Kind, das sie wäre, sich nur in Träumen und Ahnungen an seine Herkunft und seine Liebe zu Amreddhin erinnern und stünde vor der Aufgabe, dieses Wissen wiederzuentdecken. Letzte Gelegenheit dazu

wäre sein achtzehnter Geburtstag. Danach würde das Wissen verblassen und der Geist der Frau gänzlich derjenige eines Menschen werden.

Miryanne war bereit, ihre Unsterblichkeit für ein erfülltes Leben mit dem Einhorn zu opfern. Sie zweifelte nicht daran, dass ihre Liebe stark genug wäre, ihre Erinnerungen noch weit vor ihrem achtzehnten Geburtstag zurückzuholen. Schon ihre Halskette aus Amreddhins Mähnenhaaren, ihren Lieblingsmuscheln und einem großen, meergrünen Gwen Petryl-Stein würde sie gewiss daran gemahnen. Der Flussvater wirkte seinen Zauber und eines Morgens wurde die Nixe mit Efferds Hilfe, Tsas Segen und Borons Gnade aus dem Schaum stürmischer Wellen als Menschenkind neu geboren. Die damit einhergehende Flut kam für die glückverwöhnten Salzasieler überraschend – und ausgerechnet am Tage ihres Fischerfestes. Noch heute wird sie *Efferiane-Flut* genannt nach der jungen Netzflickerin, die in ihr ertrank. Als die Wellen abflauten, fand Franio Krooge, der örtliche Schankwirt, auf der Suche nach Treibgut einen schönen Säugling am Strand, der eine merkwürdige, viel zu große Muschelkette um den Hals trug.

Seine Frau Jelsbeth und er nahmen das Mädchen überglücklich zu sich, denn sie konnten keine Kinder bekommen. Sie zogen die kleine Miriana, die sie für ein Geschenk des Meeres hielten, auf wie ihr eigenes Kind und verrieten niemandem seine rätselhafte Herkunft. Auch dem Kind enthielten sie dieses Wissen vor. Die Kette, die es bei sich gehabt hatte, brachten sie dankbar Efferd als Opfer dar. Miriana wuchs zu einer eigenartigen Schönheit heran und ihr anmutiges Wesen, ihre Aufrichtigkeit und ihr freundlicher Charakter brachten ihr viele Verehrer ein. Ihre seltsamen Gewohnheiten, die mit dem Meer zu tun hatten, wurden zunächst kaum beachtet oder als charmante Eigenheit abgetan.

WAS KÜRZLICH GESCHAH

Seit fast 18 Jahren werden in Salzasiel die durchschnittlichen Pegelstände der Flut höher. Noch gab es keine Sturmflut, wie die *Efferiane-Flut* vor 18 oder gar die *Große Tränke* vor über 200 Jahren – aber bald werden die Deiche selbst vom gewöhnlichen Gezeitenwechsel überspült werden. Vor allem im letzten Jahr legte das Hochwasser noch einmal kräftig zu.

Das sagenhafte Einhorn sah man während der letzten 18 Jahre immer häufiger am Strand und es kam Salzasiel schließlich sogar so nahe, dass sein perlmuttfarbenes Horn zu erkennen

war. Diese Tatsache nähert – ungeachtet der steigenden Fluten – bei den meisten Menschen den Glauben an die Schutzfunktion des Zauberes.

Indes hatten Miriana und Jasper Moler, der Sohn des Deichwartes, zueinander gefunden. Schon sprachen sie über ihren baldigen Traviabund. Doch mit ihrem 17. Geburtstag veränderte sich Miriana: Sie wirkte unruhig und lief oft die Deiche und den Strand entlang. Sie wies Jasper nicht direkt zurück, war aber wortkarg und zurückgezogen. Jasper verzweifelte an seiner Verlobten, wurde unzufrieden und reizbar.

Mirianas achtzehnter Geburtstag, der wie immer mit dem Fischerfest in Salzasiel zusammenfiel, rückte näher. Eigentlich hatte das Paar in diesem Rahmen das Datum seines Traviabundes bekanntgeben wollen. Aber Miriana schien daran nicht mehr zu denken; sie war abwesend und kaum noch ansprechbar.

VOR EINER WOCHE ...

... gerieten die Fischer Karmo und Basilio in ihrem Boot nach einem Tag mit schlechtem Fang in Streit darüber, ob das Wissen um das wiederkehrende Einhorn in Dukaten umgemünzt werden dürfe. Basilio hatte von einem Magier aus Salzerhaven gehört, der zauberhafte Artefakte sammelte und gewiss an der Trophäe eines Einhorns interessiert wäre.

Karmo wollte Basilio davon abbringen, dorthin zu segeln und die Information zu verkaufen und appellierte an Basilios Verantwortung gegenüber der Dorfgemeinschaft – denn wie die meisten Dorfbewohner glaubte er an die Schutzfunktion des Wesens. Basilio jedoch spuckte verächtlich ins Meer und wies auf die steigenden Fluten hin: Wo sei denn der Schutz des Einhorns, wenn er wirklich gebraucht würde? Am Ende habe es seine Zauberkraft längst verloren. Ein Wort ergab das andere und im anschließenden Handgemenge ging Karmo über Bord. In seiner Wut überließ Basilio den armen Karmo den Wellen und nahm Kurs auf Salzerhaven. Dort sprach er beim Magier Salamandus vor, der sich mit zwei gemieteten Gehilfen über Land auf den Weg nach Salzasiel machte. Währenddessen wurde Karmo von einem Handelsschiff aus den Wellen gefischt. An Bord bekam er starkes Fieber. Man vermutete die Blaue Keuche und übergab ihn einem Siechenhaus in Trontsand. Sterbend wollte er dort der Heilerin Delusia von der bevorstehenden Ermordung des Einhorns von Salzasiel erzählen. Doch die Frau verstand ihn falsch.

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Die Helden werden von der Heilerin *Delusia* gebeten, in das Fischerdorf Salzasiel zu reisen und das heilkräftige Horn eines vermeintlich toten Einhorns zu bergen. Dort angekommen, ist die Situation anders als erwartet, denn das Einhorn lebt und neue Auftraggeber treten auf den Plan: *Eiken Moler* bittet die Helden, die Ursache der steigenden Fluten herauszufinden und sein Sohn *Jasper* hofft auf die Rettung seiner Beziehung zu *Miriana*. Auch treffen die Helden den Magier *Salamandus Silberstab* und seine zwei Gehilfen. Er gibt vor, die Ursache der steigenden Fluten ergründen zu wollen, hat es in Wirklichkeit aber auf das Alicorn des Einhorns abgesehen.

Um das Dunkel der Vergangenheit mit Licht zu füllen und Märchenelemente vom wirklichen Geschehen zu trennen, müssen die Salzasieler befragt und die Aufzeichnungen im lokalen Efferd-Schrein gesichtet werden. Dabei erfahren die Helden, dass

ein letzter Nachfahre des schuldbeladenen Leuchtrumwärters als Köhler im Landesinneren lebt. Dort angekommen stellen sie fest, dass Salamandus bereits vor ihnen da war und den Köhler betrunken gemacht hat. Zurück in Salzasiel können die Helden den Fischer Basilio seiner Untat überführen und Mirianas Nixenkette aus Meer und Krakententakeln bergen.

Während des Fischerfestes am 30. Efferd verursacht Salamandus einen Deichbruch. Nachdem die Helden den Dorfbewohnern geholfen haben, den Deich provisorisch zu schließen, bemerken sie, dass Miriana zur Ruine des Leuchtturms im Verfluchten Watt entführt wurde. Im Finale gilt es schließlich, Salamandus an der Ermordung des Einhorns zu hindern und die Liebenden Miriana und Amreddhin zusammenzuführen. Haben die Helden Erfolg, sinken die Fluten, eine uralte Liebesgeschichte findet ein gutes Ende und ein Geist seine Ruhe.

Die Zeitabfolge der Ereignisse in Salzasiel

vor 205 Jahren	Miryanna und Amreddhin begegnen einander
vor 201 Jahren	Torans Versäumnis und der Untergang der <i>Stern von Salza</i>
vor 200 Jahren	Die <i>Große Tränke</i> , Untergang des Leuchtturms und Tod von Toran, der fortan als Irrlicht umgeht. Ein neues Leuchtfeuer wird am Huk von Salza gebaut.
vor 199 Jahren	Torans Bruder Rajan verlässt mit seiner Familie Salzasiel und zieht ins Landesinnere.
vor fast 18 Jahren	Miriana wird nach der <i>Efferiane-Flut</i> am Strand gefunden. Seitdem steigen die Pegelstände der Flut, denn Amreddhin vermisst seine Liebste und seine wachsende Ungeduld treibt die Wogen in die Höhe.

vor 17 Jahren

Der dankbare Franio übergibt die Muschelkette seiner Tochter bei *Efferds Zacken* dem Meer als Opfer.

vor 1 Jahr

Mirianas Verhalten verändert sich auffällig – der Rest Nixe in ihr spürt unbewusst, dass die Zeit, in der sie ihre Erinnerung zurückerlangen kann, bald abgelaufen ist, und begehrt auf. Die Flutpegel steigen in diesem Jahr noch einmal überproportional an, denn Amreddhins Ungeduld wächst ins Verzweifelte.

vor 1 Woche

Basilios Untat und Fahrt nach Salzerhaven

26. Efferd

Beginn des Abenteuers. Die Helden treffen das Heilerehepaar und erhalten den Auftrag, das Horn des totgeglaubten Einhorns von Salzasiel zu bergen. Sie machen sich auf die Reise.

30. Efferd

Fischerfest in Salzasiel und Mirianas Geburtstag

I. TAG: AUFRUHR IN TRONTSAND

Die Helden besuchen am Morgen des 26. Efferd (wenn sie beritten sind, einen Tag später) den Markt der Hafenstadt Trontsand in Nostria. Sie können entlang der nostrischen Küstenstraße auf der Durchreise nach Salza oder Nostria sein, haben als Geleitschutz einen Kaufmannszug nach Trontsand begleitet oder waren wegen der beginnenden Herbststürme gezwungen, hier mit dem Schiff an Land zu gehen. Oder sie statten dem Städtchen einen direkten Besuch ab: Ein praiosfürchtiger Held will dem hiesigen Tempel des Sonnengottes eine Sendung zu überbringen, oder die Gemeinschaft eines Helden benötigt Trontsander Wolle zur Herstellung von Kleidung. Und schließlich ist Trontsand für sein Schnitzhandwerk berühmt, so dass ein betuchter Held vielleicht eine entsprechende Arbeit in Auftrag geben oder eines der bekannten Trontsander Schiffchen kaufen möchte. Weitere Informationen zur Ausgestaltung des regionalen Hintergrunds sind in **Basis 225ff.** oder in **Westwind 135ff.** zu finden.

Das bunte Markttreiben dreht sich hauptsächlich um Fisch, Holz und Wolle. Dabei erleben die Helden folgende Szene mit:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zwischen den Marktständen fällt euch eine verschleierte Frau auf. Mit behandschuhten Händen trägt sie einen Korb, der bis zum Rand mit Obst gefüllt ist. Ihr Schritt ist unsicher und ein starker Duft von ätherischen Ölen umgibt sie. Als sie eure Blicke spürt, dreht sie sich hastig weg und wird dabei von einem vorbeilaufenden Jungen angerempelt. Die Frau stolpert, verliert das Gleichgewicht und stürzt zu Boden. Es poltert dumpf, als der Korb auf dem Pflaster aufschlägt und Äpfel und Birnen davonrollen.

Doch mehr Aufmerksamkeit als das verstreute Obst erregt das nun offen vor Praios liegende Antlitz der Frau: Ihr Schleier ist verrutscht und offenbart das Gesicht einer 40-Jährigen, das von rötlich-weißen Flecken und hässlichen Knötchen verunstaltet wird. Entsetzt weichen die Umstehenden zurück, während sich die demaskierte Frau beschämt umblickt. "Die Zorganpocken!", ruft ein erschrockener Mann. Wie ein Lauffeuer verbreiten sich Mutmaßungen und Anschuldigungen. Und während sich die einen noch beraten, greifen andere schon zu Waffen und Holzscheiten und ziehen den Kreis um die verängstigte Frau bedrohlich enger.

Mit einer *Heilkunde Krankheiten*-Probe wird schnell klar, dass die Frau nicht unter den gefürchteten Zorganpocken leidet, sondern am weniger ansteckenden Aussatz (**WdS 154**) – wobei der Heilkundige auch weiß, dass nur ein engerer Kontakt zu einer Übertragung der Krankheit führen kann. Das bedeutet: Solange der Frau niemand zu nahe kommt oder sie verummmt ist, besteht kaum Gefahr.

Wenn die Helden ihr, notfalls mit Waffengewalt (Werte der 2W6 einfachen Bürger siehe **Basis 251**), beistehen oder mit *Überreden* (Probe +7, eine Spezialisierung wie *Aufwiegeln* hilft) über die geringe Ansteckungswahrscheinlichkeit aufklären, lässt der Pöbel widerwillig von der Frau ab. Sollten die Helden unentschlossen sein, fleht die Frau sie direkt um Hilfe an und versichert, dass sie nichts Böses im Schilde führt.

Falls die Helden bei zu vielen Würfeln scheitern, schreitet ein Praios-Geweihter aus dem nahen Tempel ein, der die aufgebrachten Bürger zur Raison bringt und die Helden bittet, die Frau wegzubringen und sich um sie zu kümmern.

IN HEILENDER MISSION

Sobald die Helden das Obst eingesammelt und die Frau vom Markt fortgebracht haben, dankt sie ihnen und stellt sich als die Heilerin Delusia Turmer vor, die zusammen mit ihrem Mann Ablasio ein Siechenhaus vor den Toren der Stadt betreibt. Sie bittet die Charaktere, ihr dorthin zu folgen und führt sie durch das südliche Stadttor die Küstenstraße und einen schmalen Pfad entlang zu einem zweistöckigen Fachwerkhaus.

Therbûns Trost

Das Siechenhaus *Therbûns Trost* liegt etwa zwei Meilen von Trontsand entfernt. Derzeit sind alle dreißig Betten belegt, und fast alle Patienten leiden unter Aussatz, mit dem sich schließlich auch ihre Wohltäter infizierten – zuerst Ablasio und vor einem Jahr auch Delusia. Seit sie selbst erkrankt sind, können sie kaum noch für ihre Patienten sorgen. Doch sie geben demütig und götterfürchtig ihr Bestes.

Delusia stellt den Helden ihren Mann vor, der sich nur noch mit Mühe auf den Beinen hält, und lässt sie am Küchentisch platznehmen. Dann erzählt sie:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Vor zwei Praiosläufen wurde ein junger Mann zu uns gebracht, der schlimmes Fieber hatte. Er war zuvor von einem Handelsschiff, das von Salza nach Trontsand fuhr, halbertrunken aus dem Meer gefischt worden. Wir konnten leider nichts mehr für ihn tun; gestern ging er zu Boron. Im Fieber sprach er immer wieder: Einhorn – tot – Salzasiel. Inzwischen konnten wir in Erfahrung bringen, dass es tatsächlich ein kleines Fischerdorf namens Salzasiel gibt. Es liegt etwa 60 Meilen nördlich von Trontsand an der Küste. Jemand muss der Familie des Verstorbenen die traurige Kunde und dies hier überbringen.”

Delusia hält ein kleines Holzpferdchen an einem Lederband in die Höhe.

“Und falls in Salzasiel wirklich ein totes Einhorn gefunden wurde, wäre sein Horn ein Geschenk des Heiligen Parinor. Denn das Alicorn ist ein mächtiges Artefakt, mit dem sich viele Krankheiten heilen lassen. Ich wollte heute schon nach den Anconitern in Salza schicken und ihnen davon berichten, als mir das Missgeschick auf dem Markt geschehen ist. Daher bitte ich Euch in Peraines und Borons Namen, nehmt Euch der Sache an!”

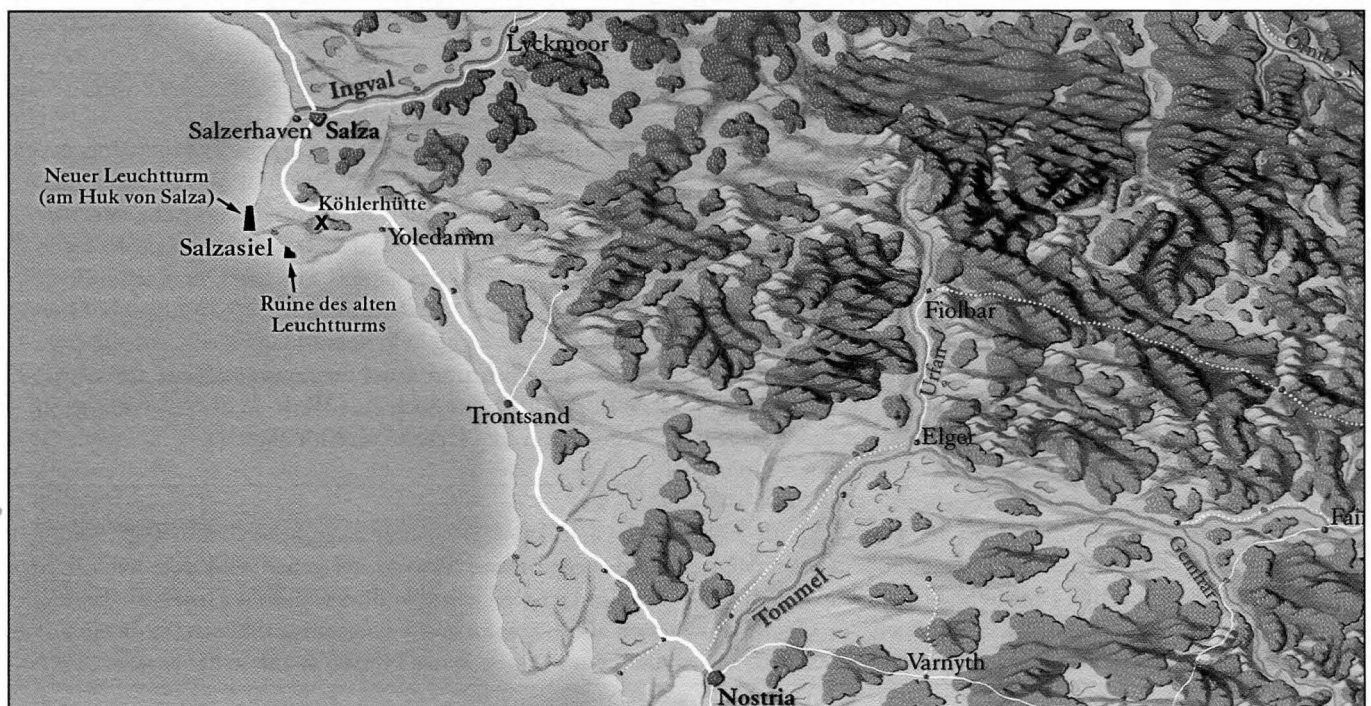
Geld kann Delusia den Helden nicht bieten, lediglich die Verpflegung für die beiden Tagesmärsche, einen Einbeerentrank (40+2W6 LeP, siehe ZBA 271) und die Skizze einer Karte der Küstenregion, auf der die Lage von Salzasiel eingezeichnet ist. Wem eine *Magiekunde*-Probe +3 oder eine *Heilkunde Krankheiten*- bzw. *Heilkunde Gift*-Probe +5 gelingt, kann bestätigen, dass es sich bei dem Alicorn um ein mächtiges Zaubermittel handelt, das auch gegen Krankheiten und Gifte hilft (SRD 119 bzw. WdA 198).

Betrachtet einer der Helden den Anhänger genauer, erkennt er (*Holzbearbeitung* +0 oder *Sinnenschärfe* +3), dass an der Stirn der Miniatur ein Holzstück, das nicht zur Anatomie eines Pferdes gehört, abgebrochen ist.

Das abgebrochene Holzstück ist das stilisierte Horn des Einhorns, das in Salzasiel als Maskottchen gegen die Fluten dient. Während des Kampfes im Boot hatte es sich in Basilios Wams verfangen und war abgebrochen. Es steckt noch immer im Stoff des Kleidungsstücks.

AUF DER KÜSTENSTRASSE

Für den Weg benötigt man zu Fuß zwei, beritten einen Tag. Er führt über die gut befestigte Küstenstraße Richtung Yoledamm. Unterwegs begegnen den Helden einige Händler mit ihren Fuhrwerken. Mindestens einem von ihnen ist das Fischerdorf Salzasiel aufgrund der wohlschmeckenden Algenspeisen im dortigen Wirtshaus gut bekannt. Ansonsten verläuft der Tag ereignislos. Zur Übernachtung (entfällt, wenn die Helden beritten sind) bietet sich ein Straßengasthaus an.



2. TAG: IN DEN MARSCHEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wenn ihr von der Straße in die Marschen abgelenkt seid, kommt salzig frischer Wind auf. Vereinzelt Wolken treiben vor die Sonne und tauchen die mit Marschgras, Strandhafer und Heidekraut bewachsene Landschaft in ein Mosaik aus Licht und Dunkel. Möwen kreisen über euren Köpfen, ihr passiert Gräben mit träge fließendem Wasser. Der Boden unter euren Füßen ist schwer und feucht, das Gras dicht und sattgrün. Als die Sonne sinkt und eure Karte euch verrät, dass ihr noch einen halben Tag von Salzasiel entfernt seid, beginnt es zu regnen – ihr habt nicht auf den Himmel geachtet, der sich nicht nur zum Abend, sondern auch zu einem kräftigen Guss verdunkelt hat. Das Meer ist inzwischen ganz nahe; am Horizont seht ihr die grasbewachsene Kuppe eines Deiches und ihr hört Wellenrauschen. Über den Deichbuckel nimmt der Wind Anlauf und fegt euch den Regen ins Gesicht.

Der Schauer wird zum Sturm: Wind und aufgepeitschter Regen fahren den Helden in die Gewänder, an ein Vorankommen gegen die Böen ist nicht zu denken. Man sollte sich einen Unterstand suchen. Den Helden fällt ein, dass sie vor einer Viertelstunde an einer Kate vorbeigekommen sind. Im Sturm finden sie nur mit einer *Orientierungs*-Probe +4 dorthin zurück. Bei Erfolg erreichen die Helden eine niedrige, reetgedeckte Hütte mit einer schmalen, nicht verschließbaren Türöffnung. Im Inneren gibt es einen Raum mit einer kleinen Feuerstelle, in der kalte Asche liegt. In einer Ecke ist ein kleiner Holzvorrat aufgeschichtet. Helden mit Wissen über die nostrische Küste vermuten, dass Unterstände wie dieser gewöhnlich den Hirten der Marschen als Schutz vor schlechtem Wetter dienen. Finden sie die Hütte nicht wieder, errichten die Helden an geeigneter Stelle einen behelfsmäßigen Unterstand (*Wildnisleben*-Probe +6), um Schaden durch Stürze und herumfliegendes Geäst zu entgehen (1W6 SP).

WEIßER SCHIMMER IN DER NACHT

In der Hütte entfachen die Helden wohl ein Feuer, um das sie sich betten. Vermutlich stellen sie eine Wache ab. Wenn nicht, schreckt nachts einer von ihnen auf. Was ihn geweckt hat, weiß er nicht. Ein Geräusch wird es nicht gewesen sein, denn es hat aufgehört zu stürmen und zu regnen, und abgesehen von Wind und Wellen ist es still. Wachen oder Erwachende sehen durch den offenen Türspalt in der Ferne auf dem dunklen Buckel des Deiches ein weißes Schimmern. Es bewegt sich den Wall hinauf – und verschwindet auf der anderen Seite. Neugierige Helden können sich auf den Weg zum Deich machen und vorsichtig über die Kuppe blicken. Vor ihnen liegen im Halblicht einer schmalen, von Wolken umlagerten Mondsichel die Salzwiesen. Jenseits des Feuchtgebiets erstreckt sich der helle Streifen des Strandes. Dort steht unverwandt eine weiß schimmernde Gestalt, die nicht die Silhouette eines Menschen hat. Eine eigenartige Ergriffenheit bemächtigt sich der Helden. Sie haben das starke Bedürfnis, sich der Quelle des Lichtes weiter zu nähern (*Selbstbeherrschung*-Probe +3, um dem Drang aktiv zu widerstehen).

Der Weg führt sie über den morastigen, von Wasserlöchern durchsetzten Grasstreifen. Halbwegs trockenen Fußes zum Strand zu kommen, ist eine Frage der *Gewandtheit*. Im Näherkommen erkennen die Helden, dass sie ein Einhorn mit einem perlmuttfarbenen Horn vor sich haben. Wer magisch oder intuitiv begabt ist, hat das irritierende Gefühl von vagen *Bildern*, die sich vor seinem inneren Auge formen. In allen steigen eigenartige Empfindungen auf. Es sind Gedankenbilder und Gefühle, die sie von dem Einhorn empfangen. Denn Amredhin spürt die Aufrichtigkeit und Hilfsbereitschaft der Helden und öffnet ihnen sein Innenleben. Er weiß nichts von Miryannas Verwandlung, spürt aber instinktiv, dass *etwas* geschieht – und wartet sorgenvoll und sehnstchtig auf ihre Rückkehr. Diesen Kummer teilt er mit den Helden.

DIE VERSTÄNDIGUNG MIT DEM EINHORN

Um die Fremdartigkeit des Einhorns erlebbar zu machen, sollten Sie Ihren Helden nicht einfach erzählen, was sie zu 'sehen' bekommen, sondern es ihnen am besten *aufmalen* oder ihnen passende Illustrationen aus Zeitungen, (Rollenspiel-)Büchern und dem Internet vorlegen. Die Gedankenbilder zeigen das Meer, Muscheln oder den Oberkörper einer Frau mit langen Haaren.

Auch die Gefühle des Einhorns (Ungeduld, Sorge, Sehnsucht) sollten Sie nicht direkt benennen, sondern über emotionale Erlebnisse der Helden beschreiben. Einem Magier oder Krieger ist zumute wie in den langen, mühevollen Jahren vor dem ersehnten Abschluss der Ausbildung. Ein Musiker erinnert sich unvermittelt an die schönste Melodie, die er jemals hörte. Ein Held denkt an eine Schlacht, in der ein Gefährte zu Boden ging und zunächst nicht sicher war, ob der Freund noch lebt. Das ist – zugegebenermaßen – nicht ganz leicht und dürfte (beabsichtigt) zu einigem Rätselraten führen, erhöht aber die Spannung für die Helden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ehrfürchtig bleibt ihr stehen und bemerkt kaum, wie eure Schuhe mit kaltem Wasser und Morast volllaufen. Das Einhorn sieht euch an. Instinktiv spürt ihr, dass diese uralten Augen Dere anders wahrnehmen als die jeden anderen Wesens, das jemals auf der Oberfläche dieser Welt wandelte. Dann bäumt das magische Geschöpf sich halb auf, gibt einen hellen, fast klagenden Laut von sich, wirbelt herum und saust im rasenden Lauf davon. Als weißer Blitz ist es noch eine Weile an der Küstenlinie zu sehen, ehe die Nacht es verschluckt.

Die Charaktere erwachen aus ihrer Erstarrung. Eventuell werden sie bis zur Wasserlinie gehen und dort nach Spuren des Einhorns suchen. Sie finden dessen Hufabdrücke, die jedoch auf magische Weise langsam verblassen, so dass man am nächsten Morgen keine Hinweise auf seine Anwesenheit finden wird.

Die Charaktere können zu ihrem Unterstand zurückkehren. Sie erhalten durch den Kontakt mit dem Einhorn +1 LeP und AsP bei der nächtlichen Regeneration.

Am nächsten Morgen ist der Himmel aufgeklart und die letzten Meilen bis Salzasiel verlaufen ereignislos und sind geprägt von dem Wunsch nach trockenen Schuhen. Als die ersten Katen des

Dorfes in Sichtweite kommen, entdecken die Helden einen älteren Mann, der am Deich entlang läuft und diesen misstrauisch beäugt. Die Helden können hier bereits *Eiken Moler*, den Deichwart von Salzasiel, kennenlernen, der nach dem nächtlichen Sturm nach Schäden am Wall sucht. Kommt man mit ihm ins Gespräch, erzählt er von seiner Sorge ob der steigenden Fluten und vom fraglichen Schutz durch das Einhorn.

3. TAG: ANKUNFT IN SALZASIEL

DAS FISCHERDORF UND SEINE UMGEBUNG IM ÜBERBLICK

Salzasiel ist ein typisches nostrisches Küstendorf, dessen Bewohner von der Salzarelen- und Algenfischerei sowie der Meersalzgewinnung leben. Ein etwa drei Schritt hoher Deich schützt das Land. Zum Wasser hin fällt dieser Wall, der mit Gras und Binsen befestigt ist, auf einer Länge von sechs Schritt schräg ab, so dass die Wellen bei Flut daran auslaufen können. Davor erstrecken sich Salzwiesen und Strand, und bei Ebbe das Wattenmeer mit seinen Prielen.

Hinter dem Deich verlaufen landeinwärts die Marschen, auf denen Schafe und Ziegen weiden. Hier liegen auch die Fischerboote, die bei Flut auf Holzrollen zum Deich gezogen und dann darüber gehievt werden. Das Dorf selbst erhebt sich auf einer erhöhten Landzunge über das Marschland.

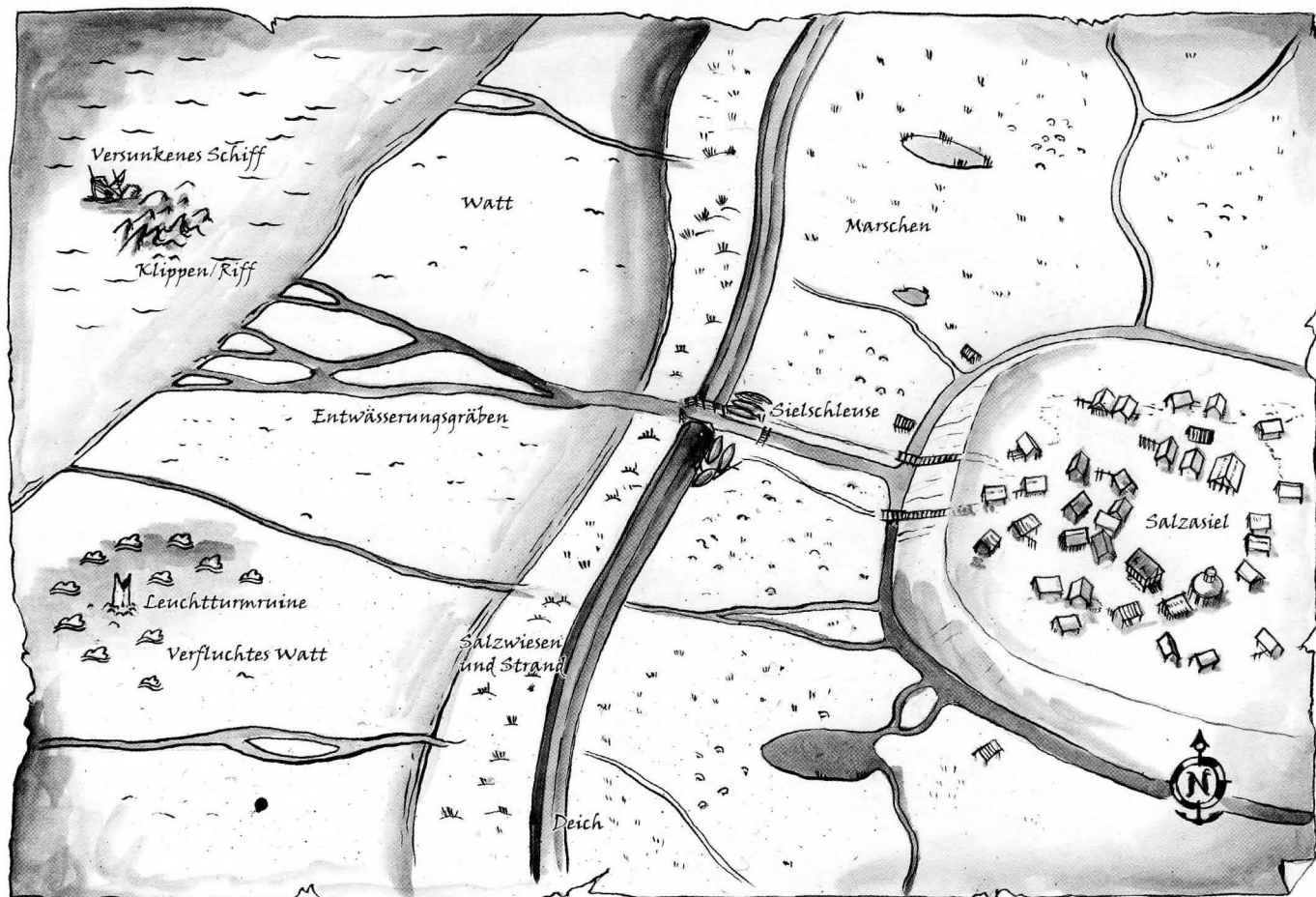
Etwa dreißig reetgedeckte Katen und Holzhütten stehen im Rund um einen Platz in der Mitte oder in unregelmäßigeren Abständen dahinter. Die spärlich eingerichteten Häuser bestehen zumeist aus zwei Zimmern: dem Wohn- und Schlafbereich und dem Wirtschaftsraum mit Küche und Handwerksecke.

Nur drei Gebäude im Dorf sind größer und aus Stein gebaut; sie stehen direkt am zentralen Platz: Der Schrein des Efferd, das Fachwerkhaus des Deichwarts und die zweistöckige Wirtsstube. Etwas abseits, aber noch im Bereich der Häuser, durchquert ein Entwässerungsgraben aus den Marschen die Siedlung. Durch ein Sieltor im Deich fließt das Wasser ins Meer ab. Bei Flut wird dieses Tor geschlossen.

IM WIRTSHAUS

Erschöpft von der Reise werden die Helden vermutlich zunächst das Wirtshaus *Zur Lachenden Salzarele* (Q6/P4/S10) aufsuchen. Nebenbei ist die Gaststube ein guter Anlaufpunkt, um den Aufenthaltsort der Familie des verstorbenen Fischers in Erfahrung zu bringen und etwas über das Einhorn herauszufinden. Denn wo treffen mehr Nachrichten und Neuigkeiten aufeinander, als im lokalen Schankraum?

Die Helden betreten einen rustikalen Raum mit Holztischen und -bänken und maritimer Dekoration. Eine mit Kreide beschriebene Tafel an der Wand weist darauf hin, dass es heute Algen gibt. Hier mögen die Helden sich wundern, denn





Algen sind nichts, was man für gewöhnlich in einem Wirtshaus erwartet. Hinter der Theke steht ein älterer Mann und trocknet Krüge ab, während ein hübsches blondes Mädchen anmutig die Gäste bedient. Aufmerksame Beobachter bemerken, dass die Schöne manchmal für einen Atemzug innehält und ins Leere blickt – aber es sind wirklich nur kleine Momente.

An einem Tisch sitzt ein Mann, der seinem weißen Gewand und seinem Hut nach Magier ist. Sein auffälliger Silberstab lehnt am Tisch. Ihm leisten eine vernarbte Schwertkämpferin und ein Mann mit einem federgeschmückten Spitzhut Gesellschaft.

Ansonsten ist die Kneipe bis auf zwei ältere Fischer und einen jungen Mann am Tresen leer – denn tagsüber sind die meisten Salzasieler bei der Arbeit. Der gutaussehende, große Jüngling am Tresen mag den Helden auffallen, weil er unverhohlen das blonde Mädchen anstarrt.

DIE ERSTE BEGEGNUNG MIT MIRIANA

Das Mädchen nimmt die Bestellung der Helden auf. Sie ist wirklich sehr schön mit ihrem langen weißblonden Haar, der hellen Haut und den ungewöhnlich wasserblauen Augen. Es bedarf keiner *Sinnenschärfe*-Probe, um die bohrenden Blicke des Mannes am Tresen zu bemerken, die nun den Helden gelten. Der junge Kerl nimmt wie trotzig einen langen Schluck aus seinem Bierkrug. Das Mädchen geht zum Tresen und verschwindet im Raum dahinter, ohne den Jungen zu beachten, während der ältere Mann, der noch immer Geschirr spült, beide nachdenklich zu mustern scheint.

Als das Mädchen mit einem Tablett voller Krüge aus dem Nebenraum zurückkehrt, beugt der junge Mann sich vor und sagt: "Miriana ..."

Aber sie ignoriert ihn und kommt zum Tisch der Helden. Sie stellt die Krüge ab und macht einen freundlichen Scherz über das Wetter, zieht sich dann aber schnell wieder nach hinten zurück. Der junge Mann am Tresen lässt sich ein neues Bier geben.

Wenn die Helden nicht von sich aus Interesse an der anderen Gruppe bekunden, kommt der Magier zu ihnen an den Tisch, stellt sich als Salamandus Silberstab vor, fragt freundlich nach ihrem Woher und Wohin und empfiehlt ihnen die *Salzarele* als preiswerte, gute – und einzige Möglichkeit einer Unterkunft. Er habe in Nostria von Fischern gehört, dass am Deichabschnitt von Salzasiel die Fluten seit einiger Zeit immer höher werden. Da von den steigenden Wellen aber nur die Gegend um das Dorf betroffen ist, vermutet er, dass hinter der Sache mehr als eine Laune der Natur steckt. Dem wolle er auf den Grund gehen. Die Schwertträgerin und den Waldläufer habe er zur Bedeckung angeworben, da es hier an der Küste auch allerhand Gelichter, etwa Strandpiraten, geben soll, vor denen er die Helden warnt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr noch bei Tisch sitzt, verlässt der junge Mann seinen Platz an der Bar und kommt, nur scheinbar lässig, zu euch herüber. Er baut sich drohend vor euch auf und knallt provozierend seinen

Bierkrug auf die Tischplatte: "Eh, ihr Schweinsnasen! Lasst ja meine Verlobte in Ruhe!" zischt er wütend. "Jasper!" ruft der Mann hinter dem Tresen scharf. Doch für ein Eingreifen ist es zu spät.

Selbst für einen einzelnen Helden ist der angetrunkene Jasper, der mit den Fäusten auf denjenigen losgeht, der (seiner Meinung nach) das größte Interesse an Miriana gezeigt hat, kein ernstzunehmender Gegner.

Jasper

Fäuste:

INI 8+IW6 AT 9 PA 7 TP(A) IW6 DK H
LeP 27 AuP 26 RS 0 WS 6 MR 2 GS 8

Kampfsonderfertigkeiten: Gerade

DER VERLIEBTE JASPER

Nachdem die Helden den jungen Mann überwältigt haben, fällt ihnen schnell auf, dass dieser Bursche im Grunde nicht bössartig, sondern einfach verzweifelt ist. Mitfühlende Zeitgenossen fragen ihn, was mit ihm los ist. Sind sie weniger feinfühlig, geht die Initiative von Jasper aus: Er bittet kleinlaut um Verzeihung und betont, dass es sonst nicht seine Art sei, auf fremde Leute loszugehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Wisst ihr, ich bin erst so bekümmert, seit die Sache mit Miriana angefangen hat." Er fügt erklärend hinzu: "Meine Versprochene, sie hat euch eben bedient."

Er seufzt. "Seit einiger Zeit sieht sie mich kaum noch richtig an. Ich bin wie aus Glas gemacht für sie, ihr Blick geht einfach durch mich hindurch. Wenn ich sie dann anspreche, kehrt sie zurück wie aus weiter Ferne. Und wenn ich wissen will, was los ist, zuckt sie mit den Schultern: Sie wisse es nicht. Erst fürchtete ich, dass sich ihre Gefühle für mich verändert hätten, und sie sich nur nicht traute, es mir zu sagen. Aber dann fiel mir auf, dass sie sich auch ihren Eltern gegenüber so verhielt: Sie war abwesend, träumerisch, und manchmal verschwand sie stundenlang. Wenn sie zurückkehrte, war sie nass von Wind und Wellen, und sagte, sie sei am Meer gewesen. Was sie dort getan habe? Sie wusste es nicht. Seltsam, nicht wahr? Ich habe fast schon Angst, dass sie an einer Krankheit leidet. Früher lachte sie viel und sprach gern mit allen – und sie starnte auch nicht dauernd in die Luft. Habt ihr weitgereisten Helden nicht vielleicht eine Idee, was die Ursache für ihre Veränderung sein könnte?"

Wenn die Helden genauer nachfragen, schätzt Jasper, dass Miriana vor etwa einem Jahr, kurz nach ihrem letzten Geburtstag, angefangen hat, sich zu verändern. Inzwischen sei der Wandel ihres Wesens für alle Dorfbewohner augenfällig geworden. Man wundere sich und munkle über das Mädchen und seine glasigen Augen.

NACHFORSCHUNGEN

Während die Charaktere mit Jasper sprechen, ahnt Salamandus, der mit seinen Gehilfen vor zwei Tagen in Salzasiel eintraf, längst, dass mit Miriana etwas nicht stimmt. Er hat bereits die Dorfbewohner über das Mädchen und das Einhornmärchen ausgefragt. Im Efferd-Schrein las er in der Chronik von Salzasiel und verwischte dabei die Staubschicht, die das Buch umgab. Salamandus ist noch nicht sicher, wie das Einhorn, die geheimnisvolle Miriana, das Märchen und der Geist zusammenhängen. Aber er ahnt, dass er des Einhorns und seines Alicorns nur habhaft werden kann, wenn er dieses Rätsel löst.

Den restlichen Tag über hält Salamandus sich im Hintergrund und lässt seine Leute die Helden beschatten, denn er will wissen, was diese vorhaben und welche Informationen sie von den Salzasielern bekommen.

DEICHWART EIKEN UND SOHN JASPER

Der wettergegerbte Deichwart Eiken Moler und sein Sohn Jasper wohnen in dem imposanten Fachwerkhäus in der Ortsmitte. Eiken ist für die Sicherheit des Deichabschnitts von Salzasiel verantwortlich und in dieser Funktion oft zu Fuß oder zu Pferd an der Küste unterwegs. Speziell achtet er auf eventuelle Schäden an der Wallanlage. Entdeckt er schadhafte Stellen, organisiert er sofort eine Reparaturmannschaft. Dann müssen unter Umständen sogar die Fischer ihre Arbeit liegenlassen, denn der Schutz des Deiches geht, für jedermann einsichtig, vor. Größere Zerstörungen am Deich sind jedoch seit Generationen nicht mehr aufgetreten – Efferd sei Dank!

Eiken, der aus einer langen Linie von Deichwarten stammt und gleichzeitig auch als Dorfvorsteher fungiert, sagt, dass man sich in Salzasiel stets glücklich schätzen konnte: Denn seit der *Großen Tränke* wurde der Küstenabschnitt, abgesehen von der *Efferiane-Flut*, von schlimmen Fluten verschont. Eiken ist ein gottesfürchtiger, aber kein abergläubischer Mann, und so steht er dem Glauben vieler Dorfbewohner, dass jenes Einhorn die Küste beschütze, skeptisch gegenüber – zumal die Fluten seit einigen Jahren kontinuierlich steigen. Wenn im Herbst und Winter Stürme dazukommen, reichen sie bereits auf anderthalb Meter an die Deichkrone heran. Eine Erhöhung der Bollwerke wäre daher eigentlich überfällig – aber sie ist schwer durchzusetzen, denn viele Dorfbewohner vertrauen immer noch blind auf das angeblich wundertätige Einhorn. Auf eine Normalisierung der Tiden wartet man allerdings seit fast 18 Jahren. Eiken bittet die Helden, sich dieses Problems anzunehmen.

Jasper wird einmal in die Fußstapfen seines Vaters treten. Eigentlich war Eiken mit der Wahl seines Sohnes zufrieden und hielt Miriana für eine gute zukünftige Deichwartsfrau. Jetzt ist er nicht mehr sicher. Und seit sie sich kaum noch um Jasper kümmert, ist mit dem Bub auch nichts mehr anzufangen. "Nicht, dass das Mädchen auf einmal schwach im Geist geworden ist", knurrt Eiken. An einen Traviabund beider glaubt er jedenfalls kaum noch.

DIE EIGENARTIG ABWESENDE MIRIANA

Tatsächlich bekommen die Helden in Salzasiel viel Seltsames über Miriana zu hören. Abgesehen von den Absonderlichkeiten, die ihre Geburt und einige ihrer Gewohnheiten umranken, stimmen die Leute überein, dass seit etwa einem Jahr eine Veränderung mit dem jungen Mädchen vor sich geht. Manche vermuten, dass sie einfach ihren Verlobten Jasper loswerden will. Andere fragen sich, ob sie ein Fall für die Noioniten ist.

Oft sieht man sie auf den Deichen oder am Strand stehen und in die Ferne starren. Wenn man sie anspricht, klaren ihre verhangenen Augen auf und sie scheint sich über ihr eigenes Tun zu wundern. Doch nicht einmal der wachsende Ärger ihrer Eltern ändert etwas an ihrem Verhalten. Menschen, die Miriana in Richtung Meer gehen sahen, haben den Eindruck, die Wirtstochter sei wie in Entrückung gewandelt.

Auf Nachfrage erinnern sich Dorfbewohner daran, dass das Mädchen schon seit Kindheitstagen mit jäh auftauchendem Meerwissen verblüffte: Die dahingeworfenen Weisheiten über Unterwasserdinge konnte man zunächst noch der Phantasie eines Kindes zuschreiben. Allerdings sagte Miriana oft auch zutreffend die Wege der Fischschwärme voraus oder wusste, ob es ein gutes Fangjahr werden würde. Dieses Wissen kam nicht auf Abruf, sondern rutschte ihr stets beiläufig heraus, aber immer stimmten ihre Prognosen.

Damit die Helden sich noch etwas besser vorstellen können, wie Mirianas Verhalten sich auf das Zusammenleben mit ihren Mitmenschen auswirkt, können folgende Episoden von den Dorfbewohnern erzählt oder von den Helden direkt miterlebt werden:

☞ Miriana serviert Bier in der Wirtschaft – als sie auf dem Weg zum Tisch von Gästen plötzlich inmitten der Bewegung erstarrt und stehenbleibt. Sie legt den Kopf schief, als würde sie angestrengt lauschen. Ihre irritierend blauen Augen blicken ins Leere. Die Gäste rufen ihr zu, aber Miriana reagiert nicht. Erst als Jelsbeth hinter der Theke vorkommt, zu ihrer Tochter geht und sie am Arm berührt, kehrt das Mädchen so jäh in die Wirklichkeit zurück, dass es erschrocken das Tablett mit dem Bier fallen lässt.

☞ Miriana ist zum Strand aufgebrochen, um Algen für ihr Spezialgericht zu sammeln. Ihr Vater hat sie gebeten, ihn in zwei Stunden in der Wirtschaft abzulösen. Doch die Zeit ist längst verstrichen – und Miriana ist immer noch nicht zurück. Die Helden werden gebeten, nach ihr zu suchen. Sie finden Miriana am Strand, wo sie unverwandt auf das Meer starrt. Erst wenn man sie bei den Schultern packt und schüttelt, reagiert sie. Zurück in der Wirtschaft senkt sie vor ihrem zornigen und erleichterten Vater schuldbewusst den Kopf: Sie weiß wieder einmal selbst nicht, was in sie gefahren ist.

☞ In ihrer ersten Nacht im Wirtshaus werden die Helden von Weinen und Wimmern geweckt, das aus Mirianas Zimmer nebenan kommt. Wer nachsieht, bekommt mit, dass Jelsbeth bereits nach ihrer Tochter schaut und sie in einem bewegten Traum gefangen findet: Tränen laufen die Wangen der Schlafenden hinab, sie wirft sich im Bett hin und her und wimmert: "Wo ist meine Kette? Ich kann meine Kette nicht finden." Erschrocken weckt Jelsbeth das Mädchen. Sekundenlang scheint Miriana ihre Mutter nicht zu erkennen. Dann wirft sie sich in ihre Arme: "Liebe Mutter", schluchzt sie, "ich träume so schlimm und wirr, was ist bloß los mit mir?" Sie erzählt, dass sie in ihrem Traum am Strand nach einer Kette mit einem grünen Stein und Muscheln gesucht habe und sie nicht finden konnte. Nach geglückter *Menschenkenntnis*-Probe fällt auf, dass Jelsbeth plötzlich schuldbewusst wirkt. Aber sie schweigt. Erst als Miriana wieder

eingeschlafen ist, erzählt sie auf Nachfrage von der Kette, die Miriana als Säugling bei sich hatte, und ihrem Verbleib.

☞ Sobald Miriana von den Helden die Muschelkette zurück-erhalten hat, hören sie das Mädchen bei geeigneter Gelegenheit leise ein Lied vor sich hin summen. Fragen sie Miriana danach, ist diese sich gar nichts ihres Tuns bewusst und kann die Tonfolge weder wiederholen, noch den Helden den Sinn oder Ursprung des Liedes erklären.

DIE BESORGTEN ELTERN

Sicherlich werden die Helden auch Mirianas Eltern auf ihre Tochter ansprechen. Franio und Jelsbeth bestätigen die Aussagen Jaspers und beklagen, dass auf das Mädchen kein Verlass mehr sei. Von ihnen erfahren die Helden, wie es zur Tradition der Algengerichte gekommen ist: Miriana verweigerte sich von Kindesbeinen an der Fischverarbeitung. Ob es darum ging, gefangene Salzarelen zu putzen und auszunehmen, oder darum, die zubereiteten Mahlzeiten den Gästen aufzutragen – sie wollte es partout nicht machen. Nach lautstarkem Zank mit ihrem Vater tat Miriana schließlich etwas Seltsames: Sie holte einen großen Korb Algen, die gemeinhin nur als Brennmaterial genutzt werden, vom Strand. Jelsbeth traute ihren Augen nicht, als ihre 14-jährige Tochter sich in der Küche an den Meeresgewächsen zu schaffen machte: Auf fast alchemistische Weise verwandelte Miriana die Algen in wahre Köstlichkeiten, für die das Gasthaus bald berühmt wurde.

Doch neuerdings ist Miriana selbst zum Kochen kaum noch zu bewegen: Sie steht am Fenster und blickt mit leeren Augen Richtung Meer. Sie träumt und trödelt, schweift ab, vergisst Besorgungen oder die Bestellungen der Gäste. Ihre Eltern sind verärgert und besorgt und können sich Mirianas Verwandlung, die vor fast einem Jahr begann, nicht erklären – zumindest behaupten sie dies. Vorgeblich schieben sie Mirianas Veränderung auf ihren geplanten Traviabund mit Jasper, den das Paar am 18. Geburtstag des Mädchens im Rahmen des Fischerfestes bekanntgeben will. Wer wäre da nicht aufgeregt und abwesend in Träumen von der glücklichen Zukunft unterwegs? Helden mit einer guten *Menschenkenntnis* (Probe +7) ahnen jedoch, dass das Paar mehr weiß, als es preisgibt. Wenn sie hartnäckig genug sind, vertrauen die Krooges ihnen schließlich unter dem Siegel der Verschwiegenheit an, dass Miriana gar nicht ihr eigenes Kind ist. "Sie tauchte nach diesem Sturm aus wie aus dem Nichts. Oder ... wie aus dem Meer", sagt Franio.

DER EFFERD-SCHREIN

Von außen sieht der Efferd-Schrein wie der Rumpf eines gestrandeten Schiffes aus. Bis zur einer Höhe von etwa zwei Schritt hat das Gebäude die Form eines Kiels, der in ein zwei mal vier Schritt messendes massives Steinhaus mit runden Fenstern und flachem Dach übergeht. Zum Eingang im 'Heck' führt eine hölzerne Treppe. Im Inneren steht an der Stirnseite links eine filigrane Delphin-Statue, rechts daneben ein kleiner, mit langen Segeltüchern bedeckter Altar. Darauf befinden sich Opferschalen mit Muscheln und Korallen. Vor dem Altar sind Tonkrüge mit Meersalz, ein neues Fischernetz, eine Harpune, Münzen, ein Korb mit Schnitzfiguren, eine halbe Galionsfigur und eine mit Lapislazuli verzierte Schatulle ausgebreitet. In den Boden ist eine Klappe eingelassen, die mit einem hölzernen Ring versehen ist. Die Wände sind mit Malereien bedeckt, die Szenen aus dem Alltag auf See und mystische Einblicke in Efferds Reich zeigen – oder zumindest in das, was Menschen sich darunter vorstellen.

Eine Begegnung

Wenn die Helden das Haus des Gottes besuchen, treffen sie dort auf Miriana, die versonnen vor den bemalten Wänden steht. Sie lässt sich durch die Besucher nicht stören. Plötzlich kichert sie wie ein kleines Mädchen, deutet auf eine Darstellung vom Palast des Flussvaters und sagt: "Aber das stimmt doch gar nicht."

Wenn die Helden fragen, was sie meint, kann Miriana sich nicht erklären. Ihr schießen Tränen in die meerblauen Augen und sie stürmt davon.

Zeugnisse der Vergangenheit

Betrachtet ein Held die Wandgemälde genauer, entdeckt er neben den üblichen maritimen Darstellungen auch das Bild eines sturmumtosten Leuchtturms. Daneben taucht eine Nixe vor einem Fischerboot auf und scheint zu singen. Eine erfolgreiche *Malen/Zeichnen*-Probe gibt Aufschluss über die Entstehung der Gemälde:

- 1 TaP*: ein und derselbe Künstler hat alle Gemälde gezeichnet,
- 2–3 TaP*: die Bilder sind schon über 100 Jahre alt,
- 4–5 TaP*: die Bilder sind etwa 200 Jahre alt,
- 6+ TaP*: im Hintergrund der Nixe ist ein Teil des Strandes später übermalt worden (wenn an dieser Stelle die deckende Farbe mit einem scharfen Gegenstand vorsichtig abgekratzt wird, kommt darunter die Gestalt eines Einhorns zum Vorschein).

Auf dem Altar liegen zwölf Segeltuch-Streifen, die die Winde in Efferds Gefolge symbolisieren. Von diesen Tüchern wird ein Fach verdeckt, das in den Altar eingelassen ist. Darin werden ein Gebetbuch, ein Verzeichnis über den Verbleib der wertvollsten Opfergaben und die inzwischen dreibändige Chronik des Dorfes aufbewahrt. In der *Chronik* sind neben besonderen Ereignissen alle Geburten und Todesfälle eingetragen. Die Bücher werden von einem Efferd-Geweihten geführt, der regelmäßig von Salzerhaven aus die Küstendörfer bereist und jeweils für ein paar Tage bleibt. Im Keller – eigentlich dem Erdgeschoss und erreichbar über die Luke im Boden des Altarraums – im Rumpf des Schreins lagern die Opfergaben vieler Jahre, vier Bänke und eine Kiste mit Gwen-Petryl-Steinen. Je nachdem, wie gezielt sie danach suchen, können lesekundige Helden den Büchern folgendes entnehmen:

☞ Die letzte landraubende Flut gab es vor über 200 Jahren. Ein Dutzend Dorfbewohner starb in dieser *Großen Tränke*, darunter auch Leuchtturmwärter Toran Jander, der mit dem Turm unterging. Kurz darauf wurde am Huk von Salza ein neuer Leuchtturm errichtet. Im nächsten Jahr verließ eine Fischerfamilie (Rajan Jander mit Frau, zwei Kindern und Großmutter) das Dorf.

☞ An Mirianas Geburtstag gab es eine Flut, bei der Netzknüpferin Efferiane starb. Mirianas Mutter Jelsbeth Krooge war bei der Geburt ihrer Tochter bereits erstaunliche 45 Jahre alt.

☞ In den letzten Jahren mussten die Dorfbewohner wiederholt ermahnt und daran erinnert werden, dass der Gott des Meeres es nicht gern sieht, wenn in seinem Haus ein Einhorn mit Spenden bedacht wird.

☞ Vermerkt sind auch die Schiffsunglücke vor der Küste: Ein Jahr vor der *Großen Tränke* sank an einem nahegelegenen Riff, wegen der drei aufragenden länglichen Felsen *Efferds Zacken* genannt, die Kogge *Stern von Salza*.

☞ Helden mit erfolgreicher *Sinnenschärfe*-Probe +3 bemerken, dass die Lage der Chroniken nicht mit ihrem Abdruck in der wochenalten Staubschicht übereinstimmt. Offenbar hat erst kürzlich jemand darin gelesen und sie unachtsam oder in Eile wieder zurückgelegt. Wischspuren im Staub unterstützen diesen Eindruck.

☞ Unter den wertvollen Opfergaben, die beim jährlichen Fischerfest an *Efferds Zacken* dem Reich des Meeresgottes zurückgegeben wurden, ist vor siebzehn Jahren auch eine Muschelkette mit einem Gwen Petryl-Stein verzeichnet. Die armen Fischer können sonst nur selten etwas so Bemerkenswertes spenden. Gewöhnliche Gaben sind einzelne Kreuzer, selten ein ganzer Heller, und nur Ortsfremde spenden etwas so Wertvolles wie einen Silbertaler.

KARMOS FAMILIE

Die Helden sollten nicht vergessen, Karmos Angehörigen die traurige Nachricht von dessen Tod zu überbringen. Karmos Eltern Haldorin und Eelka sind, wie er selbst, einfache Fischersleute. Sie sind froh, den hölzernen Einhornanhänger zurückzuerhalten, denn sie glauben fest an das Märchen vom schutzmächtigen Einhorn und weisen darauf hin, dass bei der Schnitzerei das Horn abgebrochen ist und fehlt. Spätestens hier erfahren die Helden von dem Märchen, wenn noch kein anderer Dorfbewohner davon berichtet hat.

Falls sie das Unglück aufklären wollen, werden sie auf Karmos Kompagnon Basilio hingewiesen, der die Fahrt überlebt hat und von einem tragischen Unfall spricht. Karmos Eltern haben keine Gründe, Basilio nicht zu glauben. Sie mögen den jungen Mann nicht, den sie für verschlagen und gierig halten, aber warum sollte er einen Mord begehen? Wollen die Helden Basilio aufsuchen, erfahren sie, dass er zum Fischen weit aufs Meer gefahren ist. Er wird erst im Laufe des vierten Abenteuertages zurückkehren. Zu seiner Befragung siehe dort (Seite 47).

DIE SCHWÄRMERISCHE ANDARIANE

Im Wirtshaus können die Helden, etwa auf der Suche nach Miriana, die nach der Szene im Efferd-Schrein spurlos verschwunden ist, die Magd Andariane treffen. Andariane ist ein junges Mädchen mit dunklem Haar und braunen Augen; sie ist groß, schlank und trägt einfache, aber ordentliche Kleidung. Gegen die Schönheit Mirianas wirkt sie, obwohl hübsch, etwas blass, und falls sie auf die Tochter ihrer Brotgeber angesprochen wird, runzelt sie unwillig die Stirn.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Wisst ihr, ich mag Miriana. Aber ich finde, dass sie nicht gut mit Jasper umgeht. In letzter Zeit ist sie so abweisend und gleichgültig ihm gegenüber, dass es einem beim Zusehen wehtut. Dabei sollte sie dankbar sein, einen so gutaussehenden, freundlichen und ehrlichen Versprochenen zu haben – zumal er ja auch einmal Deichwart sein wird. Früher waren sie ein schönes Paar, und ich habe ihnen ihr Glück gegönnt. Aber so, wie Miriana sich jetzt benimmt, hat sie den Traviabund mit Jasper kaum noch verdient! Vielleicht muss man sie ohnehin bald zu den Noioniten bringen."

Ihre Augen leuchten, während sie spricht, und auf ihren Wangen zeigt sich ein zarter rötlicher Schimmer. Schnell nimmt sie ein paar Becher und poliert sie, als gäbe es dafür einen Preis zu gewinnen. Ihr merkt, dass sie das Thema wechseln will.

Was wirklich mit Miriana los ist, ahnt Andariane nicht. Sie weiß von allerlei seltsamen Vorfällen zu berichten, die sich im Laufe des letzten Jahres im Zusammenhang mit Miriana ereignet haben. Lassen Sie sie eines der oben aufgeführten Beispiele erzählen. Ansonsten freut Andariane sich auf das Fischerfest. Wie alle anderen mag sie Mirianas Algenkreationen – auch wenn sie *vielleicht* findet, dass deswegen *etwas* zu viel Aufhebens gemacht wird. Sie lebt mit ihrer alten Mutter Leifa in einer Kate neben dem Wirtshaus. Ihr Vater ist früh gestorben und Andariane muss sich und die Mutter, die wegen ihrer Gichthände keine Netze mehr flicken kann, mit ihrer Arbeit in der *Lachenden Salzarele* durchbringen.

BEI WEITEREN DOORBEWONNERN

Im Ort kommen die Helden auch mit anderen Salzasielern, die Sie je nach Bedarf mit Namen (**Basis 234** oder **Westwind 147**) und Berufen (Salzarelenfischer, Algenfischer, Netzknüpfer, Meersalzsammler, Marschbauer) versehen können, ins Gespräch. Beschreiben Sie während dieser Szenen auch kurze Dialoge unter den Dorfbewohnern und die Tätigkeiten, denen sie gerade nachgehen. So werden beispielsweise Fische ausgenommen und gepökelt, Boote überholt, Algen zum Trocknen aufgehängt, Netze geflickt, die Festgewänder fürs Fischerfest umgenäht oder Schafe auf eine Wiese getrieben. Die Helden hören hierbei Gerüchte, die wahr (+), zum Teil wahr (+/–) oder falsch (–) sind und erfahren ...

☛ Schauerhaftes über die *Große Tränke*: Das war die schlimmste Katastrophe, die man sich vorstellen kann (+/–). Hütten, Deiche, Land, Leut, Vieh und Leuchtturm, alles nahm die Flut mit sich (+). Die *Große Tränke* war die Strafe des Herrn der Gezeiten für die Strandräuberei (–).

☛ dass im Efferd-Schrein ein Buch aufbewahrt wird, in dem der Geweihte von Salzerhaven alle wichtigen Ereignisse niederschreibt (+).

☛ auf Nachfrage Mutmaßungen über die Passagiere der versunkenen *Stern von Salza*, die vor *Efferds Zacken* sank (+): Demnach reisten auf dem Schiff mindestens zwei Königssöhne, eine entführte Prinzessin, Heerscharen der Niederhöhlen, Meuterer, Geister oder auch Untote (–).

☛ dass es, als der alte Leuchtturm noch stand, in der Gegend viele Strandräuber gab (+), auch aus Salzasiel (+/–), und die Krooges waren die schlimmsten von ihnen (–).

☛ vom Einhornmärchen (+/–) und dem geglaubten Schutz des Einhorns vor den Fluten (+/–).

☛ dass im Binnenland in einem Wald der alte Köhler Mirolas Jander lebt, dessen Vorfahren aus dem Ort stammen (+); diese wollten *net mehr diecken* (deichen) und *so mutte sie wiecken* (weichen) (–).

☛ vom Tod der Netzflickerin Efferiane in der nach ihr benannten Flut (+).

☛ Verwunderliches über das hohe Alter von Mirianas Mutter, der man ihre Schwangerschaft gar nicht angesehen hat – die plötzliche Geburt des Kindes war für alle eine Überraschung, zumal Jelsbeth nicht einmal die Hebamme zur Hilfe rief (+).

☛ weitere Geschichten über Mirianas seltsames Verhalten. Bewundernde Kommentare über die Schönheit des Mädchens und Bedauern über seine offenkundige Erkrankung (+/–).

☛ Gerüchte über Geister im *Verfluchten Watt*: Wenn in der Dämmerung Nebelschwaden über dem Watt hängen, ist bei der alten Turmruine ein bewegtes Licht zu sehen (+). Der alte Wärter tut dort noch immer gewissenhaft seinen Dienst (+/–). Dort gehen die Seelen von ertrunkenen Strandräubern um (–).

Für die Dramaturgie des Abenteuers ist es wichtig, dass die Helden nicht zu früh, aber doch rechtzeitig genug hinter die eigentlichen Absichten von Salamandus kommen. Weiterhin kommt es darauf an, das Finale an Mirianas Geburtstag, der gleichzeitig der Tag des Fischerfestes ist, stattfinden zu lassen – denn dieser ist ja die letzte Chance für die junge Frau, sich ihrer wahren Herkunft zu erinnern und mit Amreddhin vereint zu werden.

Hierzu einige Hilfen:

☛ Nach den vorliegenden Beschreibungen können die Helden einige Informationen an verschiedenen Orten in Erfahrung bringen. Weichen Sie jedoch nötigenfalls davon ruhig ab und passen Sie die Verfügbarkeit der Informationen den Nachforschungen der Helden an. Wenn es plausible Gründe dafür gibt, warum eine bestimmte Meisterfigur eine bestimmte Information haben sollte (obwohl er laut Abenteuertext nicht darüber verfügt), können Sie dieses Wissen der Person in den meisten Fällen zugestehen (sie hat es dann von der Meisterfigur erfahren, die es eigentlich wissen sollte). Oder die Meisterfigur schickt die Helden zu dem eigentlichen Wissenden weiter. Salzasiel ist kein großer Ort, hier kennt jeder jeden.

☛ Weitere Gedankenbotschaften des Einhorns sind eine gute Möglichkeit, um den Helden in Salzasiel Hinweise zukommen zu lassen, die ihnen bisher entgangen sind.

☛ Wenn die Helden zu früh die Pläne des Zauberers zu durchkreuzen drohen, kann er einen seiner Schergen zum etwa 3 Meilen entfernten Leuchtturm am Huk von Salza geschickt haben, der den Wärter überwältigt und das Leuchtfeuer gelöscht hat. Die Helden werden dann von besorgten Fischern gebeten, dort nach dem Rechten zu sehen. Man fürchtet, dass Strandräuber am Werke sind, die ein Handelsschiff in die Untiefen locken wollen. Die Helden müssen ggf. rasch das Feuer neu entfachen, da am Horizont die Segel eines Schiffs zu sehen sind und den Wärter aus einer abgeschlossenen Kammer befreien. Dies und die Suche am Strand nach Räufern sollten sie eine gewisse Zeit beschäftigen.

☛ Sollten die Helden der Leuchtturmuine vor dem Finale einen Besuch abstatten, gibt es dort tagsüber nichts zu entdecken, denn der Geist des Leuchtturmwärters taucht erst mit der Dämmerung auf. Machen die Helden sich im Dunkeln auf den Weg, treffen sie schon am Strand auf das Irrlicht. Es versucht gerade, einen jungen Mann ins Meer zu locken – in der aberwitzigen Hoffnung, Efferd könnte ihm vergeben, wenn es ihm Seelen zuführt. Nachdem die Helden den Wanderer gerettet haben (*Schwimmen*-Proben), erzählt er ihnen, dass er auf dem Weg nach Salzerhaven sei, um sich für Kampf gegen den Erbfeind Andergast anwerben zu lassen. Das Irrlicht hingegen wird sich im Folgenden vor den Helden verbergen, insbesondere, wenn diese einen der Molers bei sich haben.

☛ Passen Sie die Beschreibungen nötigenfalls an, wenn die Helden etwas Unvorhergesehenes tun. Die Verteilung von möglichen Heldenaktionen auf die einzelnen Tage ist nicht verbindlich und sollte Ihnen nur als grobe Orientierung dienen. Wichtig ist jedoch, dass es Salamandus gelingt, vor den Helden beim Köhler und beim Irrlicht zu sein, den Deichbruch herbeizuführen, allein mit Jasper zu sprechen und Miriana entführen zu lassen.

☞ dass am 30. Efferd das Fischerfest stattfindet, der größte Feiertag im Dorf, bei dem die Fischer mit ihren Boten zu *Efferds Zacken* hinausfahren und dort dem Gott des Meeres Opfergaben darbringen. Dem Deichwart Eiken Moler obliegt es, hierfür geeignete und vom Geweihten freigegebene Gaben aus dem Schrein zu holen und ins Meer zu werfen (+).

☞ Warnungen vor Nixen: Dreht mit Eurem Kahn bloß ab, wenn ihr auf ne schmucke Meermaid trifft, denn ihr Gesang verzaubert und ihr Blick versteinert (+/-).

☞ allerhand Spekulationen über die Ursache der steigenden Fluten. Die Leute nennen: Efferds Zorn; den unstillbaren Hunger der Herzogin der Nachtschwarzen Tiefen; eine unmittelbar bevorstehende Invasion grausamer Krötenmenschen, die unter Wasser leben und die ganze Welt erobern wollen (und dabei natürlich mit Nostria, dem bedeutendsten Königreich Aventuriens, beginnen) – oder das verderbte Wirken der hinterhältigen Andergaster, die Schmutz und Unrat in die Flüsse leiten und so die Nixen und den Flussvater erzürnen (allesamt -).

4. TAG: WEITERE NACHFORSCHUNGEN

In der Morgendämmerung brechen Salamandus und Sarjassa unter dem Vorwand, die Deiche begehen zu wollen, zum Köhler auf, bei dem sie ihre ganz eigenen Methoden zur Informationsgewinnung anwenden. Auch hoffen sie, dass die Trunkenheit den armen Mann eine ganze Weile davon abhalten wird, mit den Helden zu sprechen. Der Waldläufer hält sich im Ort verborgen und beobachtet die Helden.

Salamandus hat nun einiges herausgefunden und seine Schlüsse gezogen. Einzig über den Zusammenhang mit dem Turm im Watt hat er noch keine Klarheit. Er ist aber sicher, dass des Rätsels Lösung dort zu finden ist. Am Turm trifft Salamandus das Irrlicht, erfährt im Gespräch mit Torans Geist von der Nixe Miryanna und frohlockt: ein Einhorn und eine Nixe, ineinander verliebt und seit 18 Jahren getrennt. Man kann sich kaum einen besseren Köder wünschen. Er und das Irrlicht schließen einen Pakt, bei dem beide bekommen sollen, was sie begehren: Salamandus das Alicorn und das Irrlicht die Nixe.

Danach ziehen sich der Zauberer und die Seinen in eine Hütte in den Marschen zurück, um nicht im Dorf mit den Helden, die inzwischen hinter seine Machenschaften gekommen sein dürften, aneinander zu geraten – denn Salamandus ist niemand, der den offenen Kampf sucht.

GEZEITENKALENDER FÜR SALZASIEL

(NW = Niedrigwasser, HW = Hochwasser; kein Bewohner Salzasiels hat eine minutengenaue Uhr, aber trotzdem haben wir die Zeiten genau angegeben. Gezeiten sind, nebenbei bemerkt, nicht nur vom Stand von Sonne und Mond, sondern auch von Wassertiefen und Strömungsverhältnissen abhängig, so dass die Zahlen hier sehr unregelmäßig erscheinen.)

26. Efferd NW 05.38, HW 11.23, NW 19.34, HW 23.49

27. Efferd NW 05.50; HW 11.39; NW 19.49; HW 0.02

28. Efferd NW 06.03; HW 11.51; NW 18.02; HW 0.17

29. Efferd NW 06.20; HW 12.03; NW 18.16; HW 0.30

30. Efferd NW 06.33; HW 12.19; NW 18.32; HW 0.46

EFFERDS ZACKEN

Für ein kleines Entgelt fahren die Fischer die Helden mit dem Boot oder leihen es ihnen (*Boote fahren* oder *Seefahrt* +5). Wenn Jasper hört, dass um Miriana geht, bietet er von sich aus an, mit seinem Kahn auszuhelfen. Das nach Efferds Dreizack benannte Riff mit den drei schräg aus dem Wasser ragenden Felsen liegt etwa eine Meile südlich von Salzasiel. An dieser Stelle soll vor 200 Jahren die *Stern von Salza* gesunken sein und dort wird seitdem alljährlich Efferd mit Opfergaben bedacht. Bei Flut ist das Meer an jener Stelle tief. Bei Ebbe jedoch liegt der Meeresboden nur sechs bis acht Schritt unter Wasser, so dass Helden, die einen Tauchgang unternehmen wollen, dafür das Niedrigwasser (siehe Gezeitenkalender) wählen sollten.

IN EFFERDS REICH

Wenn die Helden nicht über Zaubersprüche zur Unterwasseratmung verfügen (WASSERATEM oder eine Verwandlung in ein Kiementier mittels ADLERSCHWINGE WOLFSGESTALT), keinen Efferd-Geweihten (mit den Liturgien TIERGESTALT und GRUSS DES VERSUNKENEN) in ihren Reihen haben und ohne Hilfsmittel wie Kajubo sind, müssen sie wiederholt aufzutauchen und Luft holen. Beim Tauchen (siehe **Basis 190**) gilt, dass eine Strecke von TaW *Schwimmen* x AU/10 in Schritt zurückgelegt werden kann, bevor wieder geatmet werden muss. Die Zeit, die ein Held unter Wasser bleiben kann, entspricht seinem doppelten Ausdauerwert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Tauchend bewegt ihr euch durch das kalte, rasch dunkler werdende Wasser. Der sandige Grund kommt in Sicht – und am Fuße der Felsen das vermodernde Wrack einer Kogge, von der nur noch der mit Muscheln verkrustete Rumpf erhalten ist. Riff und Wrack sind umgeben von kleinen Felsen und Wasserpflanzen, zwischen denen sich merkwürdige Gegenstände verfangen haben. Es sind grob menschenförmige Bündel aus Reisig und Stoff, an denen Schmuckstücke, Münzen und Tand befestigt sind. Einige Bündel müssen schon sehr lange hier unten liegen, denn die organischen Materialien haben sich fast aufgelöst, und die Metallstücke sind von kleinen Meeresbewohnern besiedelt. Ihr erkennt die Opfergaben lange zurückliegender Fischerfeste.

Um das Wrack herum wird die Strömung stärker und die Helden müssen aufpassen, dass sie nicht gegen die zackigen Felsen gedrückt werden (*Schwimmen*-Probe +2, bei Misslingen 2

TP). Im Inneren des verrottenden Rumpfs ist schließlich ein grünliches Schimmern zu sehen. Es geht von einem großen Gwen Petryl-Stein aus, der auf eine Muschelkette gefädelt ist – und über der Kette liegt ein dicker, mit Saugnäpfen bestückter Krakenarm.

Der Tentakel gehört zu einem Dreizehnarm – einem Kraken mit entsprechend vielen, zwei Schritt langen Armen und einem etwa drei Spann langen Rumpf –, der die Kette in Besitz genommen hat. Für einen einzelnen Taucher ist dieses Tier eine tödliche Gefahr, und auch eine Gruppe dürfte Mühe haben, es zu besiegen, so dass neben Kampfkraft hier vor allem Findigkeit gefragt ist. Die Helden können versuchen, sich die Kette mit einer langen Stange (einem Ruder) zu angeln, den Kraken mit (Fisch-)Futter abzulenken oder ein Fischernetz über ihn zu werfen und ihn wegzuziehen.

Dreizehnarm

Würgen:

INI 10+1W6 **AT** 8* **PA** 2 **TP(A)** 1W6+4TP** **DK** HNS***
LeP 23 (1 LeP/Arm, 10 LeP Rumpf) **AuP** 80 **RS** 0
WS 8 **GS** 11 **MR** 13 **GW** 4

Beute: je 1 Ration Fleisch pro Fangarm (zäh), 2 Rationen Rumpffleisch (ungenießbar)

Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser, siehe **WdS 86** und **Efferd 139ff.**), Würgen (3), gezielter Angriff

*) Angriffe mit den 13 Fangarmen auf bis zu 3 Gegner

**) Mit einem gezielten Angriff gelingt es dem Kraken, einen Tentakel um den Hals des Opfers zu schlingen; dieser Würgeangriff verursacht pro KR 1W6 zusätzliche TP (A)

***) Ein Würge-Angriff kann unabhängig von der Distanzklasse ausgeführt werden. Bei Gelingen zieht sich der Dreizehnarm an sein Opfer heran.

DIE HALSKETTE

Auf ein Band aus zusammengedrehten Silberhaaren sind schimmernde Muscheln und der große Stein aufgefädelt. Es ist ein schönes Schmuckstück, das Geschichten aus der Tiefe zu erzählen scheint. Die Kette ist jedoch nicht magisch.

Sie sollten es so einrichten, dass Miriana an der Theke steht, wenn die Helden mit ihrem Fund in die Wirtschaft kommen. Die Reaktion der jungen Frau ist bemerkenswert: Sie atmet scharf ein und greift, plötzlich totenblass, nach dem Stein. Es liegt an den Helden, ob sie ihn ihr in die zitternde Hand geben wollen. Wenn ja, betrachtet Miriana versonnen das Kleinod. "Mutter", wendet sie sich an die eintretende Jelsbeth, "hast du mir jemals so einen Stein geschenkt?"

Jelsbeth schüttelt ablehnend – und heftiger, als dem Anlass entsprechend – den Kopf. "Gib ihn schnell zurück", sagt sie, "der gehört dir nicht, der gehört Efferd."

Lassen die Helden ihr das Schmuckstück, legt sie es sich um den Hals und greift immer wieder gedankenverloren danach. Später hört man sie leise vor sich hin summen.

MIRIANAS KUMMER

Um die Spannung zu steigern, sollte Miriana zunächst unabhkömmlich oder unauffindbar sein. Erst nach Gesprächen mit allen anderen Dorfbewohnern kommt es zu einer Unterhaltung mit ihr selbst. Die Helden finden sie völlig in sich selbst versunken vor. Erst, wenn sie sich bemerkbar machen, schreckt Miriana auf und entschuldigt sich für ihre Unaufmerksamkeit.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aus der Nähe wird euch bewusst, wie *schön* Miriana wirklich ist: Sie hat weiße, ebenmäßige Haut, hohe Wangenknochen und meerblaue, seltsam changierende Augen; Augen, in denen Fische schwimmen, Seepflanzen sich wiegen und Seesterne treiben könnten. Ihr Haar ist weißblond, fein und lang; in einem verirrten Lichtstrahl scheint es grünlich zu schimmern. Dabei wirkt Miriana in keiner Weise überheblich oder sich ihres Aussehens und ihrer Faszinationskraft bewusst. Stattdessen scheint sie verwirrt zu sein. Ihre schmalen, weißen Hände sind in unruhiger Bewegung, sie streicht ihr Haar zurück, nestelt an ihrem Kleid herum. Während des Sprechens legt sie wiederholt den Kopf schief, verstummt – und scheint auf etwas zu lauschen.

Auf ihren Zustand angesprochen, ist Miriana aufrichtig ahnungslos, bekümmert und verängstigt. Sie weiß nicht, was seit Monaten mit ihr los ist: Aber es wird schlimmer. Mit bebender Stimme berichtet sie den Charakteren von einem Traum, den sie immer wieder hat, und der sich jedes Mal wirklicher anfühlt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Schillerndes Grün und Blau und Gold umgibt mich, und mir ist warm, obwohl das Wasser kalt ist; oh, es ist wundervoll zu schwimmen und zu tauchen, ich bin schnell wie ein Pfeil und schimmere wie Sonnenlicht, wenn es durch Teppiche von Seetang scheint. Sehnsucht treibt mich zur Küste, und immer reißt die Ebbe mich wieder fort ins Tiefe. Aber jetzt ist Flut, ich sause auf die Küste zu und mein Herz schlägt so schnell von froher Erwartung, dass ich es kaum aushalten kann. Es ist Nacht. Der dunkle Strand kommt in Sicht und an der Wasserlinie sehe ich ein herrliches weißes Funkeln. Es zieht mich magisch hin zu dieser reinen, weißen Helligkeit. Aber dann setzt die Ebbe ein und reißt mich wieder ins Tiefe hinaus, es bricht mir das Herz und ich erwache weinend."

Erstmals hatte Miriana diesen Traum als kleines Mädchen. Damals war er verschwommen und sie verwundert, aber nicht beunruhigt. Seit ihrem 17. Geburtstag jedoch spielen ihre inneren Bilder verrückt – Tag und Nacht. Sie bedauert selbst, dass sie sich auf nichts mehr konzentrieren kann und den Eltern ein Ärgernis geworden ist.

Aber so sehr sie sich bemüht: Sie vermag es nicht zu ändern. Eine schreckliche Sehnsucht hat sie ergriffen – so, wie in ihrem Traum, nur dass diese Sehnsucht tags nicht weicht. Sie weiß nicht, worauf ihr Verlangen sich richtet; aber es treibt sie dazu, am Strand entlang zu wandern, auf dem Deich zu stehen und aufs Meer zu starren.

Miriana weiß, wie sehr Jasper unter ihrem Verhalten leidet. Aber so ehrlich sie ihm zugetan war und so sehr sie den Bund mit ihm eingehen wollte: Er wird ihr täglich fremder. Selbst wenn ihr Kopf klar ist, weiß sie kaum noch, was sie ihm sagen soll. Gerne würde sie es ihm erklären, aber sie weiß nicht wie, und so schweigt sie. Dabei mag sie ihn noch immer. Aber et-

was verändert sich. Sie hofft, dass nach ihrer Vermählung ihre Gefühle für Jasper in alter Stärke zurückkehren werden. Überhaupt: Am Ende ist sie nur nervös und hat heimlich Angst vor der Zeremonie. „Ja“, bekräftigt sie: „Alles wird wieder gut werden, wenn ich Jasper Frau bin.“

Sprechen die Charaktere sie auf ihr rätselhaftes Meerwissen an, zuckt sie hilflos mit den Schultern: Eingebungen seien es, die sie nicht steuern könne. Aber wenn das Wissen sie überkomme, sei sie stets überzeugt davon, die Wahrheit zu sprechen. Was das Einhornmärchen betrifft, gibt sie zu, davon schon immer fasziniert gewesen zu sein. Als sie ein Kind war, musste ihre Mutter ihr immer davon erzählen, und sie fragte auch alle anderen Erwachsenen danach.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Manchmal glaube ich“, sagt Miriana, „dass es da noch mehr zu wissen gibt über dieses Märchen, eine Wahrheit, die verborgen ist. Aber niemand konnte sie mir sagen, und irgendwann habe ich es aufgegeben. So gehe ich nur noch manchmal in den Efferd-Schrein und schaue mir die Bilder an.“

Auf das *Verfluchte Watt* angesprochen, zeigt Miriana sich abwehrend: Ihre Gestalt verkrampft sich, ihre Hände zittern und ihre Augen schillern dunkelgrün. Von klein auf fürchtet sie sich vor dem Watt und seinen Geistergeschichten.

Eine Untersuchung von Miriana mit einer Probe +3 auf *Heilkunde Seele* ergibt, dass die junge Frau keineswegs ein Fall für die Noioniten ist. Ihre Träume und ihr Bedürfnis scheinen vielmehr aus ihr selbst zu kommen. Sie hat nur noch nicht gefunden, wonach sie sucht.

WANDERUNG ZUM KÖHLER

Um mehr über die Leuchtturmuine im Watt zu erfahren, müssen die Helden eine Wanderung unternehmen. Von Salzasiel führt ein Trampelpfad landeinwärts zurück zur Küstenstraße. Dort lebt, etwa 10 Meilen von der Küste entfernt, in einem Wald der alte Köhler Mirolas: der letzte Nachfahre des Leuchtturmwärters Toran.

Mirolas ist ein Ururur(-ururur-)Enkel von Torans Bruder Ragan. Bereits vor Generationen zogen die Angehörigen des Unglückseligen sich aus Scham über das von Toran verursachte Schiffsunglück und aus Angst vor seiner Wiederkehr als Geist von der Küste zurück. Sie glaubten (und glauben), bei Efferd in Ungnade gefallen und in Wassernähe seinem Zorn ausgesetzt zu sein. Diese Furcht geht beim Köhler Mirolas so weit, dass der alte Mann sogar um größere Flüsse einen Bogen macht.

AM MEILER

Die Hütte des Köhlers in einem Birkenwald ist leicht zu finden. Mirolas lebt dort allein und verlässt nur selten den Forst. Schon auf dem Pfad weisen Geruch und die Qualmwolken eines Holzfeuers den Weg zu einer Lichtung, an deren Rand eine kleine Kate steht. Im Zentrum der freien Fläche ist der große Kohlenmeiler aufgeschüttet, von dem beständig beißender Rauch ausgeht. Es riecht nach verbranntem Holz und feine Aschepartikel in der Luft reizen zum Husten. Weit und breit ist keine Menschenseele zu sehen; verlassen qualmt der Meiler vor sich hin.

Helden, die sich mit dem *Köhler*-Handwerk auskennen, ahnen, dass dies kaum Sinn der Sache sein kann. Entsprechend Gebildeten fällt auch auf, dass das Feuer im Inneren des Hügels, obwohl es noch kräftig raucht, nur noch zu schwelen scheint: Da müsste sich dringend jemand um die Luftzufuhr kümmern, sonst wird es bald erlöschen.

IN DER HÜTTE

Die Suche nach dem Köhler ergibt im Umfeld der niedrigen, fensterlosen Hütte zunächst nichts Auffälliges. Die roh gezimmerte Holztür steht einen Spalt breit offen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nacheinander bückt ihr euch durch die niedrige Tür und tretet in einen winzigen, finsternen Raum, in dem rauchige Luft steht. Und da ist noch ein anderer Geruch, den ihr nicht gleich einordnen könnt. Eure gereizten Augen brauchen eine Weile, um sich an die Dunkelheit zu gewöhnen. Langsam schälen sich die Umrisse eines Tisches, eines dreibeinigen Schemels und einer zerwühlten Lagerstatt aus dem verqualmten Schwarz. Auf den Lumpen des Bettes wird eine zusammengerollte Gestalt sichtbar. In diesem Moment hört ihr ein Knurren.

Aus einer dunklen Ecke löst sich der mächtige Körper eines großen Wolfs; das drahtige braune Fell des Tieres macht es im Zwielicht fast unsichtbar. In dem reglosen Köhler hätte der hungrige Griswolf, der von seinem Rudel verstoßen wurde, fast ein hilfloses Opfer gefunden. Nun jedoch kommt er knurrend auf die gefährlichen neuen Gegner zu – die Helden. Es kommt zum Kampf.

Wegen Enge und Dunkelheit in der Hütte gibt es Abzüge von –4 (wenn es gelingt, Licht zu machen oder die Helden über *Dämmerungssicht* verfügen nur –2) auf AT und PA. Zudem können in einer KR maximal zwei Helden gleichzeitig attackieren.

Wolf

Biss: INI 9+IW6 AT 10 PA 7 TP IW6+3 DK H
LeP 23 **AuP** 100 **RS** 2 **WS** 6 **GS** 12 **MR** 1 **GW** 5
Beute: 15 Rationen Fleisch (zäh), Fell (teuer)
Besondere Kampfgelge: Gezielter Biss, Verbeißen, Niederwerfen (4)

Sobald die LeP des Wolfes unter 9 Punkte gefallen ist, versucht er zu entkommen, wenn ihm ein Fluchtweg zur Tür hinaus offen steht. Nach dem Kampf können die Helden sich endlich um Mirolas kümmern. Wenn sie den Liegenden, der noch atmet, umdrehen, sehen sie, dass er eine leere Flasche umklammert hält. Sie hat kein Etikett, doch der Geruch kann leicht als stark alkoholisch erkannt werden (*Sinnenschärfe (Riechen)* + 2), wobei kundige Helden (Thorwaler, Schnapsbrenner, Winzer, Wirte, Zecher) den vormaligen Inhalt als Premier Feuer identifizieren können. Helden, die die Hütte nach Spuren weiterer Teilnehmer des Trinkgelages absuchen, finden nichts: Keine anderen Flaschen, keine benutzen Gläser oder Becher, auch keine weiteren Alkoholvorräte.

Alle herkömmlichen Versuche, den Mann wieder zu Bewusstsein zu bringen, scheitern: Kaltes Wasser, Tee aus der Feldflasche, Rietsalz ... Mirolas ist zwar wach (soweit man das so

sagen kann), nimmt seine Umgebung aber kaum wahr. Schon sinkt der Köhler auf sein Lager zurück und dämmert wieder ein. Wer nicht warten will, bis der Betrunkene seinen Rausch ausgeschlafen hat, muss nach einer anderen Lösung suchen:

☞ Einem Heilkundigen fällt ein (*Heilkunde Gift*-Probe +4), dass die Blätter von *Belmart* (ZBA 230) die Wirkung der Alkoholvergiftung stoppen können. Mit dem Meta-Talent *Kräutersuchen*, das auf MU/IN/FF abgelegt wird und sich aus (TaW *Sinnesschäfte* + TaW *Wildnisleben* + TaW *Pflanzenkunde*)/3 ergibt (WdS 190) können diese im Wald gefunden werden (Probe +10, bei zweistündiger Suche zusätzlich um den halben TaW *Kräutersuchen* erleichtert).

☞ Ein Zauberkundiger kann mit einem Spruch (KLARUM PURUM) versuchen, das Gift (Stufe 4) im Körper des Berauschten zu neutralisieren.

☞ Ein Peraine-Geweihter kann mit der Liturgie KLEINER GIFTBANN die Nachwirkungen der Trunkenheit stoppen.

☞ Rabiater Helden könnten auch auf den Gedanken kommen, den Köhler in den nächsten Bach zu werfen. Um diesen zu finden, sind Proben auf *Wildnisleben* und *Orientierung* erforderlich. Dank der enormen Angst des Mannes vor Wasser wäre eine solche Aktion phänomenal erfolgreich: Wenn Mirolas in einem Gewässer landet, vertreibt die schiere Panik seine Trunkenheit. Er schreit, schlägt um sich und versucht, in den Wald zu fliehen. Um ihn daran zu hindern sind *Körperkraft* oder *Gewandtheit* erforderlich. Wenn der Köhler entkommt, ist eine Verfolgungsjagd angesagt, die durch dorniges Unterholz, feuchte Senken und über morastige Bachläufe führt – nasse Füße einmal mehr inklusive.

Wenn alle Strapazen überstanden sind und der Köhler auf die eine oder andere Weise ausgenüchtert ist, erzählt er auf entsprechende Nachfrage hin:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Salzasiel ... eh? Was kommt ihr mir schon wieder mit Salzasiel?”

Er wirkt misstrauisch, ja abwehrend. “Lasst mich mit dem Meer zu Frieden. Auf meine alten Tage, wo ich es fast geschafft habe, dem Fluch zu entkommen. Nach mir gibt es keine mehr aus der Familie Jander, dann ist es endlich wieder gut und die Sache hat ein Ende. Was meint ihr, warum ich keine Kinder habe, häh?”

Wenn die Helden den verängstigten Mann dazu bringen, das zu erläutern, erfahren sie, dass der alte Köhler sich von Efferd verflucht fühlt. Er erwähnt die Namen Toran und Rajan und deutet ein großes Unglück an, für das Toran verantwortlich war. Der Köhler spricht hastig und unzusammenhängend, und seine Worte machen die Verwirrung eigentlich nur noch größer. Deutlich wird besonders seine Angst vor allem, was mit Wasser zu tun hat – und Helden, die ihn vorher in den Fluss geworfen haben, begreifen jetzt, welchen Schrecken sie dem armen Mann zugefügt haben.

Wenn sie es indes schaffen, dass Vertrauen des Alten zu gewinnen, holt Mirolas aus einer Truhe, die er unter seinem Bett hervorzieht, ein fleckiges, in Auflösung begriffenes Büchlein hervor. “Tagebuch” steht in verblassten, kaum noch lesbaren Buchstaben auf dem fadenscheinigen Buchdeckel. “Lest doch selbst”, brummelt Mirolas.

DAS TAGEBUCH DES RAJAN JANDER

Das Papier ist feucht und schmierig, manche Seiten untrennbar zusammengeklebt. Doch beim vorsichtigen Durchblättern des Dokumentes lesen die Helden auf der letzten Seite:

So gebe ich, Rajan Jander, der ich bald zum Ewigen gehen werde, für meine Nachkommen wieder, was mit meinem Bruder und Eurem Onkel Toran wahrhaftig geschehen war. Zu lange habe ich darüber geschwiegen. Nun hoffe ich, dass es einst gelingen wird, den Fluch zu bannen, der auf unserer Familie lastet.

Kurz nach Versinken der Stern von Salza traf ich meinen Bruder. Dabei vertraute er mir an, dass er das Leuchtfeuer nicht entzündet hatte, weil er zum Strande gelaufen sei um eine Nixe zu sehen, in die er verliebt war. Später, als er sein Versäumnis bemerkte, sei er umgekehrt und habe das Feuer noch angezündet, doch die Stern von Salza war bereits an Efferds Zacken zerschellt.

Ich flehte Toran an, seine Seele zu entlasten und seinem Dienstherrn, dem Deichwart Moler, seine Verfehlung zu gestehen. Denn auch wenn ich ein Laiendiener des Meeresgottes bin, so obliegt es nicht an mir, Vergebung hierfür zu erteilen. Dies vermag nur derjenige, der Toran seine Aufgabe als Leuchtturmwärter übertrug. Denn so ist es seit jeher Sitte und Gesetz. Aber mein Bruder schrie panisch auf und rannte zum Leuchtturm, ohne sich noch einmal umzusehen. Ich sah ihn nie wieder – lebend.

Ein Jahr später brach die Große Tränke, die nur eine Strafe meines Gottes gewesen sein kann, über uns herein und verschlang auch den Leuchtturm, in dem sich Toran verschanzt hatte. Sein Leichnam wurde nie gefunden. Wenige Tage später berichteten mir Fischer, dass sie nachts in der Ruine ein Leuchten gesehen hätten. Hoffnungsvoll begab ich mich bei Ebbe dorthin. Doch der Schrecken, den ich beim Schein des Madamal im Watt erfuhr, lässt noch heute meine grauen Haare zu Berge stehen. Zwischen den zerborstenen Steinen des Fundamentes sah ich im wabernden Nebel ein Licht. Es hatte die schemenhaften Umrisse eines Menschen und tanzte auf und ab, als ich mich näherte. Und als es kichernd mit mir vertrauter Stimme meinen Namen nannte, erkannte ich den Geist meines Bruders. Ich weiß nicht mehr, wie lange ich erstarrt seinen wirren Einflüsterungen lauschte. Beinahe wäre ich in der steigenden Flut umgekommen.

Seitdem fürchte ich das Meer und den Zorn des Unergründlichen. Mir und den Meinen blieb nur, die Küste zu verlassen und uns fortan vom Wasser fernzuhalten, damit niemand unserer wegen schlimmes Schicksal erleide. Erst wenn Torans Geist, der auf widernatürliche Art im Turm umgeht, Vergebung findet, werden auch wir erlöst werden und können zurückkehren.

Zauberkundige, die den GEISTERRUF oder GEISTERBANN beherrschen, oder Helden, denen eine *Magiekunde*-Probe +5 gelingt, erinnern sich daran, dass Irrlichter eine Aufgabe beenden müssen, bevor sie ihren Seelenfrieden in Borons Hallen finden können. In Torans Fall geht es darum, dass ihm von einem Nachkommen seines ehemaligen Dienstherrn – einem Moler – sein Fehlen vergeben werden muss.

Wie es zu seiner schweren Trunktheit kam, weiß der Köhler kaum noch. Er erinnert sich vage an einen forschen Gelehrten und eine raue Maid (Salamandus und Sarjassa), die ihn am Morgen aufsuchten und mit unangenehmen Fragen über die Vergangenheit seiner Familie belästigten. Wird Mirolas Gedächtnis mit geeigneter Magie (z.B. REVERSALIS ERINNERUNG VERLASSE DICH) oder Liturgie (z.B. KLEINE LITURGIE DES HEILIGEN NEMEKATH) wiederhergestellt, kann er berichten, dass die beiden seine Zunge mit Premier Feuer gelockert und ihm schließlich mit Gewalt die gesamte Flasche eingeflößt haben. Mirolas hat ihnen von seinem festen Glauben daran erzählt, dass Toran noch heute als Geist in der Leuchtturmuine wandelt und nach einer Nixe verrückt ist. Auf die Idee, das Buch von Rajan hervorzukramen, ist er im unfreiwilligen Suff nicht gekommen.

DER VERLOGENE BASILIO

Wenn die Helden Basilio endlich erwischen (er kommt erst im Laufe des vierten Tages vom Fischfang zurück), bleibt er zunächst unverfressen bei der Behauptung, Karmos Tod sei ein Unfall gewesen. Blumig beschreibt er seinen angeblichen Versuch, den Kameraden zu retten: Seine nasse und darum glitschige Hand habe den Freund nicht halten konnte, der daraufhin in der Tiefe verschwand. Stundenlang habe er ge-

sucht und gehofft, Karmo würde wieder auftauchen, ehe er schließlich aufgegeben und unglücklich die Heimfahrt antreten habe. Basilio mimt den Tieftraurigen und verschweigt, dass er, anstatt zu warten, seinen Kahn nach Salzerhaven gelenkt und beim Zauberer Salamandus vorgesprochen hat.

Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +5 entdecken die Helden ein Stück Holz, das wie ein Splitter in seiner Arbeitsjacke steckt (bei gezielter Suche danach +0). Sprechen sie ihn darauf an und betrachten es genauer, entpuppt es sich als das hölzerne Horn einer Einhornfigur – das genau zu Karmos Anhänger passt. Basilio behauptet, das Horn müsse bei seinem Versuch, Karmo aus dem Wasser zu ziehen, im Wollgewebe steckengeblieben sein. Ihre *Menschenkenntnis* verrät den Helden, dass er nicht die ganze Wahrheit sagt (5 TaP*) bzw. lügt (8 TaP*).

Auf das angeblich schützende Einhorn angesprochen, äußert Basilio sich abfällig: Diese Mähre könne wenig wunderträchtig sein, schließlich steigen die Fluten kontinuierlich. Ein Ammenmärchen, weiter nichts. Magischen Wegen zur Wahrheitsfindung hat Basilio lediglich eine MR von 2 entgegenzusetzen, wobei bei einem BANNBALADIN 10+ ZfP* vonnöten sind, damit der verlogene Fischer die Wahrheit erzählt. Mit einem RESPONDAMI kann Basilio leichter zu einer wahren Antwort zu seiner Tat gebracht werden. Ansonsten können die Helden ihn auch mit dem Widerspruch konfrontieren, dass Karmo ja gar nicht im Meer unterging, sondern sich schwimmend zu einem Schiff retten konnte. Wenn Basilio überführt wurde, wird er sich reuig zeigen und die Helden unter Tränen bitten, ihn nicht dem Deichwart auszuliefern. Dafür bietet er ihnen die Hälfte des Geldes (10 Dukaten) an, das ihm Salamandus zahlen wolle, wenn er des Einhorns habhaft geworden sei.

5. TAG: FINALE

Am Morgen schleicht sich Salamandus ins Dorf und passt Jasper ab. Der Magier behauptet, er hätte eine Lösung für das Problem mit Miriana gefunden: Jasper müsse seine Verlobte gegen Abend notfalls mit Gewalt zu einem Irrlicht im Watt bringen, denn nur dieses verfüge über einen mächtigen Zauber, um die geliebte Frau wieder zu Verstand zu bringen. Der verzweifelte Jasper, willigt ein und Salamandus verspricht, für die nötige Ablenkung zu sorgen – verschweigt aber, dass er dabei an einen Deichbruch denkt.

Während des Deichbruchs sucht Jasper Miriana auf, die allein im Wirtshaus zurückgeblieben ist, um eine Stärkung für die Arbeiter vorzubereiten. Er bittet sie inständig, ihm zur Leuchtturmuine zu folgen. Doch Miriana weigert sich kategorisch, denn ihre ebenso diffuse wie ungemein große Angst vor dem Verfluchten Watt und dem Turm ist ungebrochen. Jasper überwältigt daraufhin Miriana in einem Handgemenge, in dem Stühle umfallen und Geschirr zerbricht, und schleppt sie fort.

FISCHERFEST

Es ist ein düsterer, windiger Morgen, dem die Salzasieler dennoch mit großer Freude begegnen. Die Häuser werden mit Girlanden aus Netzen, Muscheln, Seesternen und Algen geschmückt, jeder trägt sein Festtagsgewand und die größten Fischfänge der letzten Tage werden vor den Hütten stolz zur Schau gestellt.

Das Fischerfest beginnt zur Praiosstunde mit einer feierlichen Zeremonie auf dem Platz vor dem Efferd-Schrein. Deichwart Eiken Moler dankt dem Gott mit einem Gebet (**WdG 59**). Danach werden die Opfergaben aus dem Schrein geholt und an einer menschengroßen Puppe aus Reisig und Stoff befestigt. Als man sie zu den Booten tragen will, um damit zu *Efferds Zacken* zu rudern, kommt ein keuchender Mann vom Strand herbeigelaufen: "Der Deich, der Deich ist gebrochen!" Sofort setzt Schreien und Rennen ein. Alles, was einigermaßen gut zu Fuß ist, schnappt sich Schaufeln, holt bereitliegende Sandsäcke und stürmt dem Rufer hinterher. Wenn die Helden zögern, sich der Menge anzuschließen, drückt jemand ihnen Säcke oder Schippen in die Hand und fordert sie zum Mithelfen auf.

DEICHBRUCH

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Alle stürmen zum Deich, aus dessen Krone ein großes Stück herausgebrochen ist. Schwere Wellen schwappen durch die Lücke; am Fuß des Walls hat sich bereits ein See gebildet. Mitten im Gewühl steht Deichwart Eiken Moler und ruft Kommandos. Sein Gesicht ist grau vor Sorge und nass von Schweiß und Meerwasser. Nun geschieht, was er schon seit längerem befürchtet: Der erste Deichbruch unter dem steigenden Wasser.

Die Helden erfahren von Eiken, dass die auflaufende Flut gepaart mit dem stürmischen Wind auf den Deich drückt. Ihre Unterstützung wird bei den Reparaturarbeiten dringend benötigt. Sie können helfen, indem sie Sandsäcke vom Dorf zur Bruchstelle zu schaffen (IN und KO oder *Körperbeherrschungs*-Probe), Säcke auf den Deich hieven und passend platzieren (KL und KK oder *Mechanik*-Probe +4), Sand und Schlick schaufeln (GE und FF oder *Maurer/Bergbau*-Probe +2) oder dem Deichwart bei der Koordinierung der Arbeiten beistehen (*Kriegskunst*-Probe +6). Auch geeignete Liturgien wie ANRUFUNG DER WINDE oder Zauber wie WEICHES ERSTARRE können beim Abhalten des Wasser bzw. dem Abdichten des Lochs (fast) wahre Wunder wirken. Schließlich gelingt es, die Bruchstelle provisorisch zu verschließen. Den Deicharbeitern kommt auch die einsetzende Ebbe zu Gute. Allerdings haben alle Angst, dass das Wasser wegen des auflandigen Sturms nicht so weit wie sonst abfließen, und noch höher zurückkommen wird. Müde und durchnässt geht es auf den Rückweg nach Salzasiel. Wer die Einbruchsstelle genauer untersucht, bemerkt bei einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +4, dass die Wurzeln der befestigenden Binsen und Gräser auf der Krone glatt durchtrennt sind. Etwas abseits liegt weiterhin eine Schaufel. Die Deicharbeiter sind darauf bedacht, ihr Werkzeug wieder mitzunehmen. Um diese Schippe kümmert sich jedoch niemand.

DIE VERFOLGUNG

Als die Helden und Salzasieler wieder ins Dorf zurückkommen, entdecken sie die Verwüstungen in der *Lachenden Salzarele* und bemerken Mirianas Fehlen. Auch Jasper ist weg. Sobald sich dies im Dorf herumgesprochen hat, eilt Andariane herbei, die im Nachbarhaus bei ihrer kranken Mutter geblieben war.

Sie hat gesehen, wie Jasper und Miriana eng umschlungen das Wirtshaus in Richtung Strand verlassen haben.

Die Spuren von Jasper und Miriana können im Sand leicht gefunden werden (*Fährtsensuchen*-Probe +3). Sie führen in die entgegengesetzte Richtung des Deichbruchs – und nach einiger Zeit gesellen sich drei weitere Fußpaare hinzu. Die Helden müssen bei ihrem Vorstoß mit zähem Schlick, Wind und herabsinkender Dunkelheit kämpfen sowie zwei Priele durchqueren. In diesen Gräben steht das Wasser heute über hüft-hoch und fließt mit noch stärkerer Strömung als gewöhnlich; es droht die Helden von den Beinen zu reißen (KK-Probe). Offenbar passiert genau das, was die Salzasieler befürchten: Wegen des auflandigen Sturms ist das Wasser nicht so weit abgeflossen wie sonst – und vielleicht wird es auch schneller wieder zurück kommen ...

DIE LEUCHTTURMRUINE

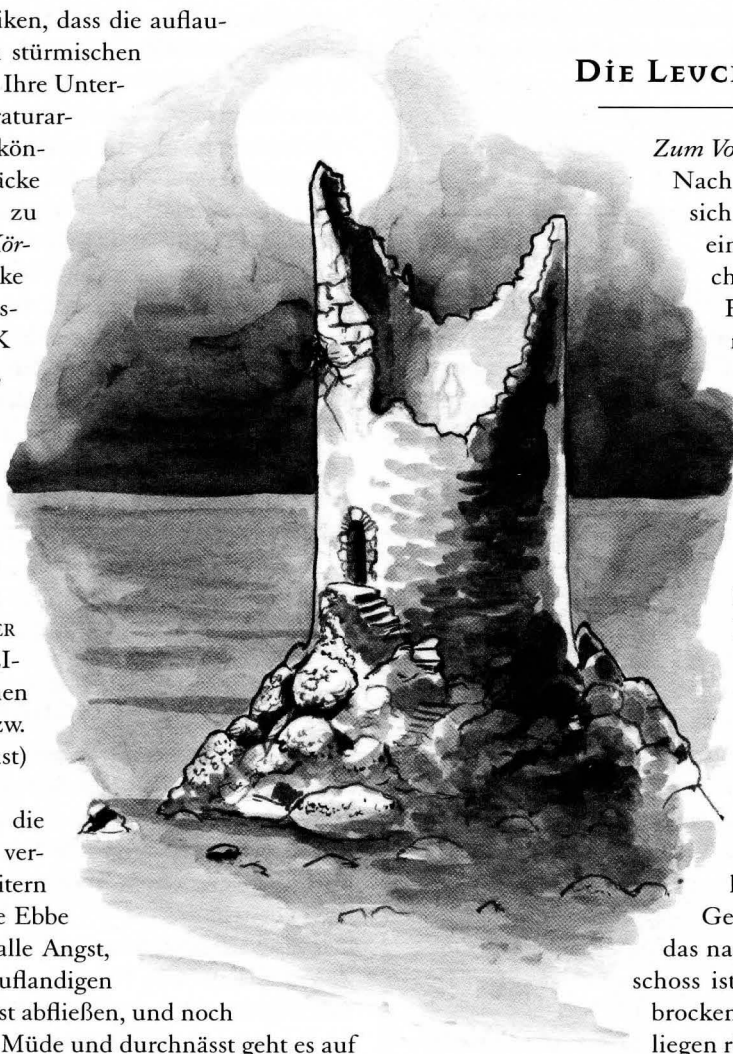
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach drei Meilen verändert sich die Farbe des Schlicks auf einmal zu einem violettstichigen Grau. Vereinzelt Felsen sind mit verkümmertem Bewuchs behaftet, in schlierigen Wasserlachen schwimmen dicke, schwarze Krebse und verkrüppelte Seesterne. Die Häufchen von Wattwürmern, die bei Ebbe sonst überall sichtbar werden, fehlen hier.

Im Schein des wolkenverhangenen Madamals ragt vor euch die Ruine des Leuchtturms auf wie der Schaft eines abgebrochenen Speeres. Das Meer hat das grün-gräulich angelaufene, mit kranken Algen bewachsene Gemäuer abgeschliffen; nur das nach oben hin offene Erdgeschoss ist noch erhalten. Gesteinsbrocken der oberen Stockwerke liegen rings um den Mauerstumpf neben einigen Felsen verstreut. Das Erdgeschoss scheint begehbar, während von der Treppe zum Obergeschoss nur noch ein paar Stufen übrig sind. Die Kellertreppe führt in dunkles, stehendes Wasser. Schon von Weitem ist vor dem Turm ein nebeliger Lichtfleck zu sehen, der hektisch zu tanzen beginnt.

DIE FALLE

Wenn die Helden im Schutze der Dunkelheit die Ruine fast erreicht haben, sehen und hören sie, was das Irrlicht, denn darum handelt es sich bei dem nebulösen Licht, so in Erregung versetzt hat:



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Abseits des Turms ist in einer neu gegrabenen Mulde im Watt ein Holzpfehl eingelassen, an den die sich windende Miriana gefesselt ist. Jasper liegt reglos auf einem Felsen neben ihr. Das erste Wasser läuft auf und das Irrlicht spricht kichernd zu Miriana: "Halt doch still, meine Schöne, bald ist es vorbei. Wenn du ertrunken bist, können wir hier für immer zusammen sein".

Um die Vertiefung herum stehen Salamandus und seine Schergen und scheinen auf etwas zu warten. Vor Angst und Verzweiflung beginnt Miriana plötzlich ein wunderschönes Lied in fremdartigen Lauten zu singen. Aufländiger Sturm bläst heftig und kalt, Regen fällt – als in der Ferne ein weißes Leuchten auftaucht.

Falls die Helden Miriana ihre Kette wiedergegeben haben, erkennen sie in dem Lied die Melodie, die sie das Mädchen bereits summen gehört haben. Amreddhin, der auch an diesem Abend an der Küste wartet, hat endlich das lange vermisste Lied seiner Liebsten vernommen und saust pfeilschnell über das Watt heran. In seiner Erregung peitscht er, zusätzlich zum Sturm, die Flut auf, die schneller als sonst ihren Weg zurück zur Küste findet. Beschreiben Sie den Helden Erinnerungen von Liebe, Verzweiflung und Wut und zeigen Sie ihnen Bilder einer Nixe, einer Fanggrube und eines Kampfes.

KAMPF IM WATTENMEER

Salamandus hat bereits eine magische Fessel um die Mulde ausgelegt (*Silmariels Schlinge*, siehe Seite 50), deren Enden Sarjassa in den Händen hält. Sie wartet nur noch darauf, sie zu schließen, sobald Amreddhin in den Kreis galoppiert ist. Derweil steht Gero Sokol mit seinem Bogen bereit, um das gefangene Einhorn zu erschießen.

Die Helden kommen den Einhornjägern denkbar ungelegen. Doch der Magier hat noch eine Trumpfkarte: Er besitzt ein weiteres magisches Artefakt (das *Gebein des Rhazzazor*, Seite 50), mit dem er Tote erheben und seinem Willen unterwerfen kann. Damit erweckt er die Skelette von drei ertrunkenen Seeleuten, deren Leichen Toran nach dem Untergang der *Stern von Salza* barg und zu sich in den Leuchtturm brachte, wo sie noch heute liegen.

Wie der Kampf abläuft, hängt von der Taktik der Helden und ihrer Interaktion mit Amreddhin ab. Gemeinsam mit ihm sollten sie versuchen, Miriana zu retten und gegen die Einhornjäger und das Irrlicht zu bestehen.

Einige möglichen Szenen und Ereignisse im Kampf sind:

☛ Die Helden stürmen durch das inzwischen knöchelhohes Wasser gegen den Sturmwind heran und sehen zu ihrem Erschrecken, wie drei fahle, mit Tang behangene Skelette ungelenk aber zielstrebig auf sie zustaksen:

Hände: INI 10+1W6AT 9	PA 3	TP 1W6+2	DK H
LeP 30	RS 0	WS 5	MR 5
		GS 5	GW 7

☛ Wenn das Einhorn in die Falle gegangen ist, bäumt es sich wütend auf und wird von einem Pfeil Sokols in die Flanke getroffen.

☛ Amreddhin wirft einen Gegner mit Tritten nieder, attackiert mit seinem Horn oder setzt Magie ein. Im Kampf sind dies vor allem Zauber mit den Merkmalen Illusion (Wirkung ähnlich wie *DUPLICATUS*, *FAVILLUDO*) und Eigenschaften (wie *CORPOFESSO*, *STANDFEST*), wobei durchaus auch ein Einflusszauber (wie *BLITZ*) möglich ist. Ansonsten raten wir davon ab, für das Einhorn (**ZBA 189**) zu würfeln; beschreiben Sie vielmehr direkt, was es tut und passen Sie seine Aktionen dem Kampfverlauf an.

☛ Falls die Helden zu viel Würfelpech haben, sind die Knochenmänner der Gewalt des Sturmes nicht gewachsen und werden von heranrollenden Wellen zerschmettert.

☛ Jasper, der von Sarjassa niedergeschlagen wurde und nur bewusstlos ist, kommt zu sich, erkennt seinen Irrtum, befreit Miriana und stellt sich dem Irrlicht entgegen. Als Nachfahre des Deichwarts, dem damals Toran sein Fehlen nicht gestand, kann er den Geist erlösen, indem er ihm vergibt oder ihn aus seinem Dienst entlässt. Darauf sollte er am besten durch einen der Helden gebracht werden. Wenn dies geschieht, seufzt das Irrlicht tief auf, während es sich im Nebel auflöst.

☛ Sobald Salamandus und seine Schergen bemerken, dass sie unterliegen, versuchen sie zu fliehen.

DIE VEREINIGUNG VON EINHORN UND NIXE

Nach dem Kampf gilt es noch einer anderen Gefahr zu trotzen: der Flut. Gestalten Sie es so, dass die Helden erst in buchstäblich letzter Minute den Strand erreichen. Die Priele zu durchqueren gelingt verletzten Helden nur mit Hilfe des Einhorns, auf dessen Rücken sie nach Mirianas Bitten mit einem gewaltigen Sprung darüber hinwegsetzen können.



Am Strand angekommen, fällt Miriana dem Einhorn um den Hals. Endlose Augenblicke lang stehen beide reglos. Die Helden empfangen warme, liebevolle Gedankenbilder von dem Einhorn, spüren seine tiefe Erleichterung – und Dankbarkeit. Als Miriana sich wieder zu ihnen umdreht, stehen Tränen in ihren meerblauen Augen, in denen zu erkennen ist, dass sie nun gänzlich weiß, wer sie war und ist. Der Sturm flaut ab, aber es regnet noch immer, so dass man rasch nach Salzasiel zurückzukehren will. Alle sind völlig durchnässt, manche eventuell verletzt, und vielleicht hat man auch Gefangene – Salamandus und seine Truppe – dabei, die man loswerden will. Und was Jasper betrifft: Der junge Mann folgt wie ein getretener Hund den Helden und schaut kaum auf, wenn man ihn anspricht. Besonders vermeidet er jeden Blick auf Miriana und Amreddhin – er hat begriffen, dass es zwischen beiden eine besondere Verbindung gibt und weiß jetzt, was zwischen ihm und seiner Versprochenen stand und steht: das Einhorn von Salzasiel.

RÜCKKEHR ZUM DORF

Als die Helden, Miriana und Jasper die *Lachende Salzarele* betreten, in der das halbe Dorf trotz fortgeschrittener Stunde auf die Vermissten wartet, werden sie überschwänglich und erleichtert begrüßt. Miriana ist unruhig: Sie möchte schnell wieder nach draußen, wo Amreddhin wartet. Zunächst jedoch erzählt sie den Helden, dem armen Jasper, der fürsorglichen Andariane, die Jasper eine warme Decke um die Schultern gelegt hat, ihren Eltern, dem Deichwart und allen, die es sonst noch hören wollen, ihre Geschichte (**Was einst wirklich geschah bzw. Vor 18 Jahren**).

Jelsbeth Krooge bricht in Tränen aus, ihr Mann ertränkt seinen Kummer im Bier, Jasper starrt schweigend vor sich hin. Und Miriana begreift, dass sie die Menschen, mit denen sie den ersten Teil ihres neuen, menschlichen Lebens verbracht hat, nicht einfach verlassen kann und will: Sie

sind ihr ans Herz gewachsen. Also verspricht sie, dass sie, obwohl sie nun mit Amreddhin aufbrechen will, regelmäßig in den Heimatort zurückkehren wird. Das tröstet immerhin ihre Zieheltern etwas. Jaspers Kummer kann sie jedoch nicht zerstreuen. Sie nimmt ihn beiseite und spricht im Vertrauen mit ihm. Ihre genauen Worte werden immer ein Geheimnis beider bleiben.

Und während die Salzasieler in ihre Häuser zurückkehren und auch im Gasthaus Ruhe einkehrt ist, bittet Miriana-Miryanna die Helden, sie zu begleiten. Sie führt sie zu Amreddhin, der abseits des Dorfes gewartet hat. Sie verabschiedet sich von den Helden, schwingt sich auf seinen Rücken – und beide verschwinden in die ausklingende Nacht. Zuvor jedoch werden die Helden Zeuge des magischen Verjüngungsrituals des Einhorns, bei dem es sein Alicorn abstreift und es ihnen zum Dank überlässt.

WAS BLEIBT

Mit dem Alicorn können die Helden zu Delusia zurückkehren, der es mit dem Artefakt eventuell gelingt, den Aussatz zu besiegen. Gefangene (Einhornjäger bzw. Basilio) sind dem nächsten Grundherrn und seiner Gerichtsbarkeit zu übergeben. Wenn die Helden dem Köhler Mirolas von der Erlösung seines Vorfahren berichten, gibt der alte Mann seine Einsamkeit auf stattdessen der Heimat seiner Familie zumindest einen Besuch ab.

DER MÜHEN LOHN

Jeder Held erhält **250 Abenteuerpunkte** und Spezielle Erfahrungen in den Talenten *Heilkunde Krankheiten*, *Menschenkenntnis*, *Wildnisleben*, *Schwimmen* und *Magiekunde*. Zudem können sich die Helden der tiefen Dankbarkeit eines ganzen Dorfes, zweier Heiler, ihrer Patienten und von Amreddhin und Miryanna gewiss sein.

DRAMATIS PERSONAE

SALAMANDUS SILBERSTAB

ГЕПАППІ ДЕР САММЛЕР

Salamandus ist der Bösewicht des Abenteuers. Ihn treibt die Gier nach dem Alicorn, und er tut alles, um es in seinen Besitz zu bringen. Trotz seines Alters von 45 Jahren hat sich er sich ein jugendliches Aussehen bewahrt. Im fein geschnittenen Gesicht des hochgewachsenen, blonden Mannes funkeln blaue Augen. Der Absolvent der *Akademie von Licht und Dunkelheit* weist kaum positive Charaktermerkmale auf, die ihn auszeichnen würden. Seine Faszination für magische Artefakte ist zur Sucht geworden. Bei der Beschaffung der begehrten Schätze ging er derart radikal vor, dass er aus dem Orden der Anconiten, dem er einst angehörte, ausgeschlossen wurde.

MU 13 KL 14 IN 13 CH 15

FF 12 GE 11 KO 12 KK 9

LeP 27 AuP 28 AsP 38 RS 1 WS 6 MR 6

Stab: INI 8+1W6 AT 10 PA 10 TP 1W6+2 DK NS

Wichtige Vor- und Nachteile: Magiegespür, Neid 9, Schlechter Ruf

Relevante Zauberei: Armatruz 4, Balsam 5, Blitz 6, Dunkelheit 9, Caldof-rigo 5, Fulminictus 6, Silentium 7, Nebelwand 8, Nihilogravo 6, Odem 7, Veränderung aufheben 5

Salamandus besitzt folgende magischen Artefakte:

Silberstab

Salamandus' auffälliger Zauberstab ist mit Fäden aus Mondsilber durchwirkt, die dessen Speichervolumen auf 30 Punkte erhöhen. Er ist mit fast allen Stabzaubern (**WdZ 109**) belegt.

Gebein des Rhazzazor

Ein wurmzerfressener, etwa unterarm langer Knochen einer Drachenklaue, der bei Berührung mit einem Leichnam wie ein **SKELETTARIUS** wirkt. Enthält noch drei Anwendungen und kann nicht aufgeladen werden. Entzieht dem Anwender jeweils 1W6 LeP pro Anwendung. Wenn der fragile Knochen zerbrochen wird, zerfallen die damit erhobenen Untoten augenblicklich zu Staub.

Silmariels Schlinge

Ein 40 Schritt langes Lederband, das mit einem **BAND UND FESSEL** belegt ist. Erlaubt dem Anwender die Aktivierung und Aufrechterhaltung selbigen Zaubers, solange er beide Enden in den Händen hält.

SARJASSA ARVA

Die kleine, drahtige Mitteldreißigerin hat ein schmales Gesicht mit hohen Wangenknochen, wettergegerbte, narbige Haut und trägt ihre schwarzen Haare zu einem Zopf geflochten. Sie trieb als Strandräuberin an der nostrischen Küste ihr Unwesen, bevor sie vor einigen Jahren als gewiefte Beschaffungs- und gewissenlose Erfüllungsgehilfen in die gut bezahlten Dienste von Salamandus trat.

Schwert:

INI 10+1W6 AT 16 PA 13 TP 1W6+5 DK N

LeP 32 AuP 33 RS 2 WS 7 MR 3 GS 7

Kampfsonderfertigkeiten: Ausfall, Finte, Gezielter Stich, Wuchtschlag

GERO SOKOL

Gero ist ein kaltblütiger und gewissenloser Jäger, der sich auf die Jagd nach ungewöhnlichen (verbotenen) Trophäen spezialisiert hat. In mehreren Provinzen des Mittelreichs wird er steckbrieflich wegen Wilderei und Verbrechen gegen den Hochadel gesucht. Er ist von leicht untersetzter Statur, trägt einen Schnurrbart und einen Spitzhut, unter dem einige Strähnen seines grauen Haars hervorragen. Für die Jagd auf das Einhorn hat ihn Salamandus erst unlängst angeworben.

Langdolch:

INI 8+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+2 DK N

Kurzbogen: INI 8+1W6 FK 19 TP 1W6+4

LeP 30 AuP 31 RS 1 WS 6 MR 4 GS 8

Sonderfertigkeiten im Fernkampf: Meisterschütze, Schnellladen

DAS IRRLICHT IN DER LEUCHTTURMRUINE

Die ruhelose Seele des ehemaligen Leuchtturmwärters Toran wartet, ohne dass es ihm bewusst ist, seit nunmehr 200 Jahren auf Vergebung durch den Deichwart bzw. dessen Nachkommen und geht seitdem als Irrlicht in den Ruinen des Turmes und im Watt um. Als Irrlicht ist er von dem verzweiferten Wahn besessen, Myrianna bzw. Miriana endlich für immer bei sich haben zu wollen. Für Amreddhin, seinen Nebenbuhler, empfindet es abgrundtiefen Hass. Er erscheint als tanzender Lichtfleck in einem wabernden Nebel.

Austreibung: +7

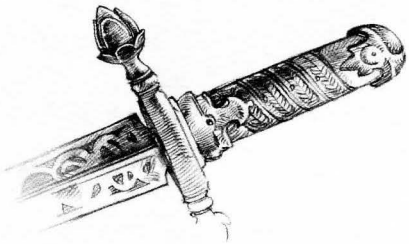
Kälteangriff:

INI 10+1W6 AT 14 PA 0 TP 3SP DK HNS

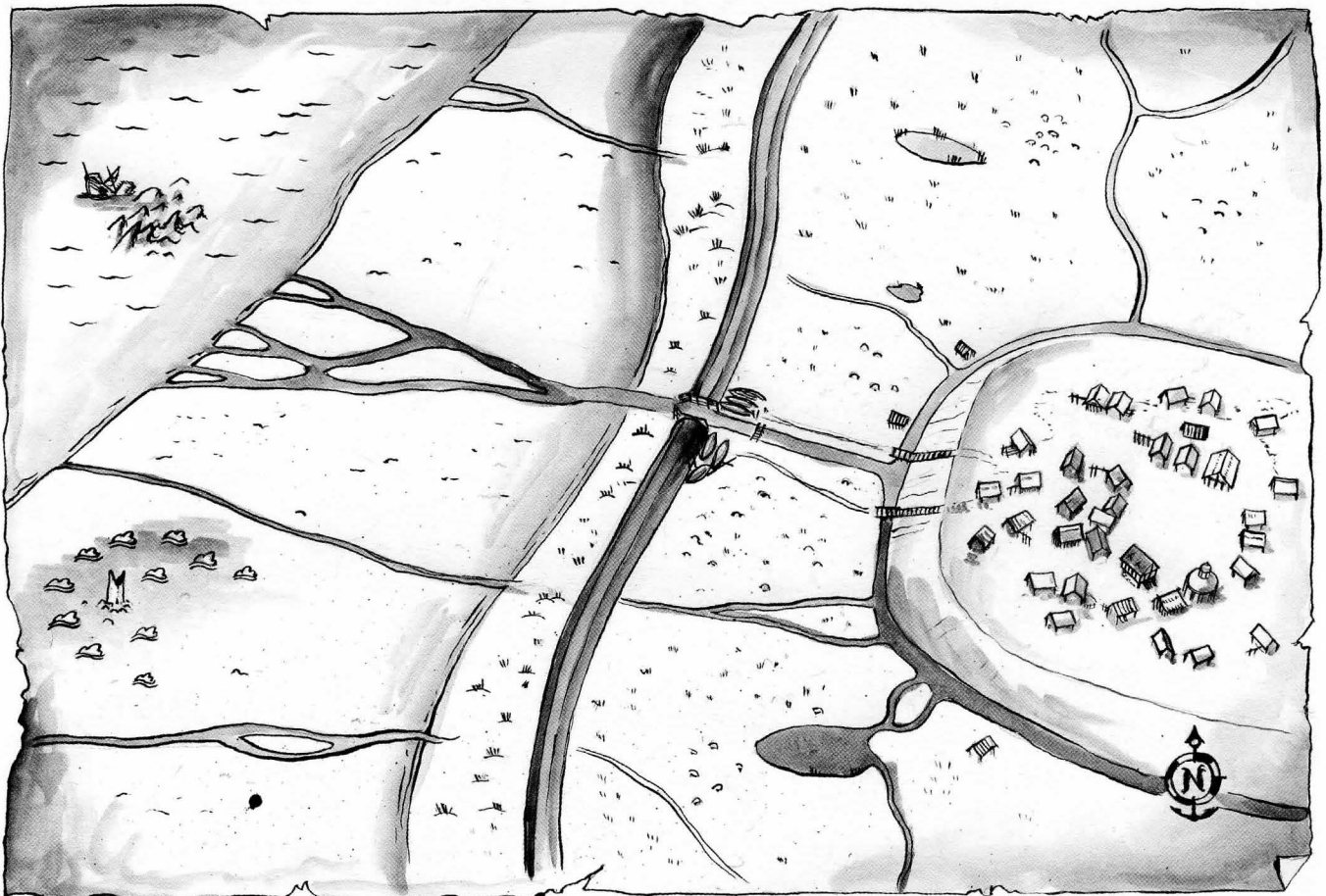
LeP 20 RS 9 MR 18 GS 30 GW 10

Besondere Kampfgelgen: Gezielter Angriff (W20 SP)

Besondere Eigenschaften: Astralsinn (TaW 14), Formlosigkeit I, Geisterpanzer, Immunität gegen profane Waffen, Immunität gegen Gift und Krankheiten, Körperlosigkeit I, Präsenz I, Unsichtbarkeit II, Verwundbarkeit (Boron), Schreckgestalt I (durch Geräusche und Licht)



HANDOUT



TOD EINES GESCHICHTEPERZÄHLERS

VON ASTRID MOSLER

GEWIDMET HERRN FUCHS, FRAU SCHLANGE UND DER SCHWARZEN MIEZEKATZE. DANKE.

Zauberhafte Wesen: ein magisches Märchenbuch

Stichworte zum Abenteuer: Weil sie als Gefallen für eine entfernte Verwandte eines Mitglieds der Gruppe einen Todesfall überprüfen, fällt den Helden ein verzaubertes Buch in die Hände. Es sammelt in sich interessante Geschichten von Personen, die mit ihm in Kontakt kommen und fügt den Personen in einer Art magischer Rückkoppelung Schaden zu.

Besonderes: Das Abenteuer enthält zahlreiche Tipps und Tricks für Einsteiger-Spielleiter und richtet sich daher vor allem an diese.

Spielort: Stadtgebiet und Umland von Winhall in Albemia

Zeit: einige Zeit nach der Befreiung Winhalls von den Orks, am Besten auch nach dem Krieg in Albemia

Schwierigkeit: Spieler: niedrig / Spielleiter: niedrig (als Einsteigerabenteuer geeignet)

ES WAR EINMAL – ZUM HINTERGRUND

Das Märchen von den drei Brüdern

Es waren einmal drei Brüder, die am Rande des Farindelwaldes im Einklang mit den Göttern ein einfaches Leben lebten. Erst vor wenigen Monden war ihr Vater über das Nirgendmeer geflogen und hatte ihnen seinen Hof hinterlassen. So begab es sich, dass sie eines Abends, als sie von ihrem Tagwerk heimkamen, eine junge Frau mit rabenschwarzem Haar und zerrissenen Kleidern auf ihrer Türschwelle fanden. Totenbleich war sie, blutete aus einer Wunde am Arm und erzählte, eine Gruppe übler Wegelagerer habe den Handelswagen überfallen, in dem sie und ihre Mutter gereist waren. Sie selbst sei knapp mit dem Leben davon gekommen. Dann weinte sie bitterlich.

Die Brüder waren entsetzt; Der jüngste blieb bei dem Mädchen, verband ihre Wunde und beruhigte sie.

Die beiden älteren brachen sofort in Richtung der Handelsstraße auf, wo sie an der Wegkreuzung auch die Reste des Wagens fanden. Von den Wegelagerern aber fehlte jede Spur. Traurig kehrten sie nach Hause zurück und erzählten der jungen Frau am nächsten Tag von ihrem Fund. Sie war untröstlich, doch die Brüder boten ihr an, dass sie bei ihnen bleiben könne, wenn sie sich im Gegenzug um den Haushalt kümmern würde. Sie setzten sogar einen kleinen Grabstein an die Wegkreuzung, um an die verschleppte Mutter zu erinnern.

Es kam wie es kommen musste: Alle drei Brüder entbrannten in heißer Liebe zu dem Mädchen und begannen, ihr mit heimlichen Geschenken den Hof zu machen. Sie schien jeden von ihnen zu mögen und nahm alle Geschenke gerne an. Unter dem Sommermond tanzte sie der Reihe nach mit jedem von ihnen zur Musik der anderen beiden. Obwohl die Brüder sich bemühten,

einen offenen Streit zu vermeiden, kam es schnell zu lauten Worten und schlimmen Vorwürfen.

Das Mädchen war untröstlich, als es sah, dass die Gemeinschaft der Brüder ihretwegen zu zerbrechen drohte. Schließlich fasste sie sich ein Herz und rief alle drei zu einem offenen Wort an den Tisch. "Ich ertrage es nicht, dass eure Bruderliebe meinetwegen zugrunde gehen soll", sprach sie. "Ich liebe jeden von euch für das, was er ist, aber wenn ich mich für einen von euch entscheide, werden die anderen es ihm so oder so missgönnen, weil ihr eigenes Herz ihnen zu weh tut." Die Brüder schickten sich an, ihr lauthals zu widersprechen, doch als sie alle gleichzeitig begannen, laut um ihre Hand zu streiten, mussten sie einsehen, dass das Mädchen die Wahrheit sprach.

So ließen sie alle traurig die Köpfe hängen, bis der Älteste schließlich zu fragen wagte: "Was also willst du tun, mein Herz?" Sie blickte ihnen der Reihe nach tief in die Augen und antwortete: "Ich werde euch verlassen und andernorts mein Glück suchen. Eure Bruderliebe zueinander ist mehr wert, als wenn einer von euch mit mir in Rahjas Armen läge."

Alle vier spürten, dass ihnen dies das Herz brechen würde, aber sie fanden keinen anderen Ausweg.

Am nächsten Morgen packten die Brüder ein Bündel für die Reise ihrer Liebsten, mit Wein und Brot und Käse, einer Bettrolle für die Nacht, einem Mantel gegen die Kälte, einem Messer gegen die Gefahren der Straße und was sie sonst noch brauchen würde. Sie gaben ihr auch ein paar Münzen, damit sie in der nächsten Stadt eine Passage kaufen und an einem anderen Ort ein neues Leben beginnen konnte. Und als die Zeit des Abschieds gekommen war, umarmte das Mädchen einen jeden von

ihnen, gab ihm einen Kuss auf den Mund und ging fort. Die Brüder aber blieben allein zurück, und so sehr sie auch in ihr altes Leben zurückzufinden suchten – es gelang ihnen nicht. Im Flüstern des Windes glaubten sie das Lachen der Liebsten zu hören, spürten ihren Abschiedskuss zwischen Wachen und Träumen auf den Lippen und wann immer sie die Schwermut des anderen erblickten, zerbrach es ihnen das Herz. Die Tage des Namenlosen zogen herauf, schwül und drückend war die Nacht, als der jüngste Bruder sprach: "So kann es nicht weiter gehen. Unsere Gemeinschaft ist zerbrochen." Seine Brüder nickten, sie setzten sich um den großen Tisch und suchten nach einem Ausweg aus ihrem Leid. Schon bald stritten sie erbittert darum, wer sie denn wohl am meisten lieben würde, härter und schärfer wurde der Ton zwischen ihnen und tiefer und tiefer drangen die Pfeile aus Gift, Neid und Verzweiflung in ihr Herz. Schließlich herrschte wieder Schweigen, in das das erste Donnergrollen des nahenden Gewitters hineinfiel wie ein Stein. Und der Jüngste sprach: "Wie auch immer wir zu viert miteinander leben – ich weiß, ich kann nicht ohne sie sein und ich kann nicht ohne euch sein. Wir müssen sie wieder zurückholen. Morgen früh werde ich die Straße nach Norden nehmen." Ein Blitz zuckte über den Himmel und erleuchtete kurz die ernsten Gesichter der Männer. Der mittlere Bruder fuhr fort: "Du hast Recht. Ich werde die Straße nach Süden nehmen, und nach ihr suchen. Es ist mir gleich, dass die Namenlosen Tage herrschen. Ich muss sie finden." Und der Älteste sprach laut, um den grollenden Donner zu übertönen: "Ich aber werde in den alten Büchern unserer Großmutter nachforschen, ob ich einen anderen Weg finde, sie aufzuspüren", denn seine Großmutter war einst eine ausgebildete Zauberin gewesen und vor der Gebrechlichkeit des Vaters hatte auch der Älteste einst begonnen, die Zauberei zu studieren. Am nächsten Tag verließen die beiden jüngeren Brüder das Haus; Der Älteste aber ging auf den Dachboden und schlug die Bücher der Großmutter auf. Zauber, um vermisste Personen wiederzufinden, fand er schon, doch keiner von ihnen schien ihm zum Erfolg zu führen – auch deshalb, weil er keinen von ihnen je zu zaubern versucht hatte und es nun einmal nicht nur eine Sache des Talents ist mit der Zauberei, sondern auch eine Sache des Handwerks und des Übens. Und als nach einem Monat seine Brüder von ihrer Suche zurückkehrten und nichts mit heim brachten als Trauer und Schmerz, beschlossen sie am Abend dieses traurigen Tages, sich der Gnade Hesindes und Rahjas anzuvertrauen. Der Älteste jedoch nahm aus dem tiefsten Schoß der Nachlasskiste der Großmutter ein in schwarzes Leder gebundenes Buch,

das das Licht ihrer Lampe zu verschlucken schien. Die zeigte er seinen Brüdern – und auch den vergessenen Zauber darin. Mit diesem wollten sie ihren Willen in einen Gegenstand bannen, der dann von Stadt zu Stadt weiter getragen werden, Informationen für sie sammeln und ihnen eines Tages ihre Liebste zurückbringen würde. Sie alle wussten, dass sie damit ihr Leben und wahrscheinlich auch ihre Seelen aufs Spiel setzten, da ein solcher Zauber ging weit über die Fähigkeiten des ältesten Bruders. Aber dass, wenn es ihnen selbst nicht gelang, ein anderer sie würde finden können, glaubten nicht, und so gab es keinen Ausweg.

Nach den Anweisungen aus dem Buch der Großmutter banden sie ein großes Buch aus bestem Pergament, überzogen es mit gebeiztem Ziegenleder und prägten den Umschlag in Gold. Nach einem Monat war es fertig, genauso wie ihr Plan: Der älteste Bruder würde den Zauber sprechen und ein Stück seiner Seele in das Buch geben, damit es ein wenig selber denken und mit dem Wissen über ihre Liebste zu ihm zurückfinden konnte. Bis dahin würde er nur noch ein Schatten seiner selbst sein, wie ein halber Geist. Der jüngste Bruder würde drei Maß seines Blutes geben, um die notwendigen magischen Zeichen in das Buch zu schreiben. Danach würde er in einen Schlaf fallen, der so lange währte, bis das Buch wieder zurück zu ihm kam. Der mittlere Bruder schließlich würde ein Auge opfern, damit das Buch sehen und verstehen konnte, was mit ihm geschähe. Er würde als einziger wirklich lebendig bleiben, so dass es ihm zufiel, das Buch in der Stadt auszusetzen und dann für seine Brüder zu sorgen, bis es wiederkehrte. So beschlossen sie es und so wurde es getan.

Bei seiner Rückkehr aus der Stadt saß der mittlere Bruder allein an dem Küchentisch, an dem so viele Male gegessen, gesprochen, gestritten und gelacht worden war. Er lauschte in die Stille des Hauses und auf die Verlorenheit, die ihn und seine Brüder nun vereinte wie zuvor ihre Liebe zueinander. War es das wert? Er wusste es nicht mehr. Und eine Träne rann über seine Wange.

Das Buch aber ging auf große Reise durch viele Landstriche und Städte. Viele Hände trugen es und schrieben Geschichten hinein. Mag sein, dass in manchen davon ein Schatten des verschwundenen Mädchens zu finden war, mag sein, dass nicht. Es zweifelte nie daran, dass es die Geliebte am Ende seiner Fahrt aufspüren würde.

Wenn also du das schöne Mädchen gesehen hast, dann erzähle dem Buch davon, damit es zu den Brüdern zurückwandern kann, durch die Gnade der Zwölf, um sie von ihrer Pein erlösen.

NEU IN ABENTURRIEN? – PUR MUT!

Sie stehen kurz davor, Ihr erstes Abenteuer zu leiten? Das ist gut – und in **Tod eines Geschichtenerzählers** machen wir es Ihnen dabei besonders leicht. Parallel zur Handlung finden Sie immer wieder kleine Hinweise und Tipps, die Sie in Ihrer Funktion als Spielleiter unterstützen. Denn gute Spielleiter sind das A und O des Rollenspiels.

Fangen wir gleich einmal mit einem Tipp an: Bereiten Sie sich ausführlich vor. Lesen Sie das Abenteuer in Ruhe komplett durch. Wollen Sie Handouts einsetzen (wie etwa das Märchen zu Beginn des Abenteuers), kopieren Sie diese vor Beginn des Spielabends und legen sie sich vor neugierigen Spieleraugen geschützt griffbereit zurecht. Auch Beleuchtung kann ein stimmungsvolles Element sein, das Sie nutzen können – ebenso Hintergrundmusik, um Schlüsselszenen zu begleiten und zu intensivieren.

Vielleicht verwundert es Sie, dass der Abenteuertext zwar viele Dinge konkret vorgibt, aber natürlich bei Weitem nicht alles, was die Spielergruppe an Detailinformationen wissen möchte. Aber jede Gruppe geht andere Wege, hat andere Fragen und Lösungsansätze – und jeder Spielleiter hat seinen eigenen Stil. Wie also möchten Sie einzelne Szenen und Figuren der Handlung genauer ausgestalten (zum Beispiel Einzelheiten zum Arbeitszimmer von Onkel Rondrik oder die kleine Hütte, in der die Spieler Borric finden und festsetzen müssen)? Diese Vorbereitungen werden Ihnen helfen, ruhig und gelassen zu reagieren, wenn es ernst wird und Ihre Heldengruppe Sie mit unerwarteten und bisweilen absurden Theorien, Fragen und Handlungen konfrontiert – was zuverlässig im Verlauf eines Spieleabends geschieht.

Gut zu wissen: Spieler haben eine komplett andere Perspektive, eine andere Sicht auf die Geschehnisse, als der im wahrsten Sinne des Wortes allwissende Spielleiter. Und diese führt Spieler gelegentlich auf den Holzweg – oder direkt zum Kern des Abenteuers. Bleiben Sie ruhig, behalten Sie die Fäden in der Hand und lassen Sie sich von der Geschichte leiten. Entscheiden Sie im Zweifelsfall für eine stimmige Atmosphäre und einen *aus Sicht der Spieler* logischen Verlauf. Und zwar auch dann, wenn Sie für sich einen anderen Ablauf geplant hatten (was auch bedeuten kann, dass etwa diese Geschichte ein tragisches Ende nimmt). Kurz: Ein Rollenspiel ist kein Roman: Selbst der beste und in sich stimmigste Plot überlebt manchmal nicht *en detail* den Kontakt mit den Spielern. Machen Sie sich also so gut mit dem Ablauf des Abenteuers vertraut, dass Sie im Zweifelsfall auf unerwartete Handlungen der Helden gelassen reagieren und bis zum nächsten großen Plotpunkt – von Ihren Spielern unbemerkt – improvisieren können. Hilfreich hierbei sind etwa Antworten auf die Frage: Wie würden sich die Personen der Handlung verhalten, wenn die Helden nicht ins Spiel kämen?

Spiele Spaß soll so ein Spieleabend natürlich beiden bringen: Ihren Spielern und ihren Helden und Ihnen als Spielleiter. Aber wo für Sie als Spielleiter Spaß und Freude Ihrer Spieler im Mittelpunkt stehen, geschieht es nicht selten, dass die Spieler den Ihrigen in der Hitze des Gefechts aus dem Blick verlieren. Das ist in Ordnung – denn wo Ihre Spieler nur einen Helden zum Leben erwecken dürfen, liegt Ihnen als Spielleiter eine ganze Welt zu Füßen. Und nun: Erwecken Sie sie zum Leben!

ALTERNATIVE NUTZUNG DIESES ABENTEUERS 1: DAS BUCH ALS 'MITGLIED' DER HELDENGROPPE

Falls Sie mit der Heldengruppe eine längere Kampagne spielen, könnte es für Sie eine interessante Möglichkeit sein, das magische Buch als längerfristige 'Meisterperson' zu nutzen. Dabei werden die inhaltlichen Teile von **Tod eines Geschichtenerzählers** mit größerem Abstand gespielt. Das Abenteuer endet dann zunächst mit dem Fund der Sammlung von Onkel Rondrik und natürlich des Buchs. In diesem Fall wäre das Buch durch Onkel Rondriks letzte Reise prall voll mit magischer Energie und könnte sich daher ausreichend tarnen. Eventuelle magische Analysen führen in diesem Fall zu keinem Ergebnis, da der Malus des Spielers auf den Wurf zu hoch ausfällt.

Da Sie erreichen wollen, dass einer der Helden das Buch freiwillig an sich nimmt (ein Barde oder Geschichtenerzähler bietet sich besonders an), sollten Sie es möglichst anschaulich und schön beschreiben, aber auch zwei oder drei weitere Teile aus Rondriks Sammlung herausstellen. Anders gesagt: Das Buch sollte so sehr auffallen, dass man es mitnimmt, es aber nicht zu 'verdächtig' wirkt. Lassen Sie das Artefakt nach der ersten Untersuchung für die nächste Zeit unbespielt, bis es beinahe in Vergessenheit geraten ist und bringen Sie den Helden dann gezielt in eine Situation, in der eine Figur ihm eine wichtige Geschichte erzählt, die so komplex ist, dass man sie aufschreiben

sollte. Ab hier beginnt das Buch dann schrittweise, den Helden unter seine Kontrolle zu bringen. Es ist eine Herausforderung für Sie als Spielleiter, diese Kontrolle so vorsichtig aufzubauen, dass es dem Spieler zunächst nicht weiter auffällt – und ihn im Folgenden auch nicht allzu stark gängelt. Allerdings wird Ihre Heldengruppe mit einem echten Überraschungseffekt belohnt, wenn die magische 'Rückkopplung' offenbar wird. Ab diesem Zeitpunkt müssen die Spieler wieder zurück nach Winhall und die unter Umständen inzwischen weit verstreuten Hinweise wieder zusammentragen.

ALTERNATIVE NUTZUNG DIESES ABENTEUERS 2: DAS BUCH ALS HINWEISGEBER

Vermutlich wird sich das eine oder andere Mitglied der Heldengruppe intensiver mit den Geschichten in dem Buch beschäftigen. Wird das Abenteuer als in sich geschlossene Geschichte gespielt, hängt es von Ihrem persönlichen Geschmack ab, wie atmosphärisch und umfangreich Sie diese Untersuchung gestalten wollen. Wissen Sie etwa bereits, welches Abenteuer Ihre Heldengruppe im Anschluss an **Tod eines Geschichtenerzählers** erleben soll, könnten Sie einige zusätzliche Seiten des Buches ausgestalten, diese dem Handout des Märchens der drei Brüder im Anhang beifügen und so bereits erste Spuren zum nachfolgenden Auftrag der Helden legen.

VOR DER GESCHLOSSENEN ZUGBRÜCKE: EINLEITUNG FÜR DEN SPIELLEITER

"HERE THERE BE DRAGONS": DEM SPIELLEITER ZUM GELEIT

Tod eines Geschichtenerzählers ist ein Abenteuer für Einsteiger-Spieler und -Spielleiter. Möchten Sie das Buch als erfahrener Spielleiter einer erfahreneren Gruppe in die Hände spielen – eventuell in der unten beschriebenen Funktion als längerfristiger 'Begleiter' der Helden –, sollten Sie die Ermittlungen und das Artefakt selbst an den Erfahrungsgrad Ihrer Gruppe anpassen.

EINE TÄTOWIERTE SCHATZKARTE: DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Tod eines Geschichtenerzählers besteht aus zwei Teilen:

1. Ein Todesfall in der Familie: Die Helden haben sich in der Stadt Winhall bei entfernten Verwandten eines der Charaktere im Voraus Unterkunft für ihren Aufenthalt in der Stadt besorgt. Bei ihrer Ankunft stellen sie fest, dass der als schräger Vogel bekannte, weit gereiste Großonkel Rondrik Esperich vor einigen Tagen Selbstmord begangen hat. Seine resolute Witwe, Tante Thyranwen, ist zwar traurig, aber auch wütend: Sie glaubt nicht an einen Selbstmord und bittet die Helden, Erkundigungen einzuziehen. Onkel Rondrik sei von den Personen in ihrer Nachbarschaft nicht mehr ernst genommen worden, habe hohe Schulden gehabt und sich vor seinem Tod noch seltsamer verhalten als sonst.

Im Zuge der Ermittlungen mehren sich die Hinweise, dass Onkel Rondrik keinen Selbstmord beging. Am Ende dieser Indizienkette finden die Spieler den Stadtstreicher Borric, den sie des erstaunlich perfiden Mordes an Onkel Rondrik überführen.

2. Gebrochene Herzen allüberall: Die Helden entlocken Borric die Hintergründe seiner Tat: Rondrik sammelte auf seiner

letzten großen Wanderung lokale Geschichten und Legenden, die er in ein Buch schrieb. Borrics geliebter Bruder Creston war einer derjenigen, der Rondrik eine dramatische Geschichte aus seiner Jugend erzählte. Wenige Tage nach Rondriks Abreise wurde Creston ganz plötzlich krank und starb. Borric forschte nach und fand heraus, dass der ältere Herr eine Spur von seltsamen Krankheiten, Un- und Todesfällen hinter sich herzog. Daher kam Borric nach Winhall, um den vermeintlichen Schwarzmagier, der den Leuten das Glück stiehlt, zu töten.

Bei der Klärung dieser Geschichte stoßen die Helden auf Rondriks sorgfältig verborgene Sammlung kurioser Gegenstände, in der sich neben allerhand Erinnerungsstücken auch ein Märchenbuch magischer Natur findet, das Rondrik und diverse Vorbesitzer mit Geschichten gefüllt haben. Das Buch ist ein magisches Artefakt, das sozusagen mit Geschichten 'gespeist' wird und eine Art magischer 'Rückkopplung' erzeugt, die die von Borric beschriebenen Unglücksfälle auslöst. Es enthält den Teil einer menschlichen Seele und ist eine Art Parasit, der nach und nach geistige Kontrolle über seinen jeweiligen Besitzer erlangt. Mit diesem Wissen sollten die Helden Anreiz genug haben, um der leidvollen Geschichte des Buches ein Ende zu setzen. Fehlt nur noch der Weg zum Gutshof der drei Brüder (siehe **Das Märchen von den drei Brüdern** zu Beginn des Abenteuers). Dort, auf dem Hof, offenbart sich der tragische Rest der Geschichte: Das in der Geschichte beschriebene schöne Mädchen ist in Wahrheit eine finstere Fee aus dem Farindelwald, die sich vor beinahe hundert Jahren einen bösen (Feen-)Scherz mit den Brüdern erlaubt hat. Nach der 'Rückkehr' des Buchs löst sich jedoch dessen Zauber, so dass die Brüder endlich Frieden finden.

TEIL I: EIN TODESFALL IN DER FAMILIE

Inhalt: Die Helden ermitteln zum scheinbaren Selbstmord von Onkel Rondrik.

Ziel: Die Helden nehmen die Spur von Borric auf – Rondriks 'Mörder'.

ALS WIR AUSZOGEN, DAS FÜRCHTEN ZU LERNEN: DER EINSTIEG

Spiele Sie die Anreise der Helden in Winhall nur dann länger aus, wenn Sie das Abenteuer erst in mehreren Spieltagen beenden möchten. Haben Sie nur eine Spielsitzung lang Zeit, ziehen Sie die Anreise möglichst straff durch oder ersetzen diese sogar komplett durch einen kurzen Erzählabschnitt Ihrerseits.

Scheuen Sie sich nicht davor, Ihren Spielern gegenüber auch feste Setzungen zu machen. Wenn Sie etwa den Hintergrund eines Ihrer Spielerhelden in den Plot einbinden möchten (zum Beispiel, indem sie Rondrik als dessen Onkel setzen), 'gängelt' dies Ihren Spieler zwar, garantiert ihm aber auf der anderen Seite auch, dass er in dem Abenteuer eine wichtige(re) Rolle spielen wird. Es ist daher sicherlich eine gute Idee, einen ansonsten eher ruhigen Spieler beziehungsweise dessen Charakter zu einem Verwandten von Tante Thyranwen und Onkel Rondrik zu bestimmen. Entstehen die Spielercharaktere einzig für dieses Abenteuer, definieren

Sie diese Verwandtschaft direkt von Anfang an; besteht die Gruppe bereits seit ein paar Abenteuern, überlegen Sie sich einen einfachen, aber plausiblen Grund, warum die Verwandtschaft in Winhall bisher nicht erwähnt wurde (etwa weil die Heldengruppe bisher nicht in Albernia unterwegs war). Beschreiben Sie dem zum Verwandten ausgewählten Charakter im Vorfeld der Spielsitzung in einem Einzelgespräch Onkel Rondrik als den Exzentriker der Familie, der schon früh durch seine vielen Reisen und absonderlichen Interessen den Argwohn der ansonsten eher bodenständigen Familienmitglieder auf sich gezogen hat. Wenn es passt, können Sie sogar anmerken, dass der Großneffe oder die Großnichte in der Heldengruppe gelegentlich zu hören bekommt: "Wenn du nicht aufpasst, endest du noch wie Onkel Rondrik!"

Nachdem Sie die Verwandtschaft 'vergeben' haben, kann es losgehen. Fehlt nur noch ein Grund, der die Helden auch tatsächlich nach Winhall aufbrechen lässt: etwa ein Übergabeauftrag an einen der Winhaller Tempel oder die Kriegerakademie, oder das Überbringen einer Botschaft / eines Gegenstands an jemanden in der Stadt. (Der etwa seinerseits eine Antwort oder eine Beurteilung liefern muss, auf die es zu warten gilt.) Es ist natürlich auch möglich, dass Tante Thyranwen dem Helden einen Brief geschrieben hat, in dem sie sich beklagt, dass "Onkel Rondrik in letzter Zeit so seltsam geworden ist" und ob der Held nicht helfen könne ...

Nach der entsprechenden Reisezeit erreichen die Spieler gegen Mittag eines frühen Frühlingstages Winhall.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch liegt die Reichsstadt Winhall; mit inzwischen wieder um tausend Einwohnern der größte Ort der gleichnamigen Grafschaft. Auch wenn Ihr überall deutliche Zeichen des Wiederaufbaus seht, sind der Stadt die Leiden des Krieges noch immer anzumerken. Winhall war schon immer eine trutzige Stadt, was aber nicht verhindern konnte, dass sie in den Unruhen der letzten Jahre sowohl von Orks besetzt wurde als auch während des albernischen Unabhängigkeitskriegs im Fokus der kämpfenden Mächte stand. Die Grafenburg und der prächtige Boron-Tempel sind zwar verschont geblieben, aber der Rondra-Tempel, die Kriegerakademie *Rondras Schwertkunst*, der Praios- und der Peraine-Tempel sowie zahlreiche weitere große Gebäude wurden in Schutt und Asche gelegt und sind bisher nur provisorisch wieder aufgebaut worden. Die Zollbrücke über den Tommel wurde schon während der Belagerung durch die Orks abgerissen, und auch im restlichen Stadtbild dominieren Ruinen und Trümmer.

Die leidvollen Ereignisse der letzten Jahre prägen nicht nur die Stadt, sondern natürlich auch die Menschen, die dort leben. Reich sind sie nie gewesen, aber nun droht die Armut. Man sieht kaum jemanden unbewaffnet durch die Straßen gehen, und viele Bewohner wirken hungrig und ausgezehrt – nicht nur nach reichhaltiger Nahrung sondern auch nach Hoffnung, Mut und den schönen Dingen des Lebens. Jeder arbeitet verbissen daran, aus den Trümmern etwas Neues aufzubauen – immer mit dem hässlichen Gefühl im Hinterkopf, dass morgen schon die nächste Katastrophe über die Stadt hereinbrechen könnte.

Während ihr euch noch umseht und überlegt, wie lange ihr es hier wohl aushalten werdet, schiebt sich unvermutet die Frühlingssonne durch die graue Wolkendecke. Ihre Strahlen durchdringen die düstere Stimmung, überziehen die Stadt mit warmem Glanz – und augenblicklich verändert sich das Bild. Euer Blick fällt auf eine Gruppe kleiner Kinder, die im Schatten einer Hausruine Räuber und Gardist spielen, zwei Flussfischer-Frauen tragen gemeinsam einen Korb mit Fischen Richtung Marktplatz und ein Holzflößer,

der anscheinend den Handel wieder aufnehmen will, bleibt auf der Straße stehen, dreht sein wettergegerbtes Gesicht in die Sonne und lächelt mit geschlossenen Augen.

Genauere Informationen über die Stadt Winhall finden Sie im Band **Am Großen Fluss** auf den Seiten 60f. oder unter wiki.koenigreich-albernia.de. Wenn Sie möchten, dass Ihre Helden sich länger in der Stadt aufhalten, sollten Sie als Spielleiter die Stadt gut kennen und sich im Vorfeld mit ihr vertraut machen, um dann am Spieltisch mit Worten und Erlebnissen ein plastisches und lebendiges Bild bei Ihren Spielern vermitteln zu können.

Onkel Rondrik und Tante Thyranwen wohnen in einem eher 'familiären' Stadtteil der Mittelschicht, zumindest war er das vor der Belagerung. Hier kennen sich die Leute und bekommen einiges voneinander mit. Sollte Ihre Heldengruppe komplett vom Lande kommen, wird diese Art zu wohnen auf sie dennoch eher anonym und vor allem hektisch wirken.

Die Esperichs bewohnen ein kleines Häuschen in einer Seitenstraße. Es ist schon etwas älter, ein wenig krumm und schief und könnte mal wieder einen neuen Anstrich vertragen – was aber mehr Zeit und Finanzen beansprucht, als viele Einwohner der verwüsteten Stadt im Moment haben. Trotz der allgemeinen Not wirkt das Haus gut gepflegt – was Tante Thyranwens Verdienst ist.

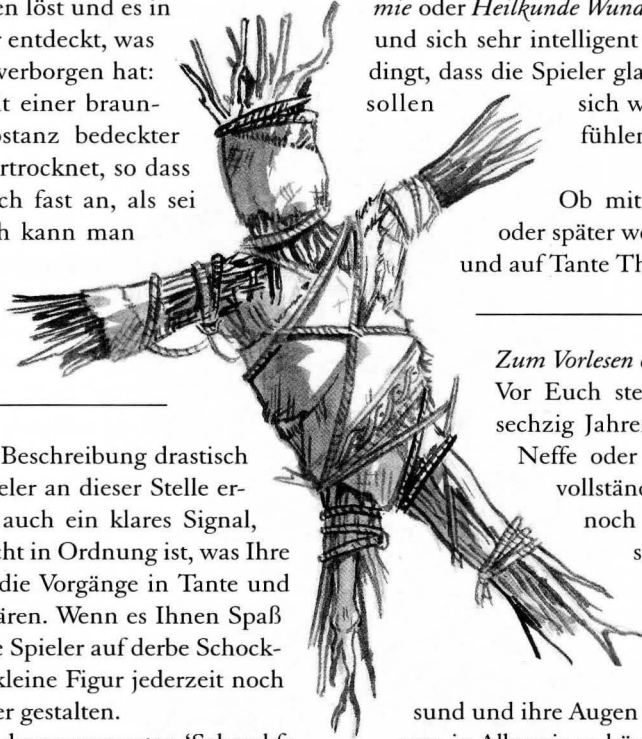
Nähern die Helden sich der Eingangstür, lassen Sie sie eine *Sinnenschärfe*-Probe +3 würfeln. Wem diese gelingt, der erspäht in einer kleinen Nische schräg über der alterwürdigen Eichen-Haustür ein merkwürdiges Stück Holz, das dort nicht hinzugehören scheint. Mit einer geeigneten Probe (GE, *Akrobatik*, *Klettern*) – oder einer klapprigen Leiter, die man sich auf Nachfrage bei Tante Thyranwen ausleihen kann – gelingt es den Helden, das rätselhafte Ding zu bergen (siehe unten).

Machen Sie sich keine Gedanken, falls Ihre Spieler an dieser Stelle nicht erfolgreich sind – es gibt noch genügend andere Hinweise zu finden und misslungene *Sinnenschärfe*-Proben haben den Effekt, dass die Spieler (nicht die Helden) ein wenig nervös werden, weil sie nicht wissen, was sie verpasst haben. Sie können die seltsame Holzkonstruktion in der Mauernische später jederzeit nachträglich ins Spiel bringen, unter Umständen später auch mit einer leichteren Probe.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr haltet ein merkwürdiges Gebilde in Händen. Es handelt sich um eine Art Puppe, die aus trockenen Stöcken, Stofffetzen und grober Schnur zusammengebaut wurde, nur dass das Ding keinem Menschen nachempfunden ist, sondern auf den ersten Blick eher wie das Werk eines unbegabten Kunststudios wirkt.

Ihr wollt das Machwerk schon wegwerfen, als sich eine der Schnurschlaufen löst und es in seine Einzelteile zerfällt. Ihr entdeckt, was sich im Zentrum der Figur verborgen hat: Eine tote Maus und ein mit einer braunroten, eingetrockneten Substanz bedeckter Stein. Das kleine Tier ist vertrocknet, so dass es nicht stinkt und fühlt sich fast an, als sei es aus Papier. Aber dennoch kann man gut erkennen, dass ihm der Bauch vom Kinn bis zum Schwanzansatz aufgeschlitzt wurde.



Scheuen Sie sich nicht, bei der Beschreibung drastisch vorzugehen. Sie wollen die Spieler an dieser Stelle erschrecken und schaffen damit auch ein klares Signal, dass hier etwas ganz und gar nicht in Ordnung ist, was Ihre Helden dazu ermuntern wird, die Vorgänge in Tante und Onkel Esperichs Haus aufzuklären. Wenn es Ihnen Spaß macht oder Sie wissen, dass Ihre Spieler auf derbe Schockeffekte stehen, können Sie die kleine Figur jederzeit noch etwas ekliger und/oder gruseliger gestalten.

Es handelt sich dabei um einen der sogenannten 'Schreckfetische', die Borric im Vorfeld des Mordes an allen Orten verteilt hat, an denen Onkel Rondrik sich regelmäßig aufhielt. Dieser war dafür gedacht, dass Rondrik ihn findet, wenn er das Haus systematisch durchsucht, nachdem er auf den vermeintlichen Zauber aufmerksam geworden ist, der über ihn verhängt wird. Onkel Rondrik hat das Haus sehr wohl zu einem bestimmten Zeitpunkt abgesucht, aber diesen Fetisch hat er nicht entdeckt.

Folgendes lässt sich über das Ding herausfinden, wenn die Spieler ihn intelligent untersuchen (das heißt, Ihnen schlaue Fragen zu dem Gegenstand stellen, nicht nur ein pauschales "ich untersuche die Einzelteile") bzw. erfolgreiche Würfelproben ablegen. Benutzen Sie die genaueren Informationen gezielt als Belohnung für intelligentes Spiel – wenn Ihre Spieler lernen, dass sie damit erfolgreicher sind, als wenn sie sich vom durch Sie als Spielleiter vorgegebenen Ablauf des Abenteuers 'berieseln' lassen, werden Sie alle mehr Spaß haben.

Weiterreichende Informationen über den *Schreckfetisch* (doziert einzusetzen):

Der Stofffetzen, der Bestandteil der Konstruktion war, ist aus grobem, aber gut gewebten Tuch, das mit roher Gewalt in Stücke gerissen wurde. In einer Ecke gibt es Reste einer eingewebten Borte. (Anmerkung: Es handelt sich um ein Stück einer alten Tischdecke, die Borric aus dem Schrank von Tante Thyranwen gestohlen hat. Dies können die Spieler herausfinden, wenn sie es der Tante zeigen.)

Die leicht bröckelige Schicht, mit der der Stein zur Hälfte bedeckt ist, ist tatsächlich Blut. (Borric hat beim Metzger 'gewildert', um gruselige Farbe für seine Schreckfetische zu bekommen.) Um welche Art von Blut es sich handelt, lässt sich nicht feststellen.

Die Maus wurde erst nach ihrem Tod aufgeschlitzt, wie ein Experte daran erkennen kann, wie die Wundränder geformt sind. Diese letzte Information sollten Sie nur herausgeben, wenn der betreffende Held sich mit so etwas auskennt (*Anatomie* oder *Heilkunde Wunden* auf 7+ oder *Tierkunde* auf 10+) und sich sehr intelligent verhält: Vermeiden Sie aber unbedingt, dass die Spieler glauben, sie seien 'CSI Winhall' – sie sollen sich wie Figuren in einem Fantasyroman fühlen, nicht wie die Spurensicherung.

Ob mit oder ohne Schreckfetisch, früher oder später werden die Spieler das Haus betreten und auf Tante Thyranwen treffen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor Euch steht eine ältere Dame von etwa sechzig Jahren. Ihr ehemals rotes Haar (wie Neffe oder Nichte wissen) ist inzwischen vollständig weiß geworden, aber immer noch kräftig und dicht. Sie trägt es streng aus dem Gesicht zurückgekömmt und am Hinterkopf zu einem geflochtenen Dutt zusammengesteckt. Ihr Gesicht ist faltig, wirkt aber ge-

sund und ihre Augen strahlen in dem hellen Blau, das man in Albernia so häufig findet. Allerdings fallen euch auch sofort die tiefen Ringe unter ihren Augen und der angestrenzte Blick auf.

Dann wandern eure Blicke weiter über ihre stämmige, aufrechte Gestalt und ihr stellt fest, dass sie schwarze Witwenkleidung trägt.

Thyranwen Esperich ist eine resolute Frau, die mit beiden Beinen seit vielen Jahren fest im Leben steht. Wie es dazu kam, dass sie sich ausgerechnet in den exzentrischen, wanderlustigen Rondrik verliebte, ist auf den ersten Blick nicht ganz nachvollziehbar, aber man merkt deutlich, dass sie ihren Mann wirklich geliebt hat und sein Tod sie schwer trifft. Das Haus trägt in allen Räumlichkeiten, die die Helden zunächst betreten, klar die Schrift der Tante: alles ist einfach, aber sauber. Vorhänge und Tischdecken wurden oft geflickt, denn das Geld war knapp – Rondrik hat in jüngeren Jahren oft Schätze oder Belohnungen von seinen Abenteuerfahrten mitgebracht, aber seit er zu alt für große Wanderschaften wurde, bestritt Thyranwen mit ihren in der Nachbarschaft hoch geschätzten, selbstgebackenen Fleischkuchen, ihren Diensten als Haushaltshilfe bei größeren Familienfesten und ähnlichen Maßnahmen den Lebensunterhalt der beiden.

Sollte sich einer Ihrer Spieler beim Stichwort "Fleischkuchen" an den gruseligen Tim-Burton-Film "Sweeney Todd" erinnern werden, in dem unliebsame Kunden des mörderischen Friseurs in den Pies des benachbarten Cafés endeten, so kommentieren

Sie dies betont nicht, vielleicht müssen Sie sogar grinsen, was bei Ihren Spielern den (falschen) Verdacht wecken könnte, mit der netten Tante stimme etwas ganz und gar nicht. Das ist für Sie spaßig zu beobachten und motiviert die Spieler umso mehr, das Rätsel um die Vorgänge zu lösen. Merke: Die gruseligsten Szenarien laufen immer im Kopf Ihrer Spielerinnen und Spieler ab. Sie tun sich einen großen Gefallen damit, wenn Sie diese Fantasie mit gezielten Anregungen sacht anstupsen, statt direkt konkrete Fakten zu liefern. Fakten sollten Spieler sich erarbeiten, dann schätzen Sie sie umso mehr. Versuchen Sie außerdem, Tante Thyranwen zum Leben zu erwecken – nehmen Sie sich eine resolute, kräftige alte Dame zum Vorbild, die für Sie die erforderliche Mischung aus Autorität und Geborgenheit verstrahlt.

Thyranwen bittet die Spieler in die Küche, weil sie für den Abend alle mit einem Rindereintopf verwöhnen möchte, so dass das weitere Gespräch stattfindet, während sie mit geschickter Hand und einem kleinen, altherwürdigen Küchenbeil das Suppenfleisch inklusive Knochen in topfgerechte Stücke hackt. Erwähnen Sie an den passenden Stellen, wie das Beil mit einem lauten Knacken ein weiteres Stück Knochen abteilt. Lassen Sie Thyranwen auf die Eigenheiten der Helden eingehen, in dem sie zum Beispiel der hageren Magierin verspricht, sie "würde sie schon aufpäppeln, damit sie etwas Fleisch auf die Knochen bekäme". Ziel dieses Gesprächs ist, dass Ihre Spielerinnen und Spieler im Zuge der Ermittlungen auch Tante Thyranwen als Verdächtige zunächst nicht mit absoluter Sicherheit ausschließen können, sie aber auf der anderen Seite auch nicht unsympathisch finden.

Was Thyranwen auf die Nachfragen der Helden erzählt (geben Sie auch hier wieder die Informationen stückweise als 'Belohnung' für schlaue Fragen oder einfühlsame Darstellung an die Spielerinnen und Spieler heraus):

☞ Vor sieben Tagen hat sie wie immer am früheren Abend ihren Nachttee getrunken (der kühlt immer auf der Fensterbank der Küche ein wenig ab, während sie spült, wie die Spieler später am Tag beobachten können). Morgens fand sie Onkel Rondrik, der immer sehr viel später schlafen ging, nicht neben sich im Ehebett vor, was nicht so ungewöhnlich war, weil er bisweilen regelrecht nachtaktiv war.

☞ Als sie hinab in die Küche kam, saß er mit dem Rücken zur Tür in sich zusammengesunken an dem abgenutzten schweren Küchentisch – wenn Sie mögen, können Sie sie mit starrem Blick auf einen der Helden deuten lassen und sagen: "Genau da, wo du jetzt sitzt, mein Junge".

☞ Sie glaubte zunächst, er habe zuviel Branntwein getrunken, zumal sie vor ihm die große braune Flasche erkennen konnte, in der sie den Branntwein des ortsansässigen Brenners Vito Rotspengler aufbewahrt. Wenn die Helden sich mit einer erfolgreichen *Sinnenschärfe*-Probe in der Küche umsehen, entdecken sie das gute Stück weit oben im Küchenregal hinter

diversen Vorratsbehältern mit Mehl, Zucker etc. Falls die Helden Flasche und Inhalt untersuchen, lassen Sie die Probe mit einem Malus ausführen, weil kein Experte dabei ist. Die Informationen dazu finden Sie im Kasten bei der Beschreibung der Apothekerin Finris Fort (Seite 62).

☞ Erst, als sie Rondrik an der Schulter packte und rüttelte und ihr geliebter Gatte daraufhin mit dem Gesicht auf die Tischplatte stürzte, merkte sie, dass er tot war. Hier muss die gute Tante erst einmal ein paar Tränen wegwischen. Besonders aufmerksamen Helden kann an dieser Stelle auffallen (Nachfrage oder eine erfolgreiche *Sinnenschärfe*-Probe+7 oder eine einfache *Anatomie*-Probe), dass sein Tod damit nicht länger als maximal fünf Stunden zurückgelegen haben konnte, da er sonst bereits starr gewesen wäre. Tat-

sächlich ist die verzögert eintretende Todesstarre jedoch eine Auswirkung des Shurinknollen-Giftes, mit dem Rondrik ermordet wurde.

☞ Der Büttel gab den winzigen Rest von Branntwein aus dem Becher, den Rondrik vor sich hatte, einer Ratte, die wenige Minuten später einschlief, ohne wieder aufzuwachen. Bei der Durchsuchung der Leiche fanden die örtlichen Boron-Geweihten in seiner Jackentasche ein Fläschchen mit einer Emulsion aus Samthauch-Pollen. (Anmerkung: Normalerweise ist Samthauch ein Atemgift, das in niedrigen Dosen auch gerne als Schlafmittel und Traumgeber verwendet wird. Als Lösung in Alkohol ist die Wirkung nochmals schwächer. Und ganz billig sind sie nebenbei auch nicht.)

☞ Die Beerdigung erfolgte vorgestern und Tante Thyranwen gibt zu, dass sie die Ankunft ihrer Übernachtungsgäste als Anker in ihrer Trauer benutzt. "Er war verrückt wie ein Stall voller grüner Hühner, aber er war mein Verrückter. Ich weiß gar nicht, was ich machen soll ohne seine bescheuerten Einfälle." Mit diesen Worten knallt sie das Hackebeil in den Knochen und verlässt mit schnellen, zielgerichteten Schritten den Raum. Die Helden können ihr in den kleinen Hinterhof des Hauses mit einem gepflegten Kräutergarten für den Küchengebrauch finden, wo sie sich schon wieder gefangen hat.

☞ Auf Nachfrage erklärt Thyranwen, dass sie sich nicht vorstellen kann, warum Rondrik sich umbringen sollte, auch wenn er in der Woche vor seinem Tod mal wieder eine seiner seltsamen Phasen hatte, in denen er ständig irgendwo verschwunden war und mehr tagsüber schlief als nachts. Seine letzte große Wanderreise hatte er jedoch bereits im vergangenen Herbst beendet, wobei er damals nur etwa sechs Wochen unterwegs gewesen war, nicht wie früher ein halbes Jahr.



Wie Thyranwen auf die Fragen der Helden hin ausführt, hatte Rondrik im Laufe ihrer gemeinsamen Jahre immer wieder neue "Flausen im Kopf" – in jüngeren Jahren zog er zu solchen Zeiten auf Abenteuer aus und war für Monate nicht in der Stadt. In den letzten Jahren beschäftigte er sich mit immer wieder neuen "Forschungen", der Ergründung der Ursache von einzelnen Geistergeschichten und Mythen aus Winhall, Nostria und Albernia. Sie hat schon vor langem gelernt, ihn dann nicht zu drängen, sondern abzuwarten, bis er mit dem Ergebnis seiner 'Ermittlungen' zu ihr kommt, um stolz zu berichten. (Auch hiermit legen Sie eine falsche Fährte, die aufmerksame Spieler verfolgen werden, denn schließlich könnte es sein, dass Rondrik bei seinen Nachforschungen auf etwas gestoßen ist, das ihn entweder in den Selbstmord getrieben oder einen Mörder auf den Plan gerufen hat.)

Es gab keinen Abschiedsbrief und Thyranwen hat in den Sachen des Verstorbenen keine Notizen oder sonstige Hinweise gefunden, was dieses Mal der Gegenstand seiner 'Ermittlung' war. Sie gibt allerdings offen zu, nicht besonders genau gesucht zu haben, weil die ganze Situation bisher einfach zu schmerzlich für sie war.

Fühlen Sie sich jederzeit frei, kleine Anekdoten über Onkel Rondriks Marotten einzustreuen, so dass die Helden ein plastisches Bild dieses anstrengenden, aber im Grunde liebenswürdigen komischen Kauzes bekommen.

Auf der Beerdigung wurde Tante Thyranwen vom Schuldeneintreiber Grock des Geldverleihers Jendar Gyrd angesprochen, dass Rondrik bei Gyrd Schulden in Höhe von mehr als 100 Dukaten angesammelt habe und man von ihr erwarte, diese zu bezahlen. Aus Pietätsgründen (dieses Wort hatte Grog offensichtlich auswendig gelernt) habe sie dazu vier Wochen Zeit – Thyranwen hat sich aber bisher nicht dazu durchringen können, dieses Problem anzugehen. Natürlich ist das viel mehr Geld, als sie bar besitzt.

Ziel des Berichts von Tante Thyranwen ist, dass die Helden sich anbieten, die Umstände von Onkel Rondriks Tod zu untersuchen. Falls diese – speziell natürlich die Großnichte/der Großneffe – nicht von selbst anbieten, bittet Thyranwen ganz direkt um ihre Hilfe.

INS LABYRINTH: ERSTE NACHFORSCHUNGEN ZU ONKEL RONDRIKS TOD

Im Folgenden finden Sie die verschiedenen Hinweise, die Ihre Spielerinnen und Spieler im näheren Umfeld der Esperichs entdecken können. Der Verlauf, wie er hier dargestellt wird, ist idealtypisch, allerdings besagt ein geflügeltes Sprichwort unter Spielleitern, dass kein Plot den ersten Kontakt mit den Spielern unbeschadet übersteht. Falls Ihre Gruppe also eine andere Vorgehensweise wählt, bleiben Sie ruhig und springen Sie einfach an die entsprechende Stelle. Es kann auch sein, dass die Helden nicht alle Stationen abarbeiten – wenn sie dennoch zum Ziel dieses Abschnitts gelangen (Borric finden und stellen), ist das kein Problem.

Wenn die Ermittlungen ins Stocken geraten, können Sie Tante Thyranwen als Vehikel benutzen, um die Helden sanft in die richtige Richtung zu schubsen – dies sollte jedoch dezent mit einer logischen Erklärung ("Mir ist beim Aufräumen seiner Kleider eingefallen, wie Rondrik in der Woche vor seinem Tod seine gute Weste anzog, ehe er für den Vormittag verschwand –

er wollte anscheinend irgendjemand Hochgestellten treffen"). Setzen Sie derartige Hilfen aber nur ein, wenn es sonst gar nicht weitergeht, damit Ihre Spielgruppe nicht glaubt, Sie würden ihnen die Lösung zur Not auch ohne ihr Zutun auf dem Silbertablett servieren. Scheuen Sie sich nicht, die Gruppe zu fordern und auch mal eine Weile schmoren zu lassen – so lange sich die Spieler in ihren Rollen darüber unterhalten, dass sie keine Ahnung haben, was geschehen ist, aber nach Lösungsideen suchen, ist in der Regel alles in Ordnung. Erst, wenn Sie den Eindruck haben, es würde den Spielern selbst langweilig, sollten Sie eingreifen.

Vermutlich werden die Helden als erstes bei Thyranwen darum bitten, Onkel Rondriks Hinterlassenschaft untersuchen zu dürfen, was diese gern gestattet, aber nicht dabei sein will. Sie zeigt den Helden die Kammer, die ihr Mann liebevoll "meine Klausur" zu nennen pflegte.

ONKEL RONDRIKS ZIMMER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr steht im ersten Stock des kleinen Hauses in einem überraschend kleinen Zimmer, das mit einem riesigen alten Schreibtisch aus abgewetztem Holz, einem gigantischen Ohrensessel mit verblichenem Samtbezug und einem deckenhohen Regal, das sich über zwei komplette Wände erstreckt, vollgestopft ist. Man muss sich zwischen Schreibtisch und Sessel hindurchquetschen, um zum Regal zu gelangen. Dieses ist zum Bersten gefüllt



mit Pergamentrollen, Lose-Blatt-Sammlungen, Notizbüchern und einigen richtig gebundenen Büchern. Ein erster Blick zeigt: Es handelt sich nicht um eine magisch orientierte Bibliothek sondern vielmehr um die – zumindest scheinbar – ungeordnete Privatbibliothek von jemandem, der ein reges Interesse an allem Möglichen hegte.

Auf dem Schreibtisch stapeln sich die Unterlagen – Skizzen, Notizen und verschiedenes Schreibgerät – außerdem ein ausgestopfter Biber, drei Korbflaschen und ein dreiarmer Kerzenleuchter. An den wenigen freien Wandflächen hängen weitere ausgestopfte Tiere und eine wilde Sammlung von Zeichnungen, Bildern aus gepres-

ten Blumen und verschiedene andere Wandbehänge, bei denen man nicht auf den ersten Blick erkennen kann, worum es sich handelt. Ihr wisst sofort: Es würde Tage dauern, dies alles genau zu untersuchen.

Lassen Sie sich von den Spielerinnen und Spielern sagen, welchen Teilbereich der 'Klausur' sie jeweils genauer unter die Lupe nehmen und verwenden Sie entsprechende Modifikatoren auf die *Sinnenschärfe*-Proben bzw. lassen Sie die Spielergruppe würfeln und dosieren Sie die Erkenntnisse nach der Qualität der Würfelergebnisse. Intelligente Nachfragen der Spieler sollten Sie mit Wissen belohnen.

Die folgende Tabelle zeigt Ihnen, was es wo zu finden gibt:

Wo	Modifikator	Fundstück	Hintergrund
Bücherregal	+/-0	Diverse Notizen lokaler Mythen und Legenden aus ganz Albernien und vielen weiteren Teilen Aventuriens. Teilweise offensichtlich von Schreibern/Händlern gekauft, zum Teil selbst geschrieben in Rondriks zunächst schwer lesbarer, lebhafter Handschrift. Keine klare Ablagestruktur. Bei besonders gutem Wurf: Die jüngeren Manuskripte sind datiert – das jüngste ist etwa 2 Jahre alt.	Rondrik war über Jahre hinweg ein Sammler und Erforscher von Märchen und Geschichten. Zusatzinformation: Vor einiger Zeit ist entweder sein Interesse abgeflaut (was seine Frau widerlegen kann) oder er hat eine andere Art der Sammlung begonnen.
Schreibtisch	+/-0	Zahlreiche Notizen diverser und zum Teil kurioser Natur (seien Sie kreativ – Rondrik war ein echter Exzentriker)	Als Schriftproben zur Identifikation von Rondriks Schrift. Illustration seiner Marotten.
Schreibtisch	+3	Ziemlich unter den Notizen verwühlt findet man eine mit verschnörkelter Schrift beschriebene Rechnung der zugelassenen Magierin Rahjalyn Seehoff über „Diverse Recherchen“ sowie ein Schutzamulett in Höhe von insgesamt 48 Dukaten. Man kann nur vermuten, dass sich im Chaos auf dem Schreibtisch weitere solcher 'Schätze' verbergen bzw. dass Rondrik das vom Verleiher Gyrd bekommene Geld zur Zahlung ähnlicher Rechnungen verwendet hat.	Rondrik hatte irgendein Problem, das magischer Hilfe bedurfte und hat diese vor Ort teuer eingekauft.
Schreibtisch	+7 (oder explizite Nachfrage eines Spielers)	Im Hals des ausgestopften Bibers findet sich ein langer, schmaler Schlüssel ohne Anhänger.	Dies ist der Schlüssel zu Rondriks 'Lager' mit seiner eigentlichen Sammlung, in der auch das Buch zu finden ist.
Wanddekoration	+3	Wenn man sich die 'Sammlung' an den Wänden genauer betrachtet, stellt man fest, dass es zwar eine wirre Zusammenstellung bleibt, aber letztlich eins ist: Souvenirs. Rondrik hat hier aus den diversen Ecken Aventuriens nicht nur Geschichten, sondern alle möglichen Kuriositäten und Kleinkunst-Gegenstände zusammengetragen. Manche davon sind eher Nippes, aber die überwiegende Masse hat durchaus Wert. Ein Zauberer oder Heiler kann erkennen, dass die gepressten Blumen allesamt Pflanzen aus unterschiedlichen Gegenden sind, denen man mystische Fähigkeiten zuschreibt und über die man viele Geschichten erzählt. Gleiches gilt für die Tiertrophäen.	Weitere Illustration von Rondriks Lebensaufgabe. Machen Sie deutlich, dass manche der Gegenstände durchaus Wert besitzen (insgesamt schätzungsweise 25 Dukaten). Außerdem könnten die Helden auf die (richtige) Idee kommen, dass Rondrik irgendwo noch weitere Schätze gehortet hat.

Nach Abschluss dieser Untersuchung liegen den Spielern nun einige Hinweise vor, die sie weiter verfolgen können, möglicherweise im Pulk, möglicherweise auch parallel. Passen Sie die Verhaltensweisen Ihrer Figuren auf die jeweilige Vorgehensweise der Spieler an und scheuen Sie sich nicht, sich in Rolle ein unpassendes Verhalten scharf zu verbitten. Das bedeutet natürlich auch, dass die entsprechende Figur ihre Informationen zumindest einmal nicht an den Helden weitergibt, der sich daneben benommen hat – andere Mitglieder der Gruppe müssen diesen Fehler durch gutes Spiel, Höflichkeit oder eine geeignete Bestechung wieder gut machen.

Da sich nicht vorhersagen lässt, wie die Spieler genau vorgehen, finden Sie im Folgenden jeweils einen Abschnitt zu jedem Hinweis – passen Sie die Details jeweils auf das individuelle Vorgehen der Helden an (zum Beispiel kann der Schnapsbrenner bereits von ihnen gehört haben, wie sie zwei Stunden zu vor beim Metzger um die Ecke waren, was sich positiv oder negativ auf sein Verhalten auswirkt).

DURCH DIE DORPENHECKE: HINWEISE BEI PERSONEN IM STADTVIERTEL

I. DER SCHRECKFETISCH

Stofffetzen: Wird an der Borte von Tante Thyranwen als ein Stück einer alten Tischdecke aus ihrer Kommode wiedererkannt. Diese steht im Erdgeschoss in dem kleinen Kaminzimmer und ist für einen Einbrecher leicht durch Vorder- und Hintertür zugänglich. Tante Thyranwen fällt dabei ein, dass Rondrik vier Wochen vor seinem Tod auf einmal verkündete, es gäbe Mäuse im Haus (dabei schließt sie ihre mageren Vorräte immer sorgfältig weg), aber er werde sich darum kümmern. Danach war er fast zwei Tage damit beschäftigt, alle Winkel und Ecken des Hauses zu durchstöbern, bis sie ihn in einem Wutanfall über sein störendes Verhalten für den Rest des Nachmittags aus dem Haus warf. Natürlich suchte Rondrik zu diesem Zeitpunkt nach den Schreckfetischen.

Blut: Falls die Spieler hier recherchieren und zum Beispiel Tante Thyranwen nach einem Metzger fragen, so wird sie ihnen Klaemric Rostrer nennen, bei dem sie immer einkauft.

Maus: Tante Thyranwen ist sich zwar hundertprozentig sicher, dass ihr Haus eine maüsefreie Zone darstellt, aber in Winhall gibt es natürlich überall Nagetiere. Aus der Maus lassen sich keine weiteren Schlüsse ziehen, außer, dass man sie leicht bekommen kann.

2. KLAEMRIC ROSTRER, DER METZGER

Klaemric ist ein großer, untersetzt gebauter Mann, dessen Körper hauptsächlich aus Muskeln besteht und der keine großen Worte macht. Er legt Wert auf Höflichkeit und Ruhe. Die Helden treffen ihn, wie er gerade im Hinterhof seines kleinen Ladens ein Schwein zerlegt. Er gehört zu den Menschen in der Stadt, die ein relativ gutes Auskommen haben. Zum Metzgerladen gehören zwei Katzen, die recht wohlgenährt aussehen. Auf Nachfrage erklärt Klaemric, dass die beiden sich an den Ratten und Mäusen in seinem und den umliegenden Häusern satt fressen und er selbst peinlich genau auf Sauberkeit achtet, weil die Stadt eine Krankheitsepidemie durch verunreinigte Nahrung nicht überstehen würde. Außerdem stellt er auch Fallen für Mäuse auf, die die Helden auch leicht in allen möglichen Ecken identifizieren können. Will sagen: Es ist sehr leicht, an eine tote Maus für einen Schreckfetisch heranzukommen.

Über Tante Thyranwen kann Klaemric nichts Schlechtes sagen. Warum sie den verrückten Rondrik geheiratet hat, weiß keiner, aber sie gehört jedenfalls zu Klaemrics besten und ältesten Kunden. Dass sie manchmal über Rondriks Marotten geflücht hat, kann der bodenständige Metzger gut verstehen. Klaemric hat keine Ahnung, warum Rondrik sich umbringen sollte – seiner Meinung nach hat der Verrückte sich sein Leben lang vor allem um seine eigenen Hirngespinnste gekümmert und nie auf andere geachtet – der Metzger hat keine Vermutung, was ihn derart aus der Bahn geworfen haben sollte. Aber es muss etwas sehr Schlimmes gewesen sein.

Wenn ihn die Spieler auf das Blut des Schreckfetischs ansprechen, erinnert Klaemric sich an einen abgerissenen Kerl von etwa 35 Sommern, der vor etwa drei Wochen mehrfach gegenüber seines Geschäfts herumlungerte. Er wirkte völlig verarmt, mit zerrissener, dreckiger Kleidung, schmierigem schwarzen Haar ohne jeden Haarschnitt und einem gefährlichen Glitzern in den Augen. Klaemric verscheuchte ihn mehrfach, weil er Angst hatte, er könne seine Kunden belästigen. In einer Stadt, in der die einfachen Leute nur in Gruppen vor die Stadtmauer gehen und in den umliegenden Wäldern immer noch Orks kampfieren, kann man nicht vorsichtig genug sein. Am Tag nach dem letzten Rausschmiss, bei dem Klaemric den Fremden erstmals auch körperlich bedrohte, in dem er ihn an den Schultern packte und zur nächsten Ecke schob, kam er nicht mehr wieder, aber am nächsten Morgen war der Kühlkeller aufgebrochen und es fehlte ein Arm voll Würste. Und das Fass mit dem Blut vom Schlachten für die Blutsuppe war offen.

(Bei dem Fremden handelt es sich natürlich um Borric.)

3. VIŦO ROTSPENGLER, DER SCHNAPSBRENNER

Rotspengler ist ein rothaariger, drahtiger Mann mittleren Alters, aus dessen Augen der Schalk und von dessen roten Wangen der Genuss leuchten. Er brennt Schnäpse aus allem, was er bekommen kann, vor allem aus örtlicher Obstmaische. Außerdem kann man in seinem Laden, in dem seine ebenfalls rothaarige Frau Elwynn bedient, weitere Sprituosen und natürlich Bier erwerben. Obwohl gerade die Schnäpse ihren Preis haben – Rotspengler garantiert, dass sie sauber gebrannt sind und in "normalen Mengen" keinen Kater verursachen – herrscht hier ein langsamer, aber stetiger Strom an Kunden. Die Menschen wollen irgendwann auch einmal ihre Probleme vergessen. Rotspengler trägt gerade Hosen, ein weißes Hemd und eine dunkle Weste – alles einfach geschnitten, aber aus gutem Tuch. Er ist ein schlauer Mann, der seine Stadt gerne wieder aufrecht und strahlend sehen möchte. Deswegen schätzt er auch Tante Thyranwen sehr, obwohl sie ihn gelegentlich beschimpft hat, wenn er Rondrik wieder mehr Schnaps verkauft hatte, als gut für ihn war. Er hat auch einen eigenen Kosenamen für sie.

Wenn man Rotspengler die braune Flasche aus der Küche zeigt, wird er bestätigen, dass die Esperichs in diesem altehrwürdigen Gefäß ("Damit ist Thyra schon als junges Mädchen immer zu meinem Vater gekommen, um für ihren Vater einzukaufen. Sie hatten zwei davon. Bei seinem letzten Besuch habe ich Rondrik einen richtig guten Tropfen verkauft – Himbeerbrand aus einem kleinen Dorf in Neuwiallsburg. Riecht mal." Damit zieht er den Korken aus der Flasche und schnuppert, um dann das Gesicht zu verziehen. "Da ist irgendwas anderes drin." Bei einer erfolgreichen *Sinnenschürfe*-Probe+7 können auch die Helden wahrnehmen, dass sich unter den Duft rei-

fer Himbeeren ein zarter Beigeruch mischt. Wer schnell einen Schluck aus der Flasche nehmen will, keinen Himbeerbrand erwartet und auch sonst nicht auf den Geruch achtet, merkt davon nichts.

Rotspengler wird außerdem das Gesicht verziehen und erklären, der Himbeergeist darin sei von minderer Qualität und bei ihm gar nicht erhältlich. Am westlichen Stadtrand gäbe es einen Krämer, der auch ein paar Spirituosen hat – dort könne man ebenfalls in mitgebrachte Flaschen Branntwein und Obstschnaps abfüllen lassen. Möglicherweise sei der Himbeergeist von dort, auch wenn Rotspengler nicht glauben will, das "Thyra ihm fremdgeht".

Die Flasche enthält ein tödliches Gift. Dies könnte ein Heiler unter den Helden herausfinden oder die Gruppe übergibt die Flasche der Apothekerin Finris Fort zur Untersuchung. Weiter unten in diesem Abschnitt finden Sie einen Kasten mit den genauen Informationen.

Befragen die Helden Tante Thyranwen zu der von Rotspengler erwähnten "zweiten Flasche", so wird sie erklären, dass sie diese schon vor Monaten weggeräumt hat, weil Rondrik so häufig betrunken war. Wenn die Helden den Aufbewahrungsort in einer Kommode in der Diele untersuchen, stellen sie fest, dass die zweite Flasche verschwunden ist. Thyranwen wird schockiert erklären, dass es zu ihren Haushaltspflichten gehörte, für einen "guten Tropfen" zu sorgen, und dass Rondrik sich sogar immer freute, zu erraten, was sie bei Rotspengler neues gefunden hätte. Er würde sich über einen neuen Obstler also nicht gewundert haben.

4. APOTHEKERIN FINRIS FORT

Die stille, blasse Frau mit den rabenschwarzen Locken hatte großes Glück, dass ihr Geschäft während der orkischen Besetzung nicht verwüstet wurde – die vielen Glasflaschen und alchemistischen Gerätschaften wären kaum zu ersetzen gewesen. Im Moment sind viele der Regale und Behältnisse darin leer, denn die Vorräte an Medikamenten wurden spätestens im Albarnischen Krieg aufgebraucht. Finris stellt neue Substanzen her, was man an den vielen von der Decke herunterhängenden Kräuterbüscheln und dem Brodeln der aufgebauten Destillen erkennen kann, aber das Ganze dauert seine Zeit.

Finris scheint ihr Umfeld ausschließlich wie eine Ansammlung von potentiell Kranken zu betrachten – sie kann sich Namen schlecht merken, wohl aber Gebrechen. Rondrik bekam sie kaum zu Gesicht, da er diese Angewohnheit nicht mochte und sie auch deutlich dafür kritisierte. Sie selbst konnte offensichtlich mit dem umtriebigen Exzentriker wenig anfangen. Da Thyranwen ein Ausbund an robuster Gesundheit ist, wird es eine ganze Weile dauern, bis Finris weiß, von wem die Rede ist.

Wenn man sie nach der Samthauch-Emulsion fragt, so wird sie nach einigem Dängen (gelungenen *Überreden-* oder *Überzeugen-*Proben) zwar bestätigen, dass die kleine Flasche aus ihrem Laden stammen könnte, sie diese Emulsion aber in den letzten Wochen nicht verkauft hat – und schon gar nicht an Rondrik oder Thyranwen. Allerdings gehört das Schlafmittel zu den wenigen Medikamenten, die noch vorrätig sind – anscheinend schlafen die Winhaller zur Zeit lieber leicht und bleiben wachsam. Das alles hat sie den Bütteln bereits im Rahmen der offiziellen Ermittlung erklärt. Wer sich mit dem geübten Blick eines Helden in der Apotheke umsieht, stellt fest, dass man sehr leicht in den Gängen zwischen den Regalen mit den vielen

Kisten, Flaschen und teilweise auch Schubfächern verschwinden kann, wenn man es einmal durch den Raum zwischen Tür und Kassentheke geschafft hat. Da Finris die Apotheke und ihre Medikamentenherstellung allein und gleichzeitig betreuen muss, dürfte dies für einen geübten Dieb oder jemand mit Geschick und Kaltblütigkeit leicht zu machen sein. Sprich: Das Mittel hätte leicht aus der Apotheke entwendet werden können.

Übergeben die Helden ihr die braune Flasche mit dem Himbeergeist zur Untersuchung, wird sie eine Probe nehmen und diese ausführlich und sorgfältig in ihrem Labor prüfen. Dies dauert etwa eine Stunde, in der die Helden auch etwas anderes tun können.

Danach wird ihnen die schockierte Finris mitteilen, worum es sich handelt (siehe Kasten direkt unten). Ihr ist anzumerken, dass es ihr davor graut, diese Entdeckung den Schulzen mitteilen zu müssen, was eigentlich der logische nächste Schritt wäre – sie lässt sich von den Helden relativ leicht überzeugen, dass diese die Sache weiter in die Hand nehmen.

Sprechen die Helden Finris gezielt auf den von Klaemric erwähnten Stadstreicher an (oder fragen nach ungewöhnlichen Personen), so wird sie eine ähnliche Beschreibung wie im Abschnitt des Metzgers beschrieben (Seite 61) abgeben beziehungsweise Klaemrics Beschreibung bestätigen. Der Fremde ist auch um ihr Geschäft herumgestrichen und seit etwa demselben Tag, den auch Klaemric genannt hat, nicht mehr wiedergekommen. Sie fand ihn etwas beängstigend, hat aber nicht mit ihm gesprochen. Wenn die Helden sich besonders sympathisch präsentieren und ihr Vertrauen gewinnen, wird sie sich außerdem erinnern, dass der Fremde eines Morgens aus dem Keller des zerstörten Hauses gegenüber zu kommen schien. Bei Nachfragen dort – die Familie, der das Haus gehörte, schläft zur Zeit in einem Zelt im dachlosen Erdgeschoss – wird der Familienvater erklären, dass er in der Tat vor etwa drei Zehntagen einen dreckigen, etwas unheimlichen Kerl aus seinem Keller herausgeworfen habe, wo dieser offensichtlich seit zwei bis drei Nächten schlief. "Wenn er gefragt hätte, wäre das kein Problem gewesen", brummt der vierschrotige ehemalige Holzhacker, "in Zeiten wie diesen müssen wir zusammenhalten. Aber Schmarotzer darf man nicht dulden." Diese Information können Sie natürlich auch an anderer Stelle einfügen, falls die Helden bei Finris nicht den richtigen Ton treffen.

Untersuchungsergebnis des Inhalts der braunen Flasche, das die Helden von Finris Fort oder in Eigenleistung erlangen können: In der Flasche befindet sich (nicht besonders guter) Himbeergeist, der mit einem hochgiftigen Konzentrat aus der Shurinknolle (ZBA 267) versetzt wurde. Der Extrakt dieser Pflanze wird meist als Waffengift verwendet, kann aber auch gut in Alkohol gelöst werden. Der Himbeergeuch überdeckt dabei den leicht bitteren Geruch der Shurinknolle. Zwei bis drei Schnapsgläser töten das Opfer im Verlauf von etwa einer Stunde schleichend und ohne Krämpfe, nimmt das Opfer mehr davon zu sich, tritt der Tod entsprechend schneller ein. Ein Nebeneffekt der Vergiftung besteht darin, dass die Totenstarre mit deutlicher Verzögerung eintritt.

5. DIE NIEDERGELASSENE

MAGIERIN RAHJALYN SEEHOFF

Rahjalyn trägt ihren Namen zu recht: Die dralle, blonde Magierin ist vor allem eins – sympathisch. Ihre Magiekenntnisse sind denen eines frischgebackenen Helden zwar deutlich überlegen, aber für einen Helden mittlerer Erfahrung eher Durchschnitt. Sie ist vor allem für die Standard-Aufgaben eines Magiers in einer ländlichen Gegend ausgebildet und eher Praktikerin als Forscherin. Ihre Roben sind einfach, aber sauber, ihr Geschäfts- und Schlafraum im Gasthaus *Zum Winkelleck*, wo sie seit der Zerstörung ihres Wohnhauses lebt, peinlich aufgeräumt und frisch mit belebenden Kräutern beräuchert. Wenn Sie mögen, können Sie Rahjalyn mit dem attraktivsten Helden (oder Heldin, wenn Sie Ihre Spielergruppe überraschen wollen) locker und einigermaßen unverbindlich flirten lassen, um zu testen, ob und wie das für Ihre Gruppe funktioniert.

Rahjalyn hat die beschriebenen Leistungen für Onkel Rondrik bereits vor mehreren Wochen erbracht und hatte bereits eine Mahnung für den säumigen Zahler ausgestellt, als sie von seinem Tod erfuhr. Bisher ist sie nicht auf seine Witwe zugegangen, weil ihr das grausam vorgekommen wäre.

Rondrik hat in den letzten drei bis vier Jahren öfter ihre Dienste in Anspruch genommen, wenn er einmal wieder einen geschichtsträchtigen Gegenstand erworben oder sonst wie in seinen Besitz gebracht hatte und sich nicht sicher war, ob dieser magische Eigenschaften hatte. Hier können Sie, wenn Sie mögen, im Vorfeld einige Anekdoten ausarbeiten, gegebenenfalls auch zu einem Artefakt, das den Helden bei der Entdeckung von Rondriks großem Lager in die Hände fällt und das Sie zum Thema für ein weiteres Abenteuer machen möchten.

Bei dem Geschäft, zu dem die gefundene Quittung gehört, ging es darum, einige neue Gegenstände aus Rondriks Sammlung auf ihre magischen Eigenschaften zu überprüfen. Es handelte sich um einen kleinen Wandteppich aus Al'Anfa (nicht magisch), ein von einem Orkschamanen erstellten Kriegsfetisch (nicht magisch), einen ungeschliffenen Kristall aus dem Nachlass eines Magiers aus Gareth (nicht mehr magisch, da der Vorbesitzer alle magische Energie verbraucht hatte) sowie eine große Schmuckschale aus Khunchomer Stahl (ebenfalls nicht magisch, aber eine echte Exklusivität und sicherlich 6 bis 8 Goldstücke wert). Der Kriegsfetisch und der Wandteppich hängen in der 'Klausen', wie die Helden mit einer erfolgreichen KL-Probe zwecks Erinnern oder einem Umweg zurück über das Haus der Esperichs herausfinden können. Die Schale wäre ihnen definitiv aufgefallen.

Das auf der Rechnung erwähnte Schutzamulett war von eher genereller Natur. Rahjalyn erklärt, dass sie den Eindruck hatte, Onkel Rondrik wisse relativ genau, wogegen er sich schützen lassen wollte, wollte aber unter allen Umständen vermeiden, diese Information preiszugeben. Da die Magierin ihn bereits lange kennt und für einen netten Mann mit etwas eigenwilligen Interessen hält, hat sie ihm nach seinen vagen Vorgaben ein allgemein wirkendes Schutzamulett zur Erhöhung der Magieresistenz und zur Abwehr von Besessenheit erstellt.

Falls die Helden nach dem rätselhaften Fremden mit dem verlotterten Aussehen (Borric) fragen, erinnert sich auf Rahjalyn, diesen gesehen zu haben: Als sie Rondrik mit seinen Souvenirs zur Tür brachte, wo er sie wieder in seinem kleinen Leiterwagen verstaute, und ihm nach der Verabschiedung noch etwas hinterhersah, fiel ihr der Mann auf der gegenüberliegenden Straßenseite auf, der sich unter ihrem Blick in die selbe Richtung aufmachte wie Rondrik. Sie hat ein schlechtes Gefühl bei diesem Mann.

Wenn die Helden nach früheren Untersuchungen von 'Souvenirs' fragen, erinnert sich Rahjalyn neben dem absurden ausgestopften Biber (sehr zur Enttäuschung von Rondrik nicht magisch) vor allem an ein in Leder gebundenes, altes Märchenbuch, in das die verschiedenen Vorbesitzer lokale Mythen aber auch besondere persönliche Geschichten aufschrieben. Dieses Buch ist ihr in Erinnerung geblieben, weil es in der Tat magische Eigenschaften hatte – allerdings keine, die sich Rahjalyn erschlossen hätten oder die sich irgendwie erkennbar manifestierten. Es war eindeutig artefaktmagisch behandelt worden, aber da dies ein sehr spezielles magisches Forschungsgebiet ist, in dem sie sich nicht wirklich auskennt, hat sie Rondrik empfohlen, sich einen Termin bei Magister Zweut geben zu lassen, einem recht versierten Artefaktmagier, der seit einiger Zeit in Winhall weilt.

6. MAGISTER ZWEUT

Der wertige Magister ist schon etwas älter, sehr von sich eingenommen und weiß alles besser. Nutzen Sie die Gelegenheit, eventuellen Magiern in der Heldengruppe ein wenig das Leben schwer zu machen. Magister Zweut lebt jedes Jahr in einem anderen Teil Aventuriens, da er den Einfluss, den die jeweilige Umgebung auf die Magiebegabung ihrer Einwohner hat, studiert.

Die Artefaktmagie war in früheren Jahren sein Hauptthema, aber mittlerweile hat er sich allgemeingültigeren magischen Studien zugewandt. Es drängt sich etwas der Verdacht auf, dass es ihm mehr um deren Vermarktungswert als den Inhalt geht. Magister Zweut spricht mit Vorliebe in geflügelten Worten ("Der frühe Vogel fängt den Wurm, mein Junge!") und muss von den Spielern systematisch umgarnt werden. Gönnen Sie sich hier etwas Spaß in einer leicht komödiantisch angehauchten Szene.

Tatsächlich hat sich Rondrik relativ kurz nach der Ankunft des Magisters, also vor etwa sieben Monaten einen Termin bei ihm geben lassen, war in seiner besten Ausstattung mit einem schweren Paket dort aufgelaufen und hatte das Gespräch nach wenigen Minuten wutentbrannt mit der Begründung abgebrochen, Magister Zweut solle sich seine Meinung in den Allerwertesten schieben und er habe nicht vor, auch nur einen Heller für dessen Geschwätz auszugeben. Sorgen Sie dafür, dass die Spieler an dieser Stelle genau wissen, warum er dieser Meinung war – als echter Exzentriker nahm Rondrik hier kein Blatt vor den Mund und beschloss offensichtlich, allein zurecht zu kommen.

7. SCHULDENEINPTREIBER

GROCK UND GELDVERLEIHER JENDAR GYRD

Nehmen Sie sich für Gyrde eine Figur aus einem Mafiafilm zum Vorbild: Er ist ein eher dunkler Typ mit trotz der lauen Frühlingluft schweißfeuchtem, schwarzem Haar, das an seinem runden Schädel klebt. Er betrachtet sich als notwendiges Übel im Sozialgefüge der Stadt, und wenn er den tumben Grock losschicken muss, ein paar Beine zu brechen, dann "tut es mir genauso weh wie dir, mein Freund". Er ist nicht gebildet, aber schlau, und nur auf seinen eigenen Vorteil bedacht. Dennoch hat er vor Thyranwen einen gewissen Respekt. Gyrde soll für die Spieler ein weiterer Verdächtiger für den Mord an Rondrik sein; ob sie auf die falsche Fährte anspringen, wird direkt damit zusammenhängen, welche der anderen 'Stationen' sie bereits besucht haben. Lassen Sie dennoch der mafiösen Seite in sich freien Lauf.

Wenn die Helden sich nichts Besonderes einfallen lassen, wird Gyrd ihnen nur nähere Informationen geben, wenn sie ihn bestechen oder zumindest zu einem guten Essen einladen. Rondrik hat sich öfter Geld von ihm geliehen und das über Jahre hinweg; bisher aber immer pünktlich wieder zurückgezahlt, teilweise in Ware, zum Beispiel hat er vor einigen Wochen eine Teilzahlung mit einem großen, unbehandelten Kristall (genau, der von Rahjalyn erwähnte) beglichen. Nach Ansicht von Gyrd hatte Rondrik einfach das Problem, dass er nicht wusste "wann es genug ist" – wenn er etwas haben wollte, kümmerte es ihn nicht, ob das Geld dafür vorhanden war oder zumindest in absehbarer Zeit abbezahlt werden konnte. Aber auch wenn der alte Herr in den letzten Jahren niemals lang schuldenfrei war, so zahlte er doch regelmäßig und war daher ein guter Kunde für Gyrd, so dass dieser gern bereit ist, Tante Thyranwen eine Fristverlängerung bei der Tilgung von Rondriks Schulden zu gewähren, wenn sie heute noch einen Teilbetrag zahlt.

An dieser Stelle wollen Sie erreichen, dass die Helden Gyrd die wertvolleren Souvenirs aus der Klausen verkaufen und dabei einen möglichst guten Preis erzielen (*Überreden (Feilschen)*-Probe +3). Sobald der Handel im Groben geklärt ist, wird Gyrd darauf drängen, die Feinheiten bei Tante Thyranwen direkt zu klären, damit er sich die Gegenstände genau ansehen kann. Sofern es unter den Helden keine wirklich schlüssigen Einwände gegen dieses Vorgehen gibt, verlagert sich der Rest des Gesprächs ins Hause Esperich. Rondriks Witwe behandelt Gyrd mit gezwungener Freundlichkeit – sie hält ihn für eine Art schmarotzendes Insekt, eine Heuschrecke oder Ähnliches. Während des Abschlusses der Verhandlungen sollte den Helden der Schlüssel im Biber gerade noch rechtzeitig vor dem Verkauf des Ungetüms an Gyrd auffallen (erwähnen Sie das Tier etwas öfter, falls die Helden die Souvenirs, die sie verkaufen, nicht von allein noch einmal genau untersuchen, bevor sie sie übergeben).

Gyrd lässt seine Beute dann von Grock in Rondriks Leiterwagen verladen und bestätigt noch einmal, dass Tante Thyranwen nun vier Wochen länger als ursprünglich vereinbart Zeit hat, die Restsumme zurückzuzahlen.

Sollte die Interaktion mit Gyrd schief gehen oder die Helden eine gewaltsame Lösung anstreben, verteidigt er sich mit einem hässlichen kleinen Messer, dass er recht gut zu führen versteht. Der eigentliche Gegner in diesem Fall wäre Grock, der seinen Herrn mit aller Macht verteidigt. Sollte es dazu kommen, würde Gyrd den Helden gezielt Steine in den Weg legen und alle gegen sie aufhetzen, da es viele Bewohner des Viertels gibt, die Schulden bei ihm haben. Diese Möglichkeit besteht, aber sie ist nicht die Gewünschte, also sollten Sie entsprechende negative Konsequenzen entwickeln.

Gyrd

Alter: Anfang 40 **Größe:** 1,75 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** grau
Langdolch: INI 15+1W6 **AT** 15 **PA** 14 **TP** 1W6+2 **DK** H
Waffenlos: INI 13+1W6 **AT** 13 **PA** 13 **TP(A)** 1W6 **DK** H
LeP 33 **AuP** 35 **RS** 1 **WS** 6 **MR** 5 **GS** 8
Wichtige Talente: Gassenwissen, Menschenkenntnis, Etikette, Überreden, Rechnen, Handel jeweils 10+
Kampf-Sonderfertigkeiten: Finte

Grock

Alter: Mitte 20 **Größe:** 1,89 Schritt
Haarfarbe: blond **Augenfarbe:** blau
Keule: INI 10+1W6 **AT** 15 **PA** 10 **TP** 1W6+4 **DK** N
Waffenlos: INI 8+1W6 **AT** 17 **PA** 14 **TP(A)** 1W6+2 **DK** H
LeP 37 **AuP** 40 **RS** 2 **WS** 7 **MR** 3 **GS** 7
Wichtige Talente: Menschenkenntnis 7
Kampf-Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen, Waffenlose Kampftechnik: Bornländisch

TEIL 2: GEBROCHENE HERZEN ALLÜBERALL

Inhalt dieses Abschnitts sind die Ermittlungen der Helden zum Hintergrund der Geschehnisse auf dem Hof von Borrics Bruder Creston, die zur Ermordung von Rondrik geführt haben. Ziel ist, dass sie in Rondriks 'großem Lager' das verzauberte Märchenbuch sicherstellen, den Hof der Brüder finden und dem Spuk damit ein Ende setzen.

IM AUGEN DES FEINDES: DER MÖRDER VON ONKEL RONDRIK

Nachdem die Helden idealerweise über verschiedene Personen von dem unsympathischen Stadstreicher gehört haben, sollte es nur eine Frage der Zeit sein, bis sie sich auf die Suche nach ihm begeben. Wenn man Tante Thyranwen auf ihn anspricht und ihn beschreibt, wird sie sich erinnern, diesen Kerl in den letzten Wochen ab und an in der Straße gesehen, sich aber nichts dabei gedacht zu haben.

Möglichkeiten, Borric zu stellen sind:

☞ Das Haus der Esperichs über Nacht geschickt observieren – Borric zieht es nämlich wie die meisten Mörder immer wieder an den Tatort zurück.

☞ Eine andere Möglichkeit ist, möglichst vielen Anwohnern die konkrete Frage nach ihm zu stellen, dann können die Helden irgendwann auf die winzige Hütte im Schatten eines zerstörten Bürgerhauses stoßen, in der Borric haust. Dort sollen sie ihn in einer spannenden Actionszene stellen.

Fertigen Sie im Vorfeld für sich eine Skizze der Umgebung an und überlegen Sie, welche Möglichkeiten die Helden haben, die Hütte zu stürmen. Je nach Ihrem Geschmack beziehungsweise dem Ihrer Spielgruppe können Sie diese Szene größer oder kleiner anlegen: Das kann von einer relativ einfachen Aktion reichen, in der die Helden Borric festnehmen können, wenn sie sich ordentlich miteinander abgesprochen haben, bis hin zu einer ausgetüftelten Aktion, etwa weil Borric den Unterschlupf mit einem Einbrecherduo teilt, das die Helden an dieser Stelle zufällig mit zur Strecke bringen können. Werte für Borric finden Sie unten; eventuelle Mitbewohner müssen Sie selbst ausarbeiten (Sie können aber z.B. auch die Werte von Gyrd und Grock verwenden). Lesen Sie unbedingt im Vorfeld noch einmal die Kampffregeln durch und machen Sie sich gegebenenfalls einen Spickzettel, damit Sie die aufgelaufene Stimmung bei Beginn des Kampfes nicht mit Blättern im Regelbuch stören müssen.

Borric

Alter: Ende 30

Größe: 1,84 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: braun

Kurzschwert:

INI 14+1W6 **AT** 16 **PA** 14 **TP** 1W6+2 **DK** HN

Waffenlos:

INI 12+1W6 **AT** 17 **PA** 15 **TP(A)** 1W6 **DK** H

Wurfaffen (improvisiert):

INI 14+1W6 **AT** 20 **TP** je nach Objekt (1W6–1(A) bis 1W6+1)

LeP 35 **AuP** 38 **RS** 1 **WS** 6 **MR** 6 **GS** 8

Wichtige Talente: Schleichen, Sich Verstecken, Sinnenschärfe, Gassenwissen, Menschenkenntnis, Sich Verkleiden, Überreden, Anatomie, Feinmechanik, Heilkunde Gift, Holzbearbeitung und Mechanik jeweils meisterlich oder besser

Kampf-Sonderfertigkeiten: Finte, Meisterparade, Wuchtschlag

Egal, ob die Helden nach dem Kampf die Stadtwache einschalten (oder sie sogar von Anfang an involviert haben) – es ist davon auszugehen, dass sie nach der Verhaftung das direkte Gespräch mit Borric suchen werden, um zu erfahren, warum dieser Fremde Onkel Rondrik getötet hat, da es sich ja um einen gezielten und durchaus perfiden Mordanschlag handelte. Wenn Borric also irgendwo einsitzt, müssen sie über Bestechungen oder geschickte Verhandlungen ein Einzelgespräch mit ihm ermöglichen. Ziel dieses Gesprächs für Sie als Spielleiter ist, dass die Spieler sich auf die Suche nach Onkel Rondriks Version der Geschichte machen (und im Idealfall vielleicht sogar leise Zweifel hegen, ob der Onkel vielleicht doch ein finsternes zweites Gesicht hatte). Scheuen Sie sich also nicht, Borrics Erzählung mit der nötigen Dramatik zu würzen und dabei dick aufzutragen.

Dies ist eine der Schlüsselszene dieser Geschichte, daher sollten Sie sich im Vorfeld ein paar Gedanken zu Borrics Darstellung machen. Es empfiehlt sich, dazu ein paar Folgen einer Ermittlerserie Ihrer Wahl zu schauen und zu beobachten, wie sich schuldige Verbrecher mit tragischem Hintergrund verhalten. Borric ist nicht im klassischen Sinne böse – er ist letztlich ein ehemaliger Spitzel, der Schlimmes erlebt hat, und der bei seiner Familie einfach nur in Ruhe und Frieden leben wollte. Rondrik hat diese Ruhe empfindlich gestört und nach seiner Wahrnehmung seine wichtigste Bezugsperson aus unverständlichen, aber auf alle Fälle niede-



ren Motiven getötet. Lassen Sie die Helden ordentlich an ihm 'arbeiten', um seine Schale des eiskalten Killers zu knacken – die ist nämlich nur vorgeschoben: Als er den alten Rondrik zitternd am Küchentisch seine (tödlichen) Schnäpse stürzen sah, kamen ihm endgültig Zweifel – schließlich hatte Rondrik in den Wochen der 'Belagerung' durch Borric niemandem etwas zu Leide getan, sondern war eigentlich vor allem mit seiner Sammlung befasst gewesen. Aber jetzt war es zu spät. Damit erklärt sich aber auch von psychologischer Seite, warum Borric nach dem Mord unfähig war, nach Hause zurückzukehren. Im Grunde wollte er gefasst werden. Legen Sie in dieser Szene ganz klaren Wert auf Rollenspiel, weniger auf Werte (von denen *Menschenkenntnis* und *Heilkunde Seele*, *Überreden* und *Überzeugen* sicherlich aber auch wichtig sind – schließlich ist nicht jeder *Rollenspieler* ein beganadeter *Schauspieler*). Sollten die Helden zu Beginn eine für Sie unpassende Strategie wählen oder einfach schlecht spielen, lassen Sie Borric in seine antrainierte Routine als 'Agent in feindlicher Gefangenschaft' fallen – hier zählt nicht plumpe Gewalt, sondern Einfühlungsvermögen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Mann, zu dem man euch bringt, ist mit einer Kette am Fuß an die Mauer gefesselt, die ihm genug Bewegungsfreiheit lässt, sich in seiner Zelle von Wand zu Wand zu bewegen. Als ihr zur Tür seiner Zelle kommt, sitzt er jedoch aufrecht und mit scheinbar entspannter Körperhaltung auf seiner Pritsche und blickt euch entgegen.

Man kann sehen, dass er mal ein sehr attraktiver Mann gewesen sein muss – er hat breite Schultern und ein markant geschnittenes Gesicht. Inzwischen jedoch ist es eingefallen, die Augen liegen tief in den Höhlen und sein eigentlich voller Mund ist zu einem harten Strich zusammengezogen. Sein kräftiges Haar ist schmutzig, verschwitzt und klebt glanzlos an seinem Schädel. Kräftige Hände mit langen Fingern liegen gerade auf seinen Oberschenkeln, als wolle er signalisieren, er sei unbewaffnet. Es geht etwas fast militärisches von ihm aus, gepaart mit einer Aura des Gehetzten. Dann begegnen sich eure Blicke und ihr erschreckt: In diesen dunklen Augen wohnen großes Leid, unterdrückte Wut und etwas, dass ein bisschen an Wahnsinn erinnert.

Das Schweigen zwischen euch dehnt sich wie eine Bogensehne. "Nun", sagt er schließlich, "wollen wir anfangen?"

BORRICKS HINTERGRUNDGESCHICHTE

Borric ist – was er im Verhör an passender Stelle auch zugeben wird – ein ehemaliger Spitzel der KGIA, des ‘Geheimdiensts’ des Mittelreichs. Im Dienst der Krone hat er im Laufe des Krieges gegen Borbarad und seine Epigonen einige furchtbare Dinge erlebt und ist bereits vor fünf Jahren – ehrenhaft – ausgeschieden, um am Hofe seines Zwillingbruders Creston im Fairnhainer Umland Ruhe zu finden.

Sein Bruder war ein Bauer, der allerdings zu Lebzeiten ihres Vaters ebenfalls seine Wanderjahre absolvierte und einiges an Abenteuer erlebte, bevor er den Hof übernahm und eine Familie gründete. Alles war wunderbar, bis im vergangenen Herbst dieser komische alte Kauz (Onkel Rondrik) auftauchte, um sich einige Geschichten von Crestons Zeit in Havena erzählen zu lassen, die er in ein riesiges altes Buch aufzeichnete. Creston war geschmeichelt und erzählte dem alten Mann viele dramatische Erlebnisse aus seinen Wanderjahren, unter anderem, wie er einmal im Farindelwald beinahe von einer wunderschönen Frau mit bleicher Haut und schwarzem Haar dazu verführt worden wäre, sie zu küssen und damit ewig am Hof der Feenkönigin zu verweilen und seine Familie niemals wiederzusehen. An diese Geschichte erinnert sich Borric besonders, weil er seinem Bruder, den braven Familienvater, so etwas niemals zugetraut hatte. Auch der Geschichtensammler schien ziemlich aufgeregt über diesen Bericht und stellte viele Rückfragen über das genaue Aussehen der Frau und den exakten Ort der Begegnung. Gehen Sie jedoch in der ersten Erzählung von Borricks Geschichte nebensächlich damit um – konzentrieren Sie sich auf den Mord.

Nach dem Weggang des Geschichtensammlers wurde der kerngesunde Creston schwer krank. Weder seine Frau noch die Heilerin des Dorfs noch ein durchreisender Peraine-Geweihter konnten ihm helfen – innerhalb von drei Wochen war er ausgezehrt vom Fieber in den frühen Morgenstunden verstorben. Borric war verzweifelt – die Sache stank gewaltig. Anstatt zu trauern, besann sich der Ex-Agent auf sein altes Gewerbe und verfolgte den Weg von Onkel Rondrik zurück. Dieser war zuvor in verschiedenen anderen Dörfern und Weilern Alberbias gewesen, um örtliche Geschichten zu sammeln und in sein Buch zu schreiben. Und unheimlicherweise war allen Personen, die ihm eine besonders dramatische Geschichte erzählten, in denen sie oder ihre Weggefährten beinahe das Leben verloren hätten, danach irgendein Unglück geschehen. Einzeln betrachtet waren diese Fälle jeweils tragisch, aber nicht so seltsam, dass man sie mit dem Geschichtensammler in Verbindung gebracht hätte. Borric aber schlussfolgerte sehr schnell, dass der alte Mann irgendetwas Schlimmes mit den Menschen gemacht hatte – ihr ‘Glück gestohlen’, vermutet er. Er beschloss in seiner Wut und Trauer, dem ein Ende zu setzen und machte sie auf nach Winhall, um Onkel Rondrik zur Strecke zu bringen.

BORRICKS MORD-PLAN

IN ACHT EINFACHEN SCHRITTEN:

➤ Nach seiner Ankunft in Winhall vor drei Monaten beobachtete Borric die Esperichs zunächst fast zwei Wochen sehr unauffällig und machte sich mit den Umständen und Regelmäßigkeiten ihres Alltags vertraut. Außerdem verschaffte er sich einen Nachschlüssel zu ihrem Haus (für ihn als ehemaligem Agenten kein Problem).

➤ Er begann, Rondrik mit kleinen ‘Geistererscheinungen’ nervös zu machen – zunächst ließ er kleine Dinge verschwin-

den und an anderen Orten wieder auftauchen, was aber niemanden aufregte, da Rondrik ohnehin ständig Zeug verlegt.

➤ Die nächste Stufe waren die Schreckfetische, für die er die alte Tischdecke von Thyranwen stahl und mit Blut, Stöckchen und toten Nagetieren zu den gruseligen Artefakten zusammenstellte und im Haus der Esperichs versteckte.

➤ Außerdem hinterließ er bei seinen nächtlichen Besuchen im Haus auf Rondriks Schreibtisch immer wieder ‘Grüße aus dem Jenseits’, in dem er mit roter Tinte bössartige Botschaften und Anschuldigungen auf dessen Notizpapier schrieb.

➤ Während dieser Phase gelang es ihm, an die zweite braune Schnapsflasche zu kommen, nachdem er Rotspengler und ‘Thyra’ dabei belauscht hatte, wie sie Geschichten von früher austauschten. Diese füllte er beim Krämer am anderen Ende der Stadt mit billigem Himbeergeist und dem Shurinknollen-Extrakt, das er über seine alten Geheimdienstkontakte besorgt und mitgebracht hatte.

➤ Dann erhöhte er den Druck der ‘Geistererscheinungen’ massiv, schaffte es aber, dass Tante Thyranwen nichts davon mitbekam, wobei er zum einen natürlich von Rondriks lebenslanger Unorganisiertheit profitierte, zum anderen sehr geschickt seine ‘Aufbauten’ entfernte, wenn Rondrik aufbrach, um Thyranwen zu holen. Außerdem bestand für die resolute Tante im Zweifelsfall kein Unterschied zwischen Borricks Schreckfetischen und den merkwürdigeren Souvenirs ihres Mannes.

➤ Nach einigen Wochen war Rondrik tatsächlich der Überzeugung, dass ihn aufgebrachte Geister verfolgten. Was Borric nicht wissen konnte: Rondrik hatte zu diesem Zeitpunkt auch begriffen, dass das Märchenbuch ihn beeinflusste und versuchte parallel, gegen diesen Übergriff vorzugehen.

➤ Als Borric sein Terrorspiel genug ausgekostet hatte und sich der unvergiftete Schnaps in der ‘offiziellen’ Flasche wegen Rondrik häufiger ‘Beruhigungsschlucke’ dem Ende entgegenneigte, tauschte er diese gegen das Exemplar mit dem vergifteten Himbeergeist.

➤ In der folgenden Nacht gelang es ihm, ein wenig von den bei Finris Fort gestohlenen Schlaftropfen in Thyranwens Nachttee zu mischen, als sie ihn wie jeden Abend auf dem Fensterbrett etwas abkühlen ließ. Damit bestand keine Gefahr, sie zu wecken, als er nun einen Schrecken auch dem anderen inszenierte, die er in der Klausur und im Untergeschoss des Hauses vorbereitet hatte. Am Ende dieser Grusel-Vorführung saß der alte Mann zitternd in der Küche und schüttete sich in rascher Folge vier Himbeerschnäpse in den Hals – eine mehr als ausreichende Dosis.

UND WEITER?

Diese Auflistung brauchen Sie den Spielern nicht vorzubeten – Ihre Heldengruppe hat sich einzelne Teile davon selbst zusammengereimt und wird Borric damit in einer für Ihre Spielerinnen und Spieler eigenen Weise konfrontieren. Füllen Sie lediglich schrittweise die Lücken in der Geschichte.

Bei den Helden könnten sich nun Zweifel regen, ob Onkel Rondrik tatsächlich der harmlose Spinner ist, als der er sich dargestellt hat. Die andere naheliegende Vermutung wäre, dass hinter den ganzen Vorgängen noch etwas anderes steckt – es ist möglich, dass Ihre Gruppe sich bereits auf das rätselhafte Buch einschießt, was ebenfalls in Ordnung ist. Idealerweise haben Sie für beide Meinungen Vertreter unter den Helden (möglicherweise werden auch ganz andere Theorien gesponnen), so dass diese erst einmal hitzig diskutieren.

DIE QUELLE ALLEN ÜBELS?

Falls die Spieler Borric bezüglich der Begegnung seines Bruders Creston mit der Frau am Waldrand befragen: Diese fand am Rande eines Seitenwegs der Handelsstraße von Winhall nach Fairnhain statt, die etwa zwei Meilen nach dem Dorf Barnhuill an einem alten Wegstein oder Grabstein in Richtung des Farindelwalds abzweigt. Ein im Nachhinein seltsamer Geselle mit bunter Wanderkleidung hatte Creston bei seiner kurzen Pause in Barnhuill empfohlen, doch einmal das neue Wirtshaus auszuprobieren, das dort eröffnet habe.

Dieses gab es nicht, stattdessen begegnete der hungrige und durstige Wanderer dort dieser wunderschönen Frau, der er nur mit Mühe, Not und äußerster Willenskraft entkam. Am Tag nach diesem Bericht schlief der alte Geschichtensammler wohl sehr schlecht. Borric hörte ihn auf seinen ruhelosen Wanderungen durch das Haus immer wieder aufstehen oder sich murmelnd in Alpträumen im Bett herumwälzen. Am nächsten Tag brach Rondrik hohläugig und entgegen seiner Vereinbarung mit Creston direkt auf zurück nach Winhall. Der Hofherr zuckte nur die Achseln über die Marotten des seltsamen alten Kerls. Drei Wochen später war er tot.

Bei der Frau am Waldrand handelt es sich um dieselbe Fee, die schon den drei Brüdern aus dem ersten Märchen im Buch so übel mitgespielt hat. Sie hat einen Feenzauber gewirkt, der verhindern soll, dass die drei sie wiederfinden, wäre aber natürlich nie auf die Idee gekommen, dass die drei in ihrer Liebe zu ihr so weit gehen würden. Im Fall von Creston überkreuzen sich der dem Buch innewohnende Zauber mit der 'Rückkopplung', die er hat (siehe **Das Märchenbuch** auf Seite 68) auf sehr tragische Weise mit dem Zauber der Fee. Im Zusammenspiel führt das dazu, dass der 'Zeuge' einfach beseitigt wird. Das Leben am Farindelwald ist kein einfaches!

Nehmen Sie sich in dieser Phase zurück – die Heldengruppe muss das Problem allein in den Griff bekommen. Ziel ist, dass sie sich am Ende der eindeutigen Erforschung der Hintergründe widmen. Dazu muss das 'große Lager' von Rondrik gefunden werden (falls dies bereits früher erledigt wurde, werden sie es vermutlich einfach genauer untersuchen).

Wurde das Lager bisher nicht entdeckt und die Spieler haben keine rechte Idee, wie sie damit umgehen sollen: Borric hat Rondrik über Wochen hinweg beobachtet – er weiß, dass es sich am Rande Winhalls im Keller eines seit der Belagerung dachlosen Handelskontors befindet und dass der Schlüssel "irgendwo in diesem chaotischen Arbeitszimmer" versteckt sein muss. (Sie erinnern sich an den Biber, der bereits an Geldverleiher Gyrd verkauft wurde.)

WEITERE WEGE, RONDRIKS 'GROßES LAGER' ZU FINDEN:

☛ Den Schreibtisch nach den Quittungen für die Lagergebühren durchsuchen (dabei lässt sich auch herausfinden, dass Rondrik das Lager bereits seit vielen Jahren angemietet hat). Leider hat der Besitzer Onkel Rondrik den einzigen Schlüssel für den Lagerraum gegeben, der den Krieg überstanden hat. Die Helden müssen also entweder das Schloss knacken

(*Schlösser Knacken* +12 oder FORAMEN gegen das Schloss oder massive Gewalt gegen die dicke Steineichertür) oder die bereits an Gyrd verkauften Gegenstände noch einmal untersuchen, was eine teure Angelegenheit aber auch eine sehr schöne Szene werden kann.

☛ Im Viertel der Esperichs sorgfältig herumfragen. Wenn man genaue Fragen stellt, erinnert sich Klaemric der Metzger, dass Rondrik ihn Anfang des vergangenen Jahres einmal gebeten hatte, ihm ein riesiges verpacktes Gebilde – Klaemric vermutet eine Statue von der Größe eines etwa zehnjährigen Kindes – in seinen Leiterwagen zu laden, den er dann aber kaum noch durch die trümmerübersäten Straßen ziehen konnte. Klaemric bestand darauf, den Wagen bis in die Nähe des Bestimmungsorts zu ziehen, wo Rondrik ihn dann wegkomplimentierte, um die letzten Schritte selbst zu bewältigen. In der Nähe der beschriebenen Gegend können die Helden mit einer erfolgreichen *Sinnenschärfe*-Probe +3 (oder *Gassenwissen* +7) das Kontor entdecken. Auch hier stellt sich das Problem mit dem Schlüssel bzw. der massiven Tür.

DAHEIM IST, WO DAS HERZ LIEGT: ONKEL RONDRIKS MÄRCHENSAMMLUNG

Nachdem die Helden das beschädigte Kontorgebäude identifiziert haben, finden sie im unteren Kellergeschoss des Gebäudes (man erreicht es nur durch eine Holzluke im Boden, weswegen es bei der Belagerung auch nicht gefunden wurde) die Tür von Rondriks Lagerraum. Und vermutlich wird es ihnen gelingen, sie aufzubrechen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr fühlt euch ein wenig, als stündet ihr in einem Antiquitätenladen oder in einer Räuberhöhle. Hier gibt es unglaubliche Mengen von ... tja, was eigentlich? Es handelt sich um die große Schwester der Souvenirsammlung in der Klausen. Die einfachen Holzregale an den Wänden sind vollgestopft mit kleinen Statuen, Schalen, Kistchen, Flaschen, Kugeln, Figuren ... was man sich auch vorstellen kann. Die von Rahjalyn erwähnte Schale aus Khunchomer Stahl steht relativ nah am Eingang auf einem lederbezogenen und mit goldenen Schnörkeln verzierten Fußschemel. Kurz dahinter, gerade so weit, wie ein alter Mann sie schleppen konnte, befindet sich die von Klaemric transportierte Plastik, die noch halb von einem groben Tuch verhüllt ist – ein kurzer Blick zeigt, dass sie einen Brabaker Elefanten darstellt, der aus einem grünlichen Stein gearbeitet wurde.

Das ist also ein über Jahre hinweg im Geheimen angelegtes, ganz privates Kuriositätenkabinett.

Falls Ihre Helden nachfragen: Allein mit dem Verkauf von vier oder fünf der wertvolleren sichtbaren 'Souvenirs' kann Tante Thyranwen die Schulden bei Gyrd ohne weiteres abbezahlen, vor allem, wenn die Helden ihr mit Rat und Tat beiseite stehen. Und auch sonst wird sie sich um ihren Unterhalt nun keine Sorgen mehr machen müssen.

Viel wichtiger aber ist: In einer großen Holztruhe in der hintersten Ecke des Raums finden die Helden, fest in Leintuch eingeschlagen und mit einem vielfach verknöteten Seil gesichert, das große, in Leder eingeschlagene Buch, das sie suchen.

Falls die Helden sich mittels ODEM ARCANUM umschaun, stellt sich heraus, dass es mehrere Quellen von schwacher magischer Energie in dem Raum gibt (Rondrik hat einige weitere gering-magische Artefakte zusammengetragen); die mit Abstand stärkste jedoch befindet sich in Form des Märchenbuchs in besagter Holztruhe.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr die vielfach geknotete Kordel durchschneidet, die das Paket umschließt, könnt ihr euch des Eindrucks nicht erwehren, dass derjenige, der es verschnürt hat, es nie wieder öffnen wollte. Dann liegt es vor euch: ein Buch, wie es einer Magierbibliothek alle Ehre machen würde. Es ist drei Spann hoch, zwei Spann breit und einen Spann dick, größer als ein Folio-Format und schwer wie ein kleiner Grabstein. Der Umschlag ist mit altem, aber feinem und gut verarbeiteten Ziegenleder überzogen, das im Laufe der Zeit die typische, speckige Patina angenommen, aber völlig intakt ist. In Gold sauber eingepreßt steht darauf zu lesen:

*Gesammelte Geschichten über und um den Farindelwald
J. & W. Gwenlian (Herausgeber)*

Als ihr es vorsichtig hochnehmt, fällt euch ein gefaltetes Stück Papier entgegen, das sich als zwei aus dem Buch herausgerissene Seiten entpuppt, die jemand zusammengeknüllt hatte, um sie wegzuerwerfen, dann aber doch wieder notdürftig glatt gestrichen hat, um sie dem verschnürten Paket beizulegen. Als ihr den Buchdeckel aufschlägt, stellt ihr fest, dass die ersten beiden Seiten grob aus dem Buch herausgerissen wurden. Die Rissstellen am Bund passen zu den losen Seiten.

Übergeben Sie den Helden an dieser Stelle die vorbereiteten Seiten mit dem Märchen vom Anfang dieses Abenteuers (Seite 52f.). Wenn Sie Glück haben, liest ein Mitglied der Gruppe die Geschichte mit Gefühl und Atmosphäre für die anderen vor – diese Szene sollte extrem stimmungsvoll werden.

Wenn das Buch durch eine entsprechend kompetente Person – eventuell Magister Zweut – mittels ANALYS untersucht wird, stellt sich heraus, dass zum einen ein starker, wenn auch dem Magister so bisher nicht bekannter Artefakt-Zauber darauf liegt und zum anderen noch eine andere magische Struktur damit interagiert, die der gute Magister jedoch nicht klar identifizieren kann. (Vielleicht kann es einer ihrer Helden besser, vielleicht aber auch einer der Boron-Geweihten des örtlichen Tempels.)

Der Magister kann den Artefaktzauber recht gut in seiner Wirkung beschreiben: Er dient dazu, dass das Buch aus den Geschichten, die man in es hineinschreibt, Energie für sein magisches Wirken ziehen kann. Worin dieses besteht, kann er auf Basis des Zaubers nicht genau sagen; wenn die Helden ihn über die erste Geschichte informieren, wird er bestätigen, dass der Zauber für so etwas ausreichen würde. Außerdem hält er eine Art magischer 'Rückkopplung' für durchaus denkbar, in der die 'Geschichtengeber' einen negativen Effekt zu spüren bekommen. Je dramatischer die erzählte Geschichte für den Erzähler war, desto mehr Energie kann das Buch daraus ziehen und desto heftiger ist dann auch die Rückkopplung.

DAS MÄRCHENBUCH

Um den Zauber des Buches zu untersuchen, sind entweder der Zauber ANALYS ARCANSTRUKTUR oder die Hesinde-Liturgie BLICK DER WEBERIN geeignet. Da es sich sowohl bei dem Suchzauber, der eigentlich auf dem Buch liegt, als auch bei der Störung (und damit entstandenen Rückkopplung) durch die gesuchte Fee um Zauberwirkungen aus der Feenwelt handelt, erwarten Sie nicht, dass wir den Zauber hier akribisch offenlegen. Nehmen Sie daher die unten angegebenen ZfP*/LkP* eher als Richtwerte denn als feste Schwellen.

☞ (1 ZfP*/LkP*) Leicht erkennbar ist, dass ein Hellsicht- und ein Verständigungs-Zauber die Basis der Wirkung des Buchs bilden. Der bindende Zauber des Artefakts ist definitiv weder der ARCANOVI noch der APPLICATUS.

☞ (3 ZfP*/LkP*) Der Hellsicht-Zauber hat Komponenten, die auf Gedankenlesen, Suchen und Sortieren deuten; der Verständigungszauber ähnelt in einigen Bereichen dem MAGISCHEN RAUB. Es handelt sich um keine bekannte klassische Repräsentation.

☞ (6 ZfP*/LkP*) Beide Zauber sind durch eine von außen kommende Wirkung gestört, der Verständigungszauber dadurch gestärkt, der Hellsicht-Zauber geschwächt.

☞ (10 ZfP*/LkP*) Bestimmte Komponenten im Artefakt weisen darauf hin, dass es sich wie ein Geist oder Dämon verhält, der einen bestimmten Dienst ausführen muss. Dies ist jedoch nicht Teil der ursprünglichen Verzauberung. Es wirkt, als wäre das Buch besessen oder beseelt.

☞ (15 ZfP*/LkP*) Beide ursprünglichen Zauber weisen Komponenten auf, die eigentlich nur in der Feenwelt oder an ähnlichem Ort funktionieren können. Wahrscheinlich sind sie deshalb nur unvollständig – oder aber jemand hat die Sprüche nicht korrekt ausgeführt. Es scheinen mehrere Seelen(fragmente) in dem Buch gebunden zu sein, eine davon eindeutig die eines Menschen.

Die nicht-identifizierbare Nebenwirkung, die das Buch beeinflusst, könnte hier weitere Nebeneffekte versuchen. Sollten die Helden dem Magister die – richtige – Theorie unterbreiten, dass es sich dabei um den Zauber einer Fee handelt, die nicht gefunden werden will, wird Zweut bestätigen, dass dies der Fall sein könnte. Wenn die Spieler an dieser Stelle noch nicht so weit kombiniert haben, ist es kein Problem.

Auf alle Fälle aber findet Zweut noch eine weitere, überaus spektakuläre Wirkung: In dem Buch steckt tatsächlich ein Teil einer menschlichen Seele.

Dies würden auch die Geweihten des Boron bestätigen, falls die Helden das Buch zur Untersuchung in den Tempel bringen. Dort können zwar nicht die Analyseergebnisse erzielt werden, die Magister Zweut herausgefunden hat, allerdings bekommen die Helden dort den expliziten Auftrag, die Seele / den Geist aus dem Artefakt zu befreien, damit er in die Arme des Herrn Boron zurückfallen kann.

Im letzten Schritt des Abenteuers gilt es also für die Helden aus den Hinweisen in dem Märchen und der Geschichte von Borrics Bruder herauszufinden, wo sich der Hof der Brüder befindet beziehungsweise befunden hat – die Geschichte hat

sich bereits vor knapp achtzig Jahren zugetragen. Für Sie als Werkzeug finden Sie in der folgenden Tabelle alle Hinweise kurz zusammengefasst:

Hinweis auf den Gutshof der Brüder

am Rande des Farindelwaldes

Weg zum Hof zweigt von der Handelsstraße ab

„Grabstein“ oder Ähnliches an dieser Wegkreuzung

J. + W. Gwenlian (Herausgeber) => Jendar und Wallmir Gwenlian sind die beiden Brüder, die jeweils ein Stück von sich gegeben haben, um das Buch zu erstellen. Wenn man die Dorfältesten von Fairnhain und Bruinhall nach dem Namen Gwenlian fragt, erinnern sie sich daran, dass da wohl mal einen Gutshof unvorsichtig nah am Waldrand gab und können beschreiben, welche Kreuzung gemeint ist.

Seitenweg der Handelsstraße von Winhall nach Fairnhain, der etwa zwei Meilen nach dem Dorf Barnhuill an einem alten Wegstein oder Grabstein in Richtung des Farindelwalds abzweigt.

Quelle

Märchen

Märchen

Märchen

Umschlag Märchenbuch

Borric (Creston)

Nachdem die Helden sich über Bruinhall bis zu der Wegkreuzung vorgearbeitet haben (wenn Sie mögen, können Sie sie auf dem Weg noch mit einer Horde versprengter Orks aus dem Wald konfrontieren, um den Adrenalinspiegel anzuheben), finden sie tatsächlich am Rande des ungepflegten Wegs einen kleinen, fast überwachsenen Markierungsstein, auf dem sich eine stilisierte Peraine-Gans und die Worte „Komm heym“ mühsam freilegen und lesen lassen.

Orks

Säbel: INI 11+1W6 AT 13 PA 9 TP 1W6+3 DK N

Bogen: INI 10+1W6 AT 15 TP 1W6+4

LeP 30 **AuP** 35 **RS** 3 **WS** 6 **MR** 0 **GS** 8

Es dauert etwa drei Stunden, um von der Handelsstraße aus dem überwucherten Weg zu folgen und sich zum Gwenlian-Hof vorzuarbeiten. Die Bäume und Sträucher links und rechts des Weges werden immer dichter und verfilzter, bis man sich irgendwann förmlich durchs Unterholz vorwärts kämpfen muss, weil der Weg kaum noch erkennbar ist, auch wenn man darauf steht. Kurz vor dem Ziel macht sich das Buch durch ein seltsames Gefühl bemerkbar, das seinen Träger beschleicht (wenn es in ein Gepäckstück verpackt wurde und nicht offen getragen wird).

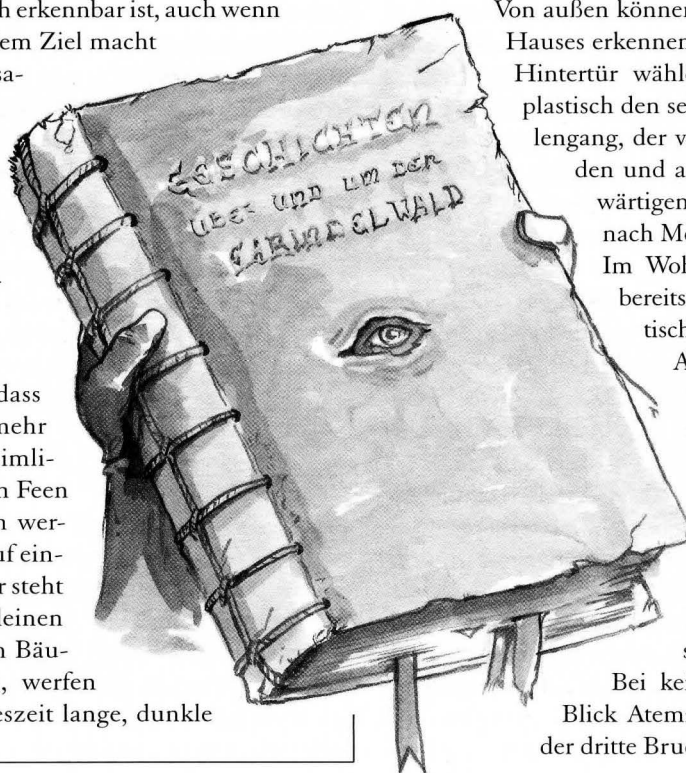
Zum Vorlesen

oder Nacherzählen:

Als ihr schon befürchtet, dass der Hof einfach nicht mehr existiert und ihr im unheimlichen Farindelwald bei den Feen und wilden Tieren enden werdet, weitet sich der Weg auf einmal ein Stückchen und ihr steht vor den Resten eines kleinen Gutshofs. Die turmhohen Bäume, die dahinter stehen, werfen unabhängig von der Tageszeit lange, dunkle

Schatten, so dass ihr euch fühlt wie in der Abenddämmerung. Als ihr auf das Buch blickt, überläuft euch ein kalter Schauer: Mitten auf dem Buchdeckel hat sich das Leder ein Stück geteilt und ein menschliches Auge mit blauer Iris blickt euch entgegen. Eine Träne aus halb getrocknetem Blut hat sich im Augenwinkel gebildet. Ihr wisst instinktiv: Ihr seid am Ziel dieser merkwürdigen Reise.

Das Haupthaus des Gutshofs war einmal ein kleines Schmuckstück. Jetzt sind die Butzenscheiben blind vor Dreck, der ehemals weiße Putz von Kletterpflanzen überrankt und das Reetdach sieht aus, wie von einer überdimensionierten Ratte angenagt. Die Vordertür war einmal grün gestrichen, wirkt jetzt aber eher schwarz. Die in den Stein darüber eingemeißelten Buchstaben sind jedoch noch recht gut lesbar: Gwenlian.



Von außen können die Spieler nichts im Innern des Hauses erkennen. Egal, ob sie die Vorder- oder die Hintertür wählen – beschreiben Sie möglichst plastisch den seit vielen Jahren unbenutzten Diehlengang, der vor ihnen liegt, den Staub am Boden und auf den Möbeln und die allgegenwärtigen Spinnweben. Das Haus riecht nach Moder und Verlassenheit.

Im Wohnzimmer mit dem im Märchen bereits beschriebenen großen Familientisch bietet sich ein tragisches Bild: Auf einem aus zwei Strohsäcken und vielen staubbedeckten Decken aufgeschichteten Lager liegen die Körper von Jendar und Wallmir, die Köpfe auf Kissen gebettet und bis zum Kinn liebevoll zugedeckt. Jendars Augen sind offen, auch auf den Augäpfeln liegt Staub. Wallmir hat glücklicherweise die Augen geschlossen.

Bei keinem lassen sich auf den ersten Blick Atemzüge ausmachen. Am Tisch sitzt der dritte Bruder, Finn. Sein Kopf ist auf die auf

der Tischplatte liegenden Arme gesunken. Die Haut spannt sich über seine Knochen – man kann jeden Wirbel im Nacken gut erkennen wie bei einer Mumie.

Beschreiben Sie die drei gezielt als Tote. Je besser Ihnen das gelingt, desto größer der Schockeffekt bei den Helden, wenn Finn auf einmal nach oben ruckt und ihnen mit einem blauen Auge und einer schwarzgährenden leeren Augenhöhle entgegenblickt.

“Endlich ...”

Seine trockenen Stimmbänder bringen das Wort als reines Krächzen hervor, und er streckt zittrig einen völlig abgemagerten Arm in Richtung des Buches aus. Gleichzeitig holen Jendar und Wallmir auf ihrem improvisierten Lager rasselnd jeder einen Atemzug.

Die Helden können mit Finn einige Worte wechseln, um letzte Fragen zu klären, ehe ihm die Kraft ausgeht. Finn hat inzwischen verstanden, dass sie einer Fee zum Opfer gefallen sind, die sich nur einen Spaß über den Sommer erlauben wollte, in dem sie die drei Brüder verführte und gegeneinander ausspielte. Manchmal, bei Vollmond, hat er sie am Fenster zum Wohnzimmer stehen sehen, wie sie mit traurigen Augen zu ihnen hereinsah und anscheinend selbst erschrocken war, was aus ihrem Spiel geworden war.

Nachdem die Fragen der Helden alle geklärt sind oder zu einem Zeitpunkt, der Ihnen dramaturgisch angemessen erscheint, streckt Finn die Hand aus und bedeutet den Helden, ihm das Buch zurückzugeben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Er umklammert das Buch, während das Auge – sein Auge – auf dem Buchdeckel sich schließt und stemmt sich hoch. Mühsam schlurft er mit kleinen Schritten hinüber zu dem Matratzenlager und lässt sich zwischen seine Brüder niedersinken, das Buch auf der Brust in den viel zu dünnen Fingern.

Ihr habt das Gefühl, dass er vor Erleichterung weinen möchte, doch sein Körper enthält nicht genug Flüssigkeit für Tränen. So seht ihr nur die unendliche Traurigkeit in seinem verbliebenen Auge, als er erst den Bruder zur Rechten, dann den zur Linken auf die Wange küsst und dann in der Mitte zwischen ihnen zurücksinkt. “Ich habe euch zu jeder Zeit mehr geliebt als sie. Und doch

hätte ich nicht auf sie verzichten können, genauso wenig wie auf euch. Aber jetzt ... jetzt ist Friede.”

Dann schließt er die Augen. Ein Seufzen, dann ein seltsames, unverständliches Flüstern zieht durch den grotesken Raum voller Staub und ihr habt das Gefühl, eine unsichtbare Hand würde über eure Gesichter streichen. Die Härchen in eurem Nacken stellen sich sachte auf.

Die Stille wird von einem trockenen Knacken durchbrochen, als das Gewicht des Märchenbuchs die spröden Rippenknochen des in der Mitte liegenden Bruders brechen lässt. Mit einem dumpfen Ruck senkt es sich in seinen Brustkorb und ihr werdet Zeugen, wie die Körper der drei Brüder innerhalb weniger Augenblicke verfallen, bis nur noch drei Skelette übrig sind, über deren Schädel sich papierdünne Haut spannt.

Ihr wisst: Es ist vorbei. Eigentlich war es schon lange vorbei, aber es konnte erst durch euer Eingreifen enden.

ABSPANN

Falls einer der Helden auf dem Weg zurück zur Handelsstraße über die Schulter in Richtung Gutshof blickt, sieht er eine schlanke, leichtfüßige Gestalt in der Haustüre stehen, die nach drinnen schaut. Unter seinem Blick dreht die Fee sich um – auch auf die Entfernung ist zu erkennen, dass sie ein perfektes Gesicht hat. Die Blicke der beiden begegnen sich, und eine Träne rinnt über ihre Wange. Dann fällt dem Helden das Sonnenlicht durch eine Lücke im dichten Laub der Bäume in die Augen und blendet ihn kurz – wenn er wieder klar sehen kann, fehlt von der Frau jede Spur.

Wenn Sie nur diese eine Geschichte mit dieser Gruppe spielen wollten, sollten Sie den Abend mit diesem kleinen Epilog beenden. Soll die Gruppe von Winhall aus ins nächste Abenteuer ziehen, so können Sie noch beschreiben, wie dankbar Tante Thyranwen ist, wenn die Helden ihr die Einzelheiten über Onkel Rondrik erzählen und ihr vor allem das Lager zeigen. Auch hier lassen sich natürlich wunderbar Anker für weitere Abenteuer platzieren.

Jeder der Helden erhält **250 Abenteuerpunkte** und bis zu *drei Spezielle Erfahrungen* in häufig oder in kritischen Situationen erfolgreich angewendeten Talenten.

VERWÜNSCHT

VON STEFAN UNTEREGGER

GEWIDMET MIT BESONDEREM DANK AN MEINE FRAU CHEWIE FÜR KREATIVE BERATUNG, AUFZEIGEN (UND FÜLLEN) VON LÜCKEN UND UNERMÜDLICHE UNTERSTÜTZUNG. UND FÜR DIE IDEE, EINFACH ALLES AUF DEN KOPF ZU STELLEN.

Zauberhafte Wesen und Begegnungen: ein dunkler Feenritter, ein geknechteter Kobold und ein Brückentroll

Stichworte zum Abenteuer: ein Prinz ohne Namen, ein Pakt mit der Finsternis, unheilvolle Wünsche, ein Opfer, das gefordert wird – aber wer ist der Schurke in dieser Geschichte?

Spielort: Westrand des Reichsforsts, nahe Serrinmoor. Mit geringfügigen Anpassungen in jeden anderen verzauberten

Wald (etwa den Farindelwald in Alberrnia, den Weidener Blautann oder den Bornwald) verschiebbar

Zeit: nahezu beliebig nach dem Jahr 1015 BF (Daten im Abenteuer gehen von 1031 BF aus)

Erfahrung: Einsteiger bis Erfahren

Schwierigkeit: Spieler mittel / Meister mittel

HINTERGRUND FÜR DEN MEISTER

DAS MÄRCHEN VON DEN DREIZEHN STEINEN

Vor langer Zeit, als der Wald noch jung war und hier noch keine Menschen lebten, versuchte das Böse, sich ein Reich zu schaffen. Einen Ort suchte es sich, fern vom Blick des Herrn Praios, wo der Tann am dunkelsten ist und wo Dornen und giftiger Efeu wuchern. Dort streckte es seine schwarzen Finger aus und zog dreizehn Steine aus dem Boden, so dass sie einen Kreis bildeten.

Das Fundament eines prächtigen Schlosses sollte das werden, und das Böse lachte und wurde zu einem herrlichen Prinzen, der hatte Schönheit, und Reichtum und Macht – nur einen Namen, den hatte er nicht. Der Prinz befahl, und das Schloss begann zu wachsen, aus Schatten, Bosheit, Lügen und Hass. Aber die Zwölfe merkten es wohl, und ihre strafende Macht traf das Böse, zerschmetterte das Schloss und ließ nur die nackten Steine des Fundaments zurück. Seitdem ist der Ort verflucht, und wer zu der Lichtung mit den dreizehn Steinen geht, der kann froh sein, wenn er nur seinen Verstand verliert, und nicht gar das Leben oder noch mehr.

Doch es heißt, dass eine verzweifelte Seele, die in einer Levthansnacht um Mitternacht zum Kreis geht, mit dem Dunklen einen Pakt schließen kann, und dass der Prinz Ohne Namen ihr dann jeden Wunsch erfüllt.

seine Erinnerungen konnte er das Tor nicht öffnen. Bis zum heutigen Tag tanzt er immer wieder im Mondlicht beim alten Steinkreis, obwohl er kaum mehr weiß, was er eigentlich sucht. Seine Verzweiflung und sein Schmerz verdunkelten sein Wesen, und er wurde zu einem düsteren Schatten seiner selbst.

Die geheimnisvollen Steine waren immer schon von Legenden umrankt, und das verstärkte sich durch die Feenpräsenz. Man erzählte sich, dass dort etwas Böses hause, das jeden tötete, der sich dorthin wagt. Wer aber zur rechten Zeit den verfluchten Ort aufsucht, der kann angeblich einen Pakt mit der Dunkelheit schließen. Eine Levthansnacht – eine Vollmondnacht, in der der Wandelstern Levthan dicht beim Madamal steht – soll ein solcher Zeitpunkt sein. In der Tat greift der Ritter jeden an, der seine dunkle Einsamkeit stört, doch wenn man ihn direkt nach dem Ende seines Tanzes aufsucht (also bei Vollmond um Mitternacht), ist er ausreichend mild gestimmt, so dass man mit ihm sprechen kann. Er erfüllt denen, die ihn in dieser Stimmung antreffen, Wünsche, aber die Dunkelheit, die seine Magie durchdringt, bewirkt, dass diese stets eine Nebenwirkung haben oder auf eine Weise in Erfüllung gehen, die der Bittsteller nicht gewollt hatte.

Vor etlichen Jahren war der Hufschmied *Roban Bruckenhof* so verzweifelt, dass er den Weg zum Steinkreis wagte, um sich aus Armut und Einsamkeit herauszuwünschen. Doch Roban war ein eigensüchtiger und gieriger Mann, und dementsprechend waren auch seine Wünsche. Dies hatte Auswirkungen auf die Feenmagie: Mit jedem Wunsch, der erfüllt wurde, wuchs die Dunkelheit im Feenritter und raubte ihm mehr und mehr von seinem ursprünglichen Wesen. Der Bauer wünschte sich Gold, und der Ritter lernte, zu begehren. Roban wünschte einem Konkurrenten Pech an den Hals, und der Herr des Steinkreises lernte zu hassen, und so ging es immer weiter. Gleichzeitig wurden die Nebenwirkungen der Wünsche immer schlimmer, so dass der Schmied immer öfter zum Steinkreis kommen musste, um fortzuwünschen, was er angerichtet hatte.

Inzwischen ist Roban ein verbitterter, in seinem Reichtum todunglücklicher alter Mann, der glaubt, seine Seele dem Namenlosen verkauft zu haben (er hat ja auch einen Pakt mit einem Namenlosen geschlossen). Der Feenritter hingegen, von Robans niederen Gefühlen durchdrungen, wurde zu einem düsteren

ES WAR EINMAL – WAS BISHER GESCHAH

Vor langer Zeit kam ein Ritter der Feenwelt auf einer Queste nach Aventurien. Er verweilte jedoch zu lange und verlor die Verbindung zu seiner Heimat, vergaß seinen Namen und seinen Auftrag. Um nicht zu vergehen, zog er sich an einen verlassenen Steinkreis im Wald zurück. Dieser Ort, einst ein druidischer Ritualplatz, gab ihm genug Kraft, weiter zu existieren, doch nicht genug, um sich zu erinnern. Regelmäßig versuchte er seitdem, den Weg zurück ins Feenreich zu finden, aber ohne

Prinzen, der über sein kleines Reich herrscht und dessen Dunkelheit schon einen Teil des Waldes erfüllt. Er zwingt sogar einen Kobold in seine Dienste, denn seit Roban sich einmal folgsame Dienstboten wünschte, strebte auch der dunkle Prinz Macht über andere an. Seitdem reicht der Einfluss des Feenritters aus dem Wald heraus: Mit Hilfe des Kobolds, den er als Bote und Handlanger einsetzt, begann er, von Roban den Preis für die erfüllten Wünsche einzufordern. Erst waren es nur ein paar Blutstropfen des Schmieds, die im Steinkreis fließen sollten, aber mit jedem Mal wurde der Prinz grausamer und gieriger – er wird allmählich zu einem Lamifaar, einem dunklen Feenwesen, das sich von der Lebensessenz seiner Opfer ernährt.

Als vor kurzer Zeit Robans Enkelin ihrem Großvater in einer Mondnacht nachschlich, fiel der Blick des dunklen Prinzen auf sie. Nun fordert er das Mädchen als nächste Opfergabe, just in einer Nacht, in der eine reisende Abenteurergruppe unter Ro-

bans Dach Zuflucht vor einem Unwetter gesucht hat. Doch was ist die Absicht des Dunklen? Soll Tsabines unschuldiges Blut seine finstere Macht mehren, oder hat das Mädchen gar eine lang vergessene Seite des Prinzen Ohne Namen geweckt?

VON DEN HELDEN

Das Szenario eignet sich für alle Helden, die das Herz auf dem rechten Fleck haben und gegen das Böse losziehen, wenn ein junges Mädchen in Gefahr ist. Ein Geweihter hätte eine besonders schöne Motivation, dem Namenlosen eine Seele zu entreißen. Für materiell gesonnene Naturen ist auch das Versprechen einer Belohnung in klingender Münze möglich. Am Rand des Reichsforsts und in seinen Tiefen treibt sich allerlei wunderliches Volk herum, so dass auch Exoten hier kein wirkliches Problem darstellen.

Einstieg: UND DER HIMMEL WEINTE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Efferd hat die Schleusen seines Reichs geöffnet, und das Wasser stürzt in wahren Fluten herab, als wollte es das Land zurückerobern. Die Straße unter euren Füßen ist nur mehr ein schlammiges Band in einer graugrünen, trübnassen Welt unter einem bleiernen Himmel. Die Regentropfen prasseln auf eure Köpfe, rauschen in den Zweigen der Bäume und schäumen auf den anschwellenden Fluten der Breite, deren Ufer entlang ihr euch durch das Unwetter kämpft. Die dunklen Wolken haben die Sonne schon lang vom Himmel verbannt, doch jetzt verdüstern sie sich noch mehr – es wird Abend, und keine Ortschaft ist in Sicht. Ihr hättet schon längst das nächste Weggasthaus erreichen sollen, aber in diesem Mistwetter kommt man kaum voran!

Ein Stück abseits der Straße, hinter einem breiten Acker, schimmern Lichter vor den düsteren Bäumen des Reichsforsts: Die Fenster eines Gutshofs, hell erleuchtet, scheinen euch zuzuwinken, künden von einer trockenen, warmen Stube, einem prasselnden Feuer, und, wenn Travia will, einer Schale heißer Suppe.

Das Abenteuer beginnt auf der Straße, die von Steinbrücken aus am Westrand des Reichsforsts in nördlicher Richtung nach Greifenfurt führt. Seit dem Jahr des Feuers ist dies eine recht wichtige Verkehrsverbindung zwischen Gareth und Greifenfurt,



so dass es allerlei Gründe für Ihre Helden geben könnte, dort unterwegs zu sein. Als alternativer Einstieg könnte Ihre Gruppe Roban auch gezielt aufsuchen, denn einer seiner Wünsche war es, ein angesehener Waffenschmied zu werden. Ein Held, der ein besonderes Stück in Auftrag geben möchte, wird in diesem Teil des Landes gern einmal an Roban verwiesen.

Das Gehöft ist ein schmuckes Anwesen aus weiß getünchtem Fachwerk mit einem gemauerten Anbau (Robans Schmiede) an der Seite. Zwar sind nur wenige Fenster erleuchtet, aber auf das Klopfen der Helden öffnet sich recht rasch die Tür des Gutshofes. Robans Enkelin *Tsabine*, ein sechzehnjähriges Mädchen mit brauner Mähne, bittet die durchnässten Wanderer, doch schnell aus dem Regen ins Trockene zu kommen. Sie ist sichtlich erfreut über den Besuch und bemüht sich, den Geboten der Gastfreundschaft so gut wie möglich nachzukommen. Tsabine zeigt den Gästen, wo sie ihre nassen Sachen zum Trocknen aufhängen können, eilt in die Küche, um einen Topf Suppe zu bereiten und bietet Sitzplätze auf der warmen Ofenbank an. Stellen sie das Mädchen möglichst sympathisch dar. Den Helden sollte aber auch auffallen, dass es auf diesem doch recht großen Hof offenbar an Knechten und Mägden mangelt.

Nach einiger Zeit erscheint auch der Hausherr. Erst erkundigt er sich recht barsch bei Tsabine, warum sie so einen Lärm veranstaltet, doch als er die Gäste sieht, wird Roban so gleich freundlicher.



Er beginnt, den guten Gastgeber zu mimen, erkundigt sich nach dem Befinden und den Wünschen seiner Besucher und setzt sich zum Plaudern zu ihnen. Seiner Enkelin gibt er dabei hier und da Aufträge und Anweisungen, als wäre sie eine Dienstmagd, was das Mädchen hinnimmt, als wäre sie es seit langer Zeit gewöhnt. "Jawohl, Großvater!" ist alles, was sie auf die knurrigen Befehle des alten Mannes erwidert. Roban und Tsabine sind im **Anhang** auf Seite 87 näher beschrieben.

Je nachdem, wie aufmerksam die Helden sind und wie ausführlich sie sich mit den Bewohnern des Gehöfts beschäftigen, können sie schon im Lauf des Abends ein paar interessante Beobachtungen machen:

👁️ Trotz der Größe des Hofes hat Roban bis auf den geistig zurückgebliebenen Knecht *Gerwin* (40, stumm, kindlich-unbekümmert) kein Gesinde. Die meisten sind im Laufe der Jahre davongegangen, von Robans Griesgrämigkeit oder den Nebenwirkungen seiner Wünsche vertrieben. Gerwin handelte sich der Gutsbesitzer ein, als er einmal wünschte, sein Gesinde würde ihm nicht widersprechen und schon gar nicht selber denken. Spricht man Roban darauf an, erklärt er ausweichend, er bräuchte nicht viel, und gutes Personal sei heutzutage kaum zu bekommen.

👁️ Der Wohlstand des Hauses wirkt auf den zweiten Blick seltsam ungleichmäßig: Während manche Dinge auf großen Reichtum hindeuten (die gute Stube hat Butzenscheiben in den Fenstern, was selbst an einem Adelshof nicht alltäglich ist), blättert anderswo der Verputz ab. Manche Dinge fehlen einfach, weil Roban sie sich nie gewünscht hat (etwa ein Pferd oder Schreibzeug, denn er kann weder reiten noch schreiben).

👁️ Der Hausherr gibt sich seinen Gästen gegenüber freundlich und zuvorkommend, aber in seinem Inneren (*Menschenkenntnis*-Probe +3) ist er zutiefst verbittert. Er scheint seine schlechte Laune an seiner Enkelin auszulassen, was diese mit götterergebener Freundlichkeit hinnimmt. Auch mag einem aufmerksamen Zuhörer auffallen, dass es mit seinen Umgangsformen und seiner Bildung nicht weit her ist. Er wirkt nicht wie ein Gutsbesitzer oder angesehener Handwerker, sondern eher wie ein einfacher Landmann.

👁️ Tsabine hat alle Hände voll zu tun, so dass es nicht einfach ist, kurz mit ihr zu reden (man könnte ihr etwa in der Küche helfen). Wird sie auf die üble Laune ihres Großvaters angesprochen, meint sie nur, dass er es halt immer schwer gehabt habe und man ihm das nicht übelnehmen dürfe. Das Mädchen wirkt bedrückt, was angesichts Robans Verhalten ihr gegenüber auch kaum verwunderlich ist. Nur ein wirklich guter Menschenkenner (*Menschenkenntnis*-Probe +9) könnte jetzt schon erahnen, dass es einen tieferen Grund für ihren Kummer gibt (der Tanz mit dem Prinzen Ohne Namen, siehe **Ein überraschendes Geständnis** auf Seite 79).

Wenn die Helden zu Bett gehen, erhalten sie hübsche Zimmer im ersten Stockwerk. Tsabine hat hier schnell noch ausgefegt und die Betten frisch bezogen. Sie wünscht den Gästen eine gute Nacht und geht selber rechtschaffen müde schlafen, während Roban noch mit seiner Pfeife in der Stube am Ofen sitzt.

DER BOßE DES NAMENLOSEN

In dieser Nacht erscheint der Kobold *Parilax* (**Anhang** auf Seite 87) beim Gutshof, um Robans Enkelin als Opfer für den Prinzen Ohne Namen zu fordern. Parilax hüllt sich bei seinen Botengängen in Schatten und umgibt sich mit einer kalten, unheimlichen

Aura. So will er verhindern, dass ihm Menschen zu nahe kommen, außerdem genießt er es, den Schmied zu verängstigen. Die Helden können im Halbschlaf hören, wie er mit Roban verhandelt:



Zum Vorlesen

oder Nacherzählen:

Das gleichmäßige Plätschern des nachlassenden Regens auf dem Dach wiegt euch langsam in den Schlaf. Die Mühen des Tages fallen von euch ab, während ihr mit jedem Atemzug tiefer ins Reich der Träume gleitet. Wohlige, samtene Dunkelheit umfängt euch, doch die Kälte, die sich in eure Knochen schleicht, lässt euch schauern. Wispernd

steigen Traumbilder auf – die verregnete Reise, die Mauern der Stadt, die ihr gestern hinter euch gelassen habt. Dann versinken sie in abgrundtiefer Finsternis. Die Kälte umschließt eure Herzen wie eine eisige Klammer. Von weit her hört ihr undeutlich die Stimme eures Gastgebers, bittend, flehend. Dann ein Flüstern, hoch und unmenschlich. "Schweig! Blut von deinem Blut, das ist der Preis!" Ein erstickter Aufschrei lässt euch aus dem Schlaf hochschrecken. Was für ein seltsamer Traum!

Doch was ist das? Ihr seid hellwach, aber noch immer umgibt euch diese seltsame Kälte. Draußen ist es stockfinster, nicht einmal der winzigste Lichtschimmer dringt durch das Fenster eurer Kammer. Und jetzt hört ihr wieder das Flüstern aus eurem Traum, es kommt aus dem Erdgeschoss: "Mein Herr will das Mädchen, und du wirst gehorchen! Bis zur Levthansnacht hast du Zeit!" Unten schreit Roban verzweifelt auf. Die Finsternis wird schwächer, zieht sich ein wenig zurück, wird zur gewöhnlichen Dunkelheit einer verregneten Nacht.

Geht jemand gleich hinunter, sieht er den tief erschütterten Roban an der geöffneten Haustür stehen. Dunkle Schatten im Türbereich kriechen gerade hinaus, und für einen Augenblick erkennt man eine kleine, bucklige Gestalt in einem dunklen Kapuzenumhang, die sich zum Gehen wendet. Ihre Hände sind feingliedrige, graue Pfoten mit kurzen Krallen, und unter der Kapuze schaut eine spitze Schnauze mit grauem Fell hervor. Ein Blick durch die Tür oder ein Fenster zeigt einen nachtschwarzen Fleck, der vom Gutshof weghuscht und auf den nahen Reichsforst zuhält: Parilax kehrt im Schutz seiner Schatten in den Wald zurück.

DIE LEVTHANSNACHT

Der Begriff der *Levthansnacht* taucht schon früh im Abenteuer auf und ist von großer Bedeutung für die Handlung, so dass die Gruppe sich früher oder später danach erkundigen wird. Die folgenden Informationen sind den meisten Einheimischen, also auch Roban und Tsabine (oder einem Helden mit der Kultur *Mittelreich*, dem eine *Sagen/Legenden*-Probe +3 gelingt), bekannt:

‘Levthansnacht’ nennt man hierzulande eine Vollmondnacht, in der der Wandelstern Levthan dicht beim Madamal steht. Um solche Nächte ranken sich allerlei Geschichten: Angeblich gehen bocksbeinige Feen und verführerische Dryaden im Wald um (*falsch*), das Vieh wird toll, wenn man es nicht gut trinkt und dann einschließt (*falsch*), und die jungen Leute treiben allerlei Unfug (*wahr*). Zu den Bräuchen der Levthansnacht gehören Liebesorakel (die angeblich besonders gut wirken), mancherorts auch Maskenläufe oder Streiche, die Mädchen Burschen (und umgekehrt) spielen. Eine Levthansnacht kommt ein oder zweimal im Jahr vor und kündigt sich ein paar Tage im Voraus an. Und da sich auch jetzt der Wandelstern in den letzten Nächten der Bahn des Madamals immer weiter genähert hat, wird die nächste Vollmondnacht – in drei Tagen – wohl eine Levthansnacht sein.

Roban fleht die Gruppe an, ihm zu helfen. Vielleicht wollen die Helden den Abgesandten des Bösen ohnehin gleich aus eigenem Antrieb verfolgen; wenn nicht, versucht der Gutsbesitzer, sie dazu zu bewegen. Sollten Bitten alleine nicht helfen, bietet Roban seinen Gästen auch Gold an, wenn sie ihn und seine arme Enkelin von dieser finsternen Bedrohung befreien, denn er hofft, durch die Hilfe der Fremden seinen Pakt mit dem Herrn des Steinkreises loszuwerden. Tsabine schläft übrigens die ganze Zeit tief und fest, da sie von der vielen Arbeit des Tages erschöpft ist.

Falls die Gruppe nicht blindlings in die Nacht hinausilen will, sondern zuerst versucht, mehr zu erfahren, erfindet Roban rasch eine Lügengeschichte (die erste Version im Kapitel **Robans Geschichte** auf Seite 76). Er bittet die Helden aber immer wieder, keine Zeit zu verlieren und sich an die Verfolgung des finsternen Boten zu machen. Sollte die Gruppe zu viel Zeit im Gutshof vertrödeln oder in der Nacht überhaupt nicht aufbrechen wollen, entkommt Parilax. In diesem Fall entfällt die Verfolgungsjagd. Richten Sie es dann so ein, dass die Helden Großmütterchen Nella später im Wald treffen, etwa, wenn sie sich, nachdem sie ausführlicher mit Roban gesprochen haben, auf den Weg zu dem verfluchten Steinkreis machen.

DEM DUNKLEN AUF DEN FERSEN

Der Regen hat nachgelassen und ein wenig Mondlicht dringt zwischen den Wolken hervor, so dass man die Schatten, die den Kobold verbergen, als unregelmäßigen, dunklen Fleck über die Felder huschen sieht. Dort, wo der unheimliche Bote das nasse Gras berührt hat, ist es an manchen Stellen von glitzerndem Raureif überzogen, was die Verfolgung der Spur erleichtert. Parilax bewegt sich in einem seltsamen Zickzack auf den Waldrand zu; sobald er merkt, dass er verfolgt wird,

steigert er das Tempo deutlich. Der Kobold wird weder von der Dunkelheit noch von der Nässe behindert und ist recht flink, so dass er kaum einzuholen ist, bevor er den Reichsforst erreicht. Sollte jemand es doch schaffen, Parilax zu nahe zu kommen oder ihn mit einer Fernkampfwaffe oder einem Zauber gefährlich zu werden, wispert er “Hopp und weg!”, verschwindet und taucht fünfzig bis hundert Schritt weiter entfernt wieder auf. Sobald er den Schutz des Waldes erreicht, stellt er sich zum Kampf.

Parilax ist, wie die meisten Kobolde, ein Meister der Illusionen. Sein erster Versuch, die Helden loszuwerden, besteht in schreckenerregenden Trugbildern: Tückische Augenpaare funkeln im Unterholz, große, dunkle Gestalten bewegen sich drohend auf die Eindringlinge zu, und ein gespenstisches Heulen und Knarren erfüllt den nächtlichen Wald. Jeder, der die Verfolgung fortsetzen möchte, muss eine MU-Probe +2 bestehen, oder er zögert zumindest ein paar Sekunden lang – Zeit genug für den Kobold, wieder einen guten Vorsprung herauszuschlagen.

Wenn sich seine Verfolger so nicht abschrecken lassen, greift Parilax zu handgreiflicheren Mitteln: Ranken und Schlingpflanzen werden lebendig und greifen an. Die Illusionen des Kobolds lassen die Pflanzen schwarz und purpurn erscheinen und gaukeln fingerlange, von Gift triefende Dornen vor.

Verzauberte Ranken

Dornen:

INI 13+1W6	AT 11	PA 5	TP 1W6+2 (+Gift **)	DK NS
LeP 7*	RS 3	AuP unendlich	MR 7	GS 9

*) Eine Ranke, die mehr als 7 SP hinnehmen musste, ist durchtrennt und fortan harmlos.

**) Durchdringen die Dornen den RS des Opfers, beginnt ein (illusionäres) Gift zu wirken, das Zaghaftheit hervorruft: MU, AT und PA sinken um 2 Punkte (Mehrfachwirkung möglich). Da es sich um kein echtes Gift handelt, helfen Immunitäten und Resistenzen nicht. Eine gelungene Probe auf MR (statt KO) halbiert die Auswirkungen.

Parilax kann bis zu acht Pflanzen gleichzeitig kontrollieren. Solange er in Sichtweite bleibt, ersetzt er abgetrennte Ranken sofort durch neue, sein Ziel ist aber eigentlich, seinen Verfolgern einen gehörigen Schreck einzujagen und dann in den tieferen Wald zu fliehen. Sollte ihm ein Held bedrohlich nahe kommen, setzt er offensive Schelmenzauber wie **SCHELMENRAUSCH** oder **SCHABERNACK** (gegen mehrere Verfolger auch **SCHELMENKLEISTER** oder **HOLTERDIPOLTER**) ein, um zu entkommen.

Die Trugbilder des Kobolds haben eine Realitätsdichte von 15 (**WdZ 26**). Das bedeutet, dass der von den Dornen verursachte Schaden nicht wirklich ist, auch wenn er sich während des Kampfes durchaus so anfühlt: Nach dem Ende des Kampfes verschwinden die Verletzungen, und auch die Giftwirkung klingt sofort ab. Nur ein Zehntel der erlittenen SP bleibt zurück. Da die Ranken selbst aber real sind, können sie einen Helden aber durchaus zu Fall bringen oder fesseln.

Da der Kobold nach Belieben unsichtbar werden und durch das bloße Aussprechen der Worte “Hopp und weg!” ein paar Dutzend Schritt weit teleportieren kann, ist es recht wahrscheinlich, dass er entkommt. Sollte es Ihre Gruppe jedoch trotzdem schaffen, Parilax mit einer genialen Idee zu stellen, finden Sie im Kapitel **Einen Kobold zu fangen** auf Seite 78 die Informationen, die er preisgeben kann.

DIE WEISHEIT DES ALTERS

Während die Gruppe sich mit den Illusionen des Kobolds herumschlägt, ist Großmütterchen Nella (**Anhang**, Seite 87), deren Hütte ganz in der Nähe liegt, gerade auf dem Weg nach Hause. Sie hört den Lärm der Auseinandersetzung und beschließt, nach dem Rechten zu sehen. Sie können Nellas Auftritt verwenden, um den Kampf mit Parilax zu beenden, bevor die Helden an den Ranken verzweifeln oder aber, um dem in die Enge getriebenen Kobold durch die Ablenkung zur Flucht zu verhelfen. Alternativ taucht die alte Frau erst auf, nachdem die Helden die Verfolgung aufgegeben haben oder während sie sich mit dem gefangenen Parilax beschäftigen.

Zum Vorlesen

oder Nacherzählen:

Schritte nähern sich, leise, schlurfend, ungleichmäßig. Ein dunkler Umriss, nicht besonders groß, schiebt sich zwischen zwei Büschen hervor. "Was ist denn hier los?", fragt eine brüchige Frauenstimme. "So ein Krach im Wald, mitten in der Nacht! Diese Jugend, nichts als Flausen im Kopf. Zu Retos Zeiten hätt's das nicht gegeben!" Eine hagere alte Frau in einem einfachen grauen Kleid mit Schürze hinkt näher und mustert euch streng. Silberne Haarstränen lugen unter einem sorgsam geknoteten Kopftuch hervor. Unter dem Arm trägt sie ein großes Reisigbündel. "Also? Was soll der Unfug?"



Großmütterchen Nella trägt, wenn sie nachts im Wald unterwegs ist, stets einen Hufnagel in ihrem Schuh (deshalb hinkt sie auch leicht). Dies schützt sie vor den Illusionen des Kobolds (siehe dazu auch **Einen Kobold zu fangen**), der diese Gegend ja immer wieder unsicher macht. Sie geht daher in aller Seelenruhe zwischen den peitschenden Dornenranken (die ihr auszuweichen scheinen) und schattenhaften Kreaturen hindurch, denn sie sieht die Trugbilder nicht und versteht im ersten Moment auch gar nicht, warum die Helden hier so randalieren.

Weist sie jemand auf einen tobenden Kampf gegen dunkle Mächte hin, nickt sie verständnisvoll, erklärt. "Ach, der schon wieder!" und ruft dann in den Wald: "Lass die Faxen, du grauer Kerl! Oder muss ich böse werden?" Als Antwort erschallt ein verärgertes "Hopp und weg!", und innerhalb weniger Herzschläge lösen die Trugbilder sich auf: Parilax hat einen Heidenrespekt vor der alten Kräuterfrau, die viele Geheimnisse seines Volkes kennt.

Lassen Sie die Helden ruhig mutmaßen, mit wem oder was sie es hier zu tun haben könnten. Vielleicht halten sie Nella für eine mächtige Hexe (sie ist immun gegen Illusionen?), eine Druidin (sie befiehlt den Mächten des Reichsforsts?) oder gar eine Anhängerin des Namenlosen (sie hinkt, vielleicht fehlt ihr

eine Zehe?). Die alte Frau wird jedenfalls deutlich freundlicher, wenn sie erkennt, dass die jungen Leute mit dem 'Boten des Dunklen Prinzen', wie sie ihn nennt, aneinandergeraten sind. Ein paar Fragen beantwortet sie an Ort und Stelle, für ein längeres Gespräch lädt sie die Gruppe jedoch in ihre nahegelegene Hütte ein – ihre Füße schmerzen sie, und bei einer Tasse Kräutertee spricht es sich doch viel angenehmer.

Nella lebt in einer bescheidenen, aber sauberen Holzhütte am Waldrand. Neben dem Häuschen wachsen Kräuter in sorgsam gepflegten Beeten (*Pflanzenkunde*-Probe: Küchenkräuter, aber auch einige Heilpflanzen). Ein schmucker, grau getigelter Kater kommt der alten Frau entgegen und streift vorwurfsvoll maunzend um ihre Beine, bis Nella ihm etwas Milch in ein Schälchen gießt (sein Name ist *Raufbold*, und er ist ebenso wenig magisch wie seine Besitzerin). Nachdem der Kater zufrieden gestellt ist, setzt Nella Tee für ihre Besucher auf, bietet Haferkekse an und fragt dann nochmals, was die Helden nun eigentlich zu so nachtschlafender Zeit im Wald wollten.

Hinweise zur Darstellung der Kräuterfrau finden Sie im **Anhang**. Großmütterchen Nella verfügt über die folgenden Informationen:

- ☞ Während sie Tee kocht, plaudert Nella darüber, dass sie schon seit fünfzehn Jahren allein hier lebt, da ihr Mann *Parek* ("Boron hab' ihn selig!") beim Holzfällen von einem Baum erschlagen wurde. Sie zeigt den Helden eine Kohlezeichnung, die ein Freund am Tag ihrer Hochzeit anfertigte und die sie als stolze Braut mit Haube und Kinnbinde darstellt. Sie erwähnt dabei, dass der Ausdruck 'unter die Haube kommen' von dieser traditionellen Kopfbedeckung verheirateter Frauen herrührt (*wahr*; diese Information ist im Kapitel **Schatten von Sankt**

Lirial von Bedeutung).

- ☞ Der 'Bote des Dunklen Prinzen' (Nella weiß nicht, dass es sich um einen Kobold handelt, für sie ist der 'Bote' eine der Mächte, die halt im Forst umgehen) treibt sich in dieser Gegend schon seit Jahren herum. Es wird immer schlimmer mit ihm; früher war er nicht so boshaft und düster wie jetzt (*wahr*, der Einfluss des dunklen Prinzen strahlt auch auf seinen Diener aus). Aber früher war überhaupt alles besser. Zum Glück weiß die alte Frau, wie sie sich vor dem unheimlichen Kerl schützen kann (siehe **Einen Kobold zu fangen**, Seite 78).

- ☞ Nella kennt das *Märchen von den Dreizehn Steinen* (Seite 71) und weiß, was eine *Levthansnacht* ist.

- ☞ Vor über fünfzig Jahren, als sie noch ein junges Mädchen war, erzählte ihr ihre Freundin *Alrike*, sie wäre beim Steinkreis gewesen und hätte sich dort von einem 'schönen Rittersmann mit traurigen Augen' gewünscht, ihre kranke Ziege würde gesund werden. Tatsächlich erholte sich das Tier, aber kurz darauf erkrankte Alrikes Bruder. Für Nella ist das ein mahnendes Beispiel dafür, dass man sich mit solchen Dingen gar nicht erst einlassen soll. (Weitgehend *wahr*, aber es war keine Freundin, sondern Nella selbst, die dem Feenritter begegnete. Obwohl er noch nicht durch Robans Gier beeinflusst war, brachten die Wünsche, die er erfüllte, schon da-

mal kein Glück. Nella war seitdem darauf bedacht, sich von ihm und dem Steinkreis fernzuhalten).

☞ Nella kennt Roban von früher, als er noch ein armer und erfolgloser Schmied war. Er wohnte damals im Weiler *Eschlingen*, nicht weit von hier im Wald. Aber Eschlingen wurde vor über zwanzig Jahren von den Bewohnern verlassen; man erzählte sich damals, das Dorf wäre verflucht. Von Roban hat sie seitdem nichts gehört und ist auch nicht unglücklich darüber; sie mochte den "unfreundlichen Gesellen" nie besonders. (*Wahr*; die Auswirkungen von Robans Wünschen machten seinen Nachbarn das Leben immer schwerer, bis sie schließlich wegzogen). Auch Nellas Schwägerin *Perainlieb* verließ damals

Eschlingen und wohnt jetzt in *Breitenhag*, einem Dorf am Fluss, etwa zwei Stunden von hier.

Beachten Sie, dass die alte Frau nicht all ihr Wissen auf einmal preisgeben muss. Vielleicht erfahren die Helden einige der angeführten Punkte erst, wenn sie später noch einmal zu Großmütterchen Nella zurückkehren und ihr von Dingen berichten, die sie anderswo herausgefunden haben. Nella ist jedenfalls sehr interessiert an der ganzen Sache und bietet der Gruppe an, sie so weit wie möglich zu unterstützen. Sie können sie verwenden, um den Informationsfluss an die Spieler zu steuern und eventuell beim Zusammenfügen von Puzzlesteinen zu helfen.

НАЧФОРШУПГЕН

Es gilt nun, mehr über den Prinzen Ohne Namen herauszufinden und Robans Rolle in der Geschichte zu klären. Lassen Sie der Gruppe dabei ruhig freie Hand: Die Reihenfolge ist recht beliebig, und es müssen auch nicht zwingend alle Stationen abgeklappert werden, um die notwendigen Informationen zu erlangen. Falls die Spieler einmal nicht mehr weiter wissen, kann Nella auf Nachforschungsmöglichkeiten hinweisen (sie rät aber den Helden keinesfalls, den Steinkreis aufzusuchen). Insgesamt hat die Gruppe höchstens zwei Tage Zeit, dann sollten die wichtigsten Schlüsse gezogen worden sein, denn die Levthansnacht naht.

ROBANS GESCHICHTE

Der Schmied hadert seit Jahren mit seinem Schicksal, ist aber in seinen dunklen Handel derart verstrickt, dass er sich aus eigener Kraft nicht daraus befreien kann.

Auch hat er keine besondere Lust, der Gruppe (oder sonst jemandem) zu offenbaren, dass er einen Pakt mit dem Namenlosen geschlossen hat. Wenn ihn also die Helden mit Fragen zu dieser Angelegenheit konfrontieren, denkt er sich hastig eine Lügengeschichte aus. Damit will er die Fremden zufrieden stellen, so dass sie weiterhin den dunklen Prinzen bekämpfen (und den Schmied damit aus seinem Pakt befreien). Robans Geschichte ist allerdings voller Löcher. Wenn man gezielt nachbohrt, ändert er sie ab und gibt immer nur so viel zu, wie unbedingt notwendig ist. Auch hier gilt, dass die Helden durchaus erst eine Version hören können und weitere Informationen erlangen, wenn sie den alten Mann im Licht neuer Erkenntnisse später nochmals in die Zange nehmen.

☞ Im ersten Moment behauptet der Schmied, er habe sich vor vielen Jahren einmal im Wald verirrt. Als es dunkel wurde, folgte er einem Lichtschein, da er hoffte, so eine Ansiedlung zu erreichen. Zu seinem Schrecken fand er sich jedoch auf einer verfluchten Lichtung wieder, wo ein schrecklicher schwarzer Mann auf ihn losging.

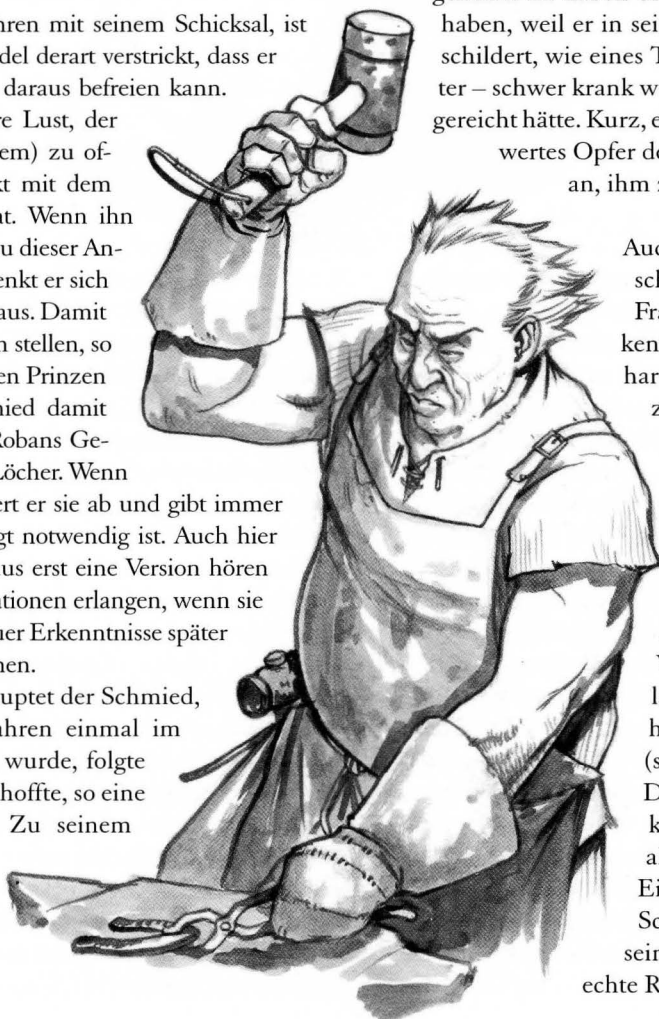
Er betete zu den Zwölfen, und der Dunkle wich ärgerlich zurück. Solange Roban betete, konnte ihm der Fremde nichts antun, aber kurz vor Sonnenaufgang verfluchte er ihn noch und drohte, eines Tages würde er sich an ihm rächen.

☞ Sagt man Roban auf den Kopf zu, dass er irgend einen Pakt oder Handel abgeschlossen haben muss (oder zweifelt man an, dass seine Gebete allein ihn gerettet haben könnten), erklärt er, kurz vor Tagesanbruch habe ihn beim Beten die Kraft verlassen, und der Dunkle hätte diesen Moment genutzt, ihn am Arm zu verletzen. Als sein Blut auf den Boden tropfte, habe der schwarze Mann höhnisch gemeint, dass nun der Pakt geschlossen sei, dabei wollte Roban doch gar nichts dergleichen.

☞ Nur wenn man Roban wirklich mit seinen Wünschen konfrontiert, gesteht er, die Geschichte von den dreizehn Steinen gekannt zu haben und den verfluchten Ort aufgesucht zu haben, weil er in seiner Not nicht mehr weiter wusste. Er schildert, wie eines Tages seine Frau – Tsabines Großmutter – schwer krank wurde, und das Geld nicht für Arzneien gereicht hätte. Kurz, er stellt sich als möglichst bemitleidenswertes Opfer der Umstände dar und fleht die Helden an, ihm zu helfen, seine Seele zu retten.

Auch diese letzte Version ist noch geschönt, denn Roban hätte schon seine Frau ohne die Hilfe des Prinzen nie kennen gelernt. Der Schmied leugnet hartnäckig, wie oft er im Lauf der Jahre zum Steinkreis ging, wie eigennützig seine Wünsche waren und wie viel Leid er – teils durchaus wissentlich – mit ihnen verursacht hat. Auch seine Blutopfer für den Prinzen Ohne Namen (zuletzt hatte er bereits kleine Tiere im Steinkreis geschlachtet) verschweigt er tunlichst.

Von der Art, wie die Helden im Verlauf des Abenteuers mit Roban umgehen, hängt ab, wie das Finale verläuft (siehe **Gerechte Strafe** auf Seite 86). Der alte Frevler ist eine harte Nuss und klammert sich verstockt an seine Rolle als armes Opfer. Mit entsprechendem Einsatz kann es aber gelingen, dem Schmied klarzumachen, was er durch sein Handeln alles angestellt hat, und so echte Reue in ihm zu erwecken.



DIE 'DREIZEHN' STEINE

Es ist gut möglich, dass die Gruppe recht bald den sagenumwobenen Steinkreis aufsuchen will. Der Kreis liegt ein gutes Stück im Reichsforst, und ihn auf eigene Faust zu suchen, ist aussichtslos. Eine Wegbeschreibung lässt sich aus Roban herauspressen (aber erst, wenn man ihn dazu gebracht hat, zuzugeben, dass er freiwillig dorthin ging). Auch Großmütterchen Nella kennt den Weg, sie warnt jedoch eindringlich vor den Gefahren des verfluchten Ortes. Nella rät entschieden davon ab, nachts zum Steinkreis zu gehen (und verweigert ihre Hilfe, wenn ihr die Gruppe nicht verspricht, nur am Tag aufzubrechen).

Tagsüber ist der Weg in den Reichsforst zwar unheimlich, aber relativ ungefährlich, es sei denn, Sie möchten eine Begegnung mit Wölfen (ZBA 187) oder Riesenhirschkäfern (ZBA 117) einbauen. Je näher man der beschriebenen Lichtung kommt, desto düsterer wird der Wald, und eine bedrückende Stille löst die Geräusche des Forstes ab. Davon abgesehen stellt sich den Helden jedoch nichts in den Weg – der Prinz Ohne Namen ist schon seit geraumer Zeit ein Geschöpf der Nacht.

Der Steinkreis besteht aus mannshohen, mit Moos bewachsenen Findlingen. Interessanterweise sind es nicht dreizehn, sondern neun Steine (und es scheinen keine zu fehlen). Auch auf der Lichtung herrscht eine dunkle Stimmung, die vor allem sensible Helden (hohe IN, *Medium* oder dergleichen) wahrnehmen, aber davon abgesehen gibt es kein Anzeichen für namenlose Umtriebe.

Eine magische Untersuchung zeigt, dass der Ort von astraler Energie durchdrungen ist. Mit der Sonderfertigkeit *Kraftlinienmagie I* kann er als Schnittpunkt zweier mittelstarker Kraftlinien identifiziert werden. Ein ODEM ARCANUM erkennt ab 7 ZfP*, dass keine dämonische Verunreinigung vorliegt, ein ANALYS ist um 5 Punkte erschwert, identifiziert aber Feenmagie als vorherrschende Kraft. Mehr lässt sich für akademisch gebildete Zauberer nicht herausfinden. Intuitivere Magieanwender wie Hexen oder Elfen hingegen nehmen bei einer arkanen Untersuchung zusätzlich überwältigende Gefühle wahr: Einsamkeit, Verlust, Selbsthass und Trauer hallen auf der Lichtung wider. Der Eindruck ist eher einer von Leid als von Bösartigkeit.

Sollte die Gruppe wider alle guten Ratschläge nachts (aber noch vor der Levthansnacht) zum Steinkreis aufbrechen, bekommen sie die Auswirkungen der Dunkelheit zu spüren, die vom Prinzen Ohne Namen Besitz ergriffen hat: Benutzen Sie die Szenen **Namenlose Furcht** (Seite 85) und **Blumen des Bösen** (Seite 85) aus dem Kapitel **Ins Reich des Prinzen**, bei Bedarf (wenn die Helden einen guten Kampf gebrauchen könnten oder zuvor die Orks bereits aufgescheucht haben) auch **Der Schwarzpelz jagt!** (Seite 84). Auch Parilax verteidigt das Revier seines Herrn (siehe **Dem Dunklen auf den Fersen**, Seite 74). Wenn sich die Helden durch diese Geisterbahn durchkämpfen, können sie am nächtlichen Kreis dieselben Erkenntnisse erlangen wie tagsüber. Der Feenritter wird erst in der Levthansnacht am Steinkreis erscheinen, weshalb auch sein Selbsthass (siehe **Die dunkle Seite**) in den Nächten davor noch nicht im Wald wütet.

DAS VERLASSENE DORF

Die Ruinen von Eschlingen wurden über die Jahre vom Wald zurückerobert, sind aber unweit von Nellas Hütte noch durchaus aufzufinden. Farne und Dornbüsche überwuchern die Überreste von sechs Holzhütten, und auch die zwei gemauerten Bauwerke – die ehemalige Schmiede und der Schrein – sind vom Zahn der Zeit arg in Mitleidenschaft gezogen worden. Eine der Hütten verfügte über einen kleinen Vorratskeller, der halb eingestürzt ist und heute einer Gruftassel (ZBA 71) als Unterschlupf dient. Die schrittlange Assel reagiert sehr ungehalten, wenn man in ihrem Nest herumstochert.

Gruftassel

Zangen: INI 4+1W6	AT 11	PA 6	TP 1W6+3	DK H
LeP 30	AuP 30	RS 4	WS 10	MR 13/12
				GS 4

In den Ruinen lassen sich nur noch wenige Erkenntnisse gewinnen:

👁 **Fährtsuche** +2: Eschlingen muss wirklich vom Pech verfolgt gewesen sein. Die kleinen Häuser zeugen von der Armut der Dörfler. Zwei der Hütten sind vor langer Zeit niedergebrannt.

👁 **Fährtsuche** +5: Nach längerem Suchen finden sich alte Spuren von Orks. Diese stammen aber sicher aus einer Zeit, in der das Dorf schon eine Ruine war.

👁 Die ehemalige Schmiede ist größer und besser gearbeitet als alle anderen Häuser; sie passt kaum in diesen ärmlichen Weiler (Robans Wünsche wirkten hier). An ihr sind auch keine Anzeichen von Zerstörung erkennbar, lediglich die vergangene Zeit hat das Gebäude beschädigt.

👁 Der in der Mitte des Dorfes gelegene Schrein der Zwölf Gütigen Helfer wurde – offenbar auch schon vor längerer Zeit – verwüstet. Die zwölf Heiligenstatuen im Inneren weisen mutwillige Beschädigungen auf (das Werk der Orks). Eine genaue Beschreibung des Schreins finden Sie in **Schatten von Sankt Lirial** auf Seite 80.

DIE FLÜCHTLINGE

Eine weitere Spur, der die Gruppe folgen könnte, ist Nellas Schwägerin Perainlieb, die lange Zeit in Eschlingen wohnte. Breitenhag, ein Dörfchen mit knapp 70 Einwohnern, ist nicht zu verfehlen, wenn man dem Lauf der Breite zwei Stunden in nördlicher Richtung folgt. Perainlieb und ihr Mann *Bosper* haben sich in den letzten zwanzig Jahren redlich bemüht, die schlimme Zeit in Eschlingen zu vergessen. Die beiden alten Leute berichten, dass es immer wieder zu Unglücksfällen kam – krankes Vieh, Unfälle beim Holzhacken, einmal sogar ein Brand. Die Vorfälle erstreckten sich über einen Zeitraum von mehreren Jahren. Zuerst vergingen nach einem Unfall Monate, bevor das Pech wieder zuschlug, aber mit der Zeit wurde es immer schlimmer. Nach und nach zogen die Leute weg und versuchten, dem Fluch in der Fremde zu entkommen – und tatsächlich, seitdem Perainlieb und Bosper in Breitenhag leben, ist es ihnen besser ergangen.

Auf Roban angesprochen, erzählen die beiden, dass der schon immer ein Pechvogel gewesen sei – ein mäßiger Schmied, ohne Glück bei den Frauen, ein armer Wicht eben. Und selbst, als er dann plötzlich doch zu etwas Wohlstand kam und ein braves Weib fand (alles innerhalb weniger Monate,

eine echte Glückssträhne), ließ ihn das Pech nie ganz los. Sein Sohn war ein dickköpfiger Kerl, der in die Welt hinauszog, um Soldat zu werden und im Kampf gegen die Orks fiel (Roban hatte sich gewünscht, der faule Kerl würde einmal in seinem Leben etwas Sinnvolles tun), seine Frau starb an einem Fieber, und sein Lehrling *Pervin* hatte einen so schweren Unfall, dass er nicht mehr schmieden konnte. Pervin war einer der ersten, die aus Eschlingen wegzogen; er ist jetzt hier in Breitenhag Knecht.

Suchen die Helden Pervin (42, Brandnarben, verkrüppelte rechte Hand) auf, klagt dieser ihnen sein Leid: Er war damals bei Roban in die Lehre gegangen und hatte jahrelang die üblen Launen des Schmiedes ertragen. Mit der Zeit überflügelte er seinen Meister sogar, denn im Gegensatz zu dem ungeschickten Schmied ging Pervin die Arbeit leicht von der Hand. Roban wurde dadurch immer ärgerlicher und neidischer. Eines Tages sollte Pervin ein schweres Eisenstück aus dem Feuer nehmen, als plötzlich Funken aus den Flammen stoben und ihn blendeten. Das glühende Metall entglitt ihm, verbrannte ihn und zerschmetterte seine Hand. Pervin schwört, dass es dabei nicht mit rechten Dingen zugeht, denn das Eisen muss regelrecht auf ihn zugesprungen sein, um ihn mit solcher Wucht zu treffen (*wahr*; Roban hatte sich seinen Konkurrenten vom Hals gewünscht). Sein Dienstherr wartete nicht einmal ab, ob seine Verletzung gut verheilen würde, sondern jagte ihn gleich geradezu schadenfroh davon – einen unnützen Esser könnte er nicht gebrauchen (*wahr*).

Pervin erzählt auch, dass Roban ein missgünstiger Gesell war, der seinen Nachbarn gegenüber freundlich tat, aber dann hinter ihrem Rücken über sie schimpfte. Die Unfälle der Eschlinger schienen den Schmied nie besonders zu kümmern, nur, wenn er selber betroffen war, jammerte und fluchte er. Und seltsamerweise war Roban auch der einzige, der bei all dem Pech über die Jahre hinweg immer reicher wurde, denn bei ihm mischten sich in das Unglück auch immer wieder Glücksfälle, die er vor den anderen Dörflern verheimlichte: wohlhabende Kunden, die mehr zahlten, als sie mussten, eine Erbschaft – und einmal fand der Schmied sogar einen Goldklumpen im Wald (*wahr*; alles Auswirkungen von Wünschen).

EINER KOBOLD ZU FANGEN

Die beste Quelle, um etwas über den Prinzen Ohne Namen herauszufinden, ist sein Diener. Großmütterchen Nella weist die Gruppe auf diese Möglichkeit hin, falls die Helden nicht von alleine darauf kommen, denn die alte Frau kennt ein paar Schwächen des düsteren Boten. Nellas Großmutter, eine fahrende Sängerin (und ein *Feenfreund*), erzählte ihr einst, dass viele Mächte des Waldes an bestimmte, oft seltsame Gesetze gebunden sind. Über den Boten des Prinzen (denken Sie daran, ihn noch nicht als Kobold zu bezeichnen – Parilax' 'Enttarnung' sollte eine Überraschung sein!) weiß Großmütterchen Nella folgendes:

☞ Ein gebrauchter Hufnagel, im rechten Schuh getragen, schützt vor seiner Magie (und drückt beim Gehen fürchterlich, aber damit muss man leben). Nella besitzt drei solche Nägel; einen trägt sie selbst, wenn sie im Wald unterwegs ist, die anderen beiden verleiht sie gern. Der Nagel im Schuh senkt die GS um 2, bewirkt aber, dass die Trugbilder des Kobolds den Träger in keiner Weise beeinflussen (er nimmt sie nicht einmal wahr) und dass der Held Parilax' andere Zauber mit einer MU-Probe 'parieren' kann.

☞ Auf eine Frage, die in Reimform gestellt wird, muss er auf der Stelle etwas erwidern, ohne zu lügen (die Erwiderung muss nicht gereimt werden und kann ein reines Verweigern der Antwort sein, etwa "Das sag ich nicht!" oder "Das könnte dir so passen!"). Auf diese Weise kann man Parilax also nicht dazu bringen, beispielsweise seinen Namen preiszugeben, aber ihn immerhin zwingen, in Gesprächsreichweite zu bleiben. Außerdem kann er nicht "Hopp und weg!" sagen, während er antwortet.

☞ Einen Kranz oder eine Kette aus frischen Blumen (die der Göttin Tsa heilig sind, von der es heißt, sie habe die Kobolde erschaffen) kann er nicht zerreißen oder abstreifen. Damit ist es möglich, eine Fessel zu schaffen, aus der er sich nicht befreien kann. Ob Ihre Helden Blumenkränze flechten können, sollten Sie aus ihrem Hintergrund beurteilen (und gegebenenfalls erschwerte FF-Proben fordern). Nella Finger sind zu gichtig, um beim Flechten zu helfen, aber Tsabine ist ziemlich geschickt darin.

☞ Namen sind für Wesen wie ihn von besonderer Wichtigkeit: Wenn die Helden den Namen des Boten herausfinden können, muss er ihnen gehorchen (das stimmt zwar, es wird aber kaum möglich sein, den Namen herauszufinden – Nella kennt ihn nicht, und Parilax wird ihn der Gruppe nicht verraten).

☞ Der Bote lässt sich anlocken, indem man an bestimmten Orten im Wald (Plätze, an denen Pilze in 'Hexenkreisen' wachsen) Süßigkeiten auf den Boden legt. Großmütterchen Nella hat noch genügend Haferplätzchen mit Rübensirup übrig.

Mit diesen Hilfsmitteln sollte es der Gruppe gelingen, Parilax einzufangen oder zumindest zur Rede zu stellen (geschickte gereimte Fragen können durchaus sinnvolle Antworten bringen). Wenn es zum Kampf kommt, orientieren Sie sich an den Angaben aus **Dem Dunklen auf den Fersen**. Parilax tut nichts, was die Helden dauerhaft verletzt.

Wenn der Kobold mit einer Fessel aus Blumen gefangen wird, quiekt und pfeift er herzzerreißend; seine Kapuze rutscht herunter und enthüllt das graupelzige Eichhörnchengesicht (auf die Bezeichnung 'Ratte' reagiert Parilax rechtschaffen empört). Der Kobold ist verängstigt, misstrauisch und übellaulig, aber in Wahrheit wünscht er sich sehnlichst, aus der Knechtschaft des Dunklen Prinzen befreit zu werden. Daher erweist er sich als gar nicht mal so unkooperativer Gesprächspartner, wenn er erkennt, dass die Helden diese ganze Angelegenheit aufklären wollen.

Parilax verfügt über folgende Informationen:

☞ Anschuldigungen, finsternen Göttern zu dienen, weist er entschieden von sich. So etwas tut ein anständiger Kobold schließlich nicht. Der Prinz ist zwar ein düsterer Kerl, aber bei weitem nicht so böse, wie die Helden tun. "Er ist so wie ich, nur... anders. Finsterner eben. Und ein gaaanz klein wenig stärker. Vielleicht."

☞ Überhaupt dient Parilax ihm nicht freiwillig: Der Prinz kennt den Namen des Kobolds und zwingt ihn so in seine Dienste. Parilax findet dies umso verwerflicher, weil der Prinz selber gar keinen Namen mehr hat – er hatte einen, aber den hat er wohl verloren ("Schlamperei, so was! Und ich muss es jetzt ausbaden!").

☞ Der Prinz wird mit der Zeit immer düsterer und stärker. Der Kobold hat Roban im Verdacht, etwas damit zu tun zu haben, denn es wird schlimmer, je länger die beiden sich kennen. Der Schmied kommt schon seit langer Zeit ("Mehr als

ein halbes Menschenleben!“) regelmäßig zum Steinkreis, und immer, wenn Roban wieder ging, wurde es ein wenig dunkler in diesem Teil des Waldes. Da Parilax erst vor ein paar Jahren in die Dienste des Prinzen gezwungen wurde und sich vorher nie um die Angelegenheiten des Dunklen kümmerte, weiß er nicht, was die beiden miteinander zu tun haben.

☞ Ein düsterer Kerl war der Prinz aber schon immer (der Kobold lebt seit Jahrhunderten hier im Wald und hat den Feenritter erst als Herrn des Steinkreises kennen gelernt). Parilax ist überzeugt davon, dass die finstere Stimmung des Prinzen ursprünglich vom Verlust seines Namens herrührt, denn “das kann ja nicht gesund sein!”. Dafür kann Roban allerdings nicht verantwortlich sein (“Damals war der dumme Kerl doch noch gar nicht auf der Welt!”).

☞ Der Prinz schickt Parilax bisweilen los, um Roban zu pie-sacken und den Preis für all das einzufordern, was er für den Schmied getan hat (was auch immer das ist). Der Kobold ist beunruhigt, weil sein Herr seit etwa einem Jahr auch Blut fordert – das könne kein gutes Zeichen sein. Inzwischen ist die Dunkelheit in ihm schon so stark, dass sie manchmal unabhängig von ihm im Wald wütet (die Helden werden ihr im Kapitel **Die dunkle Seite** auf Seite 85 begegnen).

☞ Der Kobold weiß nicht genau, was sein Herr von Tsabine will, aber er glaubt nicht, dass er ihr etwas antun wird. Der Prinz hat ihm eigens aufgetragen, sich auf seinen Botengängen vor dem Mädchen zu verstecken, damit er sie nicht erschreckt. Und wenn er von ihr spricht, schwindet manchmal die Finsternis aus seinen Augen, zumindest für einen Moment.

EIN ÜBERRASCHENDEN GESTÄNDNIS

Eine wichtige und unerwartete Information ist bei Tsabine zu finden. Das Mädchen hatte vor einem Jahr bemerkt, dass ihr Großvater manchmal in Mondnächten in den Wald geht und war ihm nachgeschlichen. So erreichte sie den verfluchten Steinkreis und beobachtete aus der Ferne, wie Roban mit einem wunderschönen Prinzen sprach. Sie konnte nicht verstehen, was die beiden sagten, aber der Anblick des düsteren Fremden und seine tiefe Traurigkeit berührten sie stark. Als ihr Großvater sich auf den Rückweg machte, blieb sie in ihrem Versteck, um den Prinzen noch ein wenig zu betrachten und sich dann davonzustehlen.

Doch der Prinz Ohne Namen hatte sie längst entdeckt. Als er aufblickte, schienen seine mondsilbernen Augen direkt in Tsabines Herz zu schauen. Sie war starr vor Schreck, als der dunkle Fremde auf sie zu kam, ihre Hand ergriff und sie sanft aus ihrem Versteck zog. Und als ihre Blicke sich trafen, berührte

ihr reines Herz das wahre Wesen des Feenritters, und er spürte zum ersten Mal seit hundert Jahren einen Hauch von Licht in sich. Er tanzte im Mondlicht mit dem Mädchen und ließ sie dann wieder gehen. Seitdem träumt Tsabine nachts von ihrem dunklen Prinzen, und tagsüber denkt sie mit pochendem Herzen an ihn. Wegen der düsteren Geschichten, die sich um den Steinkreis ranken, befürchtet sie jedoch, in den Bann böser Mächte geraten zu sein und hat schreckliche Gewissensbisse.

Ihr Geheimnis quält Tsabine, auch wenn sie sich bemüht, es unter ihrem fröhlichen Gemüt zu verbergen. Wenn man das Mädchen auf den verfluchten Steinkreis oder den dunklen Prinzen anspricht oder sie sonst in irgendeiner Weise mit der Geschichte konfrontiert, sprudelt die Wahrheit schlagartig aus ihr heraus. Falls Tsabine nicht direkt angesprochen wird, vertraut sie sich früher oder später von sich aus einem möglichst geeigneten Gruppenmitglied an – etwa einer Heldin, die als ‘große Schwester’ durchgehen könnte, oder einem Geweihten, dem sie ihren vermeintlichen Umgang mit finsternen Mächten beichtet. Sollte die Gruppe im Lauf ihrer Nachforschungen gar nicht zu Robans Hof zurückkehren, kann das Mädchen auch zu Großmütterchen Nella kommen, um ihr ihre Geschichte zu erzählen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Tsabines Augen beginnen plötzlich feucht zu schimmern. Ein unterdrücktes Schluchzen ist zu hören, und dann bricht es aus ihr heraus: “Ich wollt’ das doch gar nicht! Ich wollt’ doch nur wissen, wo Großvater hingeht! Und da war der Kreis... und der Mann, so dunkel und schön, und seine Augen...” Sie hält sich an dir fest und weint haltlos in deinen Ärmel. “Und er hat mich gesehen! Und wir haben getanzt! Und jetzt bin ich eine Buhuuuhle das Namenlosen!” Ein heftiger Weinkrampf schüttelt das Mädchen.

Mit entsprechender Einfühlsamkeit kann man Tsabine trösten und nach und nach die ganze Geschichte aus ihr herausbekommen (im Verlauf des Gesprächs fragt sie schniefend, was denn eigentlich eine ‘Buhle’ ist). Das Mädchen ist nur allzu gern bereit, zu glauben, dass ihr Prinz vielleicht weder Dämon noch der Namenlose selber ist. Wenn die Helden ihr entsprechende Vermutungen mitteilen, fasst Tsabine rasch wieder Hoffnung und will jedenfalls mithelfen, diese Geschichte aufzuklären (vor allem, wenn die Gruppe andeuten sollte, dass man dem Prinzen vielleicht helfen kann).

DER ZAUBER DER LEVTHANSPACHT

Schließlich sollten die Helden die folgenden Erkenntnisse und Schlüsselinformationen zusammengetragen haben:

☞ Hier wütet nicht der Namenlose, sondern eher ein Feenwesen, das vielleicht gar nicht so böse ist, sondern selbst Hilfe braucht. Das Hauptproblem dürfte sein verlorener Name sein.

☞ Roban ist keineswegs so unschuldig, wie er tut. Seine Wünsche haben allerlei Unglück gebracht und möglicherweise sogar zur Dunkelheit des Prinzen beigetragen.

☞ Tsabine ist in den Prinzen verliebt – und wer weiß, vielleicht gar er auch in sie.

Großmütterchen Nella kann mit diesem Wissen allerhand anfangen. Sie weiß, dass der Verlust des Namens eine Fee zutiefst erschüttern und verändern kann, sie hat Erfahrung mit der dunklen Seite der Wünsche, und die Idee, dass böartige Wünsche nicht nur auf den Wünschenden, sondern auch auf den Wunscherfüller schlimme Auswirkungen haben könnten, scheint ihr ebenfalls plausibel. Lassen Sie die Gruppe im Gespräch mit Nella die Geschichte so weit wie möglich zusammensetzen (falls die Helden nicht an die alte Kräuterfrau denken, schlägt Tsabine vor, doch das weise Großmütterchen im Rat zu fragen).

Und in der Tat weiß Nella, sobald ihr die oben genannten Schlüsselinformationen mitgeteilt werden, einen Rat, wie man den verlorenen Namen wiederfinden und so hoffentlich dem dunklen Prinzen helfen könnte: Früher einmal gab es einen alten Brauch, mit dem junge Leute in der Levthansnacht versuchten, etwas über ihr Liebesglück zu erfahren. Dazu muss man ein Gebräu zubereiten und vor dem Zubettgehen trinken, und wenn einem wahre Liebe bestimmt ist, hört man im Traum den Namen seines oder seiner Geliebten. Die Zutaten für den Zauber der Levthansnacht sind in einem Sprüchlein beschrieben, das Nella kennt:

Zwei Prisen Hoffnung, ein Hauch von Licht,
Ein einsames Vergissmeinnicht,
Moos vom Stein der Seufzerbrücke,
Dazu drei süße Rübenstücke,
Wasser aus dem Sehnsuchtsfall,
Den Schatten von Sankt Lirial,
Und Blütenstaub vom Tränenbaum
Nennt den Liebsten dir im Traum.

Ein paar Ingredienzien hat Nella in ihrer Hütte, aber der Rest muss noch beschafft werden. Das ist aber nicht ganz einfach: Früher war alles besser, da regierte der gute Kaiser Reto, die Orks saßen im Orkland, und überhaupt waren die Sommer trockener und die Winter milder – und der Wald war auch noch nicht von dunkler Feenmagie durchdrungen. Daher konnten früher Maiden und Jünglinge, die das Orakel der Levthansnacht befragen wollten, frohen Mutes durch den Reichsforst stapfen und Zutaten suchen. Heutzutage jedoch ist es besser, wenn die Maid von einer tapferen Heldengruppe begleitet wird, die ihr hilft, die auftretenden Hindernisse zu überwinden. Während Großmütterchen Nella schon mal den Ofen einheizt und Vergissmeinnicht, Zuckerrübe und Trauerweidenpollen zusammensucht, sollen Tsabine und die Helden die fehlenden Dinge besorgen.

"ZWEI PRISEN HOFFNUNG, EIN HAUCH VON LICHT"

Großmütterchen Nella kann sich nicht mehr genau erinnern, was es mit der ersten Zeile des Rezepts auf sich hat, denn immerhin ist sie seit fünf Jahrzehnten aus dem Alter heraus, in dem man in der Levthansnacht mit Liebeszaubern herumspielt. Sie glaubt aber, dass diese Zutaten "eigentlich jeder anders gemacht hat, wie es ihm gerade einfiel".

Die Helden sollten sich also selbst etwas einfallen lassen. Es gilt, die Zutaten auf poetische oder symbolische Weise in das Gebräu zu bekommen – wie genau, ist Ihren Spielern überlassen. Wenn eine Lösung gefunden wird, die Ihnen zusagt, kann Großmütterchen Nella das mit einem "Ja, das klingt gut! Damit müsste es gehen!" kommentieren. Da der Zauber der Levthansnacht kein gildenmagisches Ritual, ja nicht einmal ein alchemistisches Rezept ist, sondern aus Glauben, Träumen und Liebe wirkt, ist der Spielraum bei der Erfüllung der Kriterien recht groß.

Mögliche Lösungen für die 'Prisen Hoffnung' wären: ein (hoffnungsvolles) Liebesgedicht schreiben, verbrennen und zwei

Prisen der Asche verwenden; die Blütenblätter sammeln, die Tsabine beim "Er liebt mich, er liebt mich nicht"-Spielen von einer Blume zupft; ein paar Körner einer frischen Aussaat (Hoffnung auf eine gute Ernte) ausgraben oder Ähnliches. Da Tsa die Göttin der Hoffnung ist, könnten auch mit ihr in Verbindung stehende Dinge (Farbe oder Mauerkalk von einem Tsa-Tempel, Blüten aus einem Tempelgarten) gültige Zutaten sein.

Der 'Hauch von Licht' kann durchaus gegenständlich aufgefasst werden: ein einzelner Sonnenstrahl, der durch ein Schlüsselloch oder eine Vorhangritze auf das Gefäß mit dem Trank gelenkt wird; das Fertigbrauen des Tranks im letzten Abendrot oder in der frühen Morgendämmerung; oder das Verwenden eines FLIM FLAM mit einem einzigen ZFP* (eventuell über die Variante *Variable Helligkeit*) wären plausible Lösungen. Genauso könnten findige Helden auch ein Praiossymbol in eines der Rübenstücke schnitzen (oder den Topf von einem Praiosgeweihten segnen lassen, falls sie einen finden, der derartige Bräuche unterstützt).

"DEN SCHATTEN VON SANKT LIRIAL"

Diese rätselhafte Zeile kann Nella erklären. *Sankt Lirial*, auch bekannt als die *Heilige Lirial mit dem Korbe*, ist eine Lokalheilige der Rahja-Kirche. Bei der Gründung von Eschlingen errichtete der damalige Landesherr, ein Förderer des Bunds des Wahren Glaubens (WdG 143ff), im Dorf einen 'Schrein der Zwölf Gütigen Helfer'. Darin stehen zwölf Heiligenfiguren, eine für jede der Kirchen. Für den Zauber der Levthansnacht muss man den Topf, in dem der Trank zubereitet werden soll, auf den Altar des Schreins stellen, wenn der Schatten der Rahja-Heiligen darauf fällt. Die Heilige Lirial ist laut Nella leicht zu erkennen: "Na, die mit dem Korb natürlich!" Die Kräuterfrau weiß leider nicht, wie sehr der verlassene Schrein inzwischen von den im Reichsforst hausenden Orks verwüstet wurde.

Eschlingen liegt nur ein kurzes Stück von Nellas Hütte entfernt im Reichsforst; eine Beschreibung finden Sie im Kapitel **Das verlassene Dorf** auf Seite 77. Der Schrein der Zwölf Gütigen Helfer ist ein halbwegs gut erhaltener Steinbau, vier mal vier Schritt groß und drei Schritt hoch. Durch große Fensteröffnungen fällt Sonnenlicht ins Innere.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vorsichtig bahnt ihr euch einen Weg durch das Gestrüpp, das den Eingang des Schreins fast völlig verdeckt. Im Inneren bietet sich euch ein Bild der Verwüstung: An den Wänden sind grobe Kratzer und Sprünge zu sehen, wo offenbar mit brutaler Gewalt auf die götterfürchtigen Malereien eingeschlagen wurde. Überall liegen Verputzstücke und Steinbrocken herum. Hier muss eine wilde Horde gewütet haben!

In der Mitte des Schreins erhebt sich, halbwegs unversehrt, ein hüfthoher Altar. Links und rechts davon stehen auf gemauerten Podesten jeweils sechs Heiligenstatuen – doch auch vor ihnen hat die Zerstörungswut der Angreifer nicht halt gemacht. Die Figuren sind stark beschädigt, Arme, teilweise sogar Köpfe wurden brutal abgebrochen und in kleine Trümmer geschlagen. Man erkennt gerade noch, dass die sechs Statuen zur Linken Männer darstellen, während auf der rechten Seite Frauen stehen. Aber welche der verstümmelten Darstellungen zeigt nun die Heilige Lirial?



Die Gesichter der Figuren sind stilisiert dargestellt und ähneln sich stark. Mit einer einfachen *Götter/Kulte*-Probe fällt aber einem Helden ein, dass Gesichtszüge bei solchen Darstellungen meist unwichtig sind: Heiligenfiguren tragen eher das Antlitz der Frau des Bildhauers oder des Vaters der Spenderin als das wirkliche Gesicht des oder der Heiligen, denn oftmals weiß ohnehin niemand so genau, wie er oder sie aussah. Entscheidend sind die dargestellten Attribute: Gegenstände, die die Figur bei sich trägt, bestimmte Kleidungsstücke und dergleichen. An ihnen erkennt man normalerweise den Heiligen.

Leider haben die Orks ganze Arbeit geleistet: Die Attribute der Figuren sind weitgehend zerstört, da besonders Arme und die darin gehaltenen Dinge sich leicht abbrechen ließen. Es sind aber noch genügend Hinweise übrig, dass die Helden die Gesuchte identifizieren können. Die dazu benötigten Informationen finden sich in der Lebensgeschichte von Sankt Lirial. An die Legende kann die Gruppe auf mehrere Arten gelangen: Ein Held aus *Garetien* oder *Greifenfurt* könnte sie schon einmal gehört haben (*Götter/Kulte* +6 oder *Sagen/Legenden* +9); jeder Geweihte aus der Umgebung (etwa die *Peraïne*-Geweihte von *Breitenhag*) kennt sie natürlich. Großmütterchen

DIE LEGENDE VON SANKT LIRIAL MIT DEM KORBE

Einst lebte auf dem Gut eines Junkers eine arme Magd, die hieß Lirial. Sie liebte einen Spielmann und hoffte, eines Tages mit ihm ein glückliches Leben zu führen. Doch ihr Liebster sang zu spöttische Lieder, und so landete er im Kerker von Serrinmoor, wo er hungern und darben musste. Als Lirial das hörte, ging sie zu ihrem Herrn und flehte ihn an, ihrem Geliebten zu helfen.

Der Junker aber war ein grausamer Mann, und er sagte zu der verzweifelten Maid: "Gut, so magst du dem Gefangenen einen Korb mit Essen bringen. Aber schwör' mir, dass du nichts herausnimmst oder gar selber isst!" Dankbar versprach Lirial dies, und ihr Herr gab ihr einen Korb, so groß, dass sie ihn kaum tragen konnte. Und gefüllt war er nicht nur mit duftendem Braten, sondern auch mit schweren Holzscheiten. Doch das Mädchen war entschlossen, ihrem Geliebten zu helfen, und so nahm sie den Korb und brach auf.

Der Weg war weit und führte durch den finsternen Wald, doch unverzagt schritt Lirial mit ihrer Last voran, obwohl die Dornen und Steine auf dem Weg ihr die Füße zerschnitten. Getreu ihrem Wort nahm sie keines der Holzscheite aus dem Korb, und sie rührte auch das duftende Fleisch nicht an, sondern ging immer weiter, bis es dämmerte. Da kam ein Rudel Wölfe, vom Geruch des Bratens angelockt, und umschlich sie, doch Lirial betete zur Herrin Rahja, und siehe! Die Raubtiere verschonten sie und geleiteten sie durch den Wald, und als Raubgesindel dem Mädchen auflauern wollte, vertrieben die Wölfe die Räuber. Und der Korb in Lirials Armen wurde mit jedem Schritt leichter.

Schließlich kam sie mit blutenden Füßen in Serrinmoor an. Als aber die Leute in der Stadt hörten, was geschehen war, da sagten sie: "Diese ist von der Schönen Göttin gesegnet!" Sankt Lirial mit dem Korbe gilt als Schutzherrin derer, deren Liebe von Hindernissen bedroht ist. Sie wird auch von hungrigen Spielzeugen und Gauklern angerufen.

Nella erinnert sich nicht genau an die Legende, aber Tsabine hat sie in der Praiostagsschule gelernt. Sobald die Helden die Legende erlangt haben, können Sie den Text Ihren Spielern aushändigen.

Durch die Hinweise in der Legende können fünf der Figuren ausgeschlossen werden: Die von links aus gesehen erste und vierte Heilige tragen Haube und Gebende (Kinnbinde), sind also (wie die Helden wissen, wenn sie Großmütterchen Nella zugehört haben; ansonsten hilft eine *Etikette*-Probe oder Nachfragen bei Tsabine, was dieser Kopfschmuck bedeutet) verheiratete Frauen – Sankt Lirial aber war ledig und sollte daher offene Haare tragen. Die zweite Figur hat die unversehrte linke Hand belehrend erhoben, kann also keinen schweren Korb mit beiden Händen geschleppt haben (in der Tat ist dies *Doretheia*, die Schutzheilige der Schönschrift). Die fünfte Heilige trägt Reitstiefel unter ihrem Kleid (die *Rondra*-Heilige *Alrizia von der Eisenklamm*, die gegen Heckenschützen und Hagelschlag hilft), was nicht zu Lirials blutenden Füßen passt. Und die ganz rechts stehende Figur trägt einen Reif mit sechzehn Perlen, der sie (*Etikette*-Probe) als Baronin kennzeichnet (die Heilige *Praiagunde von Greifenau*, Schutzpatronin gegen Hexenflüche und ungerechte Steuereintreiber) – die Gesuchte war aber eine einfache Bauernmagd. Sankt Lirial muss also die dritte Statue von links sein.

Wann genau der Schatten der Lirialsstatue auf den Altar fällt, bleibt Ihnen überlassen – richten Sie es so ein, dass die Gruppe nicht stundenlang im Schrein warten (oder gar am nächsten Tag wiederkommen) muss. Wenn der Schatten über das Zinntöpfchen fällt, das Nella den Helden mitgab, ist diese Aufgabe gelöst.

Falls die Helden im Zuge der Nachforschungen bereits in Eschlingen waren, wissen sie wahrscheinlich bereits von den Verwüstungen im Schrein. In diesem Fall wird die Gruppe danach trachten, die notwendigen Informationen (also die Heiligenlegende) zu erlangen, bevor die Helden zur Ruine des Schreins aufbrechen. Passen Sie die Szene dann einfach entsprechend an.

“MOOS VOM STEIN DER SEUFZERBRÜCKE”

Auch für diese Zeile kann Nella die Helden auf die richtige Spur bringen: Die *Seufzerbrücke* findet man, wenn man einem der Pfade folgt, die von den Ruinen des Dorfs tiefer in den Reichsforst führen. Die kleine, moosbewachsene Steinbrücke war in Großmütterchens Jugend ein beliebter Treffpunkt für Verliebte – hier hat sie ihren späteren Ehegatten zum ersten Mal geküsst.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Um euch herum schimmert dunkles, samtiges Grün. Das Sonnenlicht dringt kaum durch das Blätterdach der uralten Bäume, und der weiche, von raschelndem Laub bedeckte Waldboden liegt in schattigem Halbdunkel. Ein nussig-erdiger Geruch liegt in der Luft. Der schmale Weg steigt leicht an, und nach einiger Zeit hört ihr das Murmeln eines Baches. Bald erreicht ihr das drei Schritte tief eingeschnittene Bachbett, in dem klares Wasser über helle, flache Steine und schwarzbraune Wurzeln plätschert. Eine alte Brücke spannt sich, dem Verlauf des Weges folgend, über den Bach. Doch ihre matt-grauen Steine sind völlig sauber, als hätte sie jemand mit einer Bürste geschrubbt!

Ihr betretet die Brücke, sucht nach einem kleinen Moosfleckchen. Plötzlich donnert eine tiefe, polternde Stimme aus dem Nichts: “Was rumpeln und pumpeln Wimmelkrieger auf meiner Brücke?”

Seit Eschlingen von den Menschen verlassen wurde, ist dies ein friedliches und stilles Fleckchen Wald – was den jungen Troll *Gramumpf* auf die Idee brachte, die Brücke zu seiner Wohnstatt zu erklären. Gramumpf, ein dreieinhalb Schritt großer Kerl mit zotteligem, braunen Bart, sammelt und trocknet das Moos, das auf der Brücke wächst, um es in einer tönernen Pfeife zu rauchen. Ruhestörung schätzt er gar nicht, ob es sich nun um “Wimmelkrieger” (Menschen), “Weltenwanderer” (Elfen) oder “Steinkleine” (Zwerge) handelt.

Hier ist Diplomatie gefragt, um herauszufinden, was mit dem Moos passiert ist und dann den Troll dazu zu bewegen, etwas von seinem ‘Tabak’ herauszurücken. Gramumpf ist empfänglich für Schmeicheleien, Süßigkeiten (Großmütterchens Haferkekse wären eine Möglichkeit, wenn man einen Korb voll herbeischafft), Musik und Appelle an seine Trollehre. Drohungen, Frechheiten oder Spott machen den Troll ausgesprochen wütend, und ein wütender Troll mit einem jungen Baum als Knüppel ist kein schöner Anblick. Wenn alle Stricke reißen, mag aber Gewalt (oder Zauberei) genügen, um an das Moos zu gelangen.

Gramumpf Sohn des Grumatsch

Baumstamm: INI 12+1W6 AT 15 PA 11 TP 3W+4 DK NS
LeP 60 AuP 120 RS 2 WS 14 MR 6 GS 7

Unter der Brücke hat der Troll sich einen bequemen Schlafplatz eingerichtet. Hier finden sich Gramumpfs Steinsammlung (vor allem mondweiße, runde Steine), seine Pfeife (die einem Bierkrug mit Stiel ähnelt) und sein Tabaksbeutel mit dem gesuchten Moos.

“WASSER AUS DEM SEHNSUCHTSFALL”

Um den *Sehnsuchtsfall* rankten sich in Nellas Jugendzeit zahlreiche Geschichten: Manche sagten, ein Jüngling habe sich dort ertränkt, weil seine Liebste aus dem Krieg nicht zurückgekehrt wäre; andere behaupteten, eine Jungfer, die einen reichen, alten Händler heiraten sollte, habe statt dessen ein nasses Grab gewählt. In anderen Versionen verwandelten Waldnymphen ein unglückliches Liebespaar in Schwäne, damit ihre Eltern die Liebenden nicht trennen könnten. Wenigstens ist eindeutig zu sagen, wie man den Sehnsuchtsfall findet: Wenn man dem Weg, der über die Seufzerbrücke führt, etwa eine Stunde lang folgt, erreicht man einen kleinen Teich, in den sich ein funkelnder Wasserfall ergießt. Großmütterchen gerät regelrecht ins Schwärmen, wenn sie erzählt, wie vor über fünfzig Jahren die jungen Leute am Vorabend einer Levthansnacht mit klopfendem Herzen zum Sehnsuchtsfall gingen, um Wasser für den Zauber zu holen. Ach ja, früher war eben alles besser!

Leider hat Großmütterchen Nella damit nur allzu Recht, denn seit damals hat sich tatsächlich einiges im Wald verändert. 1010 BF fiel ein Heer von Orks über die Länder der Menschen her, und über ein Jahr lang tobte der Orkensturm. Die Schwarzipelze brachten Tod, Feuer und Leid, und auch wenn sie schließlich vor den Toren Gareths zurückgeschlagen wur-

den, blieben einige von ihnen in dieser Gegend zurück: Zwei Sippen der *Olochtai*, graupelzige Orks, die sogar unter ihresgleichen als wilde Barbaren gelten, siedelten sich während des Orkensturms am nordwestlichen Rand des Reichsforstes an. Im Lauf der Jahre verteilten sie sich über ein größeres Gebiet, und einige von ihnen leben inzwischen auch in der Umgebung des Sehnsuchtsfalls.

Spuren der *Olochtai* konnte die Gruppe bereits in Eschlingen finden, so dass die Helden wahrscheinlich vorgewarnt sind. Außerdem stößt man auf dem Weg kurz vor dem Ziel auf einen deutlichen Hinweis:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit einiger Zeit folgt der Weg nicht mehr dem Bachlauf. An den Seiten des Pfades stehen mächtige Tannen mit rissiger und zerfurchter Rinde und spannen über euch ein dunkelgrünes Dach. Goldene Sonnenstrahlen schimmern durch das dunkle Geäst und lassen die hellen Moosflecken auf dem saftigen Waldboden smaragdgrün glänzen.

Ein Stück weiter vorn haben umgestürzte Bäume den Weg blockiert. Als ihr näher kommt, erkennt ihr, dass die dicken Stämme nicht von einem Sturm, sondern von Axthieben gefällt wurden. Mitten auf dem Weg steckt ein mannshoher Pfahl im Boden, an dem bleiche Knochen hängen – jeder einzelne mit rohen Lederstreifen befestigt. Von der Spitze des Pfahls starrt euch ein Totenkopf mit fehlendem Unterkiefer anklagend entgegen.

Der Pfahl markiert das Gebiet der *Olochtai*-Orks und soll Waldgeister und ungebetene Gäste abschrecken. Der Schädel gehörte, wie eine genauere Untersuchung zeigt, einem Menschen (ein unglücklicher Köhler), die einzelnen Knochen stammen großteils von Rehen und Wildschweinen.

Im **Anhang** finden Sie eine Karte der unmittelbaren Umgebung, auf der die wichtigsten Punkte und Geländemerkmale verzeichnet sind. So können Sie auf das weitere Vorgehen Ihrer Spieler (ob vorsichtige Erkundung, Umgehungsversuche oder Sturmangriff) angemessen reagieren.

A: BLOCKIERTER WEG

Dies ist die bereits beschriebene Stelle, an der zwei gefällte Bäume den Weg versperren. Mit einer *Fährtsuchen*-Probe lassen sich hier und in der näheren Umgebung zahlreiche Orkspuren finden.

B: SCHLAFSTÄTTEN

Die *Olochtai* bauen keine Hütten, sondern schlafen in flachen Mulden, die sie in den Waldboden graben und mit Flechtwerk aus Zweigen und Laub überdecken. Diese Unterkünfte, die jeweils

für ein bis drei Orks Platz bieten, sind schon aus ein paar Schritt Entfernung nur mehr schwer zu entdecken: Eine *Sinnenschärfe*-Probe +5 (nachts +8) ist erforderlich, um den Unterschlupf zu erkennen, bevor man über ihn stolpert (besonders unangenehm, wenn man dadurch einen schlafenden Orkkrieger weckt). Tagsüber halten sich meist ein paar Orks in der Nähe der Schlafstätten auf und beschäftigen sich mit dem Anfertigen von Waffen, dem Zerlegen von Jagdbeute oder der Fellpflege. In der Morgen- und Abenddämmerung streifen die Jäger meist durch den Wald, so dass hier weniger *Olochtai* anzutreffen sind.

C: WACHPOSTEN DER KRIEGSHUNDE

Orkische Kriegshunde sind halbwilde Bestien, und das trifft auf die Tiere der barbarischen *Olochtai* umso mehr zu. Die Orks haben an diesen Stellen jeweils einen Hund an einen fest eingegrabenen Pfahl gekettet, um das Lager zu bewachen. Die Kriegshunde reagieren mit wütendem Bellen auf jede Annäherung und greifen alles an, was in ihre Reichweite kommt (die Ketten sind vier Schritt lang). Sich an einem Hund vorbeizuschleichen, ist ein schwieriges Unterfangen (*Schleichen* +10; wenn der Held seinen Geruch irgendwie überdecken oder verbergen kann, nur +4). Sobald es zu einem größeren Alarm im Orklager kommt, lassen die *Olochtai* die Hunde los und hetzen sie auf die Eindringlinge.

D: OPFERFELSEN

Ein drei Schritt hoher Felsbrocken, der von den Orks für Kult-handlungen und Brandopfer (die *Olochtai* verehren *Angarai*, das Feuer, dem alles Leben entspringt) verwendet wird. Der Fels ist rußgeschwärzt, und die verkohlten Überreste eines Menschen hängen kopfüber an dem Stein. Helden mit *Totenangst* würfeln beim Anblick des Opferfelsen gegen die schlechte Eigenschaft, um einen leisen Aufschrei zu unterdrücken.

E: DER SEHNSUCHTSFALL

Dieser idyllische Teich, in den sich aus einer Höhe von zehn Schritt das Wasser des Baches ergießt, ist von dichtem Buschwerk umwachsen, was, gemeinsam mit dem Rauschen des Wasserfalls, eine heimliche Annäherung erleichtert. Allerdings ist der Boden auf der einen Seite des Sees ziemlich sumpfig.



Auf dem Plan sind noch zwei

besondere Geländetypen eingezeichnet:

Sumpfiger Boden (F) ist trügerisch weich. Er erschwert *Schleichen*-Proben um 3 Punkte und verringert die GS um 3. Versucht man, sumpfigen Boden schnell zu überqueren, wird eine *Körperbeherrschungs*-Probe +3 fällig, bei deren Scheitern man stecken bleibt und stolpert (1W6 SP(A), mit etwas Pech bleibt ein Schuh im Morast zurück).

Dichtes Gestrüpp (G) besteht aus Dornensträuchern mit kräftigen Ästen, so dass hier ohne größeren Werkzeugeinsatz (laut und zeitraubend) kein Durchkommen ist.

Die Gruppe hat mehrere Möglichkeiten, an das Wasser aus dem Sehnsuchtsfall zu gelangen. Vielleicht erkunden die Helden möglichst unauffällig das Gelände, um herauszufinden, wer oder was hier auf sie lauert. Kriegerische oder voreilige Gruppen entschließen sich eventuell für einen

offenen Angriff. Auch Ablenkungsmanöver oder Versuche, die Orks mit Zaubern einzuschüchtern oder zu vertreiben, können zum Ziel führen. Wartet man die Jagdzeiten der Olochtai (Abend- und Morgendämmerung) ab, muss man sich nur noch mit drei bis fünf Orks auseinandersetzen. Falls die Helden offen angreifen oder bei einem Einschleichversuch entdeckt werden, ist die Gegend rasch mit orkischen Kriegsschreien und wütendem Hundegebell erfüllt. Innerhalb kürzester Zeit sind die



Olochtai-Krieger kampfbereit, und wenn sich die Gruppe zu viel Zeit lässt, kommt Verstärkung: In der unmittelbaren Umgebung des Sehnsuchtsfalls lebt vielleicht ein Dutzend Orks, aber in diesem Teil des Reichsforsts gibt es noch zahlreiche andere, die von einem lauten Kampf angelockt werden könnten.

Olochtai-Orks

Speer: INI 12+1W6 AT 13 PA 10 TP 1W6+4 DK S
LeP 32 **AuP** 40 **RS** 2 **WS** 9 **MR** 0 **GS** 8

Sonderfertigkeit: Wuchtschlag

Kriegshunde

Biss: INI 10+1W6 AT 13 PA 6 TP 1W6+3 DK H
LeP 24 **AuP** 60 **RS** 2 **WS** 8 **MR** 2 **GS** 11

Zum Glück für die Helden sind die Olochtai ziemlich unorganisiert: Eine koordinierte Verteidigung gibt es nicht; bei Alarm sucht sich jeder Ork selbst einen Gegner, und wenn die Bedrohung vorbei ist oder die Eindringlinge vertrieben wurden, kehrt beim Lager schnell wieder Ruhe ein, ohne dass besondere Sicherheitsmaßnahmen ergriffen werden. Eine einmal beim Anschleichen gescheiterte oder aus einem Kampf geflohene Gruppe kann also nach einiger Zeit einen neuen Versuch wagen. Vorher können Sie Ihren Spielern aber noch eine spannende Hetzjagd durch den Wald bieten.

INS REICH DES PRINZEN

Wenn alle Zutaten beschafft wurden, bereitet Großmütterchen Nella den Trank zu. Tsabine trinkt ihn, während die Sonne untergeht und das Madamal mit dem rötlich darüber glimmenden Levthansstern am Himmel sichtbar wird. Dann legt sich das Mädchen schlafen. Und tatsächlich wirkt der Zauber der Levthansnacht: Nach kaum einer Stunde wird die Schläferin unruhig, wälzt sich hin und her und setzt sich dann plötzlich hellwach auf: "Ich weiß den Namen! Ich muss sofort zu ihm!"

Falls die Gruppe nicht ohnehin bereit ist, Tsabine zu begleiten, bittet Nella sie eindringlich, das Mädchen nicht alleine durch den nächtlichen Reichsforst marschieren zu lassen. Sie ermahnt die Helden auch, vorsichtig zu sein, da es nachts im Forst allgemein nicht geheuer ist. Dann beschreibt sie den Weg zum Steinkreis (falls die Gruppe ihn nicht schon kennt): ein schmaler, von Farnkraut überwuchelter Pfad, der sich zwischen dicht stehenden Tannen hindurch tief in den Forst schlängelt.

OPTIONAL: DER SCHWARZPELZ JAGT!

Diese Szene können Sie verwenden, um den Weg noch etwas gefährlicher zu gestalten. Wenn die Helden sich beim Sehnsuchtsfall besonders ungeschickt angestellt und die Orks aufgeschreckt haben, sollte die Szene jedenfalls stattfinden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die dichten Zweige der Tannen halten das Mondlicht fast völlig ab. Der schmale Pfad ist kaum zu erkennen, und immer wieder verschwindet er zwischen Gestrüpp, das mit gierigen Krallen nach euch zu haschen scheint. Da vorn, neben dem Pfad, liegt etwas, klein, dunkel, reungslos. Als ihr näher kommt, seht ihr, dass es sich um ein Reh handelt – von etwas mit beeindruckendem Gebiss zerfleischt! "Wer macht denn so was?", flüstert Tsabine, und wie als Antwort hört ihr aus der Ferne dumpfe Trommeln. Und war da eben ein Rascheln im Gebüsch?

Die Olochtai sind aufgebracht, weil Glatthäute in ihr Revier eindringen, und durchstreifen in kleinen Gruppen den Reichsforst. Die Kriegshunde wurden losgelassen und streunen blutgierig durch die Nacht. Lassen Sie die Helden ein wenig durch den Wald hetzen, bevor Sie sie mit einem ersten Jagdtrupp konfrontieren. Der Kampflärm könnte natürlich weitere Orks anlocken, die die Eindringlinge immer tiefer in den Forst treiben.

Werte für die Olochtai und ihre Hunde finden Sie weiter oben. Flucht nach vorn ist eine gute Strategie: Sobald die Gruppe das Gebiet erreicht, das unter dem Einfluss des Prinzen Ohne Namen steht, ziehen sich die Orks zurück, da sie den 'verfluchten Wald' abergläubisch meiden.

NAMENLOSE FURCHT

Nachts ist die Umgebung des Steinkreises von der düsteren Macht des Prinzen erfüllt. Je näher die Helden kommen, desto kühler und unheimlicher wird es:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kalter Wind ist aufgekommen und zerzt an euren Gewändern. Die Bäume, die mit glitschig-schwarzem Moos bewachsen sind, wirken verkrümmt, und in ihrer Borke sind verzerrte Gesichter zu erahnen. Das Licht eurer Fackeln durchdringt die tintige Dunkelheit nur mit Mühe, und jeder Schatten ist ein zuckender, pech-schwarzer Umriss. Langsam kriecht die Kälte unter eure Haut und legt sich wie eine eisige Klammer um eure Herzen. Mutlos, verängstigt, mutterseelenallein sagt sie. Jeder Schritt bringt euch der Dunkelheit näher, jedes Knacken im Unterholz kann ein Zeichen eines tödlichen Schreckens sein.

Die Gefühle, die die Gruppe wahrnimmt, gehören dem dunklen Prinzen, der fern seiner vergessenen Heimat einsam in der Finsternis gefangen ist. Jeder Held legt eine MU-Probe ab, die um eventuellen *Aberglauben* und *Dunkelangst* erschwert ist. Misslingt die Probe, überwältigt ihn die Angst: Alle Kampfwerte sinken für den Rest der Nacht um 3 Punkte, und wenn er durch etwas erschreckt wird, ist eine neue MU-Probe erforderlich, um nicht in Panik zu geraten.

Einem derart verängstigten Helden kann mit magischen Mitteln (ÄNGSTE LINDERN), geeigneten Liturgien (HARMONIESEGGEN) oder *Heilkunde/Seele* (eine erfolgreiche Probe erlaubt eine neue MU-Probe, die um die halben TAP* erleichtert ist) geholfen werden. Tsabine verkraftet die unheimliche Aura des Waldes erstaunlich gut: Sie ist nicht ängstlicher, als sie es in einem gewöhnlichen Wald in der Nacht wäre. (Roban ist den Effekt gewohnt und kann diesen Bereich ohne große Einschränkungen passieren.)

BLUMEN DES BÖSEN

Am Wegesrand wachsen Dornenranken, die dichter werden, je näher man dem Steinkreis kommt. Nachts erblühen an diesen Ranken wunderschöne, schneeweiße Rosen, auf deren Blütenblättern Tautropfen wie Tränen schimmern und im Fackellicht diamantengleich funkeln. Die Rosen entspringen düsterer Feenmagie, und ihre Blüten verströmen einen betörenden Geruch. Wenn jemand einer Blume zu nahe kommt oder gar an ihr riecht, ist eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +5 erforderlich, um nicht unwillkürlich nach der Rose zu greifen. Jeder, der eine Pflanze berührt, sticht sich automatisch an ihren kurzen, aber nadelspitzen und giftigen Dornen, die richtiggehend nach tastenden Fingern haschen.

Eishauch (Magisches Gift der 5. Stufe)

Wirkung: 1W6 SP/SR, Kältegefühl in den (bewirkt -2 auf FF und GE) / halbierte Wirkung; **Beginn:** sofort; **Dauer:** 5 SR

Roban, der für die Schönheit der Blüten völlig unempfindlich ist, hat hier nichts zu befürchten. Für Tsabine hingegen stellen die Rosen eine tödliche Gefahr dar: Als sie zum ersten

Mal diesen Weg entlang ging, musste sie sich beeilen, um ihren Großvater nicht aus den Augen zu verlieren, aber jetzt hat sie Zeit für die wunderschönen Blumen. Die Helden sollten das Mädchen scharf im Auge behalten und müssen sie mehrmals davon abhalten, an ihnen zu riechen.

DIE DUNKLE SEITE

Kurz vor dem Ziel stellt sich der Gruppe ein letztes Hindernis in den Weg: Die dunkle Seite des Prinzen ist mittlerweile so stark, dass sie wie ein eigenständiges Wesen agiert. Der Hass, den der Prinz Ohne Namen auf alles, am meisten aber auf sich selbst verspürt, hat stoffliche Form angenommen und greift jeden an, der sich nachts in sein Reich wagt. In einer Levthansnacht um Mitternacht wäre der Weg eigentlich sicher, weil der Prinz zu dieser Zeit (wie in jeder Vollmondnacht) tanzt und die bruchstückhaften Erinnerungen an sein wahres Ich, die er dabei erahnt, seinen Selbsthass im Zaum halten. In dieser Levthansnacht aber tanzt der Herr des Steinkreises nicht, sondern wartet auf sein gefordertes Opfer. Sein Selbsthass brennt so stark wie nie zuvor und wird zur tödlichen Bedrohung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Wald lichtet sich ein wenig. Ob es noch weit ist? Ein wenig Mondlicht dringt nun durch den Tann und erhellt den Weg vor euch. Plötzlich hört ihr ein wütendes Knurren, unmenschlich, aber doch auch von keinem Tier, das von allen Seiten gleichzeitig zu kommen scheint. Ein Schatten auf dem Weg bäumt sich auf und wird zu einer nachtschwarzen, grob menschenähnlichen Gestalt. Sie ist über zwei Schritt groß und mit zotteligem Pelz bedeckt, der sich ständig wie in starkem Wind bewegt. Eine schattenhafte Fratze mit hasserfüllt glimmenden Augen starrt euch an. Ein Maul ist nicht zu sehen, obwohl die unheimliche Gestalt zornig aufheult – und dann geht sie auf euch los!

Mörderischer Hass

Berührung:

INI 14+1W6 **AT** 15 (2 AT/KR) **PA** 12 **TP** speziell* **DK** N
LeP 55 **AuP** unendlich **RS** 5 **WS** 15 **MR** 10 **GS** 11

*) Der Selbsthass bezieht seine Kraft aus den dunklen Seiten seines Opfers. Seine bloße Berührung verursacht 1W6 SP(A), +1 SP(A) für jeden Nachteil, den der Getroffene besitzt: Jede Angst, jede Fessel der Seele, jedes Leid, das erlitten (körperliche Nachteile) oder zugefügt (Feinde, Gesucht) wurde, stärkt den Selbsthass. Nur jemand mit einem völlig reinen Herzen (also kaum ein Spielerheld) ist immun gegen seine mörderische Kraft: Tsabine erleidet durch den Selbsthass keinen Schaden; die Kraft ihrer Liebe fügt ihm sogar bei jeder Berührung 1W6+3 SP zu.

Da der Selbsthass buchstäblich Fleisch geworden ist, verletzen ihn gewöhnliche Waffen. Kampf magie wirkt ebenfalls, aber gegen Beherrschungsauber und Illusionen ist er immun.

Roban wird (egal, ob er mit den Helden mitkommt oder allein zum Steinkreis geht) nicht von dem Selbsthass attackiert, denn schließlich ist er es, der durch seine dunklen Wünsche diese Seite des Prinzen fördert. Der Hass spürt, dass er ihm seine Kraft verdankt, und verschont ihn.

IM NAMEN DER LIEBE

Nach dieser letzten Herausforderung ist der Weg zum Steinkreis frei und die Aufgabe der Helden erfüllt: Sie haben Tsabine hergebracht. Nun kann das Mädchen dem Prinzen seinen Namen wiedergeben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Madamal, über dem Levthan in gierigem Rot funktelt, scheint auf eine Lichtung herab und übergießt die neun mannshohen, mit Moos bewachsenen Steine in ihrer Mitte mit silbernem Glanz. Raureif funktelt auf dem dunklen Fels im Mondschein – es ist bitter kalt. Im Zentrum des Kreises steht er und blickt euch entgegen: ein Prinz, mondbleich, schrecklich und schön, in samtene Schatten und pechschwarze Gedanken gekleidet. Kalte, silberne Augen schauen euch entgegen, und ein ärgerlicher Zug spielt um seinen Mund. Doch dann fällt sein Blick auf Tsabine, die entschlossen auf den Kreis zugeht. Der Prinz streckt seine Hand aus und beugt sich zu ihr hinab. Sie stellt sich auf die Zehenspitzen, flüstert ihm etwas ins Ohr.

Und mit einem Mal ist die Kälte verschwunden, die weiße Haut des Prinzen leuchtet von innen heraus. Seine Augen sind nicht mehr silbern, sondern meerblau, seine Hände halten die Tsabines, und die beiden lächeln sich an. "Du... hast mich zurückgebracht!", flüstert er, und das Mädchen strahlt glücklich. Aber etwas stört das idyllische Bild: Um die Schultern des Prinzen liegt immer noch ein schwerer Mantel aus reiner Dunkelheit, der ihn durch sein Gewicht niederzudrücken scheint.

jetzt die letzte Chance dazu. Falls es nicht für Reue reicht, rutscht dem Schmied vielleicht ärgerlich heraus, er wüsste ohnehin, *er könne alles zurücknehmen*. Wenn er sich zu sehr in die Enge getrieben fühlt und die Gruppe ihn bedroht, wünscht er sich, um die Helden beseitigen zu können, *die ganze dunkle Kraft des Prinzen möge ihm gehören*.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Robans Wunsch hallt über die Lichtung, und für einen Moment ist es totenstill. Dann erklingt die Stimme des Prinzen, eiskalt und schneidend: "Gewährt!" Mit einem Mal zerreißt sein schwarzer Mantel in hunderte Fetzen, die sich flatternd und kreischend auf Roban stürzen. Der Schmied bricht schreiend zusammen, als jeder einzelne seiner dunklen Wünsche auf ihn zurückfällt.

Ein warmes, strahlendes Leuchten lässt euch für einen Moment die Augen schließen – und dann steht ein hochgewachsener Ritter in mondsilberner Rüstung im Steinkreis, mit strahlenden Augen, in denen sich der Frühlingshimmel spiegelt. Tsabine liegt in seinen Armen, und die beiden halten sich, als wollten sie einander nie mehr loslassen. Sie beginnen zu tanzen, schweben förmlich über den Boden, und in der Mitte des Steinkreises öffnet sich ein Tor, aus dem regenbogenfarbiges Licht dringt. Die Tanzenden bleiben stehen und lösen sich voneinander. "Wartest du auf mich?", flüstert der Ritter, und Tsabine antwortet: "Bis ans Ende der Zeit!" Er schüttelt lächelnd den Kopf. "Bis zur nächsten Levthansnacht!" Die beiden küssen sich, dann verneigt sich der Ritter dankbar vor euch, schaut seine Geliebte noch einmal an, drückt ihre Hände und schreitet durch das Tor, das hinter ihm verlischt.

GERECHTE STRAFE

Auch wenn der Ritter seinen Namen und damit sein wahres Wesen zurückerlangt hat, kleben doch Robans düstere Wünsche noch immer an ihm. Nur der Schmied selbst kann diese Dunkelheit von ihm nehmen – es ist noch ein letzter Wunsch notwendig. In welcher Weise dies geschieht, hängt davon ab, ob und wie die Helden Roban mit der ganzen Geschichte konfrontiert haben:

☞ Hat die Gruppe die ganze Zeit über hinter Robans Rücken agiert oder ihn zumindest nicht mit zum Steinkreis genommen, platzt er jetzt in die Szene (er wusste ja, dass er in der Levthansnacht am Steinkreis erwartet wird und ist auf eigene Faust zum Prinzen aufgebrochen, um einen Aufschub zu erbitten). Als er Tsabine in den Armen des Feenritters sieht, schreit er zornig: "Du darfst sie mir nicht wegnehmen! Gib sie mir zurück!". Der Ritter erwidert, dass er doch schon so viel von Roban bekommen habe. In seinem Neid ruft dieser: "Tatsächlich? Ich wünsche mir... *ich wünsche mir alles zurück, was du je von mir bekommen hast!*"

☞ Wenn die Helden Roban alles erklärt haben (also auch, dass er eigentlich Schuld an allem ist) und tatsächlich Reue in ihm erwecken konnten, hat er sie entweder zum Steinkreis begleitet oder ist ihnen nachgeschlichen. Nun wird er von seinen Schuldgefühlen übermannt und wünscht sich schluchzend, *er könne alles zurücknehmen*.

☞ Wurde Roban zum Steinkreis mitgeschleppt, ohne dass man versuchte, ihm klarzumachen, was er angestellt hat, ist

Robans Zustand hängt von den Umständen seines letzten Wunsches ab: Hat er Reue empfunden, ist er noch am Leben und erlangt das Bewusstsein wieder, wenn die Helden sich um ihn kümmern. Die dunkle Macht seiner selbstsüchtigen Wünsche hat ihn halb blind gemacht, seine Haare sind schlohweiß, seine Hände gichtverkrümmt – aber er hat noch Tsabine, die bis an sein Ende gut für ihn sorgen wird.

Wenn der Schmied auch seinen letzten Wunsch eigennützig geäußert hat, liegt er mit hassverzerrtem Gesicht tot auf dem Boden (und seine Erbin ist nun eine wohlhabende junge Frau).

Tsabine wird künftig immer wieder zum Steinkreis zurückkehren, um ihren Liebsten zu treffen. Und wenn sie nicht gestorben sind ...

DER MÜHEN LOHN

Wenn das Mädchen aus dem Steinkreis zurückkommt, um ihren Helfern herzlich zu danken, hält sie ein seidenes Bündel in Händen: ein Abschiedsgeschenk des Feenritters. In dem hauchfeinen Stoff liegen neben einer für Tsabine bestimmten Rose aus dem Feenreich, die niemals verblüht oder verwelkt, so viele gläserne Vergissmeinnichtblüten, wie Helden in der Gruppe sind. Die kleinen blauen Glasblumen können als Brosche oder Anhänger getragen werden und verleihen dem Träger den Vorteil *Feenfreund*, solange er sich dessen würdig erweist. Außerdem erhält jeder Held **250 Abenteurpunkte** (plus 50, wenn Roban gerettet wurde) sowie *Spezielle Erfahrungen* in zwei passenden Talenten nach freier Wahl.

ROBAN BRUCKENHOFER – DIE WURZEL DES BÖSEN

Roban ist ein wohlbeleibter, alter Mann mit Halbglatze und einem ergrauten Haarkranz, der im Nacken zerzaust absteht und ein wenig an die Federn eines Uhus erinnert. In sein Gesicht haben Missgunst und Unglück tiefe Falten gegraben, und nur selten weicht der verhärmte Zug um seinen Mund einem Lächeln. Besuchern gegenüber spielt er den freundlichen Gastgeber und angesehenen Waffenschmied. Auch wenn Roban ohne Feenzauber nur ein mäßiger Handwerker wäre – ein begabter Heuchler war er schon immer.



Seit der arme Hufschmied vor Jahrzehnten in einer Levthansnacht am Steinkreis seinen ersten Wunsch aussprach, hat er sich mehr und mehr von seinen dunklen Gefühlen leiten lassen. Roban steht hart an der Grenze zum Frevler, und er hat dazu weder Dämonenwerk noch die Schliche des Namenlosen gebraucht – seine Gier und sein schwarzes Herz genügen vollauf. Noch ist nicht alle Hoffnung für ihn verloren, aber wenn ihn niemand auf den rechten Pfad zurückführt, ist sein Schicksal besiegelt.

Geb.: 967 BF

Größe: 1,74 Schritt

Haarfarbe: grau

Augenfarbe: grau

Wichtige Talente: Überreden 12, Grobschmied (Waffenschmied) 14(17)

Nachteile: Goldgier 9, Neid 8, Jähzorn 6

TSABINE BRUCKENHOFER – DIE HOLDE MAID

Robans Enkelin, die das hübsche Gesicht und das einnehmende Wesen ihrer verstobenen Mutter erbte, verfügt durch die Arbeit in der großväterlichen Schmiede über recht kräftige Arme und breite Schultern. Ihre kastanienbraunen Haare fallen lang über ihre Schultern, sind bei der Arbeit aber mit einem einfachen Lederband zusammengebunden.



Tsabine ist ein fleißiges und herzengutes Mädchen, das die üblen Launen ihres Großvaters mit fröhlicher Gleichmut erträgt. Ihre derzeitige gedrückte Stimmung rührt nicht von Robans Verhalten her, sondern von dem Geheimnis, das sie mit sich herumträgt (Seite 79). Wenn die Helden ihr die Sorge nehmen, dass sie durch den Tanz mit dem Prinzen etwas Unrechtes getan haben könnte, sprüht sie vor Optimismus und Tatendrang. Für eine verliebte Sechzehnjährige ist Tsabine überaus praktisch veranlagt.

Geb.: 1015 BF

Größe: 1,72 Schritt

Haarfarbe: braun

Augenfarbe: blau

Wichtige Talente: Grobschmied 6, Hauswirtschaft 9, Wildnisleben 5

PARILAX – DER BOTE DES PAMENLOSEN

Parilax ähnelt einem aufrecht gehenden, graufelligen Eichhörnchen mit neugierigen, schwarzen Kulleraugen. Wenn er als Bote des Dunklen Prinzen unterwegs ist, trägt der Kobold einen schwarzen Kapuzenumhang, unter dem die graue Nagetierschnauze und die pfotenartigen Hände hervorlugen. Zusammen mit der Ausbuchtung, die sein prächtiger Eichhörnchenschwanz unter dem Umhang hervorruft, sieht er damit wie ein buckliger, knapp eineinhalb Schritt großer Rattenmensch aus.



Parilax ist in der Knechtschaft des Prinzen todunglücklich, aber die dunkle Macht des weitaus stärkeren Feenwesens färbt auch seinen Charakter ein wenig: Der Kobold hat eine diebische Freude daran, Menschen in Angst zu versetzen und sie zu piesacken. Seinen Streichen fehlt die koboldhafte Fröhlichkeit, aber er achtet doch darauf, durch seine Zauber niemanden wirklich zu verletzen.

Der Kobold verfügt über die angeborene Magie seines Volkes, die ihm ein breites Spektrum von Zaubern (die oft an Schelmenzauber erinnern, aber mit beängstigender Leichtigkeit gewirkt werden) zur Verfügung stellt. Sie schützt ihn auch vor schweren Verletzungen durch Waffen oder Kampf magie, was Parilax aber nicht daran hindert, herzerreißend zu jammern und zu weinen, wenn ihn ein ordentlicher Treffer erwischt: Der Kobold ist überaus wehleidig.

GROßMÜTTERCHEN NELLA – DIE WEISE FRAU

Die alte Frau wohnt seit vielen Jahren am Rand des Reichsforsts in einer bescheidenen Holzhütte. Nella ist hager, ihr hochgewachsener Körper vom Alter gebeugt, aber die grünen Augen blitzen schlau aus dem faltigen Gesicht hervor. Sie trägt ein einfaches graues Kleid mit Schürze, dazu stets ein Kopftuch, denn sie ist schließlich eine verheiratete (wenn auch verwitwete) Frau, kein junges Mädchen, das mit offenen Haaren herumlaufen könnte.



Großmutterchen Nella, wie die Leute im Umland sie nennen, ist recht beliebt, denn sie weiß viel über den Wald, seine Bewohner und die nützlichen Pflanzen, die in seinem Schatten wachsen. So manchem Bauern der Gegend hat sie als Hebamme in die Welt geholfen. Allen anderslautenden Vermutungen zum Trotz ist Nella jedoch keine Hexe. Was sie über den Wald und seine geheimnisvollen Bewohner weiß, hat sie von ihrer Großmutter gelernt, die eine fahrende Sängerin und Feenfreundin war und viele Legenden kannte. Auch ihr Kater Raufbold ist ein ganz gewöhnliches Tier. Er streift jedoch – wie viele Katzen in dieser Gegend – oft tagelang durch den Reichsforst.

Nella ist eine freundliche und weise Frau, die den Helden gern mit Ratschlägen weiterhilft, sofern sie sich halbwegs benehmen. Großmütterchen ist zu alt, um sich Respektlosigkeiten der 'heutigen Jugend' gefallen zu lassen (zu Retos Zeiten hatten die jungen Leute nämlich noch Manieren) und droht einem (nicht adligen oder geweihten) Helden auch schon mal "ein paar hinter die Löffel" an, wenn er sich im Ton vergreift.

Geb.: 958 BF

Größe: 1,79 Schritt

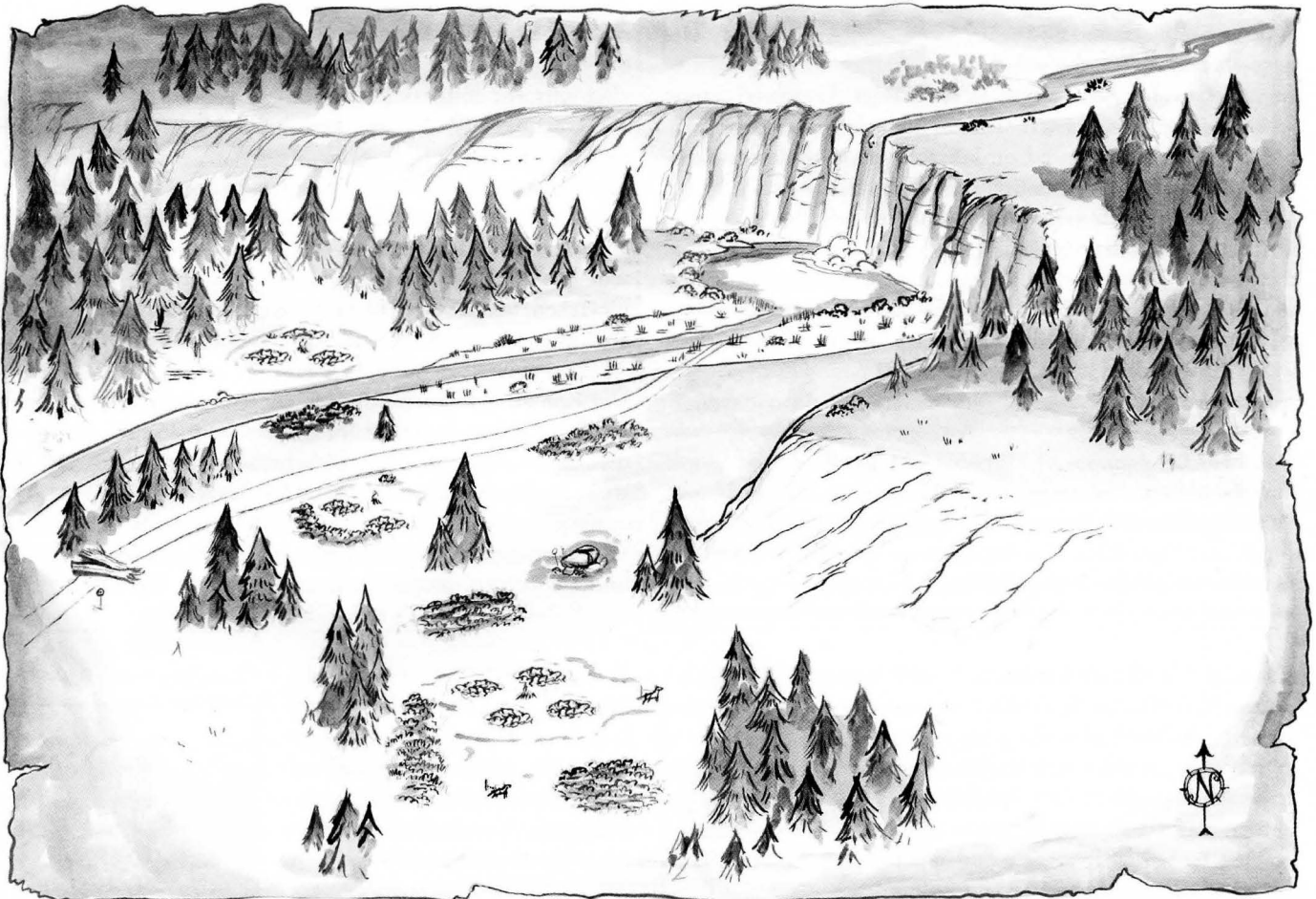
Haarfarbe: silbergrau

Augenfarbe: grün

Wichtige Talente: Sagen/Legenden (Reichsforst) 13(16), Menschenkenntnis 9, Überreden (Einschüchtern) 7(10), Heilkunde Krankheiten 10, Heilkunde Wunden 9, Pflanzenkunde 12.

Vorteile: Ortskenntnis (nordwestlicher Reichsforst)

HANDOUTS



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
Streuerin oder axtschwingender Zwerg.
Jeder Held hat Stärken und Schwächen,
und nur in der Zusammenarbeit mit
seinen Gefährten wird er ans Ziel kom-
men. Denn Sie erleben die spannenden
Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an
Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

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

FEENSTAUB UND FABELWESEN

REDAKTION: MOMO EVERS UND THOMAS RÖMER • AUTOREN: MUNA BERING,
CAILLEAN KOMPE, ASTRID MOSLER, CARSTEN POHL UND STEFAN UNTEREGGER

In der Tradition von *Verwunschen und Verzaubert* und *Märchenwälder*, *Zauberflüsse* präsentiert
Ihnen die vorliegende Abenteuersammlung *Feenstaub und Fabelwesen* eine Sammlung von vier
DSA-Gruppenabenteuern, die alle mehr oder weniger das Wirken von Feenwesen und die daraus
erwachsenen Sagen, Legenden und Märchen zum Thema haben. Oft ist in diesen mehr als nur
ein Körnchen Wahrheit enthalten – aber Vorsicht ist geboten, denn gerade im Umfeld von Feen-
wesen ist oft nichts so, wie es scheint.

Drei Schwüre von Muna Bering führt ins unwirtliche Transsylvien. Hier haben unter dem Ein-
fluss der dämonischen Herrscher auch viele Märchen eine Wendung ins Düstere genommen –
aber die Helden können dafür sorgen, dass dies nicht so bleibt!

In *Fischerfest* von Carsten Pohl und Caillean Kompe geht es an die nostrische Wattenmeerküste.
Das Leben am Deich und mit den Launen des Meeres spielen hier ebenso eine Rolle wie die
Ruine eines in der 'Großen Tränke' zerstörten Leuchtturms.

Dass "viele nicht so ist, wie es scheint", zeigt *Tod eines Geschichtenerzählers* von Astrid Mosler,
in dem sich die Helden als Ermittler in einem Kriminalfall durch Winhall und Umgebung bewe-
gen und dem tragischen Ableben eines Märchen- und Legendensammlers nachspüren.

Verwünscht von Stefan Unteregger schließlich spielt am Rande des düsteren Reichsforsts, wo
die Anwesenheit von Feenwesen nicht so ungewöhnlich ist – aber eben dadurch auch so manche
Begehrlichkeiten weckt.

Zum Spielen dieser Abenteuersammlung benötigen Sie die DSA-Regelwerke zu Kampf, Magie und Götterwirken, für den
Meister ist zusätzlich die Kenntnis der jeweiligen Regionalspielhilfen sinnvoll, aber nicht vonnöten. Dieses Buch enthält alle
weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch die Abenteuer zu führen.

€ 20,00 [D]



9 783868 891553

ISBN 978-3-86889-155-3



www.ulisses-spiele.de

13071

Das Schwarze Auge

ABENTEUER Nr. 182

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT

(MEISTER / SPIELER)
NIEDRIG BIS MITTEL /
NIEDRIG BIS MITTEL

ERFAHRUNG

(HELDEN)
EINSTIEGER BIS ERFAHREN

ANFORDERUNGEN

(HELDEN)
INTERAKTION,
TALENTEINSATZ,
KAMPFFERTIGKEITEN,
ZAUBEREI

ORT UND ZEIT

WINHALL,
NOSTRISCHE KÜSTE,
REICHSFORST,
TRANSYSILIEN;
IN NEVERER ZEIT

