

DIE ZUFLUCHT

DER WEIßE BERG I

NR. E5
EINSTEIGER



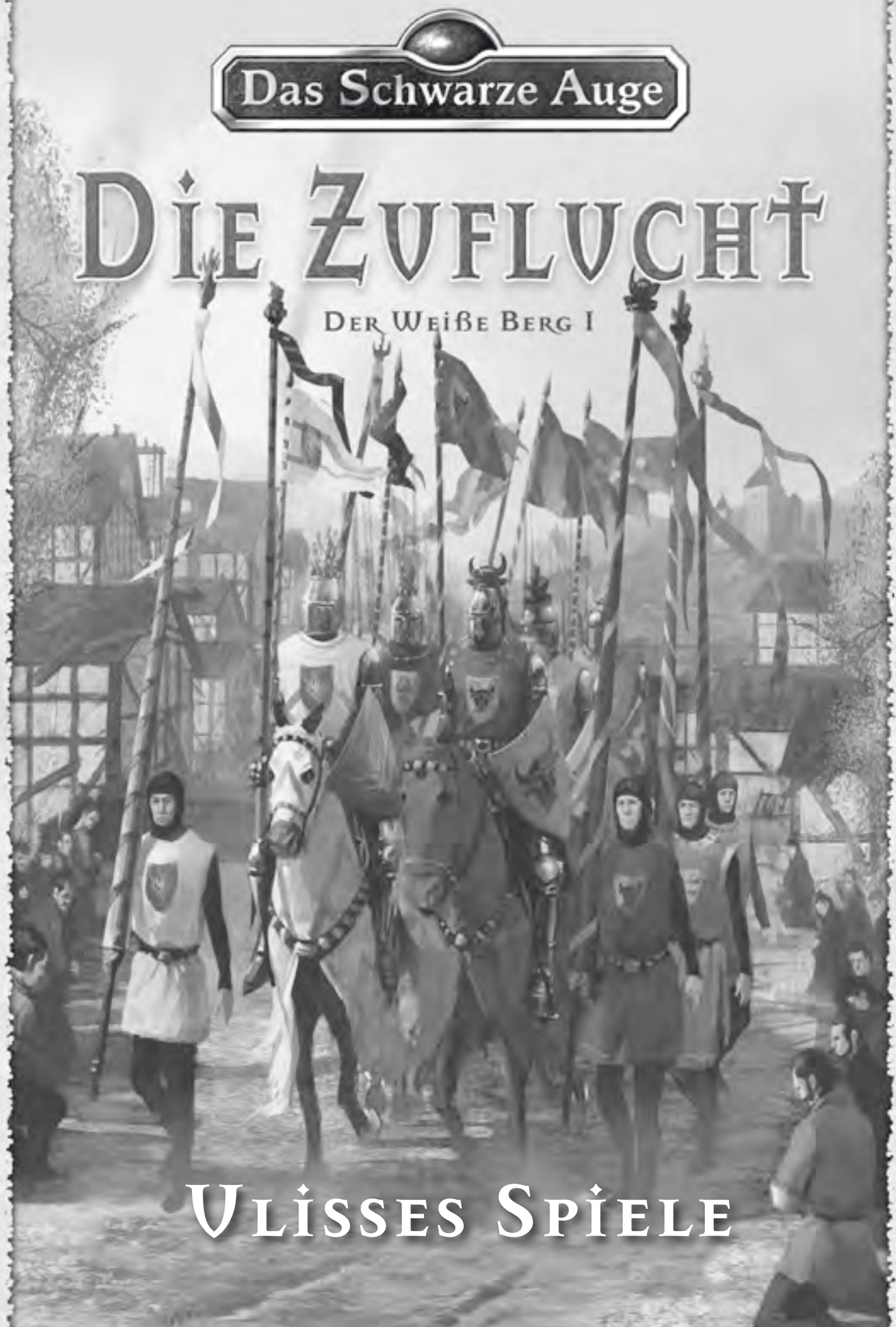
Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

DIE ZUFLUCHT

DER WEIßE BERG I

VLISSES SPIELE



AVENTURIEN

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



GESAMTREDAKTION

FLORIAN DOFF-SCHAEFF,
THOMAS RÖMER

LEKTORAT

OLAF MICHEL, THOMAS RÖMER

UMSCHLAGEGESTALTUNG,

GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ

RALF BERSZUCK

COVERBILD

SLAWOMIR MANIAK

INNENILLUSTRATIONEN

ZOLTÁN BOROS, MIA STEINGRÄBER

KARTEN UND PLÄNE

FLORIAN STITZ

Copyright © 2013 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems. DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind eingetragene Marken der Significant GbR. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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.

ISBN 978-3-86889-715-9



DIE ZVFLUCHT

WEIßER BERG I

EIN GRUPPENABENTEUER FÜR 3 BIS 5 EINSTEIGER-HELDEN
VON FLORIAN DOH-SCHAUEN

MIT DANK FÜR ANREGUNGEN AN
FRANK BARTELS, GUDRUN BRÄCKER, PETE 'AVES' HITZKE,
TOBIAS 'YALSICOR' HAMELMANN, ULRICH 'URISCHAR' KNEIPHOF,
LISA KÖPER, THOMAS 'BORBARAD' RÖMER UND
MANDY 'PIOBARA' TRAVE



ІННАЛТ

VORWORT	5
Die VORGESCHICHTE	6
DAS FESTLICHE TURNIER	7
Die ERGEINISSE	8
ALLTAG WÄHREND DES TURNIERS	15
DER ERSTE TAG	15
DER ZWEITE TAG	21
DER DRITTE TAG	24
DER VIERTE TAG	29
ADLIGE GÄSTE	36
DER PRINZ UND SEIN GEFOLGE	37
SÖLDNER UND KRIEGER	37
ANDRUFALLER EINGEHEIMISCHE	38
HOLZFÄLLER UND JÄGER	39
Die GAUKLER	39
DURCH DEN WILDEN STEINEICHENWALD	40
AUFBRUCH	40
VON VERFOLGERTEN ZU VERFOLGTEN	42
BURG DRAGENSTEIN	45
Die BURG	46
ERGEINISSE AUF DER BURG	48
WIEDEREINMAL: FLUCHT	50
ПАХСПІЕЛ	53
KOPIERVORLAGEN	54



VORWORT

Hochverehrter Spielleiter, hochverehrte Spielleiterin!

Willkommen im Königreich Andergast, dem waldreichen Kleinstaat, Inbegriff der ritterlichen Rückständigkeit und der wilden, unerforschten Wälder. Umgeben vom ewig verfeindeten Nostria im Süden, dem unberechenbaren Meer der Sieben Winde im Westen und dem Orkland im Norden, ist das Leben in diesem Land mit ewiger Mühsal verbunden. Denn außer dem Holz der Steineiche gibt es hier wenig zu holen. Doch die Andergaster sind stolz auf ihre Heimat, und auch wenn es nicht leicht ist, ihr Vertrauen zu gewinnen, so fällt es nach einer gewissen Eingewöhnungszeit doch nicht schwer, die oft wortkargen und abergläubischen Menschen ins Herz zu schließen.

In den tiefen und unerforschten Wäldern Andergasts gibt es noch manch ein ungelüftetes Geheimnis. Nicht jede Kreatur, die zwischen den mächtigen Bäumen umherhuscht, ist menschlichen Eindringlingen wohl gesinnt, und in manches verborgene Tal des Steineichenwalds hat seit Jahrhunderten weder Elf noch Zwerg oder Mensch einen Fuß gesetzt.

Im folgenden Abenteuer haben Sie und Ihre Helden Gelegenheit, nicht nur die Andergaster kennen zu lernen, sondern auch, ein paar Geheimnisse dieses Landes zu lüften. Es ist vor allem für Spieler und Spielleiterinnen geschrieben, die bisher noch nicht viel Kontakt mit Aventurien hatten. Doch auch für 'alte Hasen' ist **Die Zuflucht** geeignet, denn mit nur wenig Arbeit lässt sich das Abenteuer so erweitern, dass es auch für sie zu einer echten Herausforderung wird.

DIE KAMPAGNE

Die **Kampagne um den Weißen Berg** besteht aus zwei Teilen: In Band 1 (den Sie gerade in Händen halten) nehmen die Helden zunächst an einem Turnier anlässlich einer Adelshochzeit teil. In deren Verlauf wird ein wertvolles Schmuckstück gestohlen, und der Freiherr verspricht demjenigen, der es zurückbringt, eine ansehnliche Belohnung. Mit ein wenig Geschick können die Helden herausfinden, wer der Dieb ist, und seine Spur aufnehmen. Die Verfolgungsjagd führt sie tief in die bergige Wildnis des Steineichenwaldes, wo sie schließlich die Leiche des Übeltäters finden können: Er hat eine Begegnung mit Orks nicht überlebt. Die Helden können den Orks zwar das gestohlene Schmuckstück wieder

Fortgeschrittene Regeln und erfahrenere Helden

Wie oben beschrieben, ist das folgende Abenteuer so geschrieben, dass man dafür nur die Basisregeln kennen muss. Wenn Sie jedoch über weitere Regelwerke verfügen, dann können Sie natürlich auch diese anderen Regeln einsetzen. Vor allem im Bereich der Magie ist es unmöglich, alle Eventualitäten zu erwähnen, so dass Sie je nach beteiligten Helden flexibel reagieren müssen. Nehmen Sie sich die Freiheit, das Abenteuer an die Bedürfnisse Ihrer Spielgruppe anzupassen und/oder es zu erweitern.

Die Werte der meisten Gegner sind an unerfahrenen Helden orientiert. Wenn Sie **Die Zuflucht** hingegen mit Helden spielen, die schon längere Zeit durch Aventurien ziehen und dementsprechend höhere Werte haben, dann sollten Sie auch die Gegner verbessern, damit der Wettkampf spannend bleibt.

Vielleicht haben Sie aber auch Ideen für zusätzliche Wettkämpfe: ein Wettreiten, ein Speerstechen auf treibenden Baumstämmen, ein Wettlaufen, ein Bardenwettbewerb, Wurfbeilwerfen oder dergleichen. Wir haben diese Disziplinen nicht in dieses Buch mit aufgenommen, weil zu viele Programmpunkte das eigentliche Abenteuer zu sehr in die Länge ziehen. Wenn Sie aber glauben, dass Ihre Spieler an solchen Wettkämpfen Spaß haben, dann nehmen Sie sich die Freiheit, entsprechende Regeln zu entwerfen.

abluhsen, doch dadurch wird eine wesentlich größere Orkbande auf sie aufmerksam. So werden die Helden von Jägern zu Gejagten, und als die Situation schon aussichtslos scheint, finden sie eine Zuflucht: eine trutzige Burg auf der Spitze eines steilen weißen Felsens. Burg Dragenstein. Schon bald werden sie dort das Gefühl haben, vom Regen in die Traufe geraten zu sein, denn ein düsteres Geheimnis umgibt diesen Ort und seine Bewohner. Schließlich werden sie von einer Magd gewarnt, dass ein übler Fluch auf der Burg liegt und dass sie in höchster Gefahr schweben: Wenn sie die Burg nicht in der kommenden Nacht verlassen, dann werde der Fluch auch sie ergreifen und zu einem Leben in ewiger Gefangenschaft verurteilen. Mit etwas Glück (und notfalls ein wenig meisterlicher Unterstützung) gelingt es den Helden trotz aller Gefahren, die Burg zu verlassen, und sie können das Schmuckstück seinem wahren Besitzer zurückbringen. An diesem Punkt endet der erste Teil der Kampagne.

Doch dann findet einer der Helden einen Brief, den jemand in sein Gepäck geschmuggelt hat und in der er um Hilfe gebeten wird: Um den Fluch zu brechen, der auf der Burg liegt, müsse ein bestimmter Helm gefunden und zur Burg gebracht werden. Die Suche nach diesem Gegenstand ist der Inhalt des zweiten Abenteuer-Bandes dieser Kampagne: **Der Fluch von Burg Dragenstein**.

VORBEREITUNG

Um dieses Abenteuer zu leiten, sollten Sie mit den DSA-Grundregeln aus dem Regelbuch bzw. der Basisbox vertraut sein und die dort enthaltene Weltbeschreibung gelesen haben. Vor Beginn des Spiels sollten Sie auch diesen Band wenigstens einmal komplett durchgelesen haben, um sich einen Überblick über das gesamte Abenteuer zu verschaffen. Das wird Ihnen helfen, auch auf unerwartete Aktionen Ihrer Spieler und Spielerinnen (und die wird es sicherlich geben) angemessen zu reagieren.

Wenn Sie Land und Leute der Region Andergast noch anschaulicher und lebendiger ausgestalten wollen, sei Ihnen der Regionalband **Unter dem Westwind** ans Herz gelegt, in dem das Land wesentlich ausführlicher beschrieben wird, als das im Rahmen dieses Abenteuers möglich ist. Alle Heldentypen, die mit den Basisregeln zu erschaffen sind, eignen sich für dieses Abenteuer. Allerdings kann es geschehen, dass zum Beispiel Novadis mit einigen Vorurteilen zu kämpfen haben, während es Helden aus Andergast leichter haben, mit den Einheimischen ins Gespräch zu kommen. Von Vorteil wäre es, wenn ein Krieger mit hohem Sozialstatus oder vielleicht sogar ein Adliger oder Ritter in der Gruppe wäre, der als Ansprechpartner für höhergestellte Meisterpersonen dienen kann – besonders geeignet ist natürlich der Andergaster Ritter, der im Basisbuch als Archetyp enthalten ist. Während der Verfolgungsjagd durch den Steineichenwald kann auch ein Naturkundiger seine Fähigkeiten voll zur Geltung bringen, also etwa ein Kundschafter oder Jäger. Sollte sich kein einziger Held auf das Waffenhandwerk verstehen, dann müssen Sie dieses Abenteuer an ein paar Stellen ein wenig anpassen, ansonsten könnten die Kämpfe das eine oder andere Mal doch zu Ungunsten der Helden ausgehen. Außerdem ist das Turnier, das den Auftakt dieses Abenteuers bildet, besonders reizvoll, wenn möglichst viele Helden auch an den Wettkämpfen teilnehmen können. Für Magier und andere Helden, die sich gar nicht in körperlichen und Waffentalenten geübt haben, bietet das Turnier zunächst einmal wenig Beschäftigung. In diesem Fall sollten Sie speziell für diesen Helden noch eine eigene Aufgabe finden, damit der Spieler sich nicht langweilt: Eine Magierin könnte als zusätzliche Schiedsrichterin bei den Wettkämpfen herangezogen werden, ein Heilkundiger wird vielleicht gebeten, sich um verletzte Teilnehmer zu kümmern etc.

DIE VORGESCHICHTE

»So höret denn die schauerliche Geschichte der Ritter vom Weißen Berg: Einstmals, so künden die Ahnen, gab es ein ruhmreiches Rittergeschlecht, genannt die Ritter vom Weißen Berg. Dieser Name kam daher, dass sie in einer prächtigen weißen Burg wohnten, gelegen auf einem gleißend weißen Berg. So steil waren die Flanken dieses Berges, dass er nur auf einem schmalen Weg erklimmen werden konnte, der sich an seiner Flanke hinaufwand.

Die Ritter vom Weißen Berg wurden für ihren Edelmut und ihre Kampfkraft weithin gerühmt, und manch ein nostrischer Geselle hatte schon ihre Schwerter und Lanzen zu schmecken bekommen. Auch auf Turnieren und Festen waren sie gerne gesehen, denn diese Ritter waren mutig und edel und allen anderen Rittern ein stetes Vorbild.

Doch das nostrische Gelump war voll des Neides auf diese edlen Ritter, konnten sie sich doch weder mit Waffenarm noch mit Edelmut dieser Andergaster Recken messen. Daher geschah es, dass sie einen finsternen Zauberer aus dem Tulamidenland bestachen, auf dass er Unglück über die Ritter vom Weißen Berg bringe. Hoch war der Preis, den der Zauberer verlangte: Ein Dutzend nostrischer Jungfern wollte er zu seinem Vergnügen, und darüber hinaus auch noch Schild, Schwert und Rüstung aus schierem Gold. Doch die Not und der Neid der Nostrier waren größer als ihre Goldgier und Familientreue, und so gaben sie ihm, was er begehrte.

Da nahm der Zauberer seinen fliegenden Teppich und flog direkt hin zum Weißen Berg, und er rief ein Wesen von jenseits des Sternenhalles und befahl ihm, die ganze Burg mit all ihren Bewohnern vom Anlitz der Welt zu fegen. Das fürchterliche Wesen tat, wie ihm geheißen. Und so verschwand eine ganze Burg samt des Berges, auf dem sie gestanden hatte, von einem Tag auf den anderen, ohne auch nur eine Spur zu hinterlassen.

Doch immer wieder erzählen Jäger, die durch die weiten Wälder ziehen, sie hätten aus der Ferne eine weiße Burg gesehen, die jedoch verschwand, bevor man sie erreichen kann. Und es heißt auch, dass manchmal in den Schluchten des Steineichenwalds der Widerhall von Schwert auf Schwert zu hören ist, ohne dass man der Kämpfenden jemals ansichtig wird. Dann spricht man davon, dass die Ritter vom Weißen Berg wieder unterwegs gewesen seien, auf der Suche nach dem Magus aus Tulamiden, der schuld ist an ihrem grausamen Schicksal.«

—Andergaster Volksmärchen

DIE GESCHICHTE VON BURG DRAGENSTEIN

Die folgende Zusammenfassung ist für Sie als Meister gedacht. Die Helden (und Spieler) werden die Geschichte im Laufe der beiden Abenteuer zumindest teilweise rekonstruieren können, doch um den Ablauf der Kampagne besser verdeutlichen zu können, stellen wir sie Ihnen hier bereits vor.

Die Freiherren von Dragenstein waren eine alte und traditionsreiche Andergaster Familie, bis ihr Geschlecht vor etwa drei Jahrhunderten vom einen Tag auf den anderen plötzlich verschwand. Mancherlei Legenden ranken sich um diesen Untergang, und die oben zitierte Sage von den Rittern vom Weißen Berg ist nur die bekannteste davon. Denn die Burg Dragenstein verschwand wirklich, ohne eine Spur zu hinterlassen, und zwar mitsamt des steilen Felsens, auf dem sie erbaut worden war.

Natürlich suchte der Andergaster Volksmund die Schuld beim Erzfeind Nostria, dessen ach so finsterner Gesinnung man gerne alles Übel dieser Welt in die Schuhe schiebt. So entstand die Sage um die Ritter vom Weißen Berg. Doch diese Sage enthält neben dem wahren Kern auch sehr viel dichterische Freiheit, denn den tulamidischen Zauberer auf seinem fliegenden Teppich gab es ebenso wenig wie die nostrische Verschwörung. In Wirklichkeit war es die Freiherrin von Dragenstein selbst, die sich aufgrund eines törichten Handels ihres ältesten Sohnes dazu gezwungen sah, einen mächtigen Druidenzirkel um Hilfe anzuflehen. Doch fangen wir von vorne an.

Die Freiherren von Dragenstein bewohnten eine stolze Burg in der Grenzregion zum Orkland, und sie galten als mutige und stolze Kämpfer gegen die Schwarzpelze. Vor über 300 Jahren lebte Freiherr Folkmar mit seiner Frau Clagunda und ihren beiden Sprösslingen Kono und Lea-

ja auf der Burg. Kono war als einziger Sohn der stolze Anwärter auf den Freiherrentitel, doch so erfolgreich er im Kampf und der Schlacht war, so naiv und töricht war er im Umgang mit Menschen. So kam es, dass er sein Herz an die schöne Maraleis verlor, jüngste Tochter der Freiherrenfamilie von Eschenthal. Doch die stolze Maraleis erhörte sein Werben nicht, denn ihre Liebe gehörte bereits einem anderen Ritter.

In seiner Verzweiflung suchte Kono den Hofmagus auf: Turolfus Tricorius war schon immer der Überzeugung gewesen, für Höheres bestimmt zu sein, als ein Bediensteter eines Andergaster Provinz-Adligen zu werden. Er zeigte sich sehr großmütig und versprach dem liebsten Ritter, ihm einen Liebestrunk zu brauen. Als Lohn begehrte er eigentlich gar nichts, behauptete er zunächst. Doch wie er es vorausgesehen hatte, drängte Kono ihn, ihm einen Wunsch zu nennen. Und so setzte der Magus einen Kontrakt auf, der voller scheinbar völlig unwahrscheinlicher Bedingungen war. (Den Wortlaut dieses Vertrags finden Sie auf den Seiten 45 bis 46.)

Doch kaum war der Vertrag unterzeichnet und besiegelt, sorgte Turolfus dafür, dass seine Pläne sich erfüllten. Knapp ein Jahr später heirateten Kono von Dragenstein und Maraleis von Eschenthal. Im folgenden Frühling kam Konos Vater bei einer Bärenjagd ums Leben: Der Prankenhieb eines stattlichen Braunbärs zerriss die Brust des Freiherrn Folkmar – er starb „mit einer roten Zeichnung auf der Brust, ohne dass Messer oder Dolch, Schwert oder Säbel ihn geritzt“ hatten. Nicht einmal Kono kam auf den Gedanken, dass Turolfus seine Hände im Spiel gehabt hatte, indem er die Jagdbegleiter im entscheidenden Augenblick aufhielt, so dass sie erst zum Ort des Geschehens kamen, als der Freiherr bereits seine tödliche Wunde erlitten hatte. Noch bevor der Freiherr in der Gruft der Burg beigesetzt wurde, entdeckte eine Magd eine rot verfärbte Blüte am Apfelbaum im Burgarten. Und einen Tag später gerieten die Waschweiber in Aufruhr, als sich das Wasser des Egelsbachs, in dem sie gerade waschen wollten, plötzlich rot verfärbte. Es versteht sich von selbst, dass all diese Phänomene auf magisches und alchemistisches Wirken des Magiers zurückzuführen war.

Nun endlich erinnerte sich Kono an den verhängnisvollen Kontrakt mit dem Magus, denn bisher hatte er dem Schreiben keine besondere Bedeutung zugemessen. In seiner Gutgläubigkeit kam er noch immer nicht auf die Idee, Turolfus könne hinter all dem stecken, sondern hing dem Aberglauben an, dass es wohl auf den Willen der Götter zurückzuführen sei. Er ging schweren Herzens in die Waffenkammer, um den Dragenhelm zu holen und das alte Familienerbstück dem Magier auszuhändigen. Doch dort war der Schrecken groß, denn der Helm war nicht an seinem Platz: Sein Vater hatte ihn (auf Anraten des Magus hin) vor einigen Wochen in die Hauptstadt Andergast bringen lassen, damit er dort von zwergischer Hand ausgebessert und aufpoliert werde. Nun bekam es der wackere Ritter Kono mit der Angst zu tun. Er beichtete seiner Mutter von dem Kontrakt mit dem Magier und brach noch am gleichen Tag auf, um den Helm zurückzuholen, bevor die festgehaltene Frist vergangen war.

Freiherrin Clagunda, die nicht über die Gutgläubigkeit ihres Sohnes verfügte, ahnte sofort, wer hinter all den 'merkwürdigen Zufällen' steckte – doch der Vertrag war besiegelt und damit unwiderruflich gültig. Die Tage vergingen, der Mond rundete sich, und Clagunda wartete sehnsüchtig auf die Rückkehr ihres Sohnes. Doch sie hielt vergeblich Ausschau: Turolfus hatte vorgesorgt und den Dragenhelm von gedungenen Schergen stehlen lassen, die mittlerweile unterwegs ins ferne Havena waren. Als der Vollmond nicht mehr fern war und Clagunda erkannte, dass der Magier triumphieren würde, suchte sie in ihrer Not die einzigen Personen auf, von denen sie glaubte, noch Hilfe erhalten zu können: eine Gruppe eigenbrötlerischer, aber mächtiger Druiden.

Die Druiden hörten die Freiherrin an und berieten sich. Schließlich erklärten sie sich bereit, ihr zu helfen und ihrem Sohn ausreichend Zeit zu verschaffen, um den Helm hierher zu bringen – aber gleichzeitig beschloss sie auch, ihr eine Lektion zu erteilen, denn mehrfach hatte die Familie von Dragenstein in der Vergangenheit den Rat der Druiden verschmäht. Mit einem mächtigen Ritual versetzten sie die ganze Burg mit

allen Bewohnern in eine Nebenwelt, eine Globule (siehe Kasten). Dort, wo sich bisher der Felsen mit der Burg erhoben hatte, blieb keine Spur davon zurück. Der Wald unterschied sich hier nicht von dem großen Waldgebiet, aus dem der Burgberg früher herausgeragt hatte, die Straße, die einstmals zu der Burg geführt hatte, endete am Ufer des Bachs, und die kleine Steinbrücke, die früher den Bach überquert hatte, existierte nur noch in der Globule.

Einmal im Monat, jeweils in der Nacht vor Vollmond, kehrt die Burg für eine Nacht in diese Welt zurück und steht dann so dort, wie sie es vor dem Druidenzauber tat. Die Zeit zwischen diesen Nächten vergeht in der Globule jedoch wesentlich langsamer als in der hiesigen Welt: Für ihre Bewohner verstreicht jeweils nur ein Tag, wenn draußen ein ganzer Monat vergangen ist.

Auf diese Weise haben die Druiden ihr Versprechen eingelöst: Solange der Zauber auf der Burg liegt, wird die Burg nie wieder "einen Vollmond sehen" – und damit tritt die Bedingung niemals ein, die in dem Kontrakt des Magiers steht.

Mit über einem Monat Verspätung kehrte Ritter Kono zur Burg zurück. Er hatte die Räuber des Dragenhelms bis ins ferne Alberrnia verfolgt, ihnen dort den Helm entwunden und war in höchster Eile in seine Heimat zurückgeritten. Er wusste, dass die Frist längst abgelaufen war, aber er klammerte sich an die Hoffnung, den Magier doch noch irgendwie dazu zu bewegen, auf seine Ansprüche zu verzichten. Doch als er ankam, war die Burg verschwunden – und niemand konnte ihm erklären, was geschehen war. Tiefste Verzweiflung überkam ihn, denn er gab sich selbst alle Schuld am Verschwinden (und vermeintlichen Tod) seiner Familie.

Mittellos, wie er nun war, begab er sich als Ritter in die Dienste des Andergaster Königs und zog in den Kampf gegen Nostria. Doch er war ein gebrochener Mann, er gab sich dem Suff hin, und drei Jahre später erfror er nach einer durchzechten Winternacht, als er den Weg in seine Herberge nicht fand. Den Prunkhelm seiner Vorfäter hatte er da schon längst an einen anderen Ritter verkauft, um sich eine weitere Zechtour leisten zu können.

DER ABLAUF DIESES ABENTEUERS

Der größte Teil der Handlung in diesem Band dreht sich um die Wettkämpfe in Andrafall. In deren Verlauf können die Helden nicht nur ihre Fähigkeiten beweisen und ihren Ruhm mehren, sondern auch noch einen Diebstahl aufklären und damit einen unschuldigen Gaukler vor einer schweren Strafe bewahren. Gegen Ende der Feierlichkeiten ge-

GLOBULEN

Globulen sind eigene Welten, die neben Aventurien existieren. Sie haben sehr unterschiedliche Gestalt und Eigenarten – manche sind nicht größer als ein Haus, während andere die Ausmaße Aventuriens um ein Vielfaches überschreiten können. Manche unterscheiden sich kaum von aventurischen Regionen, was Klima, Tier- und Pflanzenwelt angeht, doch einige haben auch völlig anderen Charakter: Dort mag es rote Meere geben, in denen gelbe Inseln mit gigantischen blauen Bäumen schwimmen, darüber ein mond- und sonnenloser Himmel, dessen Farben von Türkis bis Rosa reichen.

Die Verbindungen zwischen Aventurien und den Globulen werden Portale genannt. Die meisten davon sind nur zu bestimmten Zeiten offen, etwa bei Vollmond oder auch nur an einzelnen Tagen im Jahr, und manchmal gelingt der Übergang nur durch das Aufsagen bestimmter Schlüsselworte oder das Ausführen geheimer Handlungen. Bekannte Naturgesetze können in den Globulen gültig sein, müssen es aber nicht. So wird von Welten berichtet, in denen die Zeit anders verläuft als in Aventurien (schneller, langsamer oder auch mal so, mal so), in denen sich Schwerkraft anders verhält – vor allem aber kann Magie und göttliches Wirken ganz anderen Gesetzen unterliegen.

Zu den Eigenheiten der Globule von Burg Dragenstein finden Sie einen Kasten auf Seite 47.

schieht ein Mord in der Burg, bei dem ein wertvolles Schmuckstück gestohlen wird. Die Helden finden eine Spur des Täters, die direkt in die Wildnis des Steineichenwalds führt. Dort holen sie zwar den Dieb ein und können dessen Beute an sich bringen, werden aber von kriegerrischen Orks entdeckt. So werden aus Jägern Gejagte, und die Helden können sich im letzten Moment hinter die Mauern einer Burg retten: Burg Dragenstein. Bald fällt ihnen auf, dass die Burg und ihre Bewohner von einem Geheimnis umgeben sind, doch bevor sie es entschlüsseln können, werden sie von einer (scheinbaren) Magd gewarnt, dass sie in großer Gefahr schweben und die Burg sofort verlassen müssen. Sobald sie das geschafft haben, wird ihnen früher oder später klar, dass die Geheimnisse um Burg Dragenstein weitreichender sind, als sie geahnt haben, denn sie finden in ihrem Gepäck ein Schreiben, in dem sie eindringlich um Hilfe gebeten werden. Damit endet der erste Band.

DAS FESTLICHE TURNIER

Im ersten Teil dieses Abenteuers können die Helden an einem festlichen Ritterturnier teilnehmen, ihre Fähigkeiten beweisen und einen Diebstahl aufklären. Obwohl die 'edelsten' Wettkämpfe vor allem für diejenigen Helden interessant sind, die sich mit dem Waffenh Handwerk auskennen, haben auch viele andere die Möglichkeit, ihre Fähigkeiten zu beweisen. So gibt es einen Bogenwettkampf (an dem auch Armbrustschützen teilnehmen können), einen Baumstammweitwurf und einen Geländelauf. Wer bei all diesen Möglichkeiten noch nichts für sich gefunden hat, kann immerhin noch Bekanntschaften schließen, sich als Barde oder Gaukler einen Namen machen oder etwa als Heilkundiger für die verletzten Kämpfer oder als Taschendieb im Wettkampfpublikum ein wenig Geld 'verdienen'.

Da Ihre Helden sich mehrere Tage lang hier aufhalten, können sie sehr viele unterschiedliche Dinge tun. Um Ihnen Möglichkeiten an die Hand zu geben, um auf die Handlungen Ihrer Spieler zu reagieren, ist dieses Kapitel zweiteilig aufgebaut: Den Anfang macht eine Beschreibung von Ereignissen. Diese Dinge werden auf jeden Fall geschehen, unabhängig davon, ob die Helden sie miterleben. Wenn sie sich zu der angegebenen Zeit an einem anderen Ort aufhalten, dann können sie

DER ZEITPLAN DES TURNIERS

11. Praios: Anreise. Die Helden lernen sich kennen. Abends Ankunft und Anmeldung für die Wettkämpfe, später das Eintreffen von Prinz Wendelmir.

12. Praios: Götterdienst, erste Runde Schwert, erste Runde Zweihänder, erste Runde Bogen

13. Praios: Messerwerfen, zweite Runde Schwert, zweite Runde Zweihänder, abends die Festnahme des Seiltänzers

14. Praios: Geländelauf, dritte Runde Schwert, Finale Bogenschießen

15. Praios: Baumstammwerfen, Finale Schwert, Finale Zweihänder, Gesteck, ein Mord, Aufbruch der Helden

16. Praios: Hochzeit

später nur von anderer Seite davon erfahren. Schöner ist es allerdings, wenn Sie es so einrichten können, dass die Helden alle wichtigen Ereignisse selbst erleben.

Auf Seite 7 finden Sie eine Zeittafel, auf denen der vorgesehene Zeitpunkt für feste Ereignisse eingetragen ist. Sie können Sie herauskopieren oder mit einem Lesezeiger versehen, um am Spieltisch jederzeit auf sie zurückgreifen zu können.

Ab Seite 35 werden die wichtigsten Persönlichkeiten vorgestellt, mit denen es die Helden vermutlich zu tun haben werden.

Natürlich ist dies nur eine grobe Übersicht, da der Platz niemals ausreichen würde, um alle Anwesenden zu beschreiben. Wenn die Helden Bekanntschaften machen, die nicht vorgesehen sind, haben Sie alle Freiheiten, diese Personen nach eigenen Ideen zu gestalten.

DIE EREIGNISSE

VORHER

DIE ANKÜNDIGUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Höret, Volk, höret! Freiherr Waldomir von Bärental gibt sich die Ehre, anlässlich des Traviabundes* seiner Tochter Traverike von Bärental mit Ritter Ysgol von Tätzenhain eine große Turnei auszurufen. Ritter und Streiter aus aller Herren Länder seien aufgerufen, sich vom 12. bis zum 16. Praios auf der großen Wiese vor Burg Bärental zu Andrafall einzufinden, wo sie um Ruhm und Ehre gegeneinander streiten können. Auf die Sieger wartet neben einem Tanz mit der lieblichen Braut auch manch anderer wertvoller Preis. Doch auch, wer nicht von Rondras Gaben beseelt ist, möge an den großen Feierlichkeiten teilnehmen, denn die Turnei findet zeitgleich mit dem alljährlichen Andrafaller Volksfest statt. Es warten Gaukler und Spielleute, und sogar ein Jahrmarkt mit Händlern aus aller Herren Länder wird abgehalten. Also strömet herbei, ihr edlen Recken, eilet heran, ihr schönen Maiden, denn auf Burg Bärental gilt es, einen Traviabund zu feiern!”

So verkündeten es die Herolde auf den Märkten und Burgen des Landes, und sogar einige geschriebene Aushänge gab es an den Tempeln. Natürlich habt ihr diese Ankündigung voller Freude gehört, denn wo kann man besser Ruhm ernten als auf einem Turnier, auf dem Kämpfer von nah und fern ihre Kräfte messen? Und dazu noch ein Markt mit exotischen Händlern, abends Feste mit Musik, Tanz und Schlemmereien – das klingt einfach zu gut, um nicht dorthin zu gehen.

So habt ihr also eure Siebensachen zusammengepackt, euch nach dem Weg erkundigt und seid frohen Mutes Richtung Andrafall gezogen.

GRUPPENZUSAMMENFÜHRUNG

Sollten Ihre Helden sich bisher noch nicht kennen, so bietet es sich an, dass sie einander bei der Anreise begegnen und gemeinsam in Andrafall ankommen. So ist gewährleistet, dass sie die Begebenheiten des Turniers gemeinsam erleben und Sie nicht mit jedem Helden ein einzelnes Abenteuer spielen müssen.

Die genaue Ausgestaltung dieser Begegnungen müssen wir Ihnen überlassen, denn sie hängt von den Persönlichkeiten Ihrer Helden ab. Machen Sie Ihren Spielern aber klar, dass das Reisen in Andergast gefährlich ist: In den Wäldern lauern wilde Tiere, Goblinbanden, Räuber und sogar Orks, und ein einsamer Wanderer bietet sich immer als Beute an. Daher ist es üblich, sich zu Reisegruppen zusammenzufinden, wenn zufällig jemand in die gleiche Richtung will – entweder, weil man sich Verstärkung erhofft, oder aber, weil es ritterlich ist, Schwächere zu beschützen. Natürlich kann auch schiere Neugier ein Grund sein, sich mit anderen zusammenzutun, denn wann ergibt sich eine bessere Möglichkeit, einen Gaukler aus dem fernen Tulamidenland oder eine Reisende aus dem Reich der Horas kennen zu lernen, als unterwegs?

Wenn dies das erste Abenteuer der Helden ist, dann können Sie diese Gelegenheit dazu nutzen, den Hintergrund jedes einzelnen ein wenig zu beleuchten. Schließlich braucht jeder einen Grund, warum er überhaupt seine sichere Heimat verlässt und in die Fremde zieht. Für Hel-

den aus Andergast reicht vorerst das Turnier und Volksfest in Andrafall als Grund aus. Aber auch Ritter und Kriegerinnen aus anderen Gegenden können das Turnier als Gelegenheit sehen, sich einen Namen zu machen. Söldner hingegen legen zwar in der Regel wenig Wert auf ritterlichen Zweikampf, aber wenn potentielle Geldgeber sehen, wie gut sie sich schlagen, können sie auf neue Anstellung hoffen. Exoten wie Thorwaler, Novadis, Zwerge und Elfen sind vielleicht interessiert, wie dieses Kampfspiel wohl aussieht, und wollen einmal den ‘Waldbewohnern’ bzw. (aus Elfensicht) den ‘Rosenohren’ zeigen, wie man als Thorwalerin zünftig zuschlägt / als Wüstenbewohner zu kämpfen versteht / als Zwerg eine anständige Streitaxt schwingt / als Elfe beim Bogenschießen eins wird mit dem Pfeil – oder dergleichen. Gaukler jeglicher Herkunft dürfen darauf hoffen, bei einem Traviafest manche klingende Münze zu verdienen, und Hochstaplerinnen könnten sich als Adlige ausgeben und auf ein komfortables Leben hoffen. Forscher, Entdeckerinnen oder Magier haben in der Regel keinen offensichtlichen Grund, ein Turnier zu besuchen (außer vielleicht Schaulust), aber im Steineichenwald gibt es genug Geheimnisse, die es zu entdecken gibt – und Andrafall eignet sich durchaus als Ausgangsort für Expeditionen.

Besprechen Sie mit jedem Spieler, warum sein Held sich auf den Weg macht. Aus diesen Gründen können Sie mit ein wenig Phantasie für jeden einen passenden Einstieg basteln. Der folgende Text ist allgemeiner gehalten, damit Sie ihn leichter an Ihre Helden anpassen können. Er beginnt aus der Perspektive eines Helden, der den zweiten kennen lernt. Führen Sie so nach und nach alle Helden zusammen, bis eine Reisegruppe entstanden ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als du aus dem Gasthaus trittst, scheint dir die Sonne hell entgegen. Es verspricht ein warmer und angenehmer Tag zu werden – gutes Wetter für die letzte Tagesetappe bis Andrafall. Du streckst dich und lockerst die verspannten Muskeln. Das Strohlager, auf dem du die letzte Nacht verbracht hast, war hart. Aber immerhin scheint es frei von Ungeziefer gewesen sein, und das ist mehr, als man bei den meisten Gasthäusern in dieser götterverlassenen Gegend behaupten kann.

Dann kommen dir die Erzählungen der Einheimischen wieder in den Sinn. Die Wälder hier sollen von allerlei üblen Kreaturen erfüllt sein: Bären, Wölfe, Goblins, Orks und andere Strauchdiebe, einmal ganz abgesehen von Waldgeistern, wandelnden Bäumen, übelwollenden Feen und sogar Drachen. Ganz wohl ist dir nicht bei dem Gedanken, die ganze Strecke bis Andrafall alleine zurücklegen zu müssen.

In diesem Augenblick öffnet sich hinter dir die Tür des Gasthauses, und eine Person, die dir gestern schon in der Schankstube aufgefallen ist, tritt heraus. Ihr grüßt euch höflich und lächelt euch an.

Vielleicht übernehmen Ihre Spieler an dieser Stelle selbst die Initiative und beginnen ein Gespräch. Da sie das gleiche Ziel haben, wäre es ebenso wünschenswert wie logisch, wenn sie sich zusammentun. Es mag aber auch sein, dass Sie als Meister ein wenig nachhelfen müssen. Als Einleitung ist es immer praktisch, wenn Sie die Spieler beschreiben lassen, was der andere Held gerade sieht: Wie sieht der eigene Held aus, wie ist er gekleidet, trägt er auffällige Ausrüstung, wie bewegt er sich?

Noch während des Gesprächs tritt ein dritter Reisender aus dem Wirtshaus, und so weiter. Lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf – und vielleicht haben sogar Ihre Spieler eigene Ideen, wie ihre Helden auftreten sollen. Natürlich müssen sich die Helden nicht alle vor dem Gasthaus

*) Traviabund ist im zwölfgöttergläubigen Aventurien die übliche Bezeichnung für die Ehe. Travia ist der Göttin über Gastfreundschaft, Herdfeuer und eheliche Treue.



treffen. Ein Elf oder Naturkundiger kann zum Beispiel auch im Laufe des Tages hinzukommen, wenn die anderen gerade Rast machen. Von nun an gehen wir davon aus, dass die Helden sich kennen und am Abend dieses Tages gemeinsam in Andrafall eintreffen.

ANKÜNFERT IN ANDRAFALL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die letzten Meilen führte der Weg immer nahe am Ufer der Andra entlang, die sich hier gemächlich zwischen den Hügeln hindurchschlängelt. Seit kurzem hört ihr ein leises Grummeln, das nach und nach immer lauter wird. Als ihr nun die Kuppe eines Hügels erreicht, öffnet sich vor euch ein großer Talkessel. Auf der gegenüberliegenden Seite seht ihr eine Felswand, die sich bestimmt vierzig Schritt hoch erhebt – ein Ausläufer der höheren Berge, deren Gipfel sich in der Ferne abzeichnen.

Das Grummeln, das ihr gehört habt, entpuppt sich nun als lautes Rauschen: Die Andra stürzt vierzig Schritt in die Tiefe und erfüllt das ganze Tal mit ständigem Donner. Dieser Wasserfall ist der Namensgeber der Stadt, die ihr nun endlich erreicht habt. Andrafall ist eine Ansammlung von etwa hundert Häusern am Rand des Teiches unterhalb der Felswand, umgeben von einer Holzpalisade gegen wilde Tiere wie die meisten größeren Siedlungen in dieser Gegend. Das gesamte Tal ist gerodet und urbar gemacht, Äcker und Weiden sind durch buschbestandene Raine voneinander abgegrenzt.

Auf einer großen Wiese außerhalb der Palisade sind über ein Dutzend Zelt aufgeschlagen worden, über denen bunte Wimpel lustig im Wind flattern. Daneben seht ihr ein umgrenztes Gebiet: ein langes Feld mit einer Mittelbegrenzung, auf dem wohl das Lan-

zenstechen abgehalten werden soll, das sich aber auch für andere Wettkämpfe eignet. Einige Männer errichten gerade ein Holzpodest, von dem später das gehobene Publikum eine bessere Sicht auf die Kämpfenden haben soll.

In der Zentrum der Stadt bauen Händler einen Markt auf: einen Jahrmarkt anlässlich des großen Festes. Weiter hinten seht ihr die bunten Wagen einer fahrenden Gauklertruppe – offensichtlich lässt sich der hiesige Freiherr nicht lumpen und hat viel Geld für dieses Fest ausgegeben.

Eine halbe Stunde später erreicht ihr den Rand der Siedlung. Ein Herold im Wappenrock des Freiherren kommt euch entgegen: „Seid begrüßt, Ihr edlen Recken und feinen Damen, zur großen Turnei anlässlich des Traviafestes Ihrer Hochgeborenen Traverike von Bärental mit Edelgeborenen Ritter Ysgol von Tatzenhain. Ich bin Eri- on von Brück, Herold Seiner Hochgeborenen Waldomir von Bärental, und verantwortlich für Unterbringung der hochgeschätzten Gäste. Wer gibt sich die Ehre, an unseren Feierlichkeiten teilzunehmen?“

Der Herold erwartet, dass alle Helden und Heldinnen sich vorstellen. Gestatten Sie Ihren Spielern an dieser Stelle eine *Etikette*-Probe, bei deren Gelingen Sie sie über das richtige Benehmen aufklären können: Die Ankömmlinge sollten sich in der Reihenfolge ihrer Stellung vorstellen, also derjenige mit dem höchsten Sozialstatus zuerst. Frauen sprechen hierzulande nicht für sich selbst, sondern werden von möglichst hochstehenden Männern vorgestellt. (Wenn Sie und Ihre Spieler Spaß daran haben, können Sie diese Szene noch interessanter gestalten, indem Sie Ihre Spieler nicht fragen, wer den höchsten Sozialstatus hat, sondern wer von sich glaubt, der Ranghöchste in der Gruppe zu sein. Sollten mehrere Helden diesen Anspruch erheben, mag es zu kleinen Reibereien kommen, die vielleicht später bei den Wettkämpfen ausgetragen

HELDENWISSEN UND SPIELERWISSEN

Bei der ersten Begegnung mit dem Herold haben wir von Ihren Spielern eine *Etikette*-Probe verlangt. Dabei ist der Ausgang der Proben für den Fortgang des Abenteuers unbedeutend – es geht nur darum, die unterschiedlichen Stärken und Schwächen der Helden zu beleuchten. Vielleicht haben Ihre *Spieler* eine Vorstellung davon, wie sie sich einem Andergaster Herold gegenüber zu benehmen haben – aber ob die *Helden* das wissen, steht auf einem ganz anderen Blatt. Und dieses Blatt heißt Heldenokument.

Etikette ist ein Spezialtalent – das heißt, dass nicht jeder Held dieses Talent überhaupt hat. Ein Held ohne dieses Talent ist deswegen aber nicht zwingend ungehobelt und unhöflich – er hat aber schlicht keine Ahnung von der richtigen Anrede, von Höflichkeitsfloskeln oder der richtigen Reihenfolge, wann wer angesprochen wird. Ein Held, der das Talent hat, die Probe aber nicht besteht, hat zwar grundlegende Ahnung von richtigem Benehmen, ist jedoch in diesem Augenblick verunsichert und kann sich nicht erinnern, wie er sich jetzt am besten zu verhalten hat. Wer die Probe hingegen geschafft hat, dem können Sie das im Text genannte Wissen zukommen lassen.

Doch wenn Sie das Wissen einem einzelnen Spieler mitteilen, dann verfügen die anderen Helden noch lange nicht darüber – vielleicht müssen Sie Ihre Spieler ermahnen, zwischen dem, was sie gerade gehört haben, und dem, was ihr Held weiß, zu unterscheiden. Es kann sehr reizvoll sein, wenn es innerhalb der Gruppe einen derartigen Wissensunterschied gibt und die Helden ihr Wissen erst einmal austauschen müssen. Wie der Herold reagiert, wenn innerhalb der Gruppe erst einmal Diskussionen über richtiges Benehmen ausbrechen, sei Ihnen überlassen.

KULTURKUNDE

Natürlich ist auch der kulturelle Hintergrund eines Helden entscheidend, ob er die Benimm-Regeln, die hierzulande wichtig sind, kennt oder nicht. Behandeln Sie jeden Helden, der die Kulturkunde einer ritterlich geprägten Region beherrscht (also Bornland, Mittelreich und natürlich Andergast/Nostris, siehe **Basis 100**), als hätte er die *Etikette*-Probe bestanden. Wenn ein solcher Held sich eigentlich nicht mit Etikette auskennt (das Talent nicht hat), so weiß er immerhin, dass er sich möglichst zurückhalten und Höhergestellten das Wort überlassen sollte, um nicht negativ aufzufallen. Helden, die aus deutlich anders geprägten Kulturen kommen (vor allem Elfen und Novadis), haben es hingegen schwerer. Erschweren Sie solchen Helden die *Etikette*-Probe um 3 Punkte.

(Anmerkung: In der Basisbox ist die Sonderfertigkeit *Kulturkunde* noch nicht enthalten, sie ist erst mit den Hardcover-Regeln eingeführt worden. Wenn Sie die älteren Regeln benutzen, dann entscheiden Sie einfach nach Herkunft: Wer aus einer Kultur stammt, in der das Rittertum hochgehalten wird, der kennt sich mit dem hier verlangten Benehmen auf jeden Fall ein wenig aus.)

DIE EINZELNEN GEBÄUDE

Im Rahmen dieses Abenteuers werden die einzelnen Gebäude in Andrafall nicht weiter beschrieben, da das den Umfang des Buches deutlich überschreiten würde. Die beste Übersicht erhalten Sie durch die Karte auf Seite 56. Die Ausgestaltung der Orte, die die Helden vielleicht aufsuchen, ist Ihrer Phantasie überlassen: Stellen Sie sich ein Gasthaus in der tiefsten Andergaster Provinz vor, wenn die Helden ins Gasthaus gehen, und schildern Sie es entsprechend. Gleiches gilt für Werkstätten, Zelte und Wohnhäuser. Da auch ein Aufenthalt in der Burg in diesem Abenteuer nicht vorgesehen ist, können Sie das Innere von Burg Bärenthal frei gestalten, falls es nötig werden sollte.

werden können.) Doch auch wenn die Vorstellung nicht gerade den Ansprüchen der Etikette genügt, lässt sich der Herold nichts weiter anmerken: Es ist schon allerlei fremdes Volk eingetroffen, das von den hiesigen Gebräuchen wenig Ahnung hat, und daher ist er Leid gewöhnt.

Während die Helden sich mit Namen und Titeln vorstellen, begrüßt er sie auf eine Weise, die zu ihrem jeweiligen Ansehen passt: von distanzierter Höflichkeit gegenüber einfachem Volk (und Fremdlingen aus fernen Völkern, die er nicht recht einzuordnen weiß) bis hin zu deutlicher Unterwürfigkeit, sollte sich ein Adliger in Ihrer Heldengruppe finden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“So leid es mir tut, die Burg und das Gasthaus unseres Ortes ist ob des Ansturms von Festgästen bereits vollständig belegt, doch hat Seine Hochgeboren, der Freiherr, in weiser Voraussicht mehrere Turnierzelte aufschlagen lassen, und hiervon könnte ich Euch eines für die Dauer der Festlichkeiten anbieten. Das eigentliche Fest beginnt am morgigen Tage mit einem Gottesdienst, dann werden mehrere Tage lang unterschiedliche Wettstreite abgehalten, bis am fünften Tag schließlich das Traviafest folgt. Für diese ganze Zeit gilt der Traviensfrieden, das heißt, dass es nicht gestattet ist, eine Klinge blank zu ziehen oder Zauberei wider einen anderen zu wirken, außer mit Erlaubnis des Freiherren oder des Turniermarshalls.

Wenn Ihr an Wettkämpfen teilnehmen wollt, so sei es Euch angeraten, Euch noch heute dafür anzumelden. So seid also in Traviens Namen willkommen auf dem Feste und genießt das Spektakulum, welches Seine Hochgeboren für Euer Pläsier veranstaltet.”

Natürlich steht der Herold für weitere Fragen zur Verfügung, die Sie nach bestem Wissen und Gewissen beantworten sollten. Als Bediensteter des Freiherren kann er auch Fragen zu der Hochzeit oder der adligen Familie beantworten. Halten Sie dabei möglichst die hochgestochene Sprache bei, und überlegen Sie, an welchen Punkten der Herold eher diskret ist und Fragen pikiert zurückweist. (Eine Beschreibung des Erion von Brück finden Sie auf Seite 36.) Wenn die Helden zufrieden sind und keine weiteren Fragen haben, dann schickt Erion sie zu dem Zeltlager, wo sie nach dem Knecht *Ansgar* fragen sollen, der sie zu dem blauen Schlafzelt bringen solle.

IM ZELTLAGER

Wie die Ankunft im Zeltlager aussieht, hängt in erster Linie davon ab, wie die bereits Anwesenden auf die Heldengruppe reagieren. Und das hängt wiederum davon ab, wie exotisch oder auffällig die Helden sind – Näheres finden Sie in dem Kasten auf der Seite gegenüber. Im folgenden Text gehen wir davon aus, dass Ihre Heldengruppe Aufsehen erregt. Noch mehr als bei den meisten anderen Vorlesetexten ist es Ihre Aufgabe, den vorgegebenen Text an Ihre Helden anzupassen, indem Sie die möglichen Bausteine vereinen oder eigene hinzufügen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr euch dem Turnierfeld und der daran angeschlossenen Zeltstadt nähert, zieht ihr neugierige Blicke auf euch. Die Männer, die die Turnierbahn herrichten, legen eine kleine Pause ein und blicken euch neugierig an, eine Schar Kinder will euch entgegenlaufen, wird aber von strengen Müttern zurückgerufen. Zwei bewaffnete Männer, der Ausrüstung nach ein Ritter und ein Knappe, unterbrechen ihren Übungskampf und blicken ebenso in eure Richtung wie die sechs oder sieben Zuschauer, die den Kampf beobachtet haben. Eine Schar junger Mägde wird auch auf euch aufmerksam, tuschelnd und kichernd deuten sie in eure Richtung.

Falls ein offensichtlicher Magier oder eine Magierin in der Gruppe ist: Als dein Blick dem eines alten Mannes begegnet, wendet dieser sich ab, macht ein abergläubisches Handzeichen, das ihn wohl vor Zauberei bewahren soll, und eilt aus eurem Blickfeld.

GLEICHBERECHTIGUNG VON MANN UND FRAU

In vielen Bereichen ähnelt Aventurien Vorbildern aus der irdischen Historie, ergänzt um Fantasy-Elemente. Ein wichtiger Unterschied ist jedoch die Tatsache, dass in den meisten aventurischen Kulturen Männer und Frauen gleichberechtigt sind und dementsprechend die meisten Aventurier kein Verständnis dafür haben, wenn jemand wegen seines Geschlechts diskriminiert wird.

Das Land Andergast ist jedoch eine Ausnahme: Hier herrscht strenges Patriarchat, Frauen gelten als das schwache Geschlecht, das es zu beschützen gilt und das nichts zu sagen hat. Wenn Sie und Ihre Spieler Spaß an solchen Verwicklungen haben, dann können Sie dieses Element an dieser Stelle und auch an weiteren Punkten des Abenteuers einbringen. Wenn also der Herold erwartet, dass nur die Männer sprechen und die Frauen brav abwarten, bis sie gefragt werden, dann könnte eine mittelreichische Magierin oder eine thorwalsche Piratin darauf recht ungehalten reagieren, vor allem wenn sie einen hohen Sozialstatus hat. Ein Novadi hingegen ist ebenso patriarchal aufgewachsen wie die Andergaster, er bringt also vermutlich keinerlei Verständnis für den Protest der Frauen auf.

Falls ein Ritter oder ein Krieger in der Gruppe ist: Der Ritter und der Knappe nehmen Haltung an und schlagen die rechte Faust vor die Brust – ein ritterlicher Gruß, mit dem sie dich als ehrenwerten Turniergegner anerkennen. Als die Zuschauer sehen, dass die beiden euch so grüßen, beeilen sie sich, sich ehrerbietig vor euch zu verneigen.

Sollte es sich um eine Ritterin oder Kriegerin handeln: Der Ritter blickt zu dir hinüber, nimmt Haltung an und schlägt die rechte Faust vor die Brust – ein ritterlicher Gruß, mit dem er dich als ehrenwerte Turniergegnerin anerkennt. Doch der Knappe blickt dich nur mit offenem Mund an – vielleicht hat er noch nie eine Frau in Rüstung gesehen. Erst ein Klaps auf den Hinterkopf durch den Ritter veranlasst ihn dazu, den Gruß ebenfalls auszuführen. Die Männer, die den beiden bisher beim Kampf zugesehen haben, stecken ihre Köpfe zusammen und tuscheln, während sie dir immer wieder verstohlene Blicke zuwerfen.

Ist ein Elf oder ein anderer Held mit dem Vorteil Gut Aussehend in der Gruppe: Es ist nicht schwer, zu bemerken, dass die hauptsächlichste Aufmerksamkeit der tuschelnden Mägdle dir gilt. Eine davon lässt sich sogar dazu hinreißen, dir eine Kusshand zuzuwerfen. Fast im gleichen Augenblick gellt die schrille Stimme eines älteren Weibes herüber: "Dora, steh nicht so faul herum, du hast noch Arbeit zu erledigen. Also belästige die Fremdlinge nicht!"

Die Mägdle zucken unter der Ermahnung sichtlich zusammen und laufen in plötzlichem Arbeitseifer in verschiedene Richtungen – diejenige, die wohl Dora heißt, wirft dir aber noch einen schmach tenden Blick zu, bevor sie hinter dem nächsten Zelt verschwindet.

Eine Elfe oder eine gut aussehende Heldin: Du spürst die Blicke der meisten Männer auf dir liegen. Manche wirken einfach neugierig, andere scheinen dich mit ihren Blicken ausziehen zu wollen, aber manche sind auch scheu und schauen schnell weg, wenn du in ihre Richtung blickst: Zur letzteren Sorte gehört der junge Knappe auf dem Turnierfeld.

DER UMGANG MIT EXOTISCHEN HELDEN

Andergast ist ein kleiner Staat am Rande der aventurischen Zivilisation, und Andrafall ist eine kleine Stadt tief in den Andergaster Wäldern. Die einzigen Durchreisenden, die hier normalerweise vorbeikommen, sind die Holzfäller, die ihre gefällten Steineichen flussabwärts treiben lassen. Nur einmal im Jahr, zu den Andrafaller Holzfällerspielen, kommen auch Gäste aus anderen Regionen. Manchmal kommen dann sogar Leute 'aus dem Ausland' – also von irgendwo außerhalb von Andergast. Aber eigentlich gelten schon die Boten aus der Nachbarbaronie als Fremdlinge, denn kaum einer der Einheimischen war jemals weiter als eine Tagesreise von hier entfernt.

Anlässlich der Hochzeitsfeierlichkeiten ist die Aufregung in dem Dorf dementsprechend groß, denn so viele Besucher aus fernen Gegenden hat die Baronie schon seit Jahrzehnten nicht mehr gesehen. Allein die Tatsache, dass mehrere stolze Ritter mit ihrem Gefolge eingetroffen sind, treibt so manchem jungen Andrafaller strahlende Begeisterung ins Gesicht.

Vor diesem Hintergrund müssen Sie sich überlegen, wie Ihre Heldengruppe wohl auf die Einheimischen wirkt, denn davon hängt ab, wie sie behandelt wird. Exotische Helden können damit rechnen, dauerhaft begafft zu werden, kleine Kinder nehmen Reißaus, abergläubische Alte machen komische Handbewegungen, um 'das Böse abzuwehren', und romantisch veranlagte Mädchen versuchen tuschelnd, die Aufmerksamkeit von gut aussehenden Exoten auf sich zu ziehen. Dieses Verhalten gilt natürlich nicht nur für die Ankunft, sondern wird sich im Lauf des Festes kaum ändern. Vor allem Helden, die durch gutes Abschneiden bei den Wettbewerben oder durch andere Leistungen Aufmerksamkeit auf sich ziehen, werden immer im Zentrum dieses Widerstreits aus Neugier und Fremdenangst stehen. Die folgende Liste ist sicherlich unvollständig, aber sie solle Ihnen dennoch helfen, Ihre Helden einzuschätzen.

Kriegsvolk: Andergast befindet sich seit Jahrhunderten in einem immer wieder aufflammenden Konflikt mit dem Nachbarkönigreich Nostria, daher sind Bewaffnete hierzulande ein alltägliches Bild. Allerhöchstens besonders exotische Waffen und prunkvolle Rüstungen werden bestaunt, und es ist gut möglich, dass andere Turnierteilnehmer den Helden ansprechen, um sich ein solches Schmuckstück einmal näher anschauen zu können. Sollte sich jedoch ein Ritter oder ein traditioneller Krieger unter den Helden befinden, der möglichst sogar mit Bannerlanze und Wappenschild einreitet, so ist ihm höchste Beachtung gewiss.

Zauberer: Auch in Andrafall weiß jedes Kind, dass es Magie gibt – aber nur die wenigsten haben schon einmal einen echten Zauberer bei der 'Arbeit' gesehen. Zwar ist bekannt, dass der Freiherr einen Hofzauberer hat, aber der ist mittlerweile über achtzig Jahre alt, leidet unter heftigem Rheuma und verlässt seine Studierstube nur noch zu besonderen Anlässen. Im Wald einige Meilen westlich der Stadt lebt ein Druide, der der Dorfbevölkerung als Priester der Erdmutter Sumu gilt. Seine Heilkünste und sein Wissen über Ackerbau und Kräuterkunde werden oft mit Zauberei gleichgesetzt, sind es aber nur zum Teil. Vor allem gilt seine Zauberkunst als ein Dienst an Sumu, so dass er als Priester betrachtet wird und seine Zauberei als Geschenk der Göttin, was mit der Zauberkunst eines Magiers oder einer Elfe "überhaupt nicht zu vergleichen" sei.

Sollte eine Heldin eintreffen, die deutlich als Zauberkundige erkennbar ist, dann wird ihr mit abergläubischem Respekt gegenübergetreten. Vor allem die einfache Bevölkerung, zu der auch die Burgwache gehört, wird jederzeit Angst haben, von der Zauberin in eine Kröte verwandelt zu werden oder dergleichen. Sollte sie sich jedoch als hilfsbereit und freundlich herausstellen, kann es geschehen, dass sie von nun an ständig um Hilfe gebeten wird

– egal, ob es ein Holzfäller ist, dem die Axt ins Bein gefahren ist, oder um den Kinderwunsch einer unfruchtbaren Mutter.

Andere Rassen: Zwerge sind zwar ein seltener Anblick in dieser Gegend, gelten aber nicht als allzu fremdartig. Dennoch sind auch die Angroschim von allerlei Aberglauben umgeben, so könnte es zum Beispiel geschehen, dass jemand voller Mühe einen Stein sauber poliert und dem Zwerg voller Stolz auf einem Teller serviert, weil er davon ausgeht, dass dieser sich von Gestein ernährt. Elfen kommen in den Andergaster Wäldern vereinzelt vor und treiben mit den Einheimischen auch ein wenig Tauschhandel (vor allem Felle und seltene Kräuter). Da aber allgemein bekannt ist, dass sie zaubern können, werden sie voller Misstrauen betrachtet. Eine Elfe in Begleitung von Menschen (also eine Elfe in Ihrer Heldengruppe) erregt Aufsehen, da Elfen als menschen-scheu gelten. Der Aberglaube besagt, dass eine Liebesnacht mit einem Elf oder einer Elfe das Leben verlängert, dass Elfenmusik die Seele stehlen kann und das Berühren eines Elfenohrs Glück bringt. Wenn Sie wollen, können Sie noch weiteren Aberglauben erfinden, aber übertreiben Sie es nicht, damit es nicht ins Lächerliche abgleitet.

Fremde Kulturen: Alle Menschen, die der Rasse der Mittelländer angehören, werden zwar als Fremde angesehen, aber dennoch als nicht so fremd, dass sie deswegen besondere Aufmerksamkeit verdient hätten. Als sehr kurios gelten Horasier, die statt mit einem 'anständigen Schwert' nur mit einer 'einzinkigen Mistgabel' ins Gefecht ziehen. Während am Andergaster Königshof horasische Sitten nicht mehr ganz unbekannt sind, wird solches Benehmen in Andrafall noch mit verständnislosem Kopfschütteln quittiert. Thorwaler hingegen gehören zum Alltag, und man geht ihnen allerhöchstens wegen ihrer Rauf- und Sauflust aus dem Weg. Befindet sich jedoch ein dunkelhäutiger Tulamide in Ihrer Gruppe, dann wird er schon allein aufgrund seines Teints neugierig bestaunt. Immerhin ist ein öffentliches Bekenntnis zu unbekannten Göttern wie etwa Rastullah kein Grund für Vorurteile, da die Andergaster wesentlich toleranter mit Andersgläubigen umgehen als die meisten anderen Zwölfgöttergläubigen. Schließlich beten sie selbst neben den Zwölfen oft noch diverse Naturgeister an, die Anbetung der Rahja wiederum war lange Zeit streng verboten.

Wenn Sie und Ihre Helden möchten, können Sie auf die einzelnen Szenen noch weiter eingehen und auch schon erste Gespräche zustande kommen lassen. Bei dem Ritter und seinem Knappen handelt es sich um *Vartan von der Eich* und *Ulf von Bitterbach*, die auf Seite 36 näher beschrieben sind. Die Zuschauer sind einfache Söldner und Bogenschützen, die ebenfalls an einzelnen Wettbewerben teilnehmen wollen. *Dora* hinterherzusteigen wird im Moment nicht von viel Erfolg gekrönt sein, da ihre Mutter *Matulda* ein genaues Auge auf sie wirft und sie im Zweifelsfall mit weiteren Arbeitsaufträgen auf Trab hält. Näheres zu diesen beiden finden Sie auf Seite 38.

Noch während die Helden das Gelände betreten, kommt ihnen ein älterer Knecht entgegen, der sich als *Ansgar* vorstellt und die Helden zu einem leeren Zelt führt. Auf dem Weg erklärt er, dass jeder Turnierteilnehmer sich bis zum Sonnenuntergang am Zelt des Turniermarschalls eintragen müsse. Dabei deutet er auf ein rotweißes Zelt neben der Gestechbahn, vor dem ein Tisch aufgestellt ist, an dem ein offensichtlich gelangweilter Schreiber an einem Federkiel herumschnitzt. "Pro Wettbewerb, zu dem angetreten wird, ist eine Gebühr von einem silbernen Taler zu entrichten. Auf die Sieger warten wertvolle Trophäen und Preise." Er räuspert sich. "Und Ihr wisst ja sicherlich, dass an den ritterlichen Kämpfen, sprich am Tjost und dem Zweikampf mit dem Schwert zu zwei Händen, nur Adlige und ausgewiesene Krieger teilnehmen dürfen, oder?"

Das Zelt, zu dem er die Helden führt, hat einen viereckigen Grundriss und ein blaues Dach. (Sollte einer Ihrer Helden ein Wappen tragen, können Sie die Dachfarbe auch gerne an die Grundfarbe des Wappens

anpassen – der Marschall hat dann dieses Zelt passend zu dem Wappen für die Heldengruppe ausgesucht.) Neben dem Vordach ist ein Waffenständer aufgestellt, in den vor allem Lanzen, Banner und Wappenschilder gestellt werden können, aber auch das Zurschaustellen von anderen Waffen ist nicht unüblich. Der Innenraum ist durch ein herabhängendes Tuch so unterteilt, dass es einen vorderen und einen hinteren Bereich gibt. Der Boden ist überall dick mit Stroh ausgelegt, so dass es schon sehr stark regnen müsste, bevor die Feuchtigkeit hineinzieht. Bis auf einen Kerzenständer mit fünf Kerzen ist das Zelt aber völlig leer – die Helden können ihre Schlafdecken nach eigenem Gutdünken ausbreiten. Wenn die Helden Pferde mit sich führen, bietet Ansgar ihnen an, sich um die Tiere zu kümmern und sie auf die Koppel zu bringen.

DER ERSTE NACHMITTAG UND ABEND

Es liegt völlig in der Hand Ihrer Spieler, was die Helden nun tun wollen. Sobald sie sich ein wenig umschauchen wollen, können Sie ihnen eine Kopie des Übersichtsplans auf Seite 55 vorlegen, damit sie eine Vorstellung von dem Gelände haben. Sie können sich frei bewegen, nur in die Burg wird niemand eingelassen. Eine Ausnahme sind Adlige, für die es eigentlich zum guten Ton gehört, dem Freiherren ihre Aufwartung zu machen (was sie den entsprechenden Spielern eventuell auch mitteilen sollten). Weitere Informationen zu anwesenden Personen finden Sie ab S. 35.

Bis zum Sonnenuntergang haben die Helden noch etwa zwei Stunden Zeit, bis dahin sollten sie sich beim Zelt des Marschalls in die Teilnehmerlisten eintragen lassen.

DIE ANMELDUNG

Die nun folgende Szene hängt wiederum zu einem großen Teil vom Sozialstatus der einzelnen Helden ab, denn auch der Schreiber legt sehr viel Wert darauf, jeden seinem Stand gemäß zu behandeln. Seine Aufgabe ist es, die Teilnehmer an den einzelnen Turnieren zu notieren, bei den ritterlichen Disziplinen zu überprüfen, ob die Teilnehmer dazu befugt sind, und alle eventuell aufkommenden Fragen nach bestem Wissen und Gewissen zu beantworten. Dabei fallen seine Antworten einsilbig aus, wenn er auf einen niederrangigen Fragesteller reagiert, oder aber (gegenüber Hochrangigen) in ausschweifenden Sätzen, bei denen er vor allem das Ansehen seines Herren, des Turniermarschalls (und natürlich damit auch sein eigenes), in bestem Licht darzustellen versucht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Zelt des Turniermarschalls ist ein prächtiges rotweißes Rundzelt, über dem ein Wimpel lustig im Wind flattert. Vor dem Eingang ist ein Tisch aufgebaut, an dem ein Mann in der dunklen Kleidung eines Schreibers sitzt. Als ihr euch dem Zelt nähert, blickt er euch mit blasierter Miene entgegen.

Folgende Wettkämpfe werden im Lauf der kommenden vier Tage abgehalten (Einzelheiten zu diesen Wettbewerben finden Sie auf den angegebenen Seiten):

- ☛ Zweikampf mit Schwert und Schild (1., 2., 3. und 4. Tag, S. 16, 22, 28 und 30)
- ☛ Zweikampf mit Waffen zu zwei Händen (nur Adlige und Krieger, 1., 2. und 4. Tag, S. 18, 22 und 31)
- ☛ Bogenschießen (1. und 3. Tag, S. 19 und 28)
- ☛ Geländelauf (3. Tag, S. 24)
- ☛ Baumstammwerfen (4. Tag, S. 29)
- ☛ Messerwerfen (2. Tag, S. 21)
- ☛ Gestech (nur Adlige und Krieger, 4. Tag, S. 31)

Die Helden müssen sich heute verbindlich für alle Disziplinen anmelden, an denen Sie teilnehmen wollen. Der Schreiber, der sich als *Faliks von Hohenhof* vorstellt, nimmt die Namen auf (und bittet bei komplizierteren Namen eventuell sogar bei jeder einzelnen Disziplin darum, dass ihm dieser Name buchstabiert werden möge) und trägt sie auf unterschiedlichen Pergamenten ein, für jeden Wettkampf ein eigenes. Zwischendurch blättert er umständlich in den ganzen Papieren, da er das gerade richtige mal wieder nach unten sortiert hat.

Will jemand sich für einen der beschränkten Wettkämpfe eintragen (zweihändiger Kampf oder Gesteck), fragt er sofort nach einem Kriegerbrief oder Siegelring. Sobald der Held es ihm reicht, liest er sich das Dokument kurz durch, kontrolliert das Siegel eingehend und gibt es schließlich mit einem zufriedenen Nicken zurück.

Wenn ein Held danach fragt, erklärt er, dass die Waffen für die Zweikämpfe gestellt werden, außer der Teilnehmer hat eine eigene Turnierwaffe dabei, die dann aber vorher überprüft werden müsse, ob sie den Regularien entspreche. Auch Bögen und Wurfmesser können entliehen werden, wenn Bedarf besteht. Macht ein ritterlich wirkender Held den Eindruck, als wolle er nur aus einem Mangel an Ausrüstung nicht am Gesteck teilnehmen, beeilt sich von Hohenhof zu betonen, dass der Freiherr andedeutet habe, dass "ehrenwerte Ritter auch eine Rüstung und ein Pferd erhalten sollen", um an dem Gesteck teilzunehmen. So ungewöhnlich dieses Angebot in anderen Regionen wäre, für Andergast ist es nicht sehr erstaunlich. Vor allem in den abgelegenen Gegenden gibt es manch einen Adligen, der zu arm ist, um sich edlere Pferde als alte Ackergäule zu halten. Der Schreiber empfiehlt in diesem Fall, sich vorsorglich schon einmal einzutragen und dann beim Turnierrmarschall vorzusprechen, sobald dieser Zeit hat.

DIE STREITENDEN KRIEGER

Die folgende Szene ist eine Vorbereitung auf den Diebstahl am zweiten Tag (S. 22). Die Helden sollen sich möglichst später daran erinnern, dass schon an diesem Tag ein glänzender Gegenstand verschwunden ist. Ansonsten können sie bei dieser Gelegenheit natürlich auch schon die ersten Konkurrenten kennen lernen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Du bist ein Idiot! Ein vermaledaites Trampeltier! Eine hirnlose Grubenschranze! Dir kann man echt gar nichts anvertrauen!"

Vom Nebenzelt hört ihr lautes Fluchen. Als ihr nachschaut, seht ihr dort zwei Männer in leichten Lederrüstungen, vermutlich Krieger. Die Ähnlichkeit lässt euch vermuten, dass es sich um Brüder handeln muss. Der eine der beiden brüllt gerade den anderen an, der mit seinen Verteidigungsversuchen aber kaum zu Wort kommt. "Ach, erzähl doch nichts! Gib es einfach zu, dass du ihn bei der letzten Rast verloren hast."

"Hab ich nicht!"

"Hast du wohl. Ich weiß es, ich kenne dich doch."

Wenn die Helden nicht nachfragen, können Sie entweder das Gespräch weiterlaufen oder aber die beiden im Zelt verschwinden lassen. Es handelt sich um die beiden Krieger *Coran* und *Aelfwin* (Beschreibung auf Seite 37). Coran vermisst einen Gürtel und unterstellt Aelfwin, dieser habe ihn bei der letzten gemeinsamen Rast liegen lassen. Aelfwin hingegen behauptet (zutreffend), er habe den Gürtel beim Abladen der Pferde auf den Tisch vor dem Zelt gelegt. Doch dort ist der Gürtel nicht mehr.

Wenn die Helden die beiden Streithähne ansprechen, lässt Coran seinen Bruder weiterhin kaum zu Wort kommen. Immerhin können die Helden aber herausfinden, dass es sich um einen Ledergürtel handelt, auf den sieben Metallplättchen aufgenietet sind. Auf jedem dieser Plättchen ist eine der legendären sieben Heldentaten des Helden Geron dargestellt. Coran mochte diesen Gürtel sehr und hat ihn bei jeder Gelegenheit poliert, aber Aelfwin wird zwischendurch anmerken, dass der Gürtel eigentlich nicht sonderlich wertvoll ist.

Ursache des Streits ist ein Baumdrache, der Freude an den blinkenden Plättchen hatte und den Gürtel deswegen stibitzt hat. Weitere Hintergründe hierzu finden Sie auf Seite 25.

ABENDAKTIVITÄTEN

Nach der Anmeldung haben die Helden Freizeit bis zum nächsten Morgen, denn dann wird das Turnier mit einem Götterdienst eröffnet, bei dem natürlich von allen Teilnehmern Anwesenheit erwartet wird. Machen Sie die Spieler darauf aufmerksam, dass die Helden eine lange Reise hinter sich haben und daher recht müde sind. Wenn sie sich den-

noch ein wenig umsehen oder beispielsweise dem Freiherrn ihre Aufwartung machen wollen, dann lassen Sie das ruhig zu.

Ihre Helden haben so viele Möglichkeiten, dass wir sie gar nicht alle voraussehen, geschweige denn hier abhandeln können. Folgende sind aber die wahrscheinlichsten:

☛ Im Lager der fahrenden Gaukler haben sich diverse Fremde (und zwei oder drei besonders abenteuerlustige Einheimische) um ein großes Feuer versammelt. Die Gaukler besitzen zwar selbst wenig, aber dennoch bekommt jeder Gast verdünnten Wein ausgeschenkt und, wenn er will, auch ein Stück frisch gerösteten Teigfladen und Käse. Eine nähere Beschreibung der Gaukler finden Sie auf Seite 39.

☛ In Anbetracht der gerade beginnenden Feierlichkeiten mit der Heirat seiner Tochter als krönendem Abschluss ist der Gastgeber, Freiherr Waldomir, natürlich sehr beschäftigt. Die Wahrscheinlichkeit, noch an diesem Abend eine Audienz bei ihm zu erhalten, ist also gering und nur auf sehr hochgestellte Persönlichkeiten beschränkt. Sollte kein adliger oder anderweitig besonderer Held in Ihrer Gruppe sein, lässt der Freiherr sich entschuldigen – und zwar um so höflicher, je höher der Sozialstatus des anfragenden Helden ist.

☛ Auf dem Turnierfeld bringt weiterhin Ritter Vartan von der Eich seinem Knappen einige Finten und Schlagfolgen bei – und zwar auf eine für den Knappen häufig schmerzhaft Weise. Wenn ein Krieger oder gar

TRENNUNG DER HELDENGROPPE

Wir können es nur immer wieder betonen: Es mag oft sinnvoll sein, wenn die Helden sich aufteilen. So könnte der Gaukler in der Gruppe das Lager des fahrenden Volkes besuchen, die Söldnerin sich ansehen, wie das andere Waffenvolk auf dem Turnierplatz den Waffengang übt, und der Ritter möchte dem Freiherrn seine Aufwartung machen. Aber da es in Ihrer Gruppe nun mal nur einen Meister gibt, heißt das zwangsläufig, dass immer nur ein Teil der Gruppe im Spiel ist und die übrigen Spieler zum Zuschauen verurteilt sind. So lange solche Phasen nicht allzu lange dauern, kann das für alle Beteiligten sehr spannend sein, zumal hier auch diejenigen Spieler zum Zuge kommen können, die sonst etwas zurückhaltender und stiller sind.

Sobald solche Zuschauer-Strecken aber zu lange werden, kann es sehr schnell passieren, dass einzelnen Spielern langweilig wird. Daher die folgenden Tipps (und weil das ganze Turnier sich dazu eignet, in Kleingruppen oder alleine unterwegs zu sein, gelten sie für das gesamte Kapitel):

☛ Verhindern Sie ständige Alleingänge. Ein Besuch bei den Gauklern kann für alle Helden interessant sein: für die einen, weil sie mal wieder mit Gleichgesinnten sprechen können, für die anderen, weil es dort so exotisch ist. Genauso sieht es mit einer Audienz bei dem Freiherrn oder einem Abstecher zum Turnierplatz aus. Und wenn Sie es schon nicht schaffen, eine plausible aventurische Begründung für das Zusammenbleiben zu finden, dann können Sie auch ganz irdisch Ihren Spielern das Problem schildern und auf deren Einsicht hoffen.

☛ Wenn es sich anbietet, können Sie die unbeschäftigten Spieler mit anderen Dingen betrauen: Vielleicht ist es ja gerade Zeit, in der Küche die Pizza in den Ofen zu schieben oder bei der Tankstelle um die Ecke Chips-Nachschub zu besorgen. Leider nutzt sich diese Möglichkeit bald ab, denn spätestens nach dem dritten Blech Pizza und wenn auch der Abwasch der gesamten letzten Woche gemacht ist, könnte die Motivation für weitere Arbeitssätze rapide abnehmen.

☛ Eine elegante Lösung, die allerdings die für Sie schwierigste ist, wäre es, ständig zwischen den einzelnen Gruppen hin und her zu springen. Spielen Sie mit jeder Gruppe immer nur kurze Abschnitte von wenigen Minuten Länge, dann machen Sie einen Szenenwechsel und spielen mit der nächsten Gruppe weiter. Wenn Sie schnell genug wechseln, freuen sich alle Spieler auf die Fortsetzung ihrer eigenen Szene und bleiben auf diese Weise im Spiel.

Ritter sich hinzugesellt, lädt Vartan ihn dazu ein, seinen Knappen doch etwas von seiner Schwertkunst zu lehren. Andernfalls kann man sich aber auch zu den Zuschauern gesellen und sich ein wenig mit denen unterhalten.

☛ Auf dem Marktplatz von Andrafall haben Marktstände und Schankstuben geöffnet, und Einheimische wie auch Angereiste treffen sich hier bei Bier und Wein. Diese kann für manch einen Helden der attraktivste Ort in der weiteren Umgebung sein.

DIE ANKUNFT VON PRINZ WENDELMIR

Am Abend dieses Tages trifft auch noch die Person ein, die im weiteren Verlauf dieser Kampagne noch eine wichtige Rolle einnehmen wird: *Prinz Wendelmir von Andergast*. Ob und wie die Helden die Ankunft miterleben, hängt zunächst einmal davon ab, wie sie selbst den Abend verbringen. Wenn es sich machen lässt, sollten Sie Wendelmir aber schon jetzt als den Unsympathen vorstellen, der er ist. Wenn die Helden also nicht sowieso noch in der Nähe sind, dann wäre es gut, wenn Sie es so einrichten können, dass der Prinz gerade eintrifft, als die Helden aus irgendeinem Grund unterwegs sind. Den folgenden Text müssen Sie eventuell an den Aufenthaltsort der Helden anpassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Obwohl die Praiosscheibe schon hinter den Gipfeln des Steineichenwaldes versunken ist, ist es noch nicht dunkel. Dennoch flackern überall im Zeltlager, im Lager der Gaukler und natürlich auch in Andrafall selbst zahlreiche Lichter auf: Öllampen, Kerzen und bei den Zelten auch einige Lagerfeuer.

Doch auch auf dem Weg von Süden her erspäht ihr einige Lichter, die sich offensichtlich auf Andrafall zu bewegen und nur noch wenige hundert Meter von der Palisade entfernt sind. Nur wenn ihr sehr genau hinseht, könnt ihr erkennen, dass dort fast ein Dutzend Reiter unterwegs sind: späte Gäste für das Turnier?

Doch nicht nur ihr habt die Ankommenden bemerkt: Der Herold des Barons ist mit einigen Burgwachen zum Tor in der Palisade unterwegs, wohl um die späten Gäste angemessen zu begrüßen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Herold trifft gleichzeitig mit den Reitern am geschlossenen Tor der Palisade ein. Er erklimmt die Leiter zu der kleinen Plattform, von der aus die Wachen normalerweise Fremde nach ihrem Woher und Wohin befragen. Diese Rolle übernimmt nun Herold Erion von Brück: "Praios zum Gruße, Ihr edlen Reisenden. Wen dürfen wir zu dieser späten Stunde noch an den Pforten des traditionsreichen Andrafall begrüßen?"

"Traditionsreiches Andrafall!", ruft ein junger Mann auf der anderen Seite des Palisade, und seine Stimme trieft vor Spott. "Tiefste Provinz will ich meinen, ein Land von traditionsreichen Hinterwäldlern!"

Der Ausruf wird mit vielstimmigem Gelächter quittiert, während auf dieser Seite der Palisade missmutiges Brummeln zu hören ist.

"Mit Verlaub", setzt der Herold an, "Andrafall ist eine der ältesten Städte des ganzen ..."

"Ist ja gut, Mann!", unterbricht ihn der Mann draußen. "Niemand will bezweifeln, dass dieses Dorf schon in Folianten genannt ist, die älter als meine Urgroßmutter sind. Aber nun schwing deinen dicken Hintern und melde deinem Herrn, dass sich Prinz Wendelmir von Andergast persönlich die Ehre gibt, das hiesige Turnier mit seiner Anwesenheit aufzuwerten!"

"Prinz Wendelmir? Welch hoher Besuch für dieses einfache Anwesen! Da wird Freiherr Waldomir sich in der Tat sehr geehrt fühlen." Der Herold ist offensichtlich eingeschüchtert von diesem Namen. Eilig gibt er den bereitstehenden Wachen ein Zeichen, das Tor zu öffnen.

"Ich will doch hoffen, dass der schrullige Holzfällerbaron sich geehrt fühlt. Vor allem habe ich gehört, seine Tochter sei ganz schnuckelig. Vielleicht kann man ihr ja noch ein paar Lektionen in Liebesdingen erteilen, bevor sie sich in Traviass Arme begibt."

Selbst in dem dümmrigen Licht sieht ihr den Herold erbleichen. Mittlerweile sind die Torflügel aufgeschoben und die Schar der Berittenen ergießt sich in die Straße.

"Ich appelliere an Eure Ritterlichkeit, Herr Wendelmir", spricht der Herold, während er eilig von dem Podest herabklettert. "Stört nicht den Frieden dieser Feier, sondern erfreut Euch an den Feierlichkeiten und zeigt Eure Fähigkeiten auf dem Turnierplatz!"

Der Angesprochene ist ein schmalwangiger, blonder Ritter mit einem schwarzen Stier auf Gold als Wappen auf der Brust. Er wirft nur einen kurzen, abschätzigen Blick auf die Umstehenden, bevor er sich wieder an Herold Erion wendet: "Auch wenn du es noch nicht mitbekommen hast: Ich bin nicht mehr in dem Alter, in dem ich Benimm-Unterricht brauche. Also reg dich nicht künstlich auf, sondern melde dem Freiherrn, dass meine Leute hungrig sind."

"Euer Wunsch sei mir Befehl." Der Herold verbeugt sich tief und gibt dann einer der Wachen einen kurzen Wink, woraufhin diese Richtung Burg Bärental losrennt. Ohne weitere Grußworte reitet die gesamte Reisegesellschaft an euch vorbei: Neben dem Prinzen seht ihr vier weitere Ritter, ein Knappe und dahinter noch mehrere Bedienstete.



Beschreiben Sie Ihren Spielern, dass sich auch einige Schaulustige auf den Weg zum Tor gemacht haben, um zu schauen, wer denn da so spät noch ankommt. Mit etwas Glück wecken Sie die Neugier der Helden, und so können Sie die folgende Szene beschreiben. Andernfalls können die Helden später nur aus zweiter Hand von der Ankunft des Prinzen hören.

Falls einer Ihrer Spieler nachfragt: Jeder Andergaster erkennt das Wappen, das der Prinz trägt, und andere Helden können es nach einer gelungenen *Heraldik*-Probe –4 zuordnen: Es handelt sich um das Wappen der königlichen Familie.

Eine genauere Beschreibung des Prinzen und seines Gefolges finden Sie auf Seite 37. Eigentlich gibt es an dieser Stelle keinen Grund, warum ein Held den Prinzen ansprechen sollte. Wenn dies dennoch geschieht, müssen Sie dessen Reaktion selbst einschätzen. Im Moment ist er in erster Linie hungrig, deswegen wird er nicht erfreut sein, aufgehalten zu werden, und das lässt er sich auch sehr deutlich anmerken. Scheuen Sie sich nicht, den Prinzen und auch sein Gefolge sehr arrogant darzustellen. Aber, und das sollte jedem Helden auch bewusst sein, er hat das Recht dazu, denn als Angehöriger des Königshauses ist ihm auch Freiherr von Bärental Gefolgschaft schuldig.

FOLGEN DES EINTREFFENS

Etwa eine Viertelstunde nach Eintreffen des Prinzen können die Helden beobachten, wie ein halbes Dutzend Diener aus der Burg kommen und allerlei Gepäck zu einem freien Zelt bringen. Ziehen die Helden Erkundigungen darüber ein (zum Beispiel indem sie die geschäftigen Diener selbst befragen), dann finden sie heraus, dass der Prinz das Gastgemach in der Burg für sich beansprucht – und daher die Eltern des Bräutigams in ein Zelt umziehen müssen. Eigentlich sind sie vom Freiherrn als Ehrengäste in die Gemächer eingeladen worden, obwohl sie nur dem Niederadel angehören, aber der Prinz kann aufgrund seiner Position die Räumlichkeiten "selbstverständlich" für sich beanspruchen. Wenn die Helden diese Begebenheit nicht selbst beobachten, können Sie am nächsten Tag irgendeinem Gesprächspartner in den Mund legen. Je nachdem, um wen es sich handelt, können Sie dies entsprechend kommentieren. Die meisten Andergaster nehmen das Verhalten des Prinzen als etwas, das man halt so hinnehmen müsse, schließlich haben es die Götter ja so gefügt, dass er ein so hoher Herr sei. Nur Leute, die es sich leisten können, lassen sich ihre Empörung ein wenig anmerken.

ALLTAG WÄHREND DES TURNIERS

Die folgende Beschreibung gilt für den gesamten Aufenthalt in Andrafall, so lange im Zeitablauf nichts anderes vermerkt ist.

TAGESABLAUF

Der Tag beginnt jeweils zu Sonnenaufgang durch ein lautes Fanfarensignal der Persevanten (der Helfer der Turniermarschalls). Nur Helden mit einem wirklich guten Schlaf haben die Chance, die lauten Klänge zu verschlafen. Eine Stunde später beginnen die Wettkämpfe, zu der sich alle Würdenträger auf den Tribünen versammeln – so weit sie nicht selbst an dem betreffenden Wettkampf teilnehmen. In der Mittagszeit gibt es wenigstens eine Stunde Pause, bevor ein Fanfarensignal den Beginn der nächsten Wettkämpfe ankündigt.

Abends gehen die verschiedenen Gruppen dann ihren eigenen 'Geschäften' nach. Die meisten Adligen und Ritter versammeln sich im Rittersaal der Burg, um ein gemeinsames Mahl einzunehmen. Anschließend sitzt man bei Bier und Wein zusammen, und hierzu werden auch immer wieder Musikanten und Gaukler geladen, um den Hofstaat zu unterhalten. Die Einheimischen und die Söldner treffen sich derweil zum großen Teil im Gasthaus oder an einem der Trinkstände, wo gezecht wird bis in die Morgenstunden. Andere besuchen die Gaukler, bei denen an jedem Abend mit Musik und Tanz gefeiert wird.

MAHLZEITEN

Die Helden müssen sich um ihre Mahlzeiten selbst kümmern. Entweder sie errichten dazu eine Feuerstelle neben dem Zelt, so wie es die meisten anderen Zeltbewohner tun. Allerdings ist es kaum möglich, rund um Andrafall Feuerholz zu sammeln, denn die Einheimischen suchen hier das ganze Jahr über nach losem Holz, und das unerlaubte Fällen eines Baumes gilt als Diebstahl. Wer von Stand ist oder es schafft,

sich mit dem Marschall oder dem Freiherrn gut zu stellen, der bekommt ausreichendes Holz von Knechten gebracht. Ansonsten bleibt nur noch, zu den Einheimischen zu gehen und ihnen Feuerholz abzukaufen. Pro Tag kostet das 2 bis 3 Heller, wenn das Holz direkt zum Zelt gebracht werden soll.

Wenn die Helden über ausreichend Barschaft verfügen, können sie sich aber auch verköstigen lassen. Entweder gehen sie dazu ins Gasthaus oder zu den Essensständen am Rand des Lagers, die schon bei Sonnenaufgang frisch gebackene Teigfladen, Getreidebrei, Käse und Wurst feilbieten.

BEKANNTSCHAFTEN UND FREUNDSCHAFTEN

Sorgen Sie ruhig dafür, dass die Helden Bekanntschaften schließen und diese Personen auch bei den unterschiedlichen Gelegenheiten wieder treffen. Was für Personen zu den jeweiligen Helden passen, müssen Sie selbst entscheiden, aber es schadet nichts, wenn Sie sich bereits im Vorfeld für jeden Helden einen potentiellen Bekannten ausdenken. Für Kämpfer mögen das Knappen, Söldner oder Ritter sein, für Gaukler und Musikanten entweder Mitglieder der Gauklergruppe oder aber zum Beispiel eine schmachthafte Magd von der Burg. Gelehrte haben es sicherlich schwieriger, hier angemessene Gesprächspartner zu finden, aber vielleicht knüpfen sie Kontakt zu dem Schreiber oder gar dem Turniermarschall. Für Magier gilt dies natürlich in noch höherem Maße. Elfen hingegen werden innerhalb kürzester Zeit abenteuerlustige Verführer finden, und bei weiblichen Elfen könnte das durchaus auch einer der Knappen sein.

Zwingen Sie den Helden solche Bekannten nicht auf. Aber sie können nicht nur die Andrafaller Bevölkerung lebendiger machen, sondern auch gleichzeitig als Quelle für Gerüchte und Hintergrundinformationen dienen.

DER ERSTE TAG

Eine Stunde nach dem Wecksignal wird das Turnier mit einem Götterdienst eröffnet. Als die Fanfaren am Turnierfeld erneut ertönen, strömen Teilnehmer und Schaulustige zu der Freifläche neben der Gesteckbahn. Von der Burg herüber kommt eine Prozession, angeführt von einem Praios-Priester in der charakteristischen weiß-goldenen Robe, hinter ihm die Würdenträger: vorneweg Prinz Wendelmir mit den Rittern aus seinem Gefolge, an seiner Hand eine junge Frau, dahinter der Freiherr mit seiner Gemahlin, mehrere Ritter und Knappen und schließlich die Bediensteten und Wachen der Burg. Der Prinz scherzt und lacht mit

der jungen Frau (der Tochter des Freiherrn und zukünftigen Braut des Ritters von Tatzehain), aber mit ein wenig Menschenkenntnis ist zu erkennen, dass sie nur gezwungen auf die Scherze eingeht und manch einen hilfeschendenden Blick zu ihren Eltern wendet.

Die Prozession zieht durch Andrafall hindurch bis zu dem Turnierplatz, wo der Priester zu einem improvisierten Altar geht, die Adligen hingegen auf der Tribüne Platz nehmen. Der Ehrenplatz, der vermutlich für den Freiherrn und seine Frau hergerichtet wurde, wird dabei ganz selbstverständlich vom Prinzen eingenommen, an seiner Seite weiterhin

REGELN UND ABLÄUFE DER EINZELNEN WETTKÄMPFE

In Kästen wie diesem erfahren Sie Einzelheiten zum Ablauf der unterschiedlichen Wettkämpfe: Regelmechanismen, Teilnehmer und das voraussichtliche Ergebnis. Wenn keiner Ihrer Helden in der jeweiligen Disziplin antreten will, dann können Sie die Regeln dazu selbstredend überlesen. Schildern Sie Ihren Spielern in diesem Fall allerhöchstens besondere Kämpfe, falls sie als Zuschauer anwesend sind.

Die Teilnehmerlisten können Sie als Vorschläge werten. Wenn Sie es für richtig halten, andere Meisterpersonen teilnehmen zu lassen, dann ist Ihnen das freigestellt. Die Ergebnisse (wenn sie überhaupt genannt sind) beziehen keine teilnehmenden Helden mit ein. Sobald Helden im Spiel sind, ist es jederzeit möglich, dass zum Beispiel Teilnehmer von Ihren Helden besiegt werden, von denen wir annehmen, dass sie eine Runde weiterkommen. Manipulieren Sie die Gefechte möglichst so, dass erstens keine Helden gegeneinander antreten müssen (außer sie wollen es ausdrücklich) und zweitens die Duelle, die für den Ablauf des Abenteuers wichtig sind, genau wie vorgesehen ablaufen. Sollte es geschehen, dass sich eine solche Paarung partout nicht einrichten lässt, dann ist das meistens auch keine Katastrophe. Schauen Sie dann, ob sich eine entsprechende Szene mit anderen Gegnern oder bei einem anderen Wettkampf unterbringen lässt. Wenn Sie mögen, können Sie Ihren Spielern die Kämpfe anschaulich beschreiben. Schildern Sie nicht einfach nur einen Abtausch von Attacke und Parade, sondern erzählen Sie von wuchtigen Schlägen, die nur unter Ächzen abgeblockt werden können, von strauchelnden Kämpfern und aufauchendem Publikum, wenn ein besonders gewagtes Manöver gelungen ist.

TEILNAHME DER HELDEN

Sobald Helden an einzelnen Wettkämpfen teilnehmen, sollten die Spieler mit entsprechenden Talentproben ermitteln, wen sie besiegen bzw. wie viele Punkte sie erringen können. Bei Zweikämpfen müssen Sie dementsprechend die Rolle des Gegners übernehmen und für ihn würfeln, während bei 'Massenveranstaltungen' wie dem Bogenschießen schon Punkte für die Meisterpersonen angegeben sind. Wenn Ihre Spielrunde Spaß an solchen Gefechten hat, dann können Sie die vorgeschriebenen Paarungen und Ergebnisse auch (fast) vollständig ignorieren und stattdessen Ihren Spielern unterschiedliche Beteiligte zuteilen, so dass sie die Wettkämpfe ausführlich erwürfeln können. Aber das sei Ihnen wirklich nur dann angeraten, wenn all Ihre Spieler sich dafür begeistern lassen. Auch in diesem Fall sollten Sie an ein paar Stellen möglichst unauffällig so eingreifen, dass die Kämpfe, die im Abenteuer explizit beschrieben sind, wirklich so oder wenigstens so ähnlich stattfinden. Vor allem sollten Sie eine Meisterperson wie Wendelmir von Andergast keinesfalls aus der Hand geben, damit Sie ihn in Ruhe als den Unsympathen präsentieren können, als der er beschrieben ist.

die Braut. Auch während der Predigt hört der Prinz nicht auf, auf die junge Frau einzureden, was ihm einige missbilligende Blicke einbringt. Aber niemand wagt es, ihn zu ermahnen.

Derweil predigt der Geweihte vorne an seinem Altar, verfügt jedoch über keine allzu kräftige Stimme. Die Helden können nur erraten, dass er die Zwölfe preist, allen voran Praios als Fürst der Götter, dass er die Anwesenden mit einer ausladenden Geste segnet und die Spiele unter Praios' Schutz stellt, der jeglichen Regelverstoß unterbinden oder ahnden solle – und selbstverständlich gehöre Magieeinsatz zu der übelsten Form von Regelverstoß, die überhaupt denkbar sei.

Schließlich stimmt er einen Choral an, in den die meisten Anwesenden mit einfallen: eine Lobpreisung des Praios, die den meisten zwölfgöt-

EINORDNUNG DER HELDEN IN DIE RANGFOLGE

Wer in diesem Turnier als ranghöher oder -niedriger eingeschätzt wird d.h., welchen Rangwert (RW) eine Person hat, ist für die meisten Anwesenden einschließlich des Publikums sehr wichtig, entscheidet es doch mit über Ansehen und Ruf des Kämpfers. Diese außerordentlich heikle Aufgabe obliegt dem Turniermarschall Wolorion von Kolburg, und der entscheidet nach Herkunft, ritterlichem Ruf und persönlicher Einschätzung. Dass sich hierbei gekränkter Stolz kaum vermeiden lässt, ist ihm sehr bewusst. Aber aufgrund seiner Erfahrung und vor allem seines eigenen Rufs kann er sich sicher sein, dass niemand es wagen wird, seine Vorgabe in Frage zu stellen. Sollte ein Held dies tun, entpuppt er sich dabei in den Augen aller Adligen als Barbar und wird dies für den Rest des Turniers immer wieder zu spüren bekommen. Auf seine Einstufung wird dies allerhöchstens einen negativen Effekt haben. Benutzen Sie folgende Faustregel, um die Einstufung Ihrer Helden einzuschätzen: Ausschlaggebend ist zunächst einmal, ob ein Held adlig ist und welchen Adelstitel er trägt. Bei exotischen Adelstiteln müssen Sie einschätzen, ob von Kolburg ihn kennt, ansonsten ordnet er jeden unbekannten Titel als gleichbedeutend mit Rittern ein. Bei gleichem Titel entscheidet der Sozialstatus, wobei Andergaster grundsätzlich so behandelt werden, als wäre ihr SO 2 Punkte höher, während alle irgendwie 'barbarisch' wirkenden Kämpfer (also auch Novadis und Thorwaler) einen Abzug von 2 Punkten erleiden. Weitere Modifikationen können Sie nach dem Verhalten der Helden vergeben: Bei besonders ritterlich wirkenden Kämpfern können Sie einen Bonuspunkt vergeben, bei solchen, die sich nicht zu benehmen wissen, einen Punkt abziehen. Wenn jetzt noch bei mehreren Personen Gleichstand herrscht, dann wählen Sie nach Gutdünken.

Bei allen Meisterpersonen, bei denen der Rangwert (RW) eine Rolle spielt, ist er jeweils angegeben.

tergläubigen Helden ebenfalls bekannt sein sollte (im Zweifelsfall entscheidet eine *Götter/Kulte*-Probe –5). Dann tritt der Turniermarschall an die Seite des Geweihten und verkündet: "Für den heutigen Tag sind die Eröffnungsspiele vorgesehen: Mögen sich nun alle, die sich zum Zweikampf mit Schwert und Schild gemeldet haben, zum Turnier rüsten, denn die Kämpfe beginnen in einer halben Stunde. Nach der Mittagsstunde werden die ersten Kämpfe zu zwei Händen ausgetragen und anschließend beginnt der Wettkampf mit dem Bogen. So machet Euch bereit, Ihr edlen Kämpen, auf dass wir das Traviafest auf angemessene Weise feiern."

Bei den letzten Worten wirft er einen kurzen Blick zu dem Prinzen, der anscheinend gerade der Freiherrentochter einen Scherz erzählt hat, über den sich allerdings vor allem er selbst ungemein amüsiert.

Die Versammlung löst sich nun auf, die meisten Kämpfer kehren zu ihren Zelten zurück, um ihre Rüstungen anzulegen und sich auf die erste Disziplin vorzubereiten. Dies sollten auch die Helden tun, wenn sie an dem Kampf teilnehmen wollen. Aber natürlich können Helden, die nicht beschäftigt sind, auch anderes unternehmen. Reagieren Sie flexibel auf Spielerwünsche.

ERSTE RUNDE MIT SCHWERT UND SCHILD

Nach einer Stunde hat sich die Wiese rund um den Kampfplatz mit Schaulustigen gefüllt. Auf der Tribüne sitzt diesmal der Freiherr mit Frau und Tochter, umgeben von mehreren Höflingen. Am Rand des Feldes haben sich die Teilnehmer des ersten Wettbewerbs aufgestellt. Es sind insgesamt vierzehn Kämpfer (plus Helden), darunter Ritter, Söldner und Knappen, aber auch der Prinz selbst in einer prächtigen Rüstung.

Wie bei allen Duelldisziplinen wird auch beim Kampf mit Schwert und Schild nach dem K.o.-System vorgegangen (auch wenn dieser Be-

griff in Aventurien nicht bekannt ist). Der ranghöchste Beteiligte darf einen Gegner wählen und zum Kampf fordern. Sobald dieses Duell abgeschlossen ist, wählt der nächsthöhere Kämpfer seinen Gegner etc. Dabei gilt es als ritterlich, die Knappen zuerst zu fordern, um den besseren Kämpfern den Weg in die Endrunden nicht vorzeitig zu verbauen. Doch diese Regel (die einem Helden nach einer gelungenen *Etikette*-Probe +3 bekannt ist) gilt nicht als bindend. Wenn jemand eine persönliche Fehde austragen möchte, kann auch jeder andere Kämpfer gefordert werden.

Wenn ein Kämpfer bei diesem Verfahren übrig bleibt (weil eine ungerade Zahl an Kontrahenten angetreten ist), schickt der Freiherr seinen besten Ritter als 'Prüfstein' in die Bahn. Der gilt nicht als offizieller Teilnehmer, sondern dient einzig und allein dem Ausgleich der ungeraden Zahl und nimmt an der nächsten Runde auch nur dann teil, wenn es wieder nicht aufgeht. Wo die Helden innerhalb dieser Hierarchie eingeordnet werden, hängt von ihrem Sozialstatus und ihrer Herkunft ab (siehe Kasten).

Sobald zwei Kontrahenten ermittelt sind, legen sie Schild und Helm an und nehmen in gegenüberliegenden Ecken des etwa 8 mal 8 Schritt großen Areals Aufstellung. Der Turniarmarschall verkündet dem Publikum Namen und Titel der Kämpfer, sie heben die Schwerter zum ritterlichen Gruß und beginnen den Kampf.

Details zu den Regeln finden Sie in dem Kasten unten und auf der nächsten Seite.

VORFÄLLE

Folgende Situationen könnten während dieses ersten Wettkampfes entstehen. Nehmen Sie diese Liste als Vorschlag – wenn Sie wollen, können Sie sich noch weitere Ereignisse ausdenken und einige von den hier genannten weglassen.

Die Forderung des Prinzen

Das Turnier beginnt mit einem Eklat. Der erste Streiter als der ranghöchste Teilnehmer ist natürlich Prinz Wendelmir.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem der Turniarmarschall sich versichert hat, dass alle angemeldeten Teilnehmer erschienen und gerüstet sind, stellt er sich vor die Kämpfer, wirft sich in die Brust und verkündet mit lauter Stimme: "Als erster Streiter rufe ich Seine Hoheit Wendelmir von Andergast auf den Platz."

Der Prinz in seiner prächtigen Rüstung tritt vor und grüßt den Freiherrn auf der Empore mit einem angedeuteten Kopfnicken. Anschließend wirft er der Freiherrentochter eine Kusshand zu, was im Publikum mit Getuschel quittiert wird. Er dreht sich um und läuft an der Reihe seiner potentiellen Gegner entlang und mustert jeden einzelnen abschätzig. Bei dem hünenhaften Holzfäller bleibt er sogar stehen und schüttelt grinsend den Kopf. Dann dreht er sich wieder um und geht zurück bis zum Ritter Ysgol: "Nun, Herr Ritter, gibst du mir die Ehre? Du willst doch bestimmt deiner Zukünftigen zeigen, welch ausgezeichnete Klinge du führst!", sagt er mit vor Spott tiefender Stimme.

Wieder kommt lautes Tuscheln im Publikum auf.

Wenn Sie mögen, können Sie Wendelmir auch noch eine spöttische Bemerkung über einen angetretenen Helden in den Mund legen, zum Beispiel über mangelhafte Ausrüstung oder exotisches Aussehen. Dennoch wird er auf jeden Fall den Bräutigam auswählen, um ihn vor seiner Braut zu blamieren. Da Ysgol unter den Einheimischen recht beliebt ist, gefällt dieses Vorgehen vielen im Publikum nicht besonders gut. Aber niemand lässt sich zu offenem Protest hinreißen. Im Kampf stellt sich bald heraus, dass der Ritter zwar ein guter Kämpfer ist, es mit dem Prinzen jedoch nicht aufnehmen kann. Vor allem, als dieser ihn offen verspottet ("Welche Anmut, welche Kraft! Ich bin sicher, die Mägdleines Vaters konntest du damit beeindrucken." – "Wenn du das Schwert in deiner Hose mit genauso viel Kraft führst wie das in deiner Hand, dann sollte sich das Fräulein Traverike aber Sorgen um seinen Nachwuchs machen.") und seine Kumpanen im Publikum diese Sprüche mit lau-

tem Gelächter quittieren, lässt Ysgol sich zu zornigen, aber unüberlegten Schlägen hinreißen, die Wendelmir gekonnt ausnutzt. Schließlich verkündet der Turniarmarschall den Kampf mit 3 zu 1 Treffern beendet. Der Applaus für den Sieger ist allenfalls höflich (abgesehen von seinen Gefährten, die ihm laut zujubeln), aber er verbeugt sich tief vor der Tribüne – und blickt dabei nur die Braut an, die der Situation völlig hilflos gegenübersteht. Ysgol verlässt derweil eiligen Schrittes den Platz und ist für den Rest des Tages nicht mehr ansprechbar.

Der Auftritt des Holzfällers

Firunz der Hüne ist eine Andrafaller Lokalgröße und genießt unter den Einheimischen einen besonderen Ruf, seit er einmal mit seiner Holzfällerraxt drei Orks besiegt hat. Diese Geschichte ist ihm ein wenig zu Kopf gestiegen, und er glaubt nun, seine Kampfkraft auch mit den Rittern messen zu können. Leider beruhen seine Fähigkeiten im Kampf mit Schwert und Schild einzig und allein auf Hörensagen, so dass er den Schild hauptsächlich als Behinderung empfindet und das Schwert schwingt wie seine Axt.

Wenn Ihre Spieler die Reihenfolge nicht durcheinander bringen, tritt er gegen die norbardische Söldnerin *Nadjescha* an, die ihm an Kampfgeschick weit überlegen ist. (Bei einem anderen Gegner findet der beschriebene Kampf auf ähnliche Weise statt. Nur wenn Firunz gegen einen Helden kämpfen muss, sollten Sie die folgende Beschreibung ignorieren.) Der Kampf wird von Anfang an von der Norbardin dominiert, und es ist deutlich zu sehen, dass der Hüne keine Chance gegen ihre Kampferfahrung hat. Doch als es nach kurzer Zeit 2 zu 0 für Nadjescha steht, nimmt der Holzfäller plötzlich Anlauf, hält den Schild vor sich und rammt seine Gegnerin mit solcher Kraft, dass diese mit Schwung zu Boden geworfen wird und Schild und Schwert aus den Händen verliert. Firunz springt hinzu und hält ihr die Spitze seines Turnierschwertes an die Kehle, woraufhin die Söldnerin sich geschlagen gibt. Dies wird mit großem Jubel der im Publikum anwesenden Holzfäller begrüßt.

SCHWERT UND SCHILD

Wie auf Seite 16 beschrieben, wird bei diesem Wettkampf das K.o.-System benutzt. Auch die Prozedur, wie die jeweiligen Gegner ermittelt werden, wird oben auf dieser Seite erläutert.

Ablauf: Der eigentliche Zweikampf läuft zunächst einmal nach den normalen Kampfregeln ab. Der Beteiligte mit der höheren Initiative kann den ersten Schlag führen, den der andere parieren muss, dann ist der Gegner mit seinem Angriff an der Reihe. Auf diese Weise geht es so lange hin und her, bis der Marschall einen Treffer vermeldet. Dann wird der Kampf unterbrochen, Marschall Wolorian von Kolburg nennt den Zwischenstand, und die Kämpfer gehen wieder aufeinander los (und wieder hat der Kämpfer mit der höheren, neu ermittelten Initiative den ersten Schlag).

Treffer: Sobald eine gelungene Attacke unpariert bleibt, wird der Schaden ermittelt: Die stumpfen Turnierschwerter verursachen 1W6+3 TP(A) mit 11/5 TP/KK, was bedeutet, dass ein Held mit einer Körperkraft von 16 insgesamt 1W6+4 TP(A) anrichtet. Der Marschall, der am Rand des Turnierfeldes steht, beobachtet genau, welche Schläge treffen und welche fehlgehen (es werden nur Treffer gewertet, die den Rüstungsschutz durchdringen). Sobald ein Kämpfer drei Treffer einstecken musste, hat er den Kampf verloren. Dann bricht von Kolburg den Kampf ab und kürt den Sieger, der damit in die nächste Runde darf. Der Verlierer hingegen ist ausgeschieden.

LeP-Verlust: Wie Sie im Regelwerk (**Basis 137**) nachlesen können, wird die volle Anzahl der SP(A) von der Ausdauer des Getroffenen abgezogen, nicht von seiner Lebensenergie. Die (aufgerundete) Hälfte der SP(A) gilt jedoch als echte Trefferpunkte, die auch Lebenspunkte kosten.

DER TURNIERSCHILD

Als Schild wird in diesem Zweikampf nur der Holzschild zugelassen – üblicherweise ist dieser Schild mit dem eigenen Wappen oder dem des Lehnsherren bemalt. Söldner und andere Kämpfer ohne Wappen tragen zumeist einen unbemalten Holzschild.

Durch die Verwendung dieses Schildes gilt AT –1 und PA +3, wobei zur Berechnung nur der PA-Basiswert herangezogen wird (**Basis 140**). Kämpfer, die den Umgang mit einem Schild erlernt haben (also die Sonderfertigkeiten *Linkhand*, *Schildkampf I* und/oder *Schildkampf II* beherrschen), erhalten zusätzlich zu dem Bonus durch den Schild noch PA +1, +3 oder +5 (siehe **Basisbuch 142E**). Bei den neben genannten Teilnehmern sind die AT/PA-Modifikationen durch den Schild bereits eingerechnet.

DER BRUCHFAKTOR

Wenn ein Kämpfer einen Kritischen Treffer schafft (siehe **Basisbuch 145**: bei der Attacke eine 1 gewürfelt und beim folgenden Prüfwurf den eigenen AT-Wert nicht übertroffen), darf der Verteidiger zur Abwehr nur seinen halben PA-Wert benutzen. Gelingt ihm die Parade dennoch, muss er überprüfen, ob sein Schwert oder sein Schild diesen heftigen Schlag überstehen oder zerbrechen. (Er kann dabei frei entscheiden, ob er gerade mit dem Schwert oder dem Schild abgewehrt hat.) Dazu muss er mit 2W6 würfeln: Ist die Summe höchstens so hoch wie der Bruchfaktor von Schwert bzw. Schild, dann zerbricht es bzw. er, was bedeutet, dass er den Kampf verloren hat. Übersteigt die Summe den BF, dann ist das Verteidigungsinstrument nicht zerbrochen, aber sein Bruchfaktor steigt um einen Punkt (außer bei einer gewürfelten 12, bei der nichts passiert). In diesem Fall muss der Angreifer aber überprüfen, ob sein Schwert diesen Angriff überstanden hat: Er muss dann für diese Waffe einen Bruchtest machen (siehe oben).

Turnierschwerter und Holzschilde haben einen BF von 3, verstärkte Holzschilde einen von 0. Es ist nicht möglich, diesen Bruchfaktor zwischen den Kämpfen durch Reparaturen oder dergleichen zu verbessern, wenn er im Kampf gestiegen ist.

MANÖVER

In der Turniersituation können Kämpfe in Ruhe ausgespielt werden, ohne dass Sie sich als Spielleiter um eine große Zahl Beteiligter gleichzeitig kümmern müssen. Eine solche Situation eignet sich sehr gut dazu, sich mit den erweiterten Kampfregeln vertraut zu machen. Wenn Sie hier gemeinsam mit Ihren Spielern *Wuchtschlag*, *Finte* und *Meisterparade* in Ruhe ausprobieren, dann können Sie die Möglichkeiten entdecken, die diese Kampfvarianten bieten, und sie dann später vielleicht auch in anderen Kämpfen einsetzen. Sie werden feststellen, dass Sie die Kämpfe durch diese Manöver deutlich beschleunigen können, da ansonsten bei manchen Kämpfern eigentlich jeder Angriff pariert wird. Vor allem diejenigen Gegner, die einen hohen Parade-Wert haben, machen von der *Meisterparade* ausgiebigen Gebrauch (Wendelmir erschwert sich jede Parade um mindestens 4 Punkte), während der *Wuchtschlag* in der Regel nur gegen gut gerüstete Kämpfer eingesetzt wird.

Die Regeln finden Sie im **Basisbuch** ab Seite 138. Bedenken Sie aber, dass die BE bei der *Finte* nicht höher als 4 sein darf und dieses Manöver durch die Verwendung des Schildes um weitere 2 Punkte erschwert ist.

ANDERE WAFFEN

Sicherlich werden nicht alle Ihre Helden gute Schwertkämpfer sein, aber vielleicht wollen sie dennoch an dem Kampf teilnehmen. Das ist möglich, allerdings führt die ungewohnte Form der Waffe zu Abzügen in den Waffentalenten.

Anderthalbhänder, Fechtwaffen, Säbel: AT –2, PA –3

Hieb Waffen: AT –1, PA –2 (Der geringere Abzug liegt an der Ähnlichkeit des stumpfen Turnierschwerter mit manchen Hieb Waffen.)

DIE TEILNEHMER DER ERSTEN RUNDE

Folgende siebzehn Personen sind für den Wettkampf gemeldet:

Prinz Wendelmir von Andergast (die Landplage, RW 16, INI 10+1W6, AT 14, PA 21, RS 6, Wuchtschlag, Finte, Meisterparade)

Ritter Vartan von der Eich (klassischer Ritter, RW 14, INI 9+1W6, AT 14, PA 20, TP +1, RS 5, Wuchtschlag, Finte, Meisterparade)

Ritter Osgar von Otternpfot (der Mitläufer, RW 14, INI 6+1W6, AT 11, PA 20, RS 6, Wuchtschlag, Finte)

Ritter Eichward von Billingen (tumber Gefolgsmann Wendelmirs, RW 13, INI 6+1W6, AT 12, PA 16, TP +1, RS 5, Wuchtschlag)

Ritter Ysgol von Tatzenhain (Bräutigam, RW 12, INI 9+1W6, AT 12, PA 17, RS 5, Wuchtschlag, Finte, Meisterparade)

Knappe Ulrick von Nibquell (Detters arroganter Alt-Knappe, RW 11, INI 10+1W6, RS 4, AT 11, PA 18, Wuchtschlag, Finte, Meisterparade)

Knappe Krusold von Ornibs Mund (das stille Wasser, RW 10, INI 8+1W6, AT 11, PA 17, RS 3, Finte, Meisterparade)

Knappe Ulf von Bitterbach (Vartans unerfahrener Knappe, RW 9, INI 7+1W6, AT 11, PA 15, RS 3)

Knappe Havel von Uckel (Osgars großmäuliger Knappe, RW 9, INI 7+1W6, AT 11, PA 14, RS 4, Wuchtschlag)

Knappin Koscha von Egelingsfenn (Knappin unter Männern, RW 9, INI 11+1W6, AT 12, PA 15, RS 3, Finte)

Krieger Aelfwin Bilburgh (humorloser Alberrier, RW 8, INI 8+1W6, AT 14, PA 16, RS 5, Wuchtschlag, Finte)

Söldner Gwen Eisenhand (der Einäugige, RW 5, INI 6+1W6, AT 14, PA 16, RS 4, Wuchtschlag, Finte)

Söldnerin Nadjescha Oleg (flinke Norbardin, RW 5, INI 13+1W6, AT 12, PA 19, RS 3, Wuchtschlag, Finte, Meisterparade)

Söldner Marek (unauffällig, RW 4, INI 11+1W6, AT 12, PA 16, RS 4, Wuchtschlag, Finte, Meisterparade)

Söldner Ollmar (unauffällig, RW 4, INI 11+1W6, AT 12, PA 16, RS 4, Wuchtschlag, Finte, Meisterparade)

Söldner Fran der Blutige (Kopfgeldjäger ohne Ohren, RW 3, INI 10+1W6, AT 14, PA 17, RS 5, Wuchtschlag, Finte, Meisterparade)

Holzfäller Firunz der Hüne (Hüne, RW 3, INI 7+1W6, AT 8, PA 11, RS 3, Wuchtschlag)

Als Prüfstein s. S. 17): **Ritter Andron von Andrafall** (alternder Ritter, INI 10+1W6, AT 14, PA 19, RS 6, Wuchtschlag, Finte, Meisterparade)

Ergebnisse

Sie müssen selbst einschätzen, welcher Ihrer teilnehmenden Helden von wem als würdiger Gegner angesehen wird, um gefordert zu werden. Wenn sich in Ihrer Spielrunde nichts anderes ergibt, scheiden folgende Teilnehmer an dieser Stelle aus: Ritter Osgar von Otternpfot, Ritter Eichward von Billingen, Ritter Ysgol, Knappe Ulrick von Nibquell, Knappe Krusold von Ornibs Mund, Söldner Gwen Eisenhand, Söldnerin Nadjescha Oleg, Söldner Marek und Söldner Ollmar. Die übrigen Teilnehmer werden am nächsten Tag in die zweite Runde gehen (siehe Seite 22).

ERSTE RUNDE IM KAMPF MIT DEM SCHWERT ZU ZWEI HÄNDEN

Der zweite Wettkampf beginnt eine Stunde nach Mittag. Schildern Sie auch diesen Wettkampf nur genau so ausführlich, wie Ihre Gruppe Spaß daran hat. Wenn also keiner Ihrer Spieler daran teilnimmt, dann sollten Sie die Ereignisse nur recht knapp erwähnen (oder auch gar nicht, wenn Ihre Helden keine Lust haben zuzuschauen).

Der Wettkampf läuft genauso ab wie beim Kampf mit Schwert und Schild: Der ranghöchste Teilnehmer wählt zuerst, dann der zweithöchste etc. Wenn es eine ungerade Zahl von Teilnehmern gibt, wird wiederum Ritter Andron von Andrafall auf den Plan geschickt. Da für diesen

Kampf aber nur Ritter und Krieger zugelassen sind, ist die Teilnehmerzahl natürlich deutlich geringer als bei dem ersten Wettkampf. Nichtsdestotrotz ist das Publikumsinteresse ebenso hoch, gerade aufgrund der erlesenen Teilnehmerschaft. Die Regeln und Details zu diesem Wettkampf finden Sie im Kasten unten.

Der Prinz selbst nimmt an diesem Wettbewerb nicht teil, dafür aber zwei seiner Ritter. Er selbst nimmt wieder seinen Platz auf der Ehrentribüne ein und bittet erneut die Braut an seine Seite, der das allerdings zunehmend unangenehm ist. Diesmal wollen die Gefährten des Prinzen Ritter Ysgol möglichst schnell aus dem Turnier werfen, doch es gelingt ihnen nicht. Ungeachtet des Geschehens redet der Prinz derweil ständig auf die Braut ein und versucht sie vom Kampfgeschehen abzulenken.

VORFÄLLE

Bei diesem Wettkampf ist von unserer Seite nur ein bemerkenswertes Detail geplant, aber es steht Ihnen natürlich frei, sich selbst welche einfallen zu lassen. Als Ritter Ysgol zum Kampf gerufen wird, tritt er zur Ehrentribüne, wo Traverike von Bärenthal zu ihm eilt und ihm ein weißes Gunstband am linken Arm befestigt – was der Prinz mit recht bitterer Miene zur Kenntnis nimmt.

Ysgols Gegner Osgar von Otternpfot glaubt sich so sehr überlegen, dass er mehrfach versucht, das Band so mit dem Schwert zu treffen, dass es sich löst und zu Boden fällt. Allerdings konzentriert er sich zu sehr auf

dieses Vorhaben, so dass Ysgol schließlich mit 2 zu 0 Treffern führt. Erst dann gibt der Ritter das Vorhaben auf und zeigt, dass er Ysgol eigentlich doch überlegen ist. Doch als es 2 zu 2 steht, gelingt Ysgol doch noch der entscheidende Siegtreffer.

GUNST- ODER MINNEBÄNDER

Es ist bei ritterlichen Turnieren üblich, dass Edeldamen (und vor allem Edeljungfern) dem Ritter ihres Herzens ein Gunstband überreichen. Beim Lanzengang wird es oft an der Lanze befestigt, bei anderen Kämpfen am Arm oder am Helm (was mitunter recht putzig aussehen kann). Ein solches Band ist ein Zeichen der Sympathie, nicht unbedingt ein Liebesbeweis.

Wenn Sie wollen und es sich anbietet, mag eventuell auch einer Ihrer Helden ein Gunstband erhalten – von adligen Frau, die auf ihn aufmerksam geworden ist.

ERSTE RUNDE BOGENSCHIEßEN

Eine halbe Stunde nach Abschluss des Zweihandkampfes ertönt das Fanfarensignal erneut und ruft die Bogenschützen zur Schießbahn.

DER ABLAUF

Da das Bogenschießen kein Zweikampf ist, gibt es hier auch keine Forderungen. Die Namen aller Beteiligten wurden in kleine Wachstäfelchen geritzt und diese Tafeln in eine Kanne geworfen. Es ist die Aufgabe der Freiherrentochter Traverike, nun jeweils fünf Täfelchen aus der Kanne zu ziehen und an den Turniermarschall weiterzugeben, der die Namen laut aufruft. Diese fünf Schützen stellen sich nebeneinander an einer Linie auf und schießen mehr oder weniger gleichzeitig auf Zielscheiben, die in 40 Schritt Entfernung aufgestellt sind. Jeder darf fünf Pfeile abschießen, dann werden die erzielten Punkte zusammengezählt. Teilgenommen werden kann mit beliebigen Bögen und sogar Armbrüsten (nicht aber Ballästern), wobei kleinere Bögen wegen ihrer geringeren Reichweite benachteiligt sind. Nur ein einziger Kandidat schießt mit einer Armbrust: der Zwerg *Grimrog Sohn des Grimbolg*. Wenn ein Held keinen eigenen Bogen hat (oder er lieber einen anderen benutzen will), kann er sich einen Kurz- oder Andergaster Langbogen leihen. Das Bogenturnier wird hier in Andrafall in jedem Jahr abgehalten, und daher haben sich dazu auch viele 'Stammgäste' eingefunden. Insgesamt gibt es 37 Teilnehmer (zuzüglich teilnehmender Helden), von denen nur die besten 12 in die zweite Runde kommen werden. Die Details zu diesem Wettkampf können Sie dem Kasten auf Seite 20 entnehmen.

VORFÄLLE

Als der Zwerg Grimrog Sohn des Grimbolg aufgerufen wird und mit seiner schweren Windenarmbrust ins Feld tritt, erntet er eine Mischung aus unglaublichem Staunen und spöttischem Gelächter, das aber mit jedem Schuss von ihm leiser wird: Drei seiner Bolzen treffen ins Schwarze, und einer durchschlägt sogar die Zielscheibe und bleibt in dem Holz stecken, das die Scheibe abstützt. Noch mehr Aufsehen erregt der Elf *Onardonor*, bei dessen Auftreten sofort einiges Getuschel entsteht, da sofort davon ausgegangen wird, dass bei seinem Schuss Magie mit ihm Spiel ist. Die Tatsache, dass er fünfmal ins Schwarze trifft, verstärkt diese Ansicht natürlich.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während der Elf mit seinen vier Konkurrenten Aufstellung nimmt, tritt Turniermarschall Wolorion von Kolburg zu ihm: "Seid mir begrüßt, Herr Onardonor. Ich möchte Euch in aller Ehrerbietung darauf aufmerksam machen, dass der Einsatz von Zauberei in jeglicher Form durch das Turnierregulium verboten ist. Solltet Ihr also das Vorhaben hegen, Eure sicherlich hervorragenden weltlichen Schussfertigkeiten durch Magie zu unterstützen, so müssten wir Euch von dem Wettbewerbe ausschließen."

ZWEIHANDKAMPF

Grundsätzlich gelten beim Kampf mit Zweihandwaffen die gleichen Regeln wie beim Kampf mit Schwert und Schild. Die benutzten Turnierwaffen verursachen 2W6+2 TP(A), wobei die TP/KK bei 12/3 liegen, also ein Kämpfer mit KK 15 einen und ein Kämpfer mit KK 18 sogar zwei zusätzliche Trefferpunkte anrichtet. Eine gleichzeitige Benutzung eines Schildes ist natürlich nicht möglich.

ANDERE WAFFEN

Es ist theoretisch denkbar, dass ein Held an diesem Wettkampf teilnehmen will, der eigentlich nicht mit einem Zweihandschwert umgehen kann. Ähnlich wie beim Schwertkampf führt dies zu Abzügen in den AT- und PA-Werten.

Anderthalbhänder: AT -1, PA -1

Zweihand-Hieb Waffen: AT -2, PA -3

ERSTE RUNDE

Teilnehmer

Neben eventuell teilnehmenden Helden liegen sieben Meldungen für diese Disziplin vor.

Ritter Vartan von der Eich (klassischer Ritter, RW 14, INI 8+1W6, AT 15, PA 12, TP +1, RS 5, Wuchtschlag, Finte, Meisterparade)

Ritter Osgar von Otternpfot (der Mitläufer, RW 14, INI 5+1W6, AT 14, PA 11, RS 6, Wuchtschlag, Finte)

Ritter Silvan von Geiselheim (alternder Veteran, RW 13, INI 6+1W6, AT 15, PA 13, RS 6, Wuchtschlag, Finte, Meisterparade)

Ritter Eichward von Billingen (tumber Gefolgsmann Wendelmirs, RW 13, INI 5+1W6, AT 16, PA 10, TP +1, RS 5, Wuchtschlag)

Ritter Bogumil von Langenmar (Wendelmirs Halbbruder, RW 13, INI 10+1W6, AT 15, PA 11, RS 5, Wuchtschlag, Meisterparade)

Ritter Ysgol von Tatzenhain (Bräutigam, RW 12, INI 8+1W6, AT 15, PA 12, RS 5, Wuchtschlag, Finte, Meisterparade)

Krieger Coran Bilburgh (humorloser Albernier, RW 8, INI 7+1W6, AT 15, PA 11, RS 5, Wuchtschlag, Finte)

Als Prüfstein: **Ritter Andron von Andrafall** (alternder Ritter, INI 9+1W6, AT 15, PA 11, RS 6, Wuchtschlag, Finte, Meisterparade)

Ergebnisse

So weit Ihre Helden nichts anderes bewirken, scheiden in dieser Runde Ritter Vartan von der Eich, Ritter Osgar von Otternpfot und Ritter Silvan von Geiselheim aus.

Der Elf mustert den Marschall einen Moment mit seinen unergründlichen Augen, dann spricht er in seinem singenden Tonfall: "Warum glaubt ihr Rundohren eigentlich immer gleich an die euch so unverständliche Zauberei? Und warum fürchtet ihr sie so? Doch ich versichere dir, dass ich keinen Zauberspruch benutzen werde. Meine Fähigkeiten beruhen allein auf der Harmonie mit der Welt, die ich anstrebe."

Damit ist für den Elfen das Gespräch offensichtlich beendet, und von Kolburg gibt sich gezwungenermaßen damit zufrieden.

Der Elf ist zwar überzeugt von dem, was er sagt, aber das liegt an seiner Sicht der Magie und der Welt: Der elfische Begriff der "Harmonie der Welt" umfasst auch die Magie, die für Elfen unverzichtbarer Teil der Welt ist. Damit gehört Zauberei zum Alltag, und es ist für ihn eine

Selbstverständlichkeit, einen wichtigen Schuss durch intuitive Zauberei zu unterstützen. Wenn er behauptet, dass er keinen Zauberspruch benutzt, dann ist das keine Lüge – denn Zaubersprüche hat er bei menschlichen Magiern und Druiden erlebt, die ihre Zauberei mit wichtig wirkenden Gesten und bedeutungsvoll ausgesprochenen Worten unterstreichen. Und das ist nicht das, was er tut.

Sollte ein misstrauischer Held ihn auf magische Weise überprüfen (vielleicht sogar im Auftrag des Turniermarschalls), kann er feststellen, dass Onardonor sehr wohl zaubert. Der Elf wird das natürlich leugnen und den Helden als Lügner bezeichnen, wodurch Aussage gegen Aussage steht. Spielen Sie den entstehenden Konflikt ruhig aus, an dessen Ende der Elf beleidigt Andrafall verlassen wird.

Andererseits könnten clevere Helden aus diesem Vorfall aber auch entnehmen, dass niemand (außer ihnen?) in der Lage ist zu kontrollieren, ob gezaubert wird, und dieses Wissen dazu nutzen, ihre eigenen Ergebnisse zu verbessern. Allerdings sollten sie das unbedingt heimlich tun, da sie sonst ihrerseits vom Turnier ausgeschlossen werden und Sie reichlich improvisieren müssen, um den Rest des Abenteuers doch noch anschließen zu können.

Wie immer steht es den Helden frei, wie sie den Abend verbringen wollen. Je nachdem, wie sie sich bei den ersten Wettbewerben geschlagen haben, zeigen sich aber manche der Turniergäste an ihnen interessiert, laden sie zu einem Umtrunk oder vielleicht sogar zum Essen ein. Insgesamt wird überall viel gefeiert: Wer gut abgeschnitten hat, begießt seinen Erfolg, die anderen betrauern das Versagen mit manch einer Runde Bier oder billigem Wein.

ABENDGESTALTUNG

Wie immer steht es den Helden frei, wie sie den Abend verbringen wollen. Je nachdem, wie sie sich bei den ersten Wettbewerben geschlagen haben, zeigen sich aber manche der Turniergäste an ihnen interessiert, laden sie zu einem Umtrunk oder vielleicht sogar zum Essen ein. Insgesamt wird überall viel gefeiert: Wer gut abgeschnitten hat, begießt seinen Erfolg, die anderen betrauern das Versagen mit manch einer Runde Bier oder billigem Wein.



BOGENSCHIEßEN, ERSTE RUNDE

Den Ablauf dieser Runde können Sie der Beschreibung ab Seite 19 entnehmen. Der Schuss auf die 40 Schritt entfernte Zielscheibe erfordert eine FK-Probe, die je nach Waffe modifiziert wird. (Wenn Sie nachrechnen wollen: Der Mittelpunkt der Scheibe gilt als *winziges* Ziel. Da es fest montiert ist, wird es laut Regeln als *kleines* Ziel gewertet, was einen Probenzuschlag von 4 Punkten zur Folge hat. Die Entfernung gilt für Lang-, Kriegs- und Elfenbögen sowie Windenarmbrüste als *mittel* (Probe +4), für Komposit- und Kurzbögen sowie Leichte Armbrüste als *weit* (Probe +8), für Eisenwalder Armbrüste als *extrem weit* (+12). Die Zuschläge aus Entfernung und Zielgröße werden addiert.) Wenn ein Bogen benutzt wird, ohne über die nötige KK zu verfügen, steigt der Zuschlag um weitere 4 Punkte.

Probenzuschläge, aufsummiert

Lang-, Kriegs-, Elfenbogen, Windenarmbrüst: Probe +4
Kurz-, Kompositbogen, Leichte Armbrüst: Probe +12
Eisenwalder: Probe +16
Eine gewürfelte 1 wird hier immer als Volltreffer gewertet.

Wertung

Eine gelungene Probe gilt als Treffer in den Mittelpunkt, wofür der Schütze 10 Punkte erhält. Bei einem Misslingen der Probe müs-

sen Sie ermitteln, wie viele Punkte zum Gelingen der Probe fehlen, denn um eine entsprechende Abweichung ist der Pfeil vom Mittelpunkt entfernt eingeschlagen.

1 bis 3 fehlende Punkte: innerer Ring, zählt 5 Punkte.

4 bis 6 fehlende Punkte: zweiter Ring, zählt 3 Punkte.

7 bis 9 fehlende Punkte: äußerer Ring, zählt 1 Punkt.

Die Punkte aus den fünf Schüssen werden addiert, und die 12 Schützen mit den besten Ergebnissen kommen in die zweite Runde.

Teilnehmer und Ergebnisse

Aufgrund der großen Zahl an Teilnehmern zählen wir sie nicht alle auf, sondern nennen nur ein paar exemplarische Schützen, vor allem natürlich diejenigen, die den Helden schon bekannt sein dürften.

Ritter Ysgol von Tatzenhain (Bräutigam): Langbogen, FK 17

Knappe Krusold von Ornibs Mund (das stille Wasser): Langbogen, FK 13

Ritter Vartan von der Eich (klassischer Ritter): Langbogen, FK 15

Knappe Ulf von Bitterbach (Vartans unerfahrener Knappe): Langbogen, FK 11

Knappe Ulrick von Nibquell (Detters arroganter Alt-Knappe): Langbogen, FK 13

Knappin Koscha von Egelingsfenn (Knappin unter Männern): Langbogen, FK 12

Knappe Havel von Uckel (Osgars großmäuliger Knappe): Langbogen, FK 11
Söldner Fran der Blutige (Kopfgeldjäger ohne Ohren): Kompositbogen, FK 16
Söldner Marek (unauffällig): Langbogen, FK 12
Söldner Ollmar (unauffällig): Langbogen, FK 13
Söldner Grimrog Sohn des Grimbolg (Zwerg): Windenarmbrust, FK 18
Jäger Marik Meyler (freundlicher Spurenleser): Langbogen, FK 21
Elf Onardonor Traumsänger (unnahbarer Elf): Elfenbogen, FK 20 (magisch verbessert zu 25)
 24 weitere Schützen, meist Jäger aus der Umgebung von Andrafall.

Teilnehmer und Ergebnisse

Laut Regeln können die besten 12 Schützen aus der ersten Runde an der zweiten teilnehmen. 27 Punkte reichen, um sich zu qualifizieren. Wenn keine Helden diese Punktzahl erreichen, dann sind dies: Ritter Ysgol von Tatzenhain (Bräutigam): 27 Punkte
 Knappe Krusold von Ornibs Mund (das stille Wasser): 29 Punkte
 Ritter Vartan von der Eich (klassischer Ritter): 30 Punkte
 Söldner Grimrog Sohn des Grimbolg (Zwerg): 36 Punkte
 Jäger Marik Meyler (freundlicher Spurenleser): 35 Punkte
 Elf Onardonor Traumsänger (unnahbarer Elf): 50 Punkte
 5 weitere Schützen, vor allem Jäger aus der Umgebung von Andrafall, alle mit Langbögen, 28 bis 40 Punkte

DER ZWEITE TAG

Der Vormittag dieses Tages wird einer weiteren nicht-ritterlichen Disziplin geprägt, die wie das Bogenschießen zum jährlichen Andrafaller Wettbewerb gehört: dem Umgang mit dem Wurf dolch. Nur einziger Ritter tritt bei diesem 'Treiben des einfachen Volkes' als Kandidat an.

DAS MESSERWERFEN

Alle Kandidaten stellen sich nebeneinander auf, dann werfen sie gleichzeitig auf eine der Zielscheiben, die in 7 Schritt Entfernung aufgebaut sind. Wer die Scheibe verfehlt, scheidet aus. Die anderen treten einen Schritt weit zurück und werfen erneut. Dies geht so lange weiter, bis nur noch fünf Kandidaten im Spiel sind.

Diese fünf Kandidaten kommen in die Finalrunde. Dafür nehmen sie zehn Schritt von einem Pfahl Aufstellung, an den ein Wagenrad montiert wurde. Auf dieses Wagenrad wurden fünf unterschiedliche Trophäen genagelt: ein Stoffbeutel mit fünf Dukaten, einer mit 3 Dukaten und einer mit 1 Dukat, ein Holzstück in Form eines Fasses (das für Freibier im Gasthaus bis zum Ende des Turniers steht) und ein Holzschuh (dessen Gewinner bis zum Ende des Turniers bei allen Festen jede Frau zum Tanzen auffordern kann, ohne dass diese das ablehnen darf – das gilt sogar für die Freiherrentochter, falls sie gerade in der Nähe sein sollte). Das Rad wird in Bewegung gesetzt, so schnell es nur geht, und nach dem Startzeichen dürfen die vier Kandidaten dann gleichzeitig werfen. Jeder hat fünf Wurf dolche, muss aber aufhören, sobald er einen Preis getroffen hat. Wenn mehrere Geschosse das gleiche Ziel treffen, muss der Turniermarschall entscheiden, wer zuerst getroffen hat.

VORFÄLLE

Am Wettbewerb nehmen insgesamt 25 Personen teil, darunter als einziger Vertreter des Adels Ritter Vartan von der Eich (klassischer Ritter) und sein Knappe Ulf von Bitterbach (der Unerfahrene).

Im Verlauf dieses Wettbewerbs sollten die Helden auf den *Schwarzen Bran* aufmerksam werden (wenn Sie ihn nicht schon vorher vorgestellt haben): ein maugesichtiger, wortkarger Mann, der sich am liebsten im Hintergrund hält, aber seine Wurfmesser mit unglaublicher Geschwindigkeit beherrscht. Lassen Sie ihn ruhig unsympathisch wirken, denn später werden die Helden ihn durch die Wildnis jagen müssen (siehe Seite 40).

WURFDOLCHE

Der Ablauf dieses Wettkampfs ist oben beschrieben. Alle Werfer werfen gleichzeitig. Sobald eine Probe misslingt, scheidet der jeweilige Werfer aus. Das geht so lange, bis nur noch fünf Bewerber im Spiel sind. Dann schließt sich sofort die Preisrunde an.

PROBENMODIFIKATOREN

Erster und zweiter Wurf (7 und 8 Schritt): je eine Probe +4
 Ab dem dritten Wurf (9 und mehr Schritt): je eine Probe +8
 Wenn keine Helden dabei sind, bleiben nach dem siebten Wurf nur noch fünf Kandidaten übrig.

Teilnehmer und Ergebnisse

Knappe Ulf von Bitterbach (Vartans unerfahrener Knappe, FK 12) scheitert bei 8 Schritt.
Coran Bilburgh (humorloser Albernier, FK 16) scheitert bei 10 Schritt.
Ugdalf Kornplotz (der Seiltänzer, FK 18) scheitert bei 9 Schritt.
Firunz der Hüne (Hüne, FK 16) scheitert bei 8 Schritt.
Marik Meyler (netter Spurenleser, FK 20) scheitert bei 10 Schritt.
Ritter Vartan von der Eich (klassischer Ritter, FK 14) scheitert bei 11 Schritt.
Aelfwin (Corans Zwilling, FK 16) scheitert bei 11 Schritt.
Fran der Blutige (Kopfgeldjäger ohne Ohren, FK 20, Schnellziehen) scheitert bei 12 Schritt.
Wilbur ui Brennhan (Taschenspieler, FK 22, Schnellziehen) scheitert bei 13 Schritt.
Der Schwarze Bran (der Finstere, FK 22, Schnellziehen) scheitert bei 12 Schritt.
 Weitere 15 Kandidaten nehmen teil, scheitern aber spätestens auf eine Entfernung von 8 Schritt.

GEWINNRUNDE

In die Endrunde schaffen es Vartan, Aelfwin, Fran, Wilbur und der Schwarze Bran – zumindest wenn Ihre Helden nicht besser sind. Jeder Werfer muss vor seinem Wurf ansagen, welches Ziel er treffen will, und dann eine *Wurfmesser*-Probe +14 schaffen. Bei jedem weiteren Wurf muss der Werfer entscheiden, ob er sich eine Aktion lang Zeit zum Zielen lassen oder sofort weiterwerfen will. Ohne Zielen wird der Wurf um weitere 2 Punkte erschwert (dieser Zuschlag entfällt für Helden mit der Sonderfertigkeit *Schnellziehen*), dafür sinkt aber die Wahrscheinlichkeit, dass der gewünschte Preis von jemand anderem weggeschnappt wird. Sobald eine Probe gelingt, ist der anvisierte Preis gewonnen.

Ergebnisse

Zweite Aktion: Der Schwarze Bran trifft den Beutel mit 5 Dukaten.
 Dritte Aktion: Wilbur ui Brennhan trifft den Holzschuh.
 Fünfte Aktion: Fran der Blutige trifft das Fass.
 Sechste Aktion: Aelfwin trifft den Beutel mit 3 Dukaten.
 Achte Aktion: Ritter Vartan von der Eich trifft den Beutel mit einem Dukat (und spendet das Geld für eine Freirunde in einer Taverne).

ZWEITE RUNDE SCHWERT UND SCHILD

Nach der Mittagspause wird zur zweiten Runde des Wettkampfs mit Schwert und Schild gerufen. Es sind noch mindestens sieben Personen im Rennen, Einzelheiten entnehmen Sie bitte dem Kasten auf Seite 18. Die Regeln entsprechen denen in der ersten Runde (siehe Seite 17). Der Ablauf ist der Gleiche wie in der ersten Runde: In der Reihenfolge ihres Ranges fordern die Kämpfer einen Gegner auf, bei ungerader Teilnehmerzahl kämpft der letzte Kandidat gegen Ritter Andron von Andrafall.

VORFÄLLE

Wendelmir von Andergast zeichnet sich weiterhin durch anzügliche Bemerkungen aus, auch wenn er es nicht verhindern kann, dass die Braut Traverike während des Wettbewerbs neben dem Bräutigam Ysgol sitzt – er selbst muss ja auf dem Kampfplatz stehen.

Wer sich im Schwertkampf auskennt, kann beobachten, dass *Fran der Blutige* mit seinem Gegner Ulf von Bitterbach spielt wie eine Katze mit einer Maus. Mit seinem spöttischen Grinsen und einigen geflüsterten Bemerkungen bringt er den Knappen so in Zorn, dass dieser sich zu einem unbedachten Angriff hinreißen lässt. Der Söldner lässt den Angriff abgleiten und rammt dem stolpernden Jüngling mit so viel Kraft den Schwertknauf in den ungerüsteten Nacken, dass dieser zu Boden stürzt wie ein gefällter Baum und bewusstlos vom Platz getragen werden muss.

Der hünenhafte Holzfäller Firunz hat seit dem gestrigen Tag offensichtlich einige taktische Tipps bekommen (vielleicht sogar von einem Ihrer Helden?), denn er kämpft wesentlich vorsichtiger. Doch seine Gegnerin, die Knappin *Koscha*, ist ihm an Flinkheit und Geschick deutlich überlegen, obwohl sie neben ihm geradezu winzig und zerbrechlich wirkt. (Bei einer anderen Paarung wird auch dieser Gegner entsprechend überlegen sein.) Schnell steht es 2 zu 0 für Koscha, doch dann hat Firunz Gelegenheit zu einem gewaltigen Schlag, der von Koscha zwar geblockt wird, aber ihr Schwert zerbricht dabei. Unter dem Jubel der anwesenden Holzfäller wird Firunz zum Sieger und Teilnehmer der Preisrunde erklärt. Nur Wendelmir oder einer seiner Gefährten lässt laut vernehmbar eine Bemerkung zu "der tiefen Provinz, in der selbst trampelige Barbaren Turniere gewinnen können" fallen.

KAMPF MIT SCHWERT UND SCHILD, ZWEITE RUNDE

Die Regeln in der zweiten Runde entsprechen den auf Seite 17 bis 18 beschriebenen.

Teilnehmer

Wenn Ihre Helden nichts anderes bewirkt haben, sind folgende Teilnehmer in die zweite Runde gelangt (ihre Werte entnehmen Sie bitte der Liste auf Seite 18, wenn Sie sie brauchen):

Prinz **Wendelmir von Andergast** (die Landplage, RW 16), Ritter **Vartan von der Eich** (klassischer Ritter, RW 14), Knappe **Ulf von Bitterbach** (Vartans unerfahrener Knappe, RW 9), Knappe **Havel von Uckel** (Osgars großmäuliger Knappe, RW 9), Knappin **Koscha von Egelingsfenn** (Knappin unter Männern, RW 9), Krieger **Aelfwin Bilburgh** (humorloser Albernier, RW 8), Söldner **Fran der Blutige** (Kopfgeldjäger ohne Ohren, RW 3), Holzfäller **Firunz der Hüne** (Hüne, RW 3). Als Prüfstein steht wiederum Ritter **Andron von Andrafall** zur Verfügung.

Verlierer

In dieser Runde scheiden Knappe Ulf von Bitterbach, Knappe Havel von Uckel, Knappin Koscha von Egelingsfenn und Krieger Aelfwin Bilburgh aus.

ZWEITE RUNDE ZWEIHANDKAMPF

Direkt im Anschluss an den Kampf mit Schwert und Schild folgt die nächste Runde bei der Ausscheidung mit dem zweihändigen Schwert. Hier sind noch drei bis vier Kämpfer plus eventuell Ihre Helden im Spiel, so dass das Spektakel nach zwei oder drei Duellen abgeschlossen ist.

VORFÄLLE

Bei dieser Disziplin tauschen Prinz Wendelmir und Ritter Ysgol die Positionen, was der Prinz dazu nutzt, die Braut durch allerlei Geschwätz vom Kampf abzulenken. Als Ysgol über seinen Gegner triumphiert, schaut Wendelmir angewidert, aber Traverike lässt den Prinz links liegen und winkt ihrem Bräutigam zu.

ZWEIHANDKAMPF, ZWEITE RUNDE

Kommentare zu den Regeln und die Werte der Kämpfer finden Sie auf Seite 19.

Teilnehmer

Ritter **Eichward von Billingen** (tumber Gefolgsmann Wendelmirs, RW 13), Ritter **Bogumil von Langenmar** (Wendelmirs Halbbruder, RW 13), Ritter **Ysgol von Tatzenhain** (Bräutigam, RW 12), Krieger **Coran Bilburgh** (humorloser Albernier, RW 8)

Ergebnisse

Voraussichtliche Verlierer sind Ritter Eichward von Billingen und Ritter Bogumil von Langenmar, womit sich nur Ritter Ysgol von Tatzenhain und Krieger Coran Bilburgh für das Finale qualifiziert haben.

Dritte Runde?

Falls nach der zweiten Runde noch mehr als zwei Kandidaten übrig sind, wird sofort eine dritte Runde angeschlossen, notfalls sogar eine vierte. Sollten es genau drei Kandidaten sein, dann tritt Prüfstein Andron von Andrafall an und verliert – manipulieren Sie die Kampfabläufe so, dass auf jeden Fall genau zwei Streiter ins Finale kommen.

DER ABEND

Die Abendgestaltung ist ganz und gar Ihren Helden überlassen. Wieder können sie Gaststätten aufsuchen, mit den Gauklern feiern oder mit Söldnern oder Rittern am Lagerfeuer zusammensitzen.

Dementsprechend können Sie auch noch irgendwelche Ereignisse improvisieren, wenn es etwa zu einer Kneipenschlägerei kommen sollte oder ein Held bzw. eine Heldin vielleicht ein romantisches Stelldichein mit einem oder einer attraktiven Einheimischen erlebt.

Von folgendem Vorfall sollten die Helden aber auf die eine oder andere Weise Kenntnis bekommen – wenn sie es nicht selbst miterleben, dann hören sie am nächsten Tag davon. Die folgende Beschreibung geht davon aus, dass die Helden bei den Gauklern sind. Passen Sie sie entsprechend an, wenn die Helden sich anderswo aufhalten.

DER DIEBSTAHL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Stimmung am Lagerfeuer der Gaukler ist hervorragend. Eben hat der junge Geschichtenerzähler eine lustige Episode von einem Goblin erzählt, der ein Wettlaufen mit einem Thorwaler austragen musste, und nun wollen zwei reichlich angetrunkene Holzfäller

ein frivoles Lied anstimmen, als plötzlich mehrere Gestalten aus dem Dunkel der Nacht in den Schein des Feuers treten. Sie tragen das Wappen des Barons von Bärenthal, und angeführt werden sie von Ritter Ysgol von Tatzenhain. Die Miene des Ritters ist ernst, und sein strenger Blick lässt die Holzfäller verstummen.

“Du bist Ugdalf, der Seiltänzer?“, spricht er den Anführer der Gaukler an. Der schlanke Mann steht langsam auf und gibt den Weinbecher, aus dem er euch eben noch zugeprostet hat, an seine Schwester weiter: “Ja, das bin ich.”

Ihm ist anzumerken, dass er mit Ärger rechnet. Der Ritter schaut ihn scharf an. “Ich weiß, dass du den silbernen Becher des Turniermarschalls gestohlen hast. Wo hast du ihn hingebracht?”

Ugdalf ist für einen Augenblick sprachlos: “Bei Phex und allen guten Göttern, ich schwöre, diesem Becher niemals auch nur berührt zu haben!“, erklärt er dann. “Das muss ein Irrtum sein!”

“Du bist gesehen worden, als du ihn gestohlen hast, also ist jedes Leugnen zwecklos und macht das Vergehen nur noch schlimmer.”

Ugdalf versichert zwar weiterhin, nichts mit der Angelegenheit zu tun zu haben, aber er fügt sich schließlich und lässt sich von zwei der Burgwachen fesseln. Ysgol gibt seinen Leuten den Befehl, die Wohnwagen der Gaukler zu durchsuchen, woraufhin diese ausschwärmen. Die anderen Gaukler bleiben am Feuer sitzen, denn sie wissen, dass sie sowieso nichts ausrichten können. Aber ihnen ist deutlich anzumerken, dass sie diese Demütigung nur zähneknirschend über sich ergehen lassen.

Ysgol selbst bleibt derweil in der Nähe des Feuers stehen. Helden, denen eine *Menschenkenntnis*-Probe gelingt, können vermuten, dass der Ritter mit dieser Angelegenheit selbst nicht glücklich ist. Wenn ein Held mit einem Sozialstatus von mindestens 8 Ysgol anspricht, dann kann er weitere Einzelheiten herausfinden.

☛ Wolorion von Kolburg hat beim Abendessen das Fehlen seines wertvollen Bechers festgestellt. Einer seiner Persevanten hatte das silberne Schmuckstück vor Beginn des Zweihänderkampfes auf einem Tisch neben dem Zelt des Marschalls abgestellt. Dort war es unbewacht, und auch vom Turnierplatz aus konnte man den Tisch nicht sehen.

☛ Als der Marschall dem Baron von dem Vorfall erzählte, sprach es sich in der Burg schnell herum, und schließlich meldete sich ein Knappe (Havel von Uckel) und erzählte, er habe gesehen, wie Ugdalf um das Zelt des Marschalls herum geschlichen sei und wenig später mit einem in einen Lappen eingewickelten Gegenstand davongelaufen wäre.

☛ Eine *Menschenkenntnis*-Probe +4 erhärtet den Verdacht, dass Ritter Ysgol dem Knappen diese Geschichte nicht glaubt, aber weil er dem Gefolge des Prinzen Wendelmir angehört, konnte er ihn nicht der Lüge bezichtigen. Auf das Drängen des Prinzen hat der Baron sich schließlich dazu bewegen lassen, Ysgol sofort auszuschicken und das Lager der Gaukler durchsuchen zu lassen.

☛ Ein Held, dem eine *Rechtskunde*-Probe gelingt, kann einschätzen, welche Strafe auf Diebstahl steht: Dem Dieb wird die rechte Hand abgeschlagen. Sollte sich keiner der Helden in diesem Gebiet auskennen, so können es viele Anwesende unter vorgehaltener Hand erzählen. Was eine solche Strafe für Folgen für einen Akrobaten hätte, kann sich jeder Held leicht denken.

Nach einer Viertelstunde bricht der Ritter die ergebnislose Suche ab.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Ritter räuspert sich, bevor er Ugdalf anspricht: “Ich muss davon ausgehen, dass du die Beute an einem anderen Ort versteckt hast. Also nehme ich dich mit, damit du dir im Kerker überlegen kannst, ob du uns nicht doch verraten willst, wo der Becher ist.”

Ugdalf will etwas erwidern, doch Ysgol bringt ihn mit einer Geste zum Schweigen. Es ist der ganzen Familie des Gauklers anzumerken, dass sie gerne aufspringen und protestieren möchte, aber niemand tut etwas.



Es ist gar nicht so unwahrscheinlich, dass Ihre Helden an diesem Punkt aufbegehren, doch Ysgol hat gar keine andere Wahl, als den Gaukler mit zur Burg zu bringen. Einem Helden mit hohem Sozialstatus gegenüber lässt er durchblicken, dass er Ugdalf für unschuldig hält, aber sich gegen die Anweisungen des Prinzen nicht wehren kann.

Sobald die Wachen mit dem Gefangenen außerhalb der Hörweite sind, beginnen sich die meisten am Lagerfeuer über diese Behandlung zu ereifern. Sowohl die Gaukler als auch mehrere Holzfäller schimpfen auf Ysgol, und Ugdalfs Schwester Tamira hat große Mühe, die Aufregung zu dämpfen. Wenn ihr einer der Helden zu Hilfe kommt, wird sie das mit Dankbarkeit zur Kenntnis nehmen. Sie ist der Meinung, dass Wut im Moment gar nichts hilft und man stattdessen überlegen müsse, wie ihrem Bruder zu helfen ist.

Wenn es sich anbietet, dann wird Tamira ganz konkret auf die Helden zukommen und bitten, sich der Sache anzunehmen: “Ich habe keinerlei Zweifel, dass Ugdalf zu Unrecht beschuldigt worden ist. Er hat keinen solchen Becher gestohlen. Aber möglicherweise muss er als Schwarzes Schaf herhalten, wenn die keinen anderen Täter finden. Ich bitte Euch ... nein, ich beschwöre Euch in Praios’ Namen, findet den wirklichen Dieb.”

Eine konkrete Belohnung kann sie nicht anbieten, dafür laufen die Geschäfte in letzter Zeit zu schlecht. Aber sie verspricht den Helden, dass sie im Erfolgsfall einen Gefallen bei ihr gut haben.

Ermittlungen am gleichen Abend haben übrigens keinen Zweck, da alle, die man befragen könnte, entweder in der Burg oder bereits zu Bett gegangen sind.

Für den Fall, dass die Helden diesen Vorfall nicht mitbekommen haben, wird Tamira am nächsten Tag auf einen der Helden zukommen und ihn um Hilfe bitten. Als Grund dafür kann irgendein Ereignis dienen, bei dem dieser Held der Gauklerin aufgefallen ist.

DER DRITTE TAG

Schon beim Frühstück ist der Diebstahl allgemeines Gesprächsthema. Je nachdem, wem man zuhört, wird auf das "unnütze Gauklerpack" geschimpft, Mitleid mit dem sympathischen Seiltänzer geäußert oder (hinter vorgehaltener Hand) gemutmaßt, dass die Kumpanen um Prinz Wendelmir ihre Gnadenlosigkeit vorführen wollen.

Für den heutigen Vormittag steht ein Wettrennen auf dem Zeitplan, nachmittags werden die Wettkämpfe im Nahkampf fortgesetzt und das Finale im Bogenschießen bestritten. Das ist ein einigermaßen volles Programm, aber es bleibt zu hoffen, dass sie dennoch Zeit für die Ermittlungen zum Diebstahl finden.

Da die Ermittlungen nicht an einen Zeitplan gebunden sind, haben wir die relevanten Informationen in einem Kasten gesammelt, den Sie unten und auf der Seite gegenüber finden.

DAS WETTRENNEN

Das große Rennen um den Andrafall ist einer der Wettkämpfe, die traditionell zu dem jährlichen Fest in Andrafall gehören. Aus diesem Grund hat der Baron es ebenso wie den Baumstammweitwurf in den Katalog der Disziplinen rund um das Turnier aufgenommen. So kommt es, dass das Turnier an diesem Vormittag eine Volksfestatmosphäre erlebt. Das respektvolle Staunen, mit dem die Einheimischen die Ritter in glänzenden Rüstungen betrachten, ist einem freudvollen Feiern gewichen. Viele Andrafaller haben sich für diesen Wettkampf eingetragen, selbst Alte und Halbwüchsige, denn es geht ihnen nicht um den Sieg, sondern um das Dabeisein.

Die gesamte Strecke ist durch kleine grüne Wimpel markiert, die die Persevanten am frühen Morgen aufgestellt haben. Viele Teilnehmer brechen deswegen direkt nach dem Frühstück auf, um die Strecke zu sehen. Dieser Rundgang gehört schon zu dem Fest, denn halb Andrafall ist auf den Beinen, und an allen Hindernissen bleiben die Menschen stehen und diskutieren über die besten Methoden, wie man es überwinden kann. Wenn einer oder mehrere Helden mitlaufen wollen, dann sollten sie sich dieser 'Volkswanderung' anschließen. Und wer weiß, vielleicht ergibt sich unterwegs das eine oder andere Ermittlungsgespräch.

Das Wettrennen beginnt auf dem Turnierfeld vor der Tribüne. Von dort aus führt die Strecke über einen flachen Hügel am Ufer des Teichs vorbei, den der Wasserfall gebildet hat. Der Boden ist hier sehr sumpfig, so dass man leicht ausrutschen oder sogar stecken bleiben kann. Dahinter liegt ein ausgehöhlter Baumstamm, durch den alle Kandidaten hindurchkriechen müssen. Bei der großen Zahl von Teilnehmern ist zu vermuten, dass es an diesem Engpass zu Staus kommt, und da die Regeln nicht besagen, dass Handgreiflichkeiten verboten sind, sind Raufereien vorzuzusehen.

Hinter dem Baumstamm müssen die Teilnehmer die steile Felswand erklimmen. Es geht fast senkrecht nach oben, aber mit ein wenig Sachverstand kann man schon im Vorfeld eine geschickte Route entdecken. Oben ist quer über die Andra ein Seil gespannt, nur wenige Schritte vom Wasserfall entfernt. Es gilt, an dem Seil zum anderen Ufer zu hangeln. Wer es nicht schafft, wird unweigerlich vom Fluss in die Tiefe gerissen, und der fast vierzig Schritte tiefe Sturz ist lebensgefährlich. Drüben angekommen, führt der Weg über mehrere Leitern wieder nach unten,

wobei es den Läufern freigestellt ist, Teile dieser Strecke auch in den See zu springen. Von dort muss man durch den Fluss oder See zum anderen Ufer schwimmen und die Strecke zurück zum Turnierfeld laufen. Dem Sieger dieses Rennens winken fünf Dukaten, dem Zweiten drei und dem Dritten immerhin noch ein Golddukat. Für die meisten Einheimischen ist das eine sehr hohe Belohnung.

Zwei Stunden später versammelt sich fast das ganze Dorf rund um den Startplatz. 48 Kandidaten (plus eventuell die Helden) haben sich angemeldet und nehmen nun auf dem Platz Aufstellung. Die Persevanten haben alle Hände voll zu tun, die anwesenden Kandidaten mit den Anmeldungen auf ihren Listen in Übereinstimmung zu bringen. Folgende Teilnehmer sind den Helden eventuell schon bekannt: *Krusold von Ornibs Mund* (das stille Wasser), *Ulf Erkenson* (der hünenhafte Thorwaler), *Nadjescha* (die Norbardin), die Magd *Dora*, Knecht *Kunrecht*, *Firunz* (der Hüne), *Marië Meyler* (der Spurenleser), *Nina ni Brennhan* (die stumme Seiltänzerin) sowie die beiden halbelfischen Zwillinge *Cuanu* und *Invher*. Als einziger Ritter ist *Eichward von Billingen* am Start. Der leicht begriffsstutzige Gefolgsmann Wendelmirs hat sich von seinen Gefährten dazu überreden lassen, an dem Rennen teilzunehmen. Dementsprechend haben sich der Prinz und seine Kumpanen auf der Tribüne versammelt und stacheln Eichward mit markigen Sprüchen auf, in denen sie ihm allerlei Strafen androhen, wenn er es nicht schafft, "diesem Pöbel hier zu zeigen, was ein echter Ritter" ist.

Schließlich bittet Turniermarschall Wolorion von Kolburg um Ruhe und Aufstellung. Für einen Augenblick entsteht gespanntes Schweigen, dann stößt ein Persevant in eine Fanfare: das Zeichen für den Start. Wenn einer oder mehrere Ihrer Helden mitlaufen, finden Sie auf Seite 26 die Proben, die sie ablegen müssen, um diesen Geländelauf zu absolvieren.

VORFÄLLE

☛ Ritter Eichward zeigt von Anfang an, aus welchem Holz er geschnitzt ist. Sobald das Signal ertönt, rempelt er erst einmal alle an, die in seiner Nähe stehen. Zwei Männer kommen zu Fall, und die Läufer, die direkt hinter ihnen gestanden haben, stolpern über die Gefallenen, so dass sich nach Sekunden ein halbes Dutzend Leute auf dem Boden wälzen. Dies quittiert die Gruppe um Wendelmir mit lautem Johlen und Jubel.

☛ Der Thorwaler Ulf Erkenson sprintet von Anfang an mit höchster Geschwindigkeit und läuft damit allen anderen davon, nur drei Halbwüchsige lassen sich davon beeindrucken und folgen ihm. Er erreicht Baum und Felswand mit großem Vorsprung, ist dann aber so sehr außer Atem, dass er erst einmal verschnauften muss. Bis er die Wand erklommen hat, haben ihn zahlreiche Konkurrenten überholt.

☛ Nachdem die ersten Läufer den Baum nacheinander erreichen, kommen schließlich mehrere gleichzeitig an, darunter Firunz und Eichward. Sofort kommt es zu einem Handgemenge, durch das alle Beteiligten Zeit verlieren.

☛ Beim Aufstieg zeigt sich, wer sich wirklich Chancen auf einen Gewinn ausrechnen kann und wer nicht: Während manche sich Spann für Spann nach oben schieben, klettern andere mit großem Geschick hinauf, als würden sie nie etwas anderes tun.

☛ Die beiden halbelfischen Zwillinge Cuanu und Invher haben eine ausgefeilte Technik entwickelt, sich an schwierigen Stellen gegenseitig

ERMITTLUNGEN

Immer wenn die Helden nicht anderweitig beschäftigt sind, können sie sich umhören, um herauszufinden, was es mit dem Diebstahl auf sich hat. Es ist nicht vorzuzusehen, welchem Weg ihre Ermittlungen dabei folgen. Daher finden Sie im folgenden Text auch keinerlei Anweisung, in welcher Reihenfolge die Helden die Informationen erhalten sollen – und noch nicht einmal, wer über die einzelnen Informationen verfügt. Stattdessen gibt es eine Liste von Hinweisen, die die Helden nach und nach erhalten sollten, um sich schließ-

lich einen Reim darauf zu machen und so den eigentlichen Täter zu finden.

Wichtig ist, dass Sie dabei beobachten müssen, wie viel Spaß Ihre Spieler an der Ermittlung haben. Einerseits sollten Sie die Informationen nicht zu schnell herausgeben, denn wenn es zu einfach ist, fehlt am Ende das Erfolgserlebnis. Wenn Sie allerdings zu geizig mit Hinweisen sind und die Helden nicht vorankommen, dann sorgt auch das für Frustration. Versuchen Sie, die Menge der Informationen an Ihren Spielern zu orientieren. Es ist Ihnen auch freigestellt, den Spielern Tipps zu geben, wenn sie eigentlich gar nicht danach gefragt haben.

WAS WIRKLICH GESCHAH

Seit ein paar Wochen hat sich in der Nähe von Andrafall ein junger Baumdrache angesiedelt. Baumdrachen gehören zwar zur Familie der Drachen, sind aber weder sonderlich groß, noch intelligent, und im Gegensatz zu den meisten anderen Drachen können sie in der Regel auch nicht zaubern. (Details über diese Spezies finden Sie zum Beispiel in **Basis 255**.) Eine Eigenart der Baumdrachen ist es, dass sie große Freude an allem haben, was glänzt und funkelt – wie zum Beispiel der Becher des Turniervogtes.

Dieses Drachenexemplar verfügt jedoch über eine Eigenart: Es hat eine *Übernatürliche Begabung* (siehe **Basis 91**) und beherrscht eine Art Illusionszauber, durch die es sich in Gefahrensituationen farblich ständig seiner Umgebung anpasst und deswegen überall gut getarnt ist, selbst im Flug. Als geschickter Flieger hat der Drache den Becher von dem Tisch erbeutet, als das Zeltlager menschenleer war – weil alle gerade am Turnierfeld waren und dem Kampf mit Schwert und Schild zuschauten. Seitdem schmückt der Kelch den Horst des Drachen auf einer alten Steineiche nur wenige hundert Schritt von Andrafall entfernt.

HINWEISE

Doch das Tier hat nicht nur den Becher gestohlen, und dies kann die Helden auf die richtige Spur bringen, wenn sie sich ein wenig umhören.

☞ Den Streit zwischen Aelfwin und Coran haben die Helden ja schon mitbekommen können (siehe Seite 13), und vielleicht erinnern sie sich jetzt daran.

☞ Havel von Uckel zieht missmutig durchs Lager und mault jeden an, der rangniedriger ist als er. Sein Problem ist, dass die versilberten Sporen seines Herren fehlen und er als Knappe für dessen Sachen verantwortlich ist. Er hat "wegen dieser Schlamperie" schon eine saftige Ohrfeige bekommen, weil er angeblich die Sporen nicht sicher genug am Stiefel befestigt hat, so dass sie irgendwo abgefallen sein müssen. (Genau genommen stimmt das sogar. Aber dass Havel die Sporen nicht finden kann, liegt schlicht daran, dass sie so schön in der Sonne gefunkelt haben.)

☞ Der einäugige und einhändige Söldner Gwen Eisenhand vermisst seinen Tellerhelm. Bisher hat er das für sich behalten, weil er sowieso nicht gerne mit der Obrigkeit zu tun hat. Er will den Dieb lieber selbst finden und nach eigener Art mit ihm abrechnen. An die Schuld der Gaukler mag er nicht glauben, denn denen traut er geschicktere Diebstähle zu als einen nicht übermäßig wertvollen Helm. Warum Gwen die Helden ins Vertrauen zieht, bleibt Ihrer Phantasie überlassen. Aber möglicherweise ist den Helden schon aufgefallen, dass die Beute des geheimnisvollen Diebes nicht wertvoll ist, aber immer glänzt – und da Gwen jede freie Minute dazu benutzt, seine Waffen und Rüstungsteile auf Hochglanz zu polieren, bietet er sich als Opfer an.

☞ Vielleicht fällt es den Helden selbst auf, aber vielleicht macht sie auch jemand anderes darauf aufmerksam: Zu Turnierbeginn wurde die Spitze des Fahnenmastes über der Tribüne noch von einer silbernen Schmuckspitze in Form eines aufgerichteten Bären geschmückt. Aber um sie zu entfernen, muss jemand den ganzen Mast hinaufgeklettert sein – und kann dabei nicht sonderlich schwer sein, denn der Mast ist nicht sehr dick. Das Banner, das an dem Fahnenmast hängt und das Wappen des Freiherrn zeigt, ist unbeschädigt und unverknickt.

☞ Wenn Sie wollen, können Sie die Helden auf weitere oder andere Fälle stoßen lassen. Sobald die Helden den richtigen Schluss gezogen haben, dass die gestohlenen Gegenstände allesamt glänzen, aber nicht unbedingt wertvoll sind, könnten sie an eine Elster denken. Allerdings sind viele der Beutestücke zu groß, um von einer Elster transportiert zu werden. Ein anderer Hinweis, der in diese Richtung weist, ist der Fahnenmast – die Schmuckspitze kann am besten von

einem fliegenden Wesen gestohlen worden sein. Wenn die Helden so weit gekommen sind, können Sie *Tierkunde*-Proben +3 von ihnen verlangen. Bei Gelingen fällt dem Helden ein, dass Baumdrachen ähnliche Vorlieben haben wie Elstern. Ist kein Held dabei, der sonderlich bewandert in der *Tierkunde* ist, dann müssen Sie ihnen dieses Wissen über eine befreundete Meisterperson zukommen lassen. Wenn die Helden nun von einem erhöhten Punkt aus Ausschau halten (zum Beispiel vom Burgturm aus, wenn sie irgendwie die Erlaubnis erhalten, dorthin zu kommen, oder aber vom oberen Rand des Wasserfalls), dann können sie wirklich nach einiger Zeit einen Baumdrachen über dem Wald kreisen sehen, bis er sich in einer markanten Baumkrone niederlässt. Sie können aber auch Hilfe bei Jägern oder Fallenstellern suchen, die sich in der Umgebung auskennen und den Horst innerhalb weniger Stunden ausfindig machen. Ob die Helden sich nun selbst daran machen, den Horst des Drachen zu untersuchen, oder aber die Obrigkeit informieren, ist ihre eigene Entscheidung. Im letzteren Fall werden sie eben gebeten, sich der Sache anzunehmen – allerdings bekommen sie auf Anfrage auch noch Unterstützung durch vier Soldaten.

DER DRACHENHORST

Der junge Drache hat sich etwa 12 Schritt über dem Boden in einer alten, vom Blitz gespaltenen Eiche eingenistet. Wenn die Helden hier ankommen, ist der Drache gerade ausgeflogen, so dass ein Held ungestört nach oben klettern kann: Dazu sind 12 TãP* in *Klettern*-Proben nötig. Jede misslungene Probe kostet den Kletternden 1W6 Schritt Höhe und genauso viele LeP durch Abschürfungen und Prellungen. Oben angekommen, kann er alle gestohlenen Gegenstände aus dem etwa drei Schritt durchmessenden Horst bergen. Aber es kommt, wie es kommen muss, und der Drache kehrt zurück, bevor der Held den Rückweg antreten kann.

Unten gebliebene Helden können zunächst nur mit Fernkampfwaffen helfen, außer sie versuchen, auf die Schnelle auch noch nach oben zu kommen (eine *Klettern*-Probe dauert 2 Kampfrunden). Der Held oben tut gut daran, im Nest zu bleiben, denn dort hat er einen halbwegs guten Stand. Sobald er das Nest verlässt, muss er bei jeder Attacke und Parade eine *Klettern*-Probe schaffen, die eventuell um gerade erlittene SP erschwert sein kann. Bei einem Misslingen verliert er das Gleichgewicht und stürzt ab – zu Sturzschaden siehe **Basis 193**, wobei Sie den Schaden nach eigener Einschätzung reduzieren können, weil die Äste den Sturz abbremsen.

Junger Baumdrache

Klaugen: INI 9+1W6	AT 10	PA 5	TP 1W6+2	DK H
LeP 25	RS 2	AuP 60	KO 12	MR 7

Wundschwelle: 6

Besonderheit: In jeder Kampfrunde faucht der Baumdrache den Gegner, mit dem er gerade kämpft, einmal mit seinem feurigen Atem an. Dieser Flammenzunge kann man nicht ausweichen, sie verursacht jeweils 1 SP.

AVFLÖSUNG

Sobald die Helden mit der Beute nach Andrafall zurückkehren, ernsten sie von allen Seiten Bewunderung – vor allem, wenn sie sogar noch den toten Drachen mitbringen. Der Freiherr persönlich dankt ihnen, und unter den giftigen Blicken von Wendelmir und seinen Kumpanen befiehlt er, dass der Gaukler sofort freigelassen werden soll. Wenn der Prinz bisher noch nicht weiter auf die Helden aufmerksam geworden ist, so hat er sie nun ganz genau im Auge – und wird sie das auch jederzeit spüren lassen, wenn sich eine Gelegenheit dafür bietet.

Im Lager der Gaukler sind die Helden von nun an jederzeit willkommen, sie können sich der Dankbarkeit der ganzen Familie sicher sein. Und das wird später noch von Vorteil sein.

nach oben zu schieben, manchmal geradezu in die Höhe zu katapultieren oder andere Hilfestellungen zu geben.

☛ Für großes Aufsehen sorgt die Gauklerin *Nina*, die bei dem Baumstamm etwas Pech hatte und Zeit verloren hat. Oben am Seil ergreift sie einen Stecken (den sie vorher heimlich hier deponiert hat) und beginnt auf dem Seil entlang zu balancieren, anstatt sich daran zu hängen und zu hangeln, wie es alle anderen tun. Sie hat es fast geschafft, als Eichward das Seil erreicht und sie auf der anderen Seite sieht. Daraufhin wirft er sich mit allem Schwung gegen das Seil. Nina wird durch die entstehende Schwingung aus dem Gleichgewicht gebracht und kippt unter dem Aufschrei des Publikums zur Seite. Im letzten Moment kann sie aber noch abspringen und schafft es fast, bis zum Ufer zu kommen. Dort ergreift sie einen tiefhängenden Ast und kann sich aus dem Wasser ziehen.

☛ Doch damit nicht genug: Bei den Leitern angekommen, springt die Seiltänzerin von ganz oben hinunter in den Teich, was von den Zuschauern mit Schreckensrufen bedacht wird. Doch sie übersteht den Sprung unverletzt, und als sie auftaucht, wird ihr zugejubelt. Auf diese Weise hat sie so viel Zeit gewonnen, dass sie niemand mehr einholen kann.

☛ Firunz hat diesen Sprung gesehen und kommt zu der Überzeugung, dass er das auch kann. Leider überschätzt er sich und bricht sich beim Aufschlag auf die Wasseroberfläche mehrere Rippen, so dass er von Helfern aus dem See geborgen werden muss.

☛ Wenn einer Ihrer Helden zu weit zurückliegt, um noch Aussicht auf einen Erfolg zu haben, dann können Sie ihm eine besondere Szene gönnen. Gerade als er das Seil hinter sich gebracht hat, hört er Hilferufe von hinten: Ein junger Einheimischer hat den Fluss zur Hälfte überquert, aber nun hat ihn die Kraft verlassen. In Todesangst hängt er jetzt da und wird vermutlich in wenigen Augenblicken abrutschen und den Wasserfall hinunterstürzen, wenn ihm niemand zu Hilfe kommt. Wenn der Held umkehrt und dem Jungen hilft, dann gibt er zwar jede Chance auf den Gewinn auf, steigt aber im Ansehen der Einheimischen höher als jeder Sieger und sogar höher als die sonst so bestaunten Ritter. Wenn Sie wollen und es ein männlicher Held ist, kann statt dem Jungen auch eine junge Frau in Gefahr geraten – vielleicht ergibt sich daraus ja eine kleine Romanze.

DER GELÄNDELAUF, DRITTER TURNIERTAG

Die Strecke und besondere Vorfälle sind weiter oben beschrieben. Weitere Hilfen zum Spielen des Geländelaufes finden Sie auf S. 54.

LAUFEN, REPPEN UND ERSCHÖPFUNG

Vorbemerkung: Die folgenden Regeln weichen von den üblichen Regeln zu Geschwindigkeit und Erschöpfung in einigen Details ab. Das liegt daran, dass sie speziell für die Abwicklung dieses Geländelaufs entwickelt wurden. Wenn es Ihnen lieber ist, können Sie allerdings auch die etwas aufwendigeren Standard-Regeln benutzen. **GS:** Lesen Sie im **Basisregelbuch** auf den Seiten 50 und 188 nach, wie sich die Geschwindigkeit eines sprintenden Helden berechnet. Im Dauerlauf beträgt die GS genau die Hälfte dieses Wertes. Wer geht, bewegt sich mit GS 1 fort (also mit 1 Schritt pro Sekunde). Um zu berechnen, wie schnell ein Läufer eine bestimmte Strecke zurücklegt, müssen Sie die Entfernung durch die GS teilen, dann erhalten Sie die benötigte Zeit in Sekunden.

Ausdauer und Erschöpfung: Niemand kann einen Sprint endlos durchhalten, und auch ein Dauerlauf ist begrenzt. Um dies auszudrücken, kostet Rennen oder Laufen Ausdauerpunkte:

☛ **Sprinten:** 3 Sekunden Sprint kosten 1 AuP.

☛ **Laufen:** 60 Sekunden Dauerlauf kosten 1 AuP.

☛ **Gehen:** Einfaches Gehen kostet keine Ausdauer, im Gegenteil: Nach jeweils 1 Minute kann der Held eine Konstitutions-Probe ablegen, bei deren Gelingen er 1W6 Ausdauerpunkte regeneriert.

☛ **Ruhen:** Wer sich gar nicht fortbewegt, sondern einfach nur aus-

ruht, gewinnt er (auch ohne Probe) 1W6 AuP pro halber Minute zurück.

Überanstrengung: Sobald die Ausdauer eines Teilnehmers auf 0 sinkt, geht ihm die Puste aus. Dann kann er nur noch laufen oder gehen; sprinten ist in diesem Zustand nicht mehr möglich. Wenn er weiterhin AuP verliert (zum Beispiel weil er weiterhin läuft), dann sinkt die Ausdauer auch in den negativen Bereich. Pro 5 angebrochenen Negativ-AuP erleidet der Betreffende 1 Punkt Überanstrengung; Seine Behinderung steigt um 1 pro Punkt Überanstrengung, womit auch seine GS um 1 sinkt. Außerdem sind für ihn alle KO-Proben um die Höhe der Anstrengung erschwert – auch solche, die dem Regenerieren von AuP dienen. Sobald die Überanstrengung den KO-Wert erreicht, bricht der Held zusammen und kann ohne Hilfe nicht einmal mehr gehen. Wenn der Held durch Ausruhen AuP zurückerhält, sinkt auch die Überanstrengung.

DIE ERSTE STRECKE

Das Rennen beginnt mit einer einfachen Laufstrecke, die etwa 500 Schritt lang ist. Jeder Held muss zunächst entscheiden, wie schnell er sich fortbewegen will, und dann mit einer *Athletik*-Probe seine genaue GS ermitteln. Daraus ergibt sich die Zeit, die er für die Strecke braucht. Natürlich ist es auch jederzeit möglich, von einem Modus in den anderen zu wechseln.

Eine sprintende Heldin mit einer GS von 7,5 braucht beispielsweise 67 Sekunden dafür (500 geteilt durch 7,5), was sie 22 AuP kostet (67 geteilt durch 3). Laufend benötigt sie die doppelte Zeit, also 133 Sekunden (500 geteilt durch 3,75), muss aber nur 2 AuP ausgeben. Wenn sie geht, dauert es 500 Sekunden, bis sie ankommt, und kann alle 60 Sekunden eine KO-Probe ablegen, um möglicherweise 1W6 AuP zurückzubekommen – wenn sie denn überhaupt noch welche braucht.

DER SUMPF

Die folgenden 100 Meter führen durch sumpfiges Gelände. Auf diesem Untergrund ist *Gehen* problemlos möglich. Wer *laufen* will, bewegt sich nur mit einem Drittel statt der Hälfte der GS fort. *Sprintende* Helden erreichen zwei Drittel der normalen GS, außerdem müssen sie alle 25 Meter eine *Körperbeherrschungs*-Probe ablegen, bei deren Misslingen sie ausrutschen und in den Matsch fallen. Jedes Hinfallen kostet 3 Sekunden zusätzliche Zeit, und beim Ermitteln des Ausdauer-Aufwands wird die gesamte benötigte Zeit herangezogen. Die *Körperbeherrschungs*-Proben können durch den Vorteil *Balance* oder die Sonderfertigkeit *Standfest* erleichtert werden.

Die oben genannte Heldin (GS 7,5) braucht gehend 100 Sekunden. Wenn sie läuft, erreicht sie GS 2,5 (ein Drittel von 7,5) und braucht dementsprechend 40 Sekunden, die sie 1 AuP kosten. Wenn sie so mutig ist, durch das Matschfeld zu rennen, bewegt sie sich mit GS 5 fort (zwei Drittel von 7,5) und braucht 20 Sekunden, wobei sie 7 AuP verliert – allerdings nur, wenn alle Körperbeherrschungs-Proben gelingen. Falls beispielsweise 3 Proben misslingen, dauert die Strecke stattdessen 29 Sekunden (20 plus dreimal 3 Sekunden) und kostet 10 AuP.

Zwischenstand: Ulf erreicht den Baum nach 80 Sekunden, die halbfischen Zwillinge und Nadjescha fast gleichzeitig nach 116 Sekunden. Krusold, Firunz und mehrere weitere Läufer sind nach etwa 150 Sekunden dort, so dass es zu einer kleinen Keilerei kommt, die Krusold für sich entscheidet.

DER HOHLE BAUMSTAMM

Wer eine *Körperbeherrschungs*-Probe schafft, ist in fünf Sekunden durch den Baum hindurchgekrochen. Wem diese Probe misslingt, der braucht die doppelte Zeit. Helden mit passenden Vorteilen wie *Flink* oder *Schlangenmensch* müssen die Probe nicht ablegen, sie gilt automatisch als gelungen – dies gilt auch für die teilnehmenden Kinder.

Das eigentliche Problem an dem Baum ist aber nicht das Durch-

queren, sondern die Einigung, wer zuerst hineindarf. Wenn mehrere Personen gleichzeitig ankommen, kann man sich mit Gewalt den Vortritt erkämpfen: Eine gelungene und nicht parierte *Rau-fen-* oder *Ring-*Attacke reicht, um den Getroffenen aufzuhalten – kostet den Angreifer aber ebenfalls 2 Sekunden. Wenn dem Gegenüber ebenfalls eine entsprechende Attacke gelingt, dann kommt keiner der beiden voran. Wer hingegen jemand anderem den Vortritt lässt (freiwillig oder weil er die Attacke nicht geschafft hat), verliert 3 Sekunden.

Diese Stelle sollten Sie vor allem nach Ihrer Einschätzung der Beteiligten gestalten: Es ist Ihnen überlassen, ob eine Meisterfigur angreift oder lieber abwartet, und dies hängt nicht nur von der jeweiligen Person ab, sondern auch davon, wie gefährlich oder aber sympathisch das jeweilige Gegenüber ist.

DIE WAND

Die Felswand ist an dieser Stelle nicht ganz senkrecht, es gibt mehrere Simse und Absätze, und Bäume, die sich in die Spalten gekrallt haben, erleichtern das Vorankommen. Jeder, der sich die Kletterstrecke vor Beginn des Rennens gründlich angeschaut hat, darf eine *Klettern*-Probe mit den Eigenschaften KL/IN/IN ablegen. Die (aufgerundete) Hälfte der TaP* aus dieser Probe erhöht den *Klettern*-Talentwert für alle Proben, die zum Erklettern dieser Wand nötig sind, da der Held eine einfache Route entdeckt hat. Für die insgesamt 40 Schritt Höhenunterschied sind fünf erfolgreiche *Klettern*-Proben fällig, also alle 8 Schritt eine. Jede Probe kostet 2 AuP, und es ist jederzeit möglich, einen Augenblick zu verschnaufen: Auch hier bringen 30 Sekunden Ruhe 1W6 AuP zurück. Die Geschwindigkeit des Kletterns selbst hängt von den erreichten TaP* ab:

Gründliche misslungene Probe (es fehlen mehr als 7 TaP zum Gelingen der Probe): Absturz: Der Held rutscht und fällt 8 Schritt abwärts (natürlich schlimmstenfalls bis zum Boden) und erleidet dabei 2W6 Schadenspunkte. Dies dauert 5 Sekunden.

Misslungene Probe (es fehlen bis zu 7 TaP): Der Held kommt nicht voran oder hat sich verstiegen. Dies kostet ihn 10 Sekunden.

*Ab 1 TaP**: Es geht mühsam voran: 25 Sekunden für die 8 Schritt.

*Ab 5 TaP**: ganz akzeptabel: 20 Sekunden.

*Ab 7 TaP**: beeindruckende Geschwindigkeit, 15 Sekunden.

*Ab 12 TaP**: eines Steinbocks würdig, 10 Sekunden.

Zwischenstand: Cuanu und Invher haben mit 231 Sekunden die Führung übernommen, gefolgt von Krusold mit 235 Sekunden. Dann folgen Nina (250 Sekunden), Marek (254), Eichward (265 Sekunden), Ulf (270) und Firunz (287). Nadjescha ist an der Wand ausgerutscht und gestürzt, danach hat sie aufgegeben.

DAS SEIL

Das Seil ist 20 Schritt lang von Ufer zu Ufer und überquert das Wasser nur wenige Schritt, bevor es in die Tiefe stürzt. Daher ist vor Beginn erst einmal ein Mut-Probe nötig, um den Weg überhaupt anzutreten. Jede misslungene Probe lässt den Helden zögern und kostet ihn 5 Sekunden.

Auch das Hangeln über den Fluss wird mit *Klettern*-Proben abgehandelt, wobei die TaP* darüber entscheiden, welche Strecke pro Probe zurückgelegt werden kann. Jede Probe dauert 5 Sekunden und kostet 1 AuP. Natürlich ist es nicht möglich, jemanden am Seil zu überholen. Wer zwischendurch ausruhen will, kann auch das tun, regeneriert allerdings nur AuP, wenn ihm nach einer halben Minute eine Mut-Probe gelingt.

Gründliche misslungene Probe (es fehlen mehr als 7 TaP zum Gelingen der Probe): Absturz. Der Held verliert den Halt und stürzt ins Wasser, das ihn sofort in die Tiefe reißt. Durch den Sturz erleidet er 8W6–8 Schadenspunkte, die um die doppelten TaP* aus einer *Körperbeherrschungs*-Probe reduziert werden können. Allerdings sollen Sie keinen Helden nur wegen Würfelpech sterben lassen –

Sie können also entscheiden, dass der Held das Glück hat, sich an einem Felsen oder Ast festhalten zu können, so dass er den Sturz vermeiden kann. Die Rettung aus dieser Lage kann eine Aufgabe für die anderen Helden sein.

Misslungene Probe (es fehlen bis zu 7 TaP): Der Held kommt nicht voran, verliert aber 1 AuP. (0 TaP* gelten wie immer als 1 TaP*.)

*Ab 1 TaP**: Für jeden TaP* kann sich der Held einen Schritt weit fortbewegen. Dabei kann er wie erwähnt niemanden überholen und auch nur bis zum anderen Ufer kommen. Je 3 Schritt, die er zurücklegt, kosten ihn 1 AuP.

Zwischenstand: Cuanu und Invher sind mit 266 Sekunden weiterhin Spitze, aber Nina hat durch ihre Seiltanz-Einlage aufgeholt (270). Es folgen Marik (277), Eichward (280) und Krusold (284). Alle anderen sind abgeschlagen.

HÖHENANGST

Eigentlich sollte ein Held mit *Höhenangst* gar nicht erst zu diesem Geländelauf antreten. Aber manche Helden neigen zur Selbstüberschätzung, daher kann es durchaus geschehen, dass auch ein solcher unter den Kandidaten ist.

In diesem Fall gilt in der Wand: Ab einer Höhe von 16 Schritt, also ab der dritten Probe, muss der Kletterer zunächst jedes Mal eine *Höhenangst*-Probe ablegen. Wenn sie gelingt, gilt die *Klettern*-Probe als misslungen und der Held verliert damit 5 Sekunden, aber immerhin keine Ausdauer. Nur wenn sie misslingt, kann der Kletterer ermitteln, wie schnell er weiterkommt.

Beim Hangeln über den Wasserfall wird zunächst einmal die Mut-Probe zu Beginn um die *Höhenangst* erschwert. Weiterhin sind alle *Klettern*-Proben ebenfalls um den Betrag der *Höhenangst* erschwert, andererseits gilt eine misslungene Probe auch erst als *gründlich misslungen*, wenn 12 oder mehr TaP zum Gelingen der Probe fehlen.

DER ABSTIEG

Der Abstieg führt Leitern hinab, wobei es jederzeit möglich ist, den Rest der Strecke zu springen. Wie auf offener Strecke kann man sich auch hier entscheiden, wie sehr man sich beeilen will. Auch auf den Leitern ist es nicht möglich, sich zu überholen, außer der Vordermann macht freiwillig Platz (wodurch er 3 Sekunden verliert). Die GS auf den Leitern berechnet sich aus dem TaW *Klettern* plus der Höhe der GS. Der resultierende Wert ist die Strecke in Spann (20 Zentimeter), die der Kletternde pro Sekunde höchstens zurücklegen kann.

Sprint: Der Held erreicht die oben genannte Geschwindigkeit, muss aber pro 5 Meter eine *Klettern*-Probe ablegen. Bei einem Misslingen kommt er ins Stolpern und muss sich festhalten. Dabei verliert er 3 Sekunden. Drei Sekunden Sprint kosten 1 AuP.

Eilig: Die GS entspricht nur der Hälfte des errechneten Wertes, aber es werden keine *Klettern*-Proben fällig. 20 Sekunden in dieser Geschwindigkeit kosten 1 AuP.

Gemütlich: Die GS sinkt auf 1 Spann pro Sekunde. Dieses Tempo kostet keine Ausdauer, aber es ist auch nicht möglich, AuP zurückzugewinnen.

Ruhen: entspricht dem Ruhen auf offener Strecke, siehe Seite 26.

DER SPRUNG

Jeder Teilnehmer kann selbst entscheiden, aus welcher Höhe er springen will. Natürlich ist es auch möglich, die Leitern bis ganz unten zu benutzen. Wer sich zum Springen entscheidet, muss zunächst eine Mut-Probe ablegen, die für jeweils 5 Schritt Höhe um 1 erschwert ist (ganz oben also um 8 Punkte). Bei jedem Misslingen

zögert der Springer 5 Sekunden und überlegt sich, ob er nicht doch noch etwas weiter nach unten klettert. Er kann die Probe aber auch beliebig oft wiederholen, bis er endlich den nötigen Mut zusammenhat. (Warnen Sie Ihre Spieler aber ruhig vor, dass ein Sprung aus dieser Höhe lebensgefährlich sein kann.)

Für den Sprung selbst muss (nach Wahl des Helden) entweder eine *Athletik*- oder eine *Körperbeherrschungs*-Probe abgelegt werden, die pro 5 Schritt Höhe um 2 erschwert ist (von ganz oben also um 16 Punkte). Bei Gelingen kommt der Held gut auf und kann problemlos wieder auftauchen. Misslingt die Probe, so erleidet er pro 5 Schritt Höhe 1W6–1 SP (und verliert AuP in gleicher Höhe).

Schwimmen

Um bis zum Ufer des Teichs bzw. durch den Fluss zur anderen Seite zu schwimmen, muss man 20 TaP* in *Schwimmen*-Proben erreichen, wobei jede Probe 3 Sekunden dauert und 1 AuP kostet.

Zwischenstand: Durch ihren Sprung hat Nina unaufholbar die Führung übernommen (282), verfolgt von den Zwillingen (302). Es folgt Marik (312), Eichward (322) und Krusold (340).

Endspurt

Vom Ufer des Sees aus sind es noch einmal 300 Schritt bis zum Ziel. Die Regeln entsprechen denen der Anfangsstrecke (siehe Seite 26).

Teilnehmer und Ergebnisse

48 Teilnehmer und Teilnehmerinnen haben sich gemeldet, darunter sieben Halbwüchsige und auch einige Frauen. Die Zwischenergebnisse der wichtigsten Teilnehmer sind jeweils genannt, wobei Sie diese Zeiten jederzeit verändern können, wenn dadurch das Spiel spannender wird. Wenn Sie auch die Ergebnisse der Gegenkandidaten auswürfeln wollen, dann sollten Sie sich auf einige wenige Kandidaten beschränken – vor allem natürlich die Favoriten – und ihnen passende Werte zuordnen. Sowohl die Zwillinge wie auch die Norbardin verfügen über den Vorteil *Flink*.

Wenn Ihre Helden nicht durch besondere Leistungen glänzen, gewinnt die Gauklertruppe alle drei Preise: Nina mit 360 Sekunden, die Zwillinge mit 366 und 368 Sekunden.

Dritte Runde im Kampf mit Schwert und Schild

Direkt nach Mittag ruft der Marschall zur nächsten Disziplin: Die dritten Runde im Kampf mit Schwert und Schild soll beginnen. Nachdem sich die Adligen aus der Burg auf der Tribüne eingefunden haben, verliest Wolorion von Kolburg die Liste der Streiter, die noch am Turnier teilnehmen dürfen. Die Genannten treten vor, heben das Schwert zum Gruß und werden mit mehr oder weniger großem Applaus bedacht.

Wenn sich in Ihrer Spielrunde nichts anderes ergeben hat, sind noch folgende vier Kämpfer im Spiel: Neben Prinz Wendelmir ist dies Ritter Vartan von der Eich, dazu der Söldner Fran der Blutige und der Holzfäller Firunz. Letzterer hat sich beim Geländelauf schwer verletzt, lässt es sich aber dennoch nicht nehmen anzutreten.

Falls in Ihrer Runde hier noch mehr als vier Kämpfer beteiligt sind, wird die vierte Runde sofort im Anschluss ausgefochten. Es ist wichtig, dass am Finale am kommenden Tag nur noch zwei Finalisten übrig sind. Das Gefecht läuft genauso ab wie die vorhergehenden Runden: Der ranghöchste Kämpfer (also Wendelmir) wird aufgerufen und wählt einen Gegner. Die beiden Kämpfer legen Helm und Schild an, stellen sich im abgesteckten Kampfareal auf, und nach einem mehr oder weniger ritterlichen Gruß beginnt der Zweikampf. Einzelheiten über die Regeln und die Werte der Teilnehmer finden Sie auf Seite 17 bis 18. Die Kampfwerte von Firunz können Sie um insgesamt 4 Punkte senken.

Vorfälle

Wendelmir darf als Ranghöchster zuerst wählen, und er lässt sich Zeit bei der Auswahl. Mit ein paar Kommentaren lässt er sich anmerken, dass er Vartan von der Eich als einzigen echten Gegner empfindet, ihn sich aber für das Finale aufheben will. Daher wählt er Fran den Blutigen. Wer selbst ein guter Kämpfer ist (TaW *Schwerter* mindestens 7) kann in dem folgenden Kampf beobachten, dass Fran sich sehr zurückhält – in den anderen Kämpfen war er sehr viel angriffslustiger. Ab einem entsprechenden TaW von 10 erkennt der Held sogar, dass Fran sich absichtlich Blößen gibt und auf diese Weise Wendelmir mit 3 gegen 1 Treffer siegen lässt.

Nur wenn die Helden sich gut mit dem ohrlosen Söldner stellen, dann können sie später im Gespräch herausfinden, dass Fran sich nicht mit dem Prinz anlegen möchte, weil er fürchtet, dass sich das negativ auf zukünftige Anstellungen auswirken könnte. Daher hat er sogar freiwillig auf das Preisgeld verzichtet.

Im Kampf zwischen Vartan von der Eich und dem Holzfäller Firunz ist der Hüne von vornherein chancenlos, und das nicht nur wegen der Verletzungen, die ihm sichtlich Schmerzen bereiten. Als er diesmal wieder seine Sturmangriff-Taktik anwenden will, lässt Vartan ihn einfach auflaufen und schlägt ihm das Schwert aus der Hand.

Schwert und Schild, dritte Runde

Teilnehmer und Ereignisse

Prinz Wendelmir von Andergast (die Landplage, RW 16) besiegt Söldner Fran den Blutigen (Kopfgeldjäger ohne Ohren, RW 3). **Ritter Vartan von der Eich** (klassischer Ritter, RW 14) besiegt Firunz den Hünen (Hüne, RW 3).

Vierte Runde?

Wenn nach der dritten Runde noch mehr als zwei Teilnehmer im Spiel sind, wird unmittelbar danach noch eine vierte Runde angehängt. Für das Finale am kommenden Tag sollen nur noch zwei Kämpfer übrig bleiben.

Finale des Bogenschützenwettkampfs

Im Anschluss an den Schwertkampf werden die 12 Bogenschützen zusammengerufen, die sich in der ersten Runde qualifiziert haben. Alle Teilnehmer stellen sich nebeneinander auf dem Turnierplatz auf. Dann lässt man eine Zielscheibe von einem Hügel hinter der Zuschauertribüne herabrollen. Wenn sie ins Blickfeld der Schützen kommt, hat sie sehr viel Schwung und holpert in 60 Schritt Entfernung an ihnen vorbei, wenige Sekunden später verschwindet sie hinter einem aufgespannten Tuch – in dieser Zeit können die Schützen beliebig viele Schüsse abgeben. Ausschlaggebend ist die Summe der Punkte, die alle Pfeile eines Schützen zusammen erreichen. Einzelheiten zu den Regeln finden Sie auf der Seite gegenüber.

Vorfälle

Für atemloses Aufsehen erregt wieder der Elf Onardonor (wenn die Helden nicht vorher für seine Disqualifizierung gesorgt haben), weil er seine Pfeile in einer Frequenz verschießt, die kein Mensch für möglich gehalten hätte: Während alle anderen nur höchstens drei Pfeile auf den Weg schicken, bevor die Zielscheibe verschwunden ist, trifft er fünfmal – und davon viermal ins Schwarze.

Dies liegt daran, dass er einen Beschleunigungszauber gewirkt hat (AX-*XELERATUS*), unter dessen Wirkung er sich einfach schneller bewegen kann. Wenn die Helden nun seine Zauberei nachweisen, reagieren die Einheimischen geradezu beruhigt: Solche Genauigkeit und Geschwindigkeit kam ihnen dann doch unheimlich vor.

Ganz anders ergeht es Grimrog Sohn des Grimbolg mit seiner Armbrust. Nachdem er einen ersten Schuss abgegeben hat, kurbelt er unter leisen Flüchen an dem Spannmechanismus, aber bis er den nächsten Bolzen aufgelegt hat, ist die Zielscheibe längst aus dem Blickfeld verschwunden. Sollten die Helden nichts anderes bewirkt haben, kann sich Onardonor des Sieges erfreuen, gefolgt von Marik Meyler und Vartan von der Eich.

ABENDGESTALTUNG

Auch an diesem Abend können die Helden sich frei bewegen – aber es bleibt zu hoffen, dass sie sich um die Aufklärung des Diebstahls kümmern, wenn sie dies nicht tagsüber schon getan haben.

BOGENSCHIEßEN, FINALE

Probenzuschläge

Das Ziel ist 60 Schritt entfernt, außerdem ist es in schneller Bewegung. Nach 7 Kampfrunden (14 Aktionen) ist es aus dem Blickfeld verschwunden. Neben Genauigkeit zählt also auch Schussfrequenz. (Denken Sie auch an die Mindest-KK.)

Windenarmbrust: Probe +10, Nachladen dauert 30 Aktionen

Lang-, Kriegsbogen: Probe +12, Nachladen dauert 4 Aktionen

Elfenbogen: Probe +12, Nachladen dauert 3 Aktionen

Kurzbogen: Probe +16, Nachladen dauert 2 Aktionen

Kompositbogen: Probe +16, Nachladen dauert 3 Aktionen

Leichte Armbrust: Probe +16, Nachladen dauert 15 Aktionen

Eisenwalder: außerhalb der Reichweite, nur eine gewürfelte 1 trifft die Scheibe; Nachladen dauert 2 Aktionen.

Da das Ziel plötzlich auftaucht, kann der erste Schuss frühestens in der zweiten Aktion ausgeführt werden – außer der Schütze macht einen Schnellschuss, was die Probe um weitere 2 Punkte erschwert. Nach Ablauf der Nachladezeit kann der Schütze entweder in der folgenden Aktion einen Schnellschuss abgeben oder aber in der übernächsten Aktion einen normalen Schuss.

Ein Kurzbogenschütze könnte also bis zu fünf Schnellschüsse abgeben (in der ersten, vierten, siebten, zehnten und dreizehnten Aktion) oder vier normale Schüsse (in der zweiten, sechsten, zehnten und vierzehnten Aktion). Armbrustschützen haben nur einen Schuss frei, außer sie benutzen eine Eisenwalder.

Wertung

Eine gelungene Probe gilt als Treffer in den Mittelpunkt, wofür der Schütze 10 Punkte erhält. Bei einem Misslingen der Probe müssen Sie ermitteln, wie viele Punkte zum Gelingen der Probe fehlen, denn um eine entsprechende Abweichung ist der Pfeil vom Mittelpunkt entfernt eingeschlagen.

1 bis 3 fehlende Punkte: innerer Ring, zählt 5 Punkte.

4 bis 6 fehlende Punkte: zweiter Ring, zählt 3 Punkte.

7 bis 9 fehlende Punkte: äußerer Ring, zählt 1 Punkt.

Teilnehmer und Ergebnisse

Elf Onardonor Traumsänger (unnahbarer Elf, Elfenbogen, FK magisch 25), $10+10+3+10+10 = 43$ Punkte

Jäger Marik Meyler (freundlicher Spurenleser, Langbogen, FK 21), $10+1+10 = 21$ Punkte

Knappe Krusold von Ornibs Mund (das stille Wasser, Langbogen, FK 13), $0+0+0 = 0$ Punkte

Ritter Ysgol von Tatzenhain (Bräutigam, Langbogen, FK 17), $1+1+3 = 5$ Punkte

Ritter Vartan von der Eich (klassischer Ritter, Langbogen, FK 15), $5+1+1 = 7$ Punkte

Söldner Fran der Blutige (Kopfgeldjäger ohne Ohren, Kompositbogen, FK 16), $0+5+0 = 5$ Punkte

Söldner Grimrog Sohn des Grimbolg (Zwerg, Windenarmbrust, FK 18), 3 Punkte

5 weitere Schützen, vor allem Jäger aus der Umgebung von Andrafall, alle mit Langbögen, 3 / 0 / 1 / 3 / 2 Punkte.

DER VIERTE TAG

Am letzten Tag des Turniers werden nicht nur die Sieger im Nahkampf ermittelt, sondern auch noch ein ritterliches Lanzenstechen abgehalten. Für das einfache Volk gibt es ebenfalls einen Höhepunkt der Feierlichkeiten, denn am Vormittag dürfen die Einheimischen ihre Fähigkeiten in der alten Tradition des Baumstammweitwurfs zeigen. Diese eigenartige Sportart gilt schon seit Generationen als Höhepunkt des Andrafaller Festes.

BAUMSTAMMWERFEN

Für viele Holzfäller aus der weiteren Umgebung ist der Wettkampf am heutigen Vormittag der Hauptgrund, warum sie jedes Jahr nach Andrafall pilgern. Dementsprechend ist auch die Stimmung in Andrafall und unter den Gästen: ausgelassen feiernd, fröhlich, gespannt, das Bier fließt heute schon zum Frühstück in Strömen.

In Anbetracht der besonderen Bedeutung findet sich auch wieder der Freiherr mit seiner ganzen Familie sowie dem zukünftigen Schwiegersohn auf dem Turnierplatz ein, um sein Volk bei dem Spiel mit huldvollem Lächeln zu beobachten. Prinz Wendelmir und seine ganze Schar bleiben dieser Feier hingegen demonstrativ fern, denn sie wollen sich nicht mit dem Pöbel abgeben.

DIE KANDIDATEN

Für diesen Wettbewerb haben sich vor allem Holzfäller gemeldet, darunter natürlich auch Firunz, der diesen Wettkampf in den letzten Jahren zweimal gewonnen hat, diesmal aber wegen seiner Verletzungen nur geringe Chancen hat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Über ein Dutzend Männer haben sich auf dem Turnierplatz versammelt, und die meisten von ihnen haben ihren Oberkörper entblößt, so dass man nun das Spiel ihrer Muskeln deutlich beobachten kann. So manch eine Magd im Publikum bekommt sichtlich glänzende Augen in Anbetracht dieser urwüchsigen Kraft. Diese Männer entsprechen fast alle dem Bild, das man von einem Andergaster Waldarbeiter hat: Arme wie Baumstämme, struppige Vollbärte und wettergegerbte Gesichter. So manch einer von ihnen trägt auch voller Stolz die Narben auf seinem Körper zur Schau – Spuren von Angriffen wilder Tiere oder vielleicht auch von Orks und damit gleichzeitig ein Abzeichen des Mutes und der Kampfkraft.

Der größte von ihnen ist euch in den letzten Tagen längst ein Begriff geworden: Firunz der Hüne überragt die meisten seiner Konkurrenten um mehr als eine Handbreite, doch es gibt andere, die breiter und kräftiger als er aussehen. Mitten zwischen den Holzfällern steht der blonde Thorwaler Ulf Erkenson, der ebenfalls seine Weste abgelegt hat, so dass man nun die farbenfrohen Hautbilder auf seiner Brust sehen kann: ein Wal und mehrere Delphine. Wenn er seine langen Haare nicht zu Zöpfen geflochten hätte, würde er inmitten der Andergaster kaum auffallen. Anders verhält es sich mit Grimrog, dem Zwerg, der deutlich aus der Masse hervorsticht, und nicht nur deswegen, weil er seinen Wams nicht ausgezogen hat. Ungläubiges und mitunter missmutiges Getuschel entsteht allerdings, als ein weiterer Kandidat verspätet in das Kandidatenfeld

tritt: Der Elf Onardonor wirkt zwischen den ganzen Muskelbergen geradezu zerbrechlich, was ihn selbst aber nicht zu stören scheint. Schließlich erhebt der Turnierrmarschall die Stimme: "Seid gegrüßt, ihr wackeren Heroen, die ihr euch hier eingefunden habt, um den diesjährigen König der Holzfäller zu küren. Wie ihr wisst, geht es darum, einen Baumstamm weiter zu werfen als alle anderen. Dem Sieger gebührt neben Ruhm und Ansehen in diesem Jahr zusätzlich auch noch dieser wertvolle Dolch, gespendet von dem ehrenwerten und tugendhaften Ritter Ysgol von Tätzenhain."

Mit diesen Worten hält er einen prächtigen Langdolch in die Höhe, der in einer reich verzierten und mit Silberblech beschlagenen Lederscheide steckt. Bevor sich das allgemeine Getuschel gelegt hat, räuspert sich der Marschall und lässt noch einmal Ruhe einkehren: "Es ist allen bekannt, aber dennoch will ich es an dieser Stelle noch einmal nennen: Der Einsatz von Zauberei gleich welcher Art ist nicht erlaubt. Ein Kandidat, der bei der Verwendung von Zauberei gestellt wird, hat den Wettbewerb verloren und wird aus der Stadt verwiesen."

Alle Blicke wenden sich zu Onardonor, dessen Teilnahme der offensichtliche Grund für diese Rede ist. Doch der Elf bleibt ungeführt, als fühle er sich nicht angesprochen.

Die letzten Sätze müssen Sie natürlich streichen, falls Onardonor schon vorzeitig der Stadt verwiesen wurde. Nach dieser Ermahnung wird mit Hilfe von Wachstäfelchen ermittelt, in welcher Reihenfolge die Kandidaten antreten müssen. Derjenige, der an der Reihe ist, ergreift einen etwa vier Schritt langen und über einen Spann dicken Baumstamm und trägt ihn zu der Markierung, die als Abwurfstelle dient. Die Wurftechnik der einzelnen Leute unterscheidet sich deutlich: Manche heben den Baumstamm einfach über den Kopf und werfen ihn quer, so zum Beispiel der Zwerg Grimrog. Andere schleudern ihn einhändig wie einen Speer, und einige benutzen ganz ausgefallene Techniken. So richtet Firunz den Stamm auf, balanciert ihn einen Augenblick und gibt ihm dann einen Stoß, durch den er sich mehrfach in der Luft überschlägt. Jeder Kandidat hat nur einen Wurf. Dort, wo der Baum am nächsten zum Abwurfplatz ist, wird von einem Persevant ein Holzpflöck in den Boden gehämmert, an dem die Wachstafel mit dem Namen des Werfers befestigt ist.

VORFÄLLE

☛ So beeindruckend die Wurftechnik von Firunz ist, wirkungsvoll ist sie nicht, was an seiner eingeschränkten Bewegungsfreiheit liegen mag. So fliegt der Baum eher hoch als weit. Der Hüne quitiert dies mit einem Wutausbruch, und nur das Eingreifen von zwei seiner Kumpanen verhindert, dass er sich mit dem Nächstbesten prügelt – dies kann nach Ihrer Entscheidung entweder der Turnierrmarschall sein oder aber einer Ihrer Helden, der an dem Wettbewerb teilnimmt und dem Firunz vorwirft, ihn im entscheidenden Augenblick geschubst zu haben.

☛ Der Thorwaler überzeugt durch seine schiere Kraft, er schleudert den Baum unglaubliche 8 Schritt weit und gewinnt damit den Wettbewerb (wenn nicht einer Ihrer Helden noch besser ist).

☛ Mit seinen 1,32 Schritt Körpergröße hat Grimrog noch mehr Probleme als die vergleichsweise großen Menschen, den Baum zu jonglieren. So rutscht ihm der Baum aus den Händen und fällt fast direkt vor ihm auf den Boden.

☛ Als Onardonor aufgerufen wird, beginnt er leise vor sich hin zu singen. Seine Stimme erklingt in fremdartigen, aber doch wohlklingenden Tönen, und wer genau hinhört, hat sogar das Gefühl, eine zweite Stimme schwingt in dem Gesang mit. Den Stamm hebt er mit einer Leichtigkeit auf, die ihm niemand zugetraut hätte, und sein Wurf ist nicht nur elegant, sondern auch kräftig und weit.

Sein Geheimnis ist ein ATTRIBUTO, mit dem er seine Körperkraft um 3 Punkte auf 15 erhöht. Wie auf Seite 20 beschrieben, empfindet er diese Einsatz seiner Fähigkeiten nicht als Zauberei, und wenn er deswegen angesprochen wird, ist er ehrlich empört. Wenn allerdings ein Held auf die Idee kommt, dass der Elf den Baum schweigend werfen soll, dann

versteht Onardonor nicht, warum ihm sein Gesang verboten wird. In diesem Fall verzichtet er auf den Wurf und verlässt grußlos den Turnierplatz und die Stadt. Andernfalls erreicht er das drittbeste Ergebnis.

BAUMSTAMMWERFEN

Es gibt kein Talent, mit dem der Wurf regulär abgehandelt werden könnte. Dennoch soll der Erfolg mit einer Art Talentprobe ermittelt werden: Die benötigten Eigenschaften sind KK/KK/GE, und als Talentwert noch einmal die halbe Körperkraft (aufgerundet). Akrobaten und Jongleure haben gewisse Erfahrung darin, wie man am besten schwere Gegenstände in der Luft hält, daher kann der höhere der beiden Talentwerte *Akrobatik* und *Gaukeleien* zu einem Drittel zu dem Talentwert addiert werden. Die TaP*, die bei einer Probe auf dieses Talent übrig bleiben, entsprechen der erreichten Entfernung in Metern. Eine misslungene Probe bedeutet, dass der Werfer abgerutscht ist und den Baumstamm überhaupt nicht vollständig über die Abwurflinie befördern konnte – was selbstredend reichlich Spott der anderen mit sich bringt.

Wenn mehrere Werfer gleiche Ergebnisse erzielen, können Sie eine zweite Probe verlangen – jeder TaP* dieser zweiten Probe entspricht 10 Zentimetern, die über das erste Ergebnis hinaus erreicht wurden.

TEILNEHMER UND ERGEBNISSE

Ohne Ihre Helden nehmen 15 Männer an dem Wettbewerb teil. Namentlich genannt sind hier nur diejenigen, die Ihnen und den Helden bereits bekannt sind. Es steht Ihnen natürlich frei, weitere Personen einzuführen.

Firunz (KK 17, GE 12, Akrobatik 4): 4 Schritt

Ulf Erkenson (KK 16, GE 13): 8 Schritt

Grimrog (KK 15, GE 12): 1 Schritt

Onardonor (KK auf 15 erhöht, GE 15, Akrobatik 7): 7,6 Schritt

Holzfäller (typische Werte: KK 14, GE 11): 7,7 / 7,5 / 6 / 5 / 4 / 2 / 1 / 0 / 0 / 0 Schritt

FINALE SCHWERT UND SCHILD

Nach dem Mittagessen folgen die drei Höhepunkte des Ritterturniers, und da dazwischen jeweils nur kurze Pausen sind, bedeutet das für einige Anwesende einen anstrengenden Nachmittag. Zu diesem Anlass versammelt sich alles, was Beine hat, rund um den Turnierplatz.

Den Auftakt macht das Finale für die Kämpfer mit Schwert und Schild, das, im Gegensatz zu den bisherigen Kämpfen, auf *fünf* Wertungstrefen ausgefochten wird. Die verbliebenen Kämpfer sind Wendemir von Andergast und Vartan von der Eich. Sollte das Ergebnis in Ihrer Runde anders aussehen, müssen Sie den folgenden Text ändern oder ignorieren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unter dem Jubel der Zuschauer betreten die beiden Finalisten den abgesteckten Turnierplatz: auf der einen Seite Vartan von der Eich, der die Ruhe eines Mannes ausstrahlt, der schon manchem Gegner ins Angesicht geblickt hat – und dies nicht nur auf dem Turnierplatz, sondern auch auf dem Schlachtfeld. Ihm gegenüber stolziert Prinz Wendemir herein. Seine Rüstung glänzt im Sonnenlicht, und seine Haltung entspricht der eines Hochadligen: stolz aufgerichtet, mit erhobenem Kopf und einem arroganten Lächeln.

Nachdem die Kombattanten sich mit erhobenem Schwert ritterlich begrüßt haben, gehen sie in Grundstellung. Wendemir hat gezeigt, dass er ein guter Kämpfer ist, aber er weiß auch, dass er den erfahrenen Vartan keinesfalls unterschätzen darf. So umkreisen sich die beiden mehrere Male, bevor der Prinz zum Angriff übergeht und eine Folge schneller Schläge auf seinen Gegner trommeln lässt, die dieser jedoch mit Schwert und Schild geschickt abwehrt, als würde er jede Bewegung des Prinzen vorhersehen. Als die beiden sich wie-

der trennen, konnte keiner einen Treffer landen. Bei seiner zweiten Attackeserie ist Wendelmir noch ungestümer, und so gelingt es Vartan, eine Lücke in der Deckung auszunutzen und sein Schwert gegen Wendelmirs Brustpanzer zu stoßen.

Die beiden trennen sich erneut, mittlerweile schwer atmend.

“Ihr kämpft wie ein Weib, Vartan”, höhnt der Prinz. “Vorsichtig und hinterlistig. Ich hatte von einem Andergaster Ritter wahrlich mehr erwartet.”

“Spart Euren Atem, Wendelmir. Euch fehlt jede Phantasie. Ich kann an jedem Schlag, den Ihr führt, genau erkennen, wer ihn Euch gelehrt hat. Doch guter Unterricht alleine reicht nicht.”

“Dann wollt ausgerechnet Ihr mir noch eine Lehrstunde erteilen...”

Bevor der Prinz seinen Satz beenden kann, beginnt der ältere Ritter einen überraschenden Ausfall. Er täuscht einen schnellen Schlag an, dreht sich aber noch aus dem Schwung heraus um die eigene Achse, schlägt mit dem eigenen Schild den des Prinzen zur Seite und rammt ihm das Schwert mit so viel Kraft vor die Brust, dass der Angegriffene stöhnend zurücktaumelt.

“Ich maße mir nicht an, Euch unterrichten zu wollen. Ich will Euch nur besiegen.”

Als Wendelmir wieder auf die Beine gekommen ist und der Turnierrmarschall den Kampf wieder freigibt, hat sich der Charakter des Kampfes gewandelt. Die beiden Kombattanten belauern sich, und keiner gibt sich die Blöße einer gewagten Attackeserie. Immer wieder fallen einzelne Schläge, denen der Gegner ausweichen kann. So geht es hin und her, und nach einiger Zeit hat Vartan zweimal getroffen, der Prinz nur einmal.

Nun stürmt Wendelmir vor, und nach einem angetäuschten Schlag von rechts hebt er plötzlich den Schild schräg an und schlägt gleichzeitig mit dem Schwert zu, um Vartans Schwerthand zwischen Schild und Schwert einzuklemmen. Doch der durchschaut das Manöver und weicht zurück.

“Der Natternbiss. Den liebte schon Euer Herr Vater”, kommentiert Vartan. “Wer ihn nicht kennt, mag vielleicht darauf hereinfallen.”

Und mit diesen Worten beginnt er seinerseits einen Ausfall. Der Prinz wird von den trommelnden Schlägen zurückgedrängt, bis er schließlich am Rand des Kampffeldes ist. So in die Ecke gedrängt, versucht er zur Seite auszuweichen, läuft dabei aber direkt in das Schwert seines Gegners.

Jubel brandet auf, und der Turnierrmarschall verkündet mit lauter Stimme: “Der Sieger dieses Kampfes ist Vartan von der Eich!”

SCHWERT UND SCHILD, FINALE

Die Regeln finden Sie auf S. 17f., ebenso die Werte der Teilnehmer.

Teilnehmer und Ergebnis

Prinz Wendelmir von Andergast (die Landplage, RW 16) unterliegt **Ritter Vartan von der Eich** (klassischer Ritter, RW 14).

FINALE DER ZWEIHÄNDER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kaum haben die beiden Schwertkämpfer den Platz verlassen – Vartan als strahlender Sieger, Wendelmir sichtlich zornig und enttäuscht –, da ruft der Turnierrmarschall schon zum nächsten Kampf. Für das Finale hat sich neben dem Albernier Coran Bilburgh der Bräutigam Ysgol qualifiziert, und so betreten diese beiden nun den Platz. Bevor der Kampf beginnt, eilt erneut die Freihererstochter Traverike herbei und überreicht ihrem zukünftigen Ehegatten ein Gunstband, das dieser sich wie ein Halstuch um den Nacken bindet. Dann schließlich kann der Kampf beginnen.

Wenn Sie wollen, können Sie auch diesen Kampf nach dem obigen Muster ausgestalten. Sie können Ihren Spielern aber auch einfach mitteilen, dass nach einem langen und spannenden Duell der Albernier schließlich mit drei zu zwei Treffern gewinnt. Den meisten Zuschauern wäre es lieber gewesen, wenn ihr zukünftiger Herr gesiegt hätte, und daher hält sich der Jubel am Ende des Kampfes in Grenzen.

ZWEIHÄNDERKAMPF, FINALE

Regeln und Werte finden Sie auf Seite 19.

Teilnehmer und Ergebnis

Ritter Ysgol von Tatzenhain unterliegt **Krieger Coran Bilburgh**.

DAS GESTECH

Nur Adlige und Ritter sind für diese Disziplin zugelassen. Falls Sie also keine Teilnehmer in Ihrer Runde haben, dann können Sie das Gestech schnell abhandeln und die einzelnen Zwischenergebnisse auslassen. Nur wenn einer Ihrer Helden teilnimmt, dann sollten Sie sich die Regeln und weiteren Details auf Seite 33 genauer durchlesen.

DER SIEGER DES GESTECHS

Wenn Sie das Turnier auswürfeln, dann müssen wir Sie bitten, an dieser Stelle aus dramaturgischen Gründen ein wenig zu mögeln. Für den zweiten Teil der Kampagne um den **Weissen Berg** ist es wichtig, dass Wendelmir von Andergast als Sieger aus diesem Turnier hervorgeht. Sollten Ihre Würfel etwas anderes behaupten, dann müssen Sie ein wenig nachhelfen. Tun Sie das aber möglichst unbemerkt, damit die Spieler keinen Verdacht schöpfen. Deswegen sollten Sie die Würfelwürfe verdeckt hinter einem Sichtschirm oder dergleichen ausführen.

Wenn es sich aus irgendwelchen Gründen gar nicht ergibt, dass der Prinz siegt, dann reicht es zur Not, wenn es einer der Ritter aus seinem Gefolge tut. In diesem Fall müssen Sie im Abenteuer **Der Fluch von Burg Dragenstein** ein paar kleinere Änderungen vornehmen, aber das lässt sich sicherlich machen.

Den folgenden Text müssen Sie ein wenig anpassen, wenn einer Ihrer Helden am Gestech teilnimmt. Dieser wird dann im Vorfeld gebeten, sich mit seiner Ausrüstung und einem Knappen in der Burg einzufinden (notfalls muss ein weiterer Held als Ersatz-Knappe dienen). Wenn er nicht gerade ein Andergaster Hochadliger ist, wird ihm in der Aufstellung einer der hintersten Plätze zugewiesen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nun folgt also der letzte Wettkampf, der gleichzeitig der prächtige Höhepunkt des Turniers ist: das Lanzenstechen. Meist gilt diese Disziplin als der Inbegriff des Ritterturniers, wenn zwei tapfere Recken mit eingelegten Lanzen aufeinander zu preschen und sich aus dem Sattel zu heben versuchen. So ist es auch kein Wunder, dass sich ganz Andrafall schon am Turnierplatz eingefunden hat. Niemand will sich dieses Bild entgehen lassen, zumal neun Ritter für das Turnier gemeldet sind – wann kann man schon mal so viele Ritter auf ihren prächtigen Rössern zugleich bewundern?

Ein Fanfarenstoß drüben an der Burg zieht die Aufmerksamkeit des Publikums dorthin, und das ist auch so beabsichtigt. Denn aus dem Burgtor ergießt sich ein Zug, den es in solcher Pracht hier sicherlich nur selten gibt. Ja, die Ritterschaft weiß, was sie dem Volk schuldig ist.

Immer zu zweit nebeneinander kommen die Ritter hoch zu Ross aus der Burg. Sie tragen prächtige Rüstungen und darüber noch ihre Wappenröcke, bei vielen Rittern sind selbst die Pferde in



farblich passende Schabracken gehüllt. Jeder trägt eine Bannerlanze in der Rechten, an deren Spitze ein Wimpel mit dem Wappen fröhlich flattert, an der Linken hängt der Wappenschild. Die Gesichter der Ritter sind vollständig unter den Topfhelmen versteckt, auf denen oben prächtige Helmziere aufgesetzt sind. Neben jedem Pferd her läuft der Knappe des Ritters, der ebenfalls in den Farben seines Herren gekleidet ist und die lange und schwere Turnierlanze trägt. Wer genau hinschaut, erkennt das kleine Krönchen auf der Lanzenspitze: Schließlich geht es hier nicht um Leben oder Tod, daher wird mit stumpfen Lanzen gekämpft.

Das Volk starrt diesem Schauspiel mit offenen Mündern und glänzenden Augen entgegen – so manch ein Junge träumt sich in die Rolle dieser prächtigen Männer hinein, und manche Maid hofft insgeheim, von einem der Ritter auserwählt und mit in seine Burg genommen zu werden.

Der Zug durchquert das Dorf und erreicht schließlich unter dem Jubel des Publikums das Turnierfeld, wo sich die Reiter alle nebeneinander vor der Tribüne aufreihen, während die Knappen die Lanzen an der Seite ablegen und stattdessen die Wappenschilde ihrer Herren holen, um sich auf der anderen Feldseite damit aufzustellen.

Der Turniermarschall tritt vor und bringt das Publikum mit einer ausladenden Geste zum Schweigen. „Seid mir gegrüßt im Namen der göttlichen Zwölfe, Ihr Ritter, Pracht und Stolz des andergastischen Volkes. So habt Ihr Euch also an dieser Stätte eingefunden, um zu streiten im edlen Zweikampfe wider einander und zu mehreren Euren Ruhm und das Ansehen des Königreiches Adergast. Es sei Euch verkündet, dass dem Sieger ein besonderer Preis zuteil sein wird: Nicht nur darf er am heutigen Abend den Tanz mit der Tochter des Freiherrn, der lieblichen Jungfer Traverike eröffnen, sondern ihm wird auch noch dieser Helm zuteil, der seit Generationen von Rittern weitergegeben wird: der Drachenhelm.“ Bei diesen Worten des Marschalls tritt ein Persevant vor und präsentiert ein rotes Samtkissen, auf dem ein archaischer Vollhelm ruht, der die Gestalt eines Drachenkopfes hat.

„Bevor Ihr Euch auf Eure Plätze begeben, frag ich Euch nun: Wollt

Ihr kämpfen wie göttertreue Ritter, die ritterlichen Tugenden hoch halten und anerkennen den Besten unter Euch? Dann senket Eure Lanzen zum Gruße an den Freiherrn und seine Familie, Eure Gastgeber und Veranstalter dieser Turnei.“

Wie einstudiert senken alle Ritter ihre Bannerlanzen. Der Marschall nickt zufrieden: „So nehmet denn Eure Plätze ein.“

Auch bei diesem Wettkampf darf zuerst der ranghöchste Ritter wählen, gegen wen er antreten will. Nur wenn ein Ritter übrig bleibt, kämpft der letzte Verbleibende gegen den Ritter des Freiherrn, Andron von Andrafal.

VORFÄLLE

Das Turnier beginnt mit dem Eklat, den aufmerksame Beobachter längst befürchtet haben: Da bekannt ist, dass der Sieger mit der Braut tanzen darf, will Wendelmir unbedingt verhindern, dass der Bräutigam siegt. Daher fordert er ihn zum ersten Kampf. Jedem hier ist klar, dass ein frühes Ausscheiden eine Demütigung ist, aber gegen die Wahl des Prinzen wagt niemand Einspruch zu erheben.

Bei den beiden ersten Anritten gelingt keinem der beiden ein ernsthafter Treffer, aber beim dritten Durchgang täuscht Wendelmir einen Stich auf die rechte Seite des Gegners an, und als dieser den Schild hebt, um die Lanze abzuwehren, öffnet er seine Deckung auf der linken Seite. Wendelmirs Lanze trifft ihn mit so viel Wucht an der linken Schulter, dass er in einem dramatischen Sturz vom Pferd geschleudert wird und unter dem bestürzten Aufschreien des Publikums zu Boden fällt. Während Wendelmir seinen Triumph bejubeln lässt, kommt Ysgol nur mit Hilfe seines Knappen Krusold mühevoll auf die Beine – später stellt sich heraus, dass seine Schulter gebrochen ist und er bei seiner eigenen Hochzeit kein einziges Mal mit der Braut tanzen kann. (Sollte hier ein heilkundiger Held seine Hilfe anbieten, wird diesem das hoch angerechnet.)

Im zweiten Durchgang stehen nur noch vier Ritter zur Verfügung. Wendelmir wählt Vartan von der Eich als Gegner, hat sich aber in dessen Fähigkeiten verschätzt. Beim ersten Anritt trifft ihn die Lanze des anderen so schwer, dass er sich nur mit knapper Not im Sattel halten kann. Von nun an ist er vorsichtiger, und zweimal jagen die beiden Ritter aneinander vorbei, ohne sich zu treffen. Beim vierten Mal wollen es beide

wissen und legen viel Kraft in ihre Angriffe – mit dem Ergebnis, dass beide zu Boden gehen. Erst beim sechsten Anritt gelingt es dem Prinzen, seinen Gegner zu besiegen.

☛ Zuletzt verbleiben nur noch Wendelmir und sein Kumpan Osgar von Otternpfot. Osgar trifft Wendelmir gleich beim ersten Anritt, aber nicht schwer genug, um ihn aus dem Sattel zu heben. Beim zweiten Anritt trifft Wendelmir, und Osgar fällt. Manch ein Beobachter ist nachher der Meinung, Osgar habe sich aus dem Sattel gleiten lassen, ohne dass der Treffer ihn dazu gezwungen hätte. Doch selbst wenn der Turniermarschall dies auch gesehen haben sollte, kürt er dennoch den Prinzen zum Sieger und überreicht ihm in einer feierlichen Zeremonie den Helm – nirgendwo steht geschrieben, dass man auf den Sieg nicht verzichten darf.

GESTECH

Auch das Gesteich wird nach dem K.o.-System abgehalten: Jeweils zwei Teilnehmer reiten gegeneinander, und nur der Gewinner dieses Duells kommt in die nächste Runde.

Die folgenden Regeln können Sie detaillierter im **Basisbuch** (ab Seite 147, vor allem Seite 149) nachlesen. Alle hier genannten Kandidaten verfügen über das Talent *Lanzenreiten* (das Voraussetzung für diesen Wettkampf ist) und die Sonderfertigkeiten *Linkshand*, *Schildkampf I* und *Reiterkampf*. Dies ist in den hier genannten Regeln bereits eingerechnet. Sollte einer Ihrer Helden teilnehmen, aber diese SF nicht beherrschen, obwohl sie zur Ausbildung eines Ritters gehören, dann müssen Sie die Änderungen an den Proben selbst vornehmen.

Zunächst müssen beide Beteiligten *Reiten*-Proben ablegen, um die maximale Ansage für die folgende *Lanzenreiten*-Probe zu ermitteln: Die Ansage darf nicht höher liegen als die erzielten TaP* und auch nicht höher als der Talentwert des Reiters in *Lanzenreiten*. Dann preschen beide Ritter entlang der Mittelbande aufeinander zu. Ob sie den Gegner mit ihrer Lanze treffen, wird über eine *Lanzenreiten*-Attacke +3 ermittelt, die sich jeder zusätzlich durch eine Ansage weiter erschweren kann. Der Ansagende kann dabei wählen, ob die Höhe der Ansage entweder die kommende *Reiten*-Probe des Gegners erschweren soll oder aber den entstehenden Schaden um diesen Wert erhöht.

Gelingt die Probe, wird sofort der Schaden ermittelt: 3W6+4 TP(A). Der Gegner kann nun versuchen, den Angriff am eigenen Schild abgleiten zu lassen. Hierzu legt er eine *Reiten*-Probe +1 ab (bei Kenntnis der SF *Schildkampf II* ohne den +1-Zuschlag). Die hierbei ermittelten TaP* verringern die Wucht des Lanzenstoßes: Sie werden von den TP(A) abgezogen. Wenn danach noch TP(A) übrig sind, muss der Getroffene eine weitere *Reiten*-Probe ablegen, die um die Hälfte der verbliebenen TP(A) erschwert ist. Misslingt sie, kann der Reiter sich nicht auf dem Pferd halten und stürzt zu Boden. Ein solcher Sturz hat 2W6+4 TP(A) zur Folge (nur 1W6+4 TP(A), wenn dem Stürzenden eine *Körperbeherrschungs*-Probe +13 gelingt – denken Sie auch an die BE durch die Rüstung). Wenn ein Reiter fällt und der andere sich auf dem Pferd halten kann, dann ist der Zweikampf entschieden. Fallen beide oder keiner, dann wird die Prozedur so lange wiederholt, bis ein Sieger ermittelt werden kann.

Rüstung

In reicheren Ländern Aventuriens ist es durchaus üblich, im Turnier eine Gestechrüstung zu ragen, die nur für diesen Zweck angefertigt wurde und im normalen Kampf mehr Nach- als Vorteile bietet. Von den Teilnehmern des Andrafaller Gestechs besitzt aber nur Prinz Wendelmir eine derartige Rüstung (RS 12, BE 10). Die anderen Ritter kämpfen mit Leichten Plattenrüstungen einschließlich passender Arm- und Beinplatten und Handschuhe (RS 8, BE 7) oder aber mit einem Langen Kettenhemd mit entsprechenden Beinlingen und Handschuhen (RS 7, BE 7). Jede dieser Rüstungen

wird noch durch den geschlossenen Topfhelm ergänzt, auf den die Helmzier gesetzt wird (dessen RS und BE ist in den genannten Werten schon enthalten).

Bedenken Sie, dass die BE beim Lanzenangriff nicht gewertet wird, sehr wohl aber bei allen *Reiten*-Proben (eBE = BE–2). Die Werte des Turnierschildes können Sie vollständig ignorieren.

DER SCHADEN

Wie Sie sehen können, wird beim Lanzenstechen in erster Linie Ausdauer-Schaden erzeugt: TP(A). Diese Trefferpunkte werden wie üblich um den Rüstungsschutz reduziert, bevor Sie von der Ausdauer des Getroffenen abgezogen werden. Zusätzlich entsteht aber auch immer realer Schaden, und zwar in Höhe der Hälfte der verlorenen Ausdauer-Punkte. Wenn die realen Schadenspunkte die Wundschwelle übersteigen, kann natürlich auch eine Wunde entstehen. Pro Wunde sinken alle Kampf-Basiswerte sowie die GE um je 2, was bedeutet, dass der Attacke-Wert im *Lanzenreiten* ebenfalls um 2 sinkt.

Die Ausdauer regeneriert sich mit 3W6 Punkten pro Spielrunde (3W6+6 bei einer gelungenen KO-Probe). Der Einfachheit halber können Sie davon ausgehen, dass ein Reiter jeweils eine Spielrunde Zeit hat, bis er das nächste Mal antreten muss. Sinken die AuP irgendwann auf 0, dann ist der Ritter völlig erschöpft und kann sich nicht mehr auf dem Pferd halten: Er muss aufgeben.

TEILNEHMER

Prinz Wendelmir von Andergast (die Landplage, RW 16, Gestechrüstung): Reiten 12/12/13, 8; Lanzenreiten 20, Schildkampf II

Ritter Gwinnling von Borkenquell (Wendelmirs Ideengeber, RW 15, Platte): Reiten 14/11/12, 6; Lanzenreiten 14

Ritter Vartan von der Eich (klassischer Ritter, RW 14, Kette): Reiten 13/13/14, 8; Lanzenreiten 16, Schildkampf II

Ritter Osgar von Otternpfot (der Mitläufer, RW 14, Kette): Reiten 11/12/14, 5; Lanzenreiten 16, Schildkampf II

Ritter Silvan von Geiselheim (alternder Veteran, RW 13, Platte): Reiten 14/12/12, 6; Lanzenreiten 20, Schildkampf II

Ritter Eichward von Billingen (tumber Gefolgsmann Wendelmirs, RW 13, Platte): Reiten 11/12/14, 3; Lanzenreiten 14

Ritter Bogumil von Langenmar (Wendelmirs Halbbruder, RW 13, Kette): Reiten 13/12/13, 5; Lanzenreiten 15, Schildkampf II

Ritter Ysgol von Tatzenhain (Bräutigam, RW 12, Kette): Reiten 14/12/13, 7; Lanzenreiten 14

Ritter Detter von Dettelsdorf (kleiner dicker Ritter, RW 12, Kette): Reiten 12/11/12, 6; Lanzenreiten 12

Als Prüfstein: **Ritter Andron von Andrafall** (alternder Ritter, Kette): Reiten 12/13/13, 6; Lanzenreiten 15, Schildkampf II

ERGEBNISSE

In der ersten Runde scheiden Ysgol, Detter, Silvan, Eichward und Bogumil aus, in der zweiten Vartan und Gwinnling. Das Finale machen somit Wendelmir und Osgar unter sich aus: Osgar trifft im ersten Anritt, allerdings nicht schwer genug. Beim zweiten Anritt fegt Wendelmir seinen Gegner vom Pferd.

VORBEREITUNGEN FÜR DAS FEST

Da das Turnier nun vorbei ist, bereiten sich alle auf den Abend vor: Heute ist der letzte Tag vor dem Traviafest. Alle Ritter und Adligen und dazu alle Sieger eines Wettbewerbs sind geladen, den Abend in der Burg zu verbringen. Gaukler, Barden und Spielleute werden von Herold Erion von Brück aufgefordert, das hohe Publikum mit ihrer Kunst zu erfreuen: "Es soll dein Schaden nicht sein."

Das einfache Volk wird sich derweil in den Gaststätten vergnügen, denn der Baron und sein zukünftiger Schwiegersohn haben mehrere Fässer

Freibier gespendet. Außerdem wird auch hier zum Tanz aufgespielt – eine willkommene Gelegenheit, sich mit den neu gewonnenen Bekannten näher anzufreunden oder alte Freundschaften im gemeinsamen Suff aufzufrischen.

Überlassen Sie es der Entscheidung Ihrer Spieler, was sie sich für diesen Abend vornehmen. Aber lassen Sie ihnen nicht allzu viel Zeit für die Entscheidung, denn es wird sowieso nicht dazu kommen.

DER ZWEITE DIEBSTAHL – UND EIN MORD

Etwa eine Stunde nach dem Ende des Lanzenstechens kommen die Festvorbereitungen auf einmal ins Stocken. Überall finden sich kleine Grüppchen aufgeregter Menschen zusammen, die miteinander tuscheln und immer wieder auf die Burg deuten.

Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie abwarten, bis die Helden neugierig werden und jemanden befragen, was geschehen ist, oder ob irgendjemand, mit dem wenigstens ein Held sich angefreundet hat, auf die Helden zukommt und ihnen die neuesten Gerüchte überbringt. Passen Sie den folgenden Text an den jeweiligen Überbringer an.

Falls sich ein Held zwischenzeitlich mit Dora angefreundet hat, dann müssen Sie entscheiden, ob Sie lieber eine andere Magd sterben lassen wollen. Andererseits wird es für die Helden noch ein zusätzlicher Anreiz sein, den Mörder zu finden, wenn das Mordopfer eine Freundin oder sogar Geliebte eines Helden war.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Habt ihr es schön gehört? Die Dora, die Magd aus der Burg, ist ermordet worden. Ganz aufgeschlitzt war sie. In der Kemenate der Freiherrin haben sie sie gefunden. Alles voller Blut! Das muss irgendwann während des Ritterturniers passiert sein, als alle hier unten waren.”

“Ja, und die Wachen haben nichts gemerkt, heißt es. Der Herr von Bärental ist fürchterlich zornig und hat schon den Onswart grün und blau geprügelt, weil er nicht aufgepasst hat.”

Bei näherem Nachfragen kann niemand etwas Genaues sagen, aber es fällt auf, dass das Burgtor verschlossen ist – sonst geschieht das erst mit dem Sonnenuntergang, aber bis dahin dauert es noch etwa drei Stunden. Sie können den Helden gerne allerlei Gerüchte zu Ohren kommen lassen, die aber alle falsch sind. Führen Sie sie aber nicht zu lange an der Nase herum. Mögliche Gerüchte wären:

• Burg Bärental wird von einem bösen Geist bewohnt, der aber nur alle hundert Jahre aus seinem Versteck kommt und einer unschuldigen Maid die Seele raubt.

• Ein Verehrer von Dora ist eifersüchtig geworden, weil die Magd einem Ritter schöne Augen gemacht hat. Deswegen hat er sie im Zorn erstochen.

• Es war gar kein Mord: Dora war den Vorbereitungen für das Festessen beschäftigt und ist auf der Treppe gestolpert und in ein Messer gefallen.

• Ein finsterner Zauberer hat sich in die Burg gezaubert und wollte der Magd die Unschuld rauben oder noch Schlimmeres mit ihr tun.

• Es war bestimmt dieser finstere Elf. Wer sonst würde so was tun? Erfinden Sie gerne noch weitere Gerüchte.

Schließlich öffnet sich das Burgtor und Herold Erion von Brück kommt in Begleitung mehrerer Burgwachen auf den zentralen Platz von Andrafall marschiert. Alle Einwohner strömen hin, um zu hören, was Erion zu verkünden hat. Es bleibt zu hoffen, dass Ihre Helden neugierig genug sind, sich dem Volksstrom anzuschließen. Wenn nicht, müssen Sie improvisieren. So könnte ein Bekannter die Nachricht gleich weitererzählen wollen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Schweiget still, Volk zu Andrafall, und auch ihr, die ihr aus der Ferne angereist seid. Denn ich habe euch bittere Neuigkeit zu künden. So höret, was sie auf der Burg Bärental am heutigen Tage zu-

getragen: Während Ritterschaft und die meisten Bediensteten am Turnierplatz weilten, schlich sich ein gemeiner Dieb in die Burg. Er drang ein in die Gemächer der Freiherrin und brach dort mit Gewalt das Schatzkästlein unserer geliebten Herrin auf. Neben einem Säckchen voller Goldmünzen nahm er auch das Diadem der Freiherrin an sich, das sich schon seit unzähligen Generationen im Besitz ihrer Vorfahren befindet. Doch er wurde offensichtlich von der Magd Dora bei seinem fürchterlichen Tun gestört, denn er stach die holde Maid ohne Respekt nieder und schnitt ihr die Gurgel durch, so dass sie zu Boron* ging.

Unser Herrin war zutiefst erschüttert, als sie die Magd in ihrer Kemenate liegen sah, doch der gemeine Diebstahl des Schmuckes aus ihrer Vorväter Besitz brach ihr das Herz. So verkündige ich euch nun: Derjenige, dem es gelingt, den üblen Dieb zu stellen und das Kleinod der Freiherrin zurückzubringen, dem verspricht Freiherr Waldomir von Bärental ein Pferd aus seinem Stall als Belohnung, und darüber hinaus möge er sogar den Inhalt der gestohlenen Börse für sich behalten. Wer auch immer diese frevelhafte Tat wider unsere Herrin ausgeübt hat, er sei hiermit für vogelfrei erklärt. Ein jeder darf ihn straflos erschlagen, und wer ihm wissentlich Obhut und Obdach gewährt, der sei ebenso vogelfrei wie der Übeltäter daselbst.”

Stellen Sie sich vor, was für eine Wirkung diese Nachricht auf die Andrafaller haben muss: Für das einfache Volk sind die Adligen so sehr Respektspersonen, dass niemand auf die Idee kommen würde, sie zu bestehlen. Gerade noch konnte man auf dem Turnierplatz sehen, welche mächtige und prachtvollen Herren diese Adligen und Ritter doch sind. Dass jemand Schmuck aus der Kemenate der Freiherrin gestohlen hat, gleicht einem Götterfrevl. Dass dabei auch noch eine Magd ermordet wurde, ist dabei weniger wichtig als der Umstand, dass dies in den Gemächern der Herrin geschah, zu dem das einfache Volk niemals Zutritt hat, so lange es sich nicht gerade um ihre Bediensteten handelt.

Einen anderen Blickwinkel haben die Söldnerseelen unter den Anwesenden: Von einem eigenen Pferd können die meisten nur träumen, und dann auch noch eines aus dem Stall des Freiherrn – das weckt in manch einem die Gier. Der Gedanke, was wohl in der verschwundenen Börse enthalten sein möge, verstärkt das Begehren nur noch. Und so beginnen manche Leute, jeden, dem sie begegnen, misstrauisch zu beäugen: Könnte dies der Täter sein?

ERMITTLUNGEN

Wenn Ihre Helden diese Bezeichnung auch verdient haben, dann sollten sie herauszufinden versuchen, wer den Raubmord begangen hat. Zudem sind sie schon als diejenigen bekannt, die den Diebstahl des Kelchs aufklären konnten, weswegen manch einer die Helden für mögliche Anwärter auf die Belohnung hält. Sprich: Manche hoffen darauf, dass die Helden den Übeltäter finden, während andere sie als Konkurrenten betrachten.

Ganz einfach ist die Informationssuche nicht, denn die Gerüchteküche brodelte und jeder weiß irgendwas zu erzählen. Den Tatort kann eigentlich niemand besichtigen, außer er oder sie hätte sowieso Zugang zur Burg, ist also beispielsweise adlig. Doch wenn die Helden im Lauf der letzten Tage einen guten Ruf erworben haben, wird vielleicht eine Ausnahme gemacht, ansonsten finden sie vielleicht Bedienstete, die ihnen etwas erzählen können. Wenn sie aufmerksam waren, kennen sie zum Beispiel Doras Mutter (siehe Seite 11), die sie befragen können.

Jede der unten genannten Informationen können die Helden durch eigenständige Ermittlungsarbeit erhalten. Da sie sich aber in den letzten Tagen hoffentlich auch einige Freunde gemacht haben, könnten auch Meisterpersonen zu ihnen kommen und ihnen eigene Beobachtungen oder Ideen mitteilen. Besonders geeignet sind hierfür die Gaukler, die selbst kein Interesse haben, auf Verbrecherjagd zu gehen, aber in der Schuld der Helden stehen.

* Boron ist der Gott des Schlafes und des Todes. “Zu Boron gehen” ist eine Umschreibung für den Tod.

☛ Zunächst stellt sich die Frage, wie jemand in die Burg eindringen konnte. Zauberkundige können nach einer gelungenen *Magiekunde*-Probe berichten, dass es Möglichkeiten gibt, sich unsichtbar zu machen. Doch auf Nachfrage können die Helden erfahren, dass es einer geschickt schleichenden Person durchaus gelingen konnte, durch das Tor zu gelangen, durch das vorher die Ritter ausgeritten waren. Alle, die keine unaufschiebbaren Tätigkeiten hatten, waren zu dem Turnierfeld gegangen, um das Lanzenstechen anzuschauen. Zurückgeblieben waren nur die Bediensteten, die mit der Vorbereitung des abendlichen Festes beschäftigt waren, und eine Minimalbesetzung von vier Wachen. Davon stand eine wie üblich als Ausguck auf dem Turm, von wo sie allerdings einen sehr guten Blick auf das Turnierfeld hatte, weswegen ihre Aufmerksamkeit kaum groß gewesen sein dürfte. Zwei weitere patrouillierten über die Mauern, während der vierte am Tor stehen sollte – später aber zugab, dass er einmal einem dringenden Bedürfnis nachgegangen war und das Tor so lange unbeaufsichtigt gewesen war.

☛ Wenn die Helden sich die Burg von außen anschauen, entdecken sie an der Rückseite an Seil, das an der Mauer herabhängt. Es ist oben an einer Zinne festgeknotet. Dies kann also nicht der Weg gewesen sein, den der Dieb in die Burg hinein genommen hat, außer ein Komplize hat das Seil vorher festgemacht. Für die Flucht aus der Burg eignet sich das Seil hingegen sehr gut. Wenn die Helden den Boden unter dem Seil absuchen, finden sie nach einer gelungenen *Fährtsensuchen*-Probe Stiefelspuren. Wenn sie diesen Spuren folgen (eine weitere *Fährtsensuchen*-Probe, sonst verliert sich die Spur im Gras) führt in einem großen Bogen zurück nach Andrafall. Dort sind so viele Spuren, dass man keine speziellen mehr herauslesen kann. Sollten die Helden nicht auf der Rückseite der Burg schauen, so wird jemand anderes das Seil entdecken. Dies können die Helden dann wiederum aus Erzählungen erfahren.

☛ Wenn die Helden nachforschen, ob irgendjemand in den letzten Stunden abgereist ist, stellt sich heraus, dass der Schwarze Bran, Sieger des Wurfmesser-Wettbewerbs, nicht aufzufinden ist. Das Bett im Schlafraum des Gasthauses, das er gemietet hatte, ist leer und sein Gepäck verschwunden. Niemand hat gesehen, dass er gegangen ist. Auch diese Information macht nach einiger Zeit die Runde, so dass die Helden sie erhalten können, wenn sie nicht in diese Richtung ermitteln.

☛ Der entscheidende Hinweis kommt wiederum von jemandem, der sich im Lauf der letzten Tage mit den Helden auf irgendeine Weise angefreundet hat. Wer das sein kann, müssen Sie entscheiden. Am besten ist es, wenn sie jemanden finden, bei dem die Helden stolz darauf sein können, sich mit ihm zu verstehen. Möglicherweise ist jemand, der anfangs misstrauisch war, nach einiger Zeit aber 'aufgetaut'. Wenn die Helden beim Geländelauf jemanden gerettet haben (siehe Seite 26), dann könnte es diese Person oder möglicherweise deren Vater oder Mutter sein. Je mehr die Helden (bzw. die Spieler) das Gefühl haben, es sei ihr persönliches Verdienst, dass die entsprechende Person ausgerechnet zu ihnen kommt, desto besser.

Sobald ersichtlich ist, dass die Helden nach dem Schwarzen Bran suchen, tritt sie an die Helden heran. Sie berichtet, sie habe kurz vor Ende des Turniers zufällig jemanden in dunkler Kleidung aus dem Dorf eilen sehen: "Ich habe mich gleich gefragt, wer das ist und warum der nicht beim Turnier ist. Aber dann habe ich es in der ganzen Aufregung wieder vergessen. Nachdem ich gehört habe, dass ihr nach dem Mann sucht, der beim Wurfmesser-Wettbewerb gewonnen hat, da ist es mir wieder eingefallen." Sie kann den Helden genau beschreiben, wo Bran hingegangen ist, oder besser noch sie direkt dorthin bringen. Sobald die Helden die Verfolgung aufnehmen, beginnt der zweite Teil des Abenteuers: die Verfolgungsjagd durch den Steineichenwald (siehe Seite 40).

DIE PERSONEN IN ANDRAFALL

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine Auswahl an Personen, die auf die eine oder andere Weise für die Helden interessant sein

könnten. Aber keine Angst: Sie müssen sich keineswegs alle diese Personen merken. Nehmen Sie die Aufzählung als Angebot, aus dem Sie nach Belieben auswählen können. Viel hängt dabei davon ab, was für Helden in Ihrer Spielrunde vertreten sind. Ritter oder Krieger werden am ehesten mit den unterschiedlichen Turnierteilnehmern und den Adligen ins Gespräch kommen, während Gaukler und Spielleute am ehesten Kontakt mit der Gauklerfamilie aufnehmen werden. Für einfache Söldner bieten sich die anwesenden Söldner an, für Elfen der einzige weitere Elf, der an dem Turnier teilnimmt, etc. Treffen Sie schon bei der Abenteuervorbereitung eine Auswahl an Personen, die Sie für wichtig halten, und degradieren Sie die anderen zu Statisten, deren Namen Sie

noch nicht einmal erwähnen müssen. Wenn Ihre Helden sich irgendwann mit Leuten beschäftigen wollen, die Sie nicht vorgesehen hatten, dann bietet Ihnen die Aufzählung hoffentlich genug Material, um auf solche unvorhergesehenen Aktionen reagieren zu können.

Natürlich können Sie auch noch weitere Persönlichkeiten ausarbeiten, wenn Sie gute Ideen haben. Aber auch für Ihre Spieler ist es leichter, wenn sie nur mit einer begrenzten Zahl von Meisterpersonen interagieren, denn dann können sie Kontakte vertiefen und müssen sich nicht Unmengen von Personen merken. Abgesehen davon sollten Sie die auftretenden Personen auch möglichst unterscheidbar darstellen, und das wird um so schwerer, je mehr davon auftauchen.

ADLIGE AM HOF

DER FREIHERR VON BÄRENTAL

Freiherr Waldomir von Bärental ist ein altgewordener Ritter, der trotz seiner zahlreichen Zipperlein immer noch sehr aufrecht und stolz einhergeht. Mit seinen etwa 50 Jahren hat er kaum noch Haare, aber einen dichten Vollbart. Die Burg verlässt er nur noch selten, lieber sitzt er im Rittersaal und lässt sich gutes Essen auftragen oder von Barden und Geschichtenerzählern unterhalten. An seiner Statt ziehen nun seine Ritter durchs Land, um Orks und wilde Tiere zu jagen oder Recht zu sprechen. Seit seine beiden Söhne im Kampf gegen Nostria gefallen sind, hat er nur noch seine Töchter, und er hat lange gehadert, bis er den richtigen Ehemann für die älteste gefunden hat, denn dieser wird sein Nachfolger auf Burg Bärental werden.

Seine Gattin **Rosina von Bärental** ist eine kleine, rundliche Frau von

etwa vierzig Jahren, die ihr graues Haar immer zu einem strengen Dutt gebunden trägt. Sie fühlt sich als mütterliche Behüterin ihrer Untergebenen, die manchmal mit Liebe, manchmal aber auch mit strafender oder strenger Hand auf den richtigen Weg gebracht werden müssen. Die Heirat ihrer ältesten Tochter ist für sie sehr aufregend, und ihre ganze Aufmerksamkeit wird von der Organisation des Hochzeitsfestes beansprucht. Sobald sie jedoch merkt, dass Prinz Wendelmir ihrer Tochter schöne Augen macht, erfüllt sie das mit dem heiligen Zorn einer treusorgenden Mutter – nur sind ihr die Hände gebunden, denn gegen den Abkömmling des Andergaster Königshauses kann sie natürlich nichts unternehmen.

Die älteste Tochter der beiden, **Traverike von Bärental**, ist achtzehn Jahre alt, klein und ein wenig pummelig. Damit gilt sie nach Andergaster Vorstellungen als Schönheit und gute Partie. Traverike ist in ihrem Le-

ben zweimal in der fernen Stadt Andergast gewesen und glaubt, diese "unglaublich große Stadt" sei der Nabel der Welt. Dass sie durch den Tod ihrer beiden Brüder zur Erbin der Freiherrschaft geworden ist, kann sie bis heute nicht recht begreifen, und sie ist sehr froh, die auf sie wartenden Pflichten an ihren Bräutigam Ysgol abtreten zu können. Traverikes jüngere Schwestern heißen **Dorota** (14 Jahre) und **Elda** (12 Jahre) und sind beide recht jungenhaft. Wenn ihre strenge Mutter nicht in der Nähe ist, denken sie sich allerlei Streiche aus, vor allem gegenüber Rittern und anderen attraktiven Männern. Sie blicken voller Aufregung und Neid auf die Heirat ihrer älteren Schwester. Mit etwas Glück könnte es attraktiven Helden sogar gelingen, mit den beiden Mädchen Kontakt aufzunehmen und von ihnen angeheimelt zu werden.

WEITERE HOCHGESTELLTE PERSONEN AM HOF

RITTER YSGOL VON ТАТЗЕННАЙН

Kurzbeschreibung: der Bräutigam, RW 12

Aussehen: mittelgroß, kräftig, dichte Augenbrauen

Hintergrund: Ritter Ysgol hat dem Herren von Bärental viele Jahre als rechte Hand gedient, und seit Waldomir die Burg nur noch ungern verlässt, reitet Ysgol gemeinsam mit dem Herold Erion an seiner Statt durchs Land und sorgt für Ordnung. Dass der Freiherr nun beschlossen hat, ihm seine (deutlich jüngere) Tochter zur Frau zu geben, ist ein sozialer Aufstieg für den über dreißigjährigen Ritter, der dem niederen Adel entstammt. Doch aus seiner Sicht hat er sich dies durch seine langjährigen treuen Dienste redlich verdient.

Turnierteilnahme: Schwert, Zweihänder, Bogen, Lanzenstechen

ADLIGE GÄSTE

TURNIERMARSCHELL WOLORION VON KOLBURG

Aussehen: mittelgroß, strenges und markantes Gesicht, braunes, schütteres Haar

Hintergrund: Als Ausrichter von Turnieren im ganzen Land hat Wolorion einen guten Ruf, und deswegen hat Freiherr Waldomir ihn auch zu diesem Anlass hergebeten. Wolorion entstammt dem niederen Adel, doch seine Autorität als Turnierrmarschall wird von den Andergaster Adligen (fast) nie angezweifelt – zu den wenigen Ausnahmen gehört selbstredend Prinz Wendelmir. Wolorion weiß nicht nur mit ehrgeizigen Rittern und Freiherren umzugehen, sondern hat auch die Gabe, die richtigen Worte für das einfache Volk zu finden.

HELFER DES MARSCHELLS

Als Schreiber folgt **Faliks von Hohenhof** dem Marschall überall hin. Der kleine, rundliche Mann mit den listigen Augen und den Hängebacken ist eigentlich in erster Linie faul und durchtrieben. Trotz seiner umfassenden Bildung ist es ihm nie gelungen, eine angemessene Position zu ergattern, und so hofft er insgeheim, irgendwann eine bessere Anstellung als die bei Wolorion zu finden. Gelehrte Helden könnten in ihm einen interessanten Gesprächspartner finden, denn er kennt sich in vielen Gebieten aus und spricht ein Dutzend Sprachen. Und wenn er sich schon mit all diesen 'ungebildeten Barbaren' abgeben muss, dann ist eine Unterhaltung mit einem anderen Gelehrten eine willkommene Abwechslung.

Weiterhin hat Wolorion noch **drei Persevant**en als Helfer in seinen Diensten, deren Aufgaben etwa denen von Knappen entsprechen: Hilfsdienste, wo immer es nötig ist.

RITTER UND KNAAPPEN AUS ANDEREN REGIONEN

RITTER VARTAN VON DER EICH UND SEIN KNAAPPE ULF VON BITTERBACH

Kurzbeschreibung: der klassische Ritter, RW 14 / der unerfahrene Knappe, RW 9

Hintergrund: Vartan dient einem Freiherrn aus der Gegend von Joborn und hat lange Zeit gegen die Nostrier gekämpft. Dabei freundete sich

KRUSOLD VON ORNIBS MUND

Kurzbeschreibung: Ysgols Knappe, das stille Wasser, RW 10

Aussehen: schlank, drahtig, blond

Hintergrund: Krusold ist der sechzehnjährige Sohn eines alten Waffenführers von Freiherr Waldomir. Da Waldomir selbst keine Knappen mehr ausbildet, hat er diese Pflicht seinem Ritter Ysgold übertragen. Krusold ist ein ruhiger Beobachter, der gerne im Hintergrund bleibt und sich seinen Teil denkt. Insgeheim ist er in Traverike verliebt, auch wenn er niemandem davon erzählt und nur heimlich Minnelieder dichtet.

Turnierteilnahme: Schwert, Bogen, Geländelauf

RITTER UND HEROLD

Ritter **Andron von Andrafall** ist ein alter Waffengefährte des Freiherrn und diente schon dessen Vater. Mit fast 60 Jahren ist er immer noch erstaunlich kraftvoll, obwohl auch er lieber am warmen Kamin sitzt, als sein Streitross zu besteigen. Sein linkes Knie ist seit einer Kriegsverletzung steif, aber durch seine Erfahrung kann er es immer noch mit vielen Kämpfern aufnehmen. Im Turnier dient er nur noch als 'Prüfstein' für den Fall, dass ein Kandidat keinen Gegner findet.

In Rechtsdingen berät Herold **Erion von Brück** den Freiherrn und übernimmt repräsentative Aufgaben. Der kleine Mann mit der braunen Pagenfrisur hinkt sichtlich, da sein rechtes Bein in seiner Jugend bei einem Reitunfall verkrüppelt wurde. Obwohl Sohn eines Ritters, konnte er aufgrund seiner körperlichen Einschränkung selbst kein Ritter werden und ging stattdessen zu einem Herold in die Lehre. Er reitet oft an der Seite von Ysgol durchs Land, um Recht zu sprechen. Mit dem Bräutigam verbindet ihn eine enge Freundschaft.

der große und charismatische Ritter mit Ysgol an, der ihn nun zu seiner Vermählung einlud. Er ist ein guter Kämpfer, obwohl er auf dem Schlachtfeld mehr Erfahrung hat als auf dem Turnierplatz. Sein vierzehnjähriger Knappe Ulf ist schlaksig und mitunter etwas unbeholfen in seinen Bewegungen. Er steht noch am Anfang seiner Ausbildung, und dieses Turnier ist das erste, an dem er teilnimmt.

Turnierteilnahme Vartan: Schwert, Zweihänder, Bogen, Wurfmesser, Lanzenreiten

Turnierteilnahme Ulf: Schwert, Bogen, Wurfmesser, Geländelauf

RITTER SILVAN VON GEISELHEIM

Kurzbeschreibung: alternder Ritter und Veteran vieler Schlachten, RW 13

Aussehen: pockennarbiges Gesicht, grauer Pferdeschwanz und Stirnglatze

Hintergrund: Silvan war von zwanzig Jahren ein strahlender Ritter voller Mut und Tatendrang. Doch jetzt ist er aus der Übung, und an dem Turnier nimmt er eigentlich nur zu Ehren des Bräutigams Ysgol teil, der der Sohn eines alten Kampfgefährten ist.

Turnierteilnahme: Zweihänder, Lanzenreiten

RITTER DETTER VON DETTELSDORF MIT KNAAPPE UND KNAAPPIN

Kurzbeschreibung: der kleine dicke Ritter, RW 12; der arrogante Knappe kurz vor der Schwertleite, RW 12; die junge Knappin in einer Männerwelt, RW 9

Hintergrund: Hätten die Götter vorgesehen, dass Detter von Dettelsdorf ein großer Kämpfer geworden wäre, hätten sie ihm einen anderen Körper gegeben. Doch nun ist er eher fassförmig und ungelenk, und sein Streitross hat nur deswegen keine übermäßig große Last mit ihm, weil er dazu noch recht klein ist. Er sieht das alles aber mit Humor und kommt ganz gut durchs Leben. Dabei lacht er gerne und laut und trinkt und isst mehr, als ihm gut tut. Sein Knappe **Ulrick von Nibquell** ist der Sohn von Detters Schwester, und er ist zwar kaum größer als Detter, dabei aber kräftig und geschickt. Er hat die Pagen- und die Knappenzeit überstanden, obwohl er immer voll Neid auf die kampfgewandten Herren anderer Knappen geschickt hat. Mittlerweile ist ihm anzumerken, dass er seinen Herren nicht mehr sehr hoch achtet. Dies hat sich noch verstärkt, seit Detter eine Knappin in Ausbildung genommen hat:

Schon in jüngsten Jahren fiel **Koscha von Egelingsfenn** dadurch auf, dass sie sich lieber mit Jungen prügelte, anstatt mit anderen Mädchen brav in der Kammer zu sitzen. In anderen Regionen Aventuriens wäre es alltäglich, dass ein Mädchen den Weg der Ritterin einschlägt – nicht so in Andergast. Es gehörte viel Gejammer dazu, bis Koscha ihre Mutter dazu überredet hatte, ihr einen Ritter als Herren zu suchen. Und es kostete die Mutter noch mehr Geduld, bis sie jemanden überredet hatte, Koscha als Knappin in den Dienst zu nehmen. Dettter benachteiligt sie ständig und zieht seinen 'echten' Knappen Ulrick vor, und Ulrick seinerseits tut alles, um Koscha das Leben schwer zu machen. Es ist allein

Koschas verbissenem Ehrgeiz zu verdanken, dass sie sich zumindest annehmbare Kampffertigkeiten aneignen konnte. Obwohl sie mittlerweile fünfzehn Jahre alt ist, verheimlicht sie ihre Weiblichkeit, wo sie kann, und auch ihr Aussehen lässt im ersten Augenblick eher einen jungen Mann vermuten. Doch leider wird spätestens bei der Ankündigung auf dem Turnierplatz jedem klar sein, dass sie kein Knappe ist, sondern 'nur ein Weib'.

Turnierteilnahme Dettter: Lanzenreiten

Turnierteilnahme Ulrick: Schwert, Bogen

Turnierteilnahme Koscha: Schwert, Bogen, Geländelauf

DER PRINZ UND SEIN GEFOLGE

WENDELMIR VON ANDERGAST

Kurzbeschreibung: die Landplage, RW 16

Aussehen: sehr schlank, blondes langes Haar, gut aussehend, arrogante Miene und eiskalte Augen

Hintergrund: Der Cousin der Königin von Andergast ist der typische hochnäsige Adlige, der sich an keinerlei Gesetze gebunden fühlt. Er liebt es, mit einem Gefolge aus jungen, stolzen Edelleuten durchs Land zu ziehen, die Ernte niederzureiten, vermeintliche Wilderer aufzuknüpfen oder Wirtsleute zu schikanieren. Bauen Sie ihn während des Turniers ruhig zum großen Widerling auf, den die Helden verabscheuen, während er sie zunächst gar nicht wahrnimmt. Es sollte ihnen aber gelingen, mit kleinen Triumphen die Aufmerksamkeit Wendelmirs auf sich zu ziehen. Im zweiten Abenteuer dieser Kampagne werden die Helden noch einmal mit ihm zu tun bekommen.

Turnierteilnahme: Schwert, Lanzenreiten

DIE RITTER UND KNAPPEN UM WENDELMIR

An Wendelmirs Seite besuchen vier Ritter und ein Knappe das Turnier von Andrafall. **Eichward von Billingen** (RW 13) ist ein bulliger Gefolgsmann, der eher durch seine Kraft beeindruckt als durch die Schnelligkeit seines Geistes. So ist er auch überzeugt, in Wendelmir einen guten Freund gefunden zu haben, obwohl der Prinz sich hinter seinem Rücken über ihn lustig macht. Ritter **Gwinnling von Borkenquell** (RW 15) ist das genaue Gegenteil: Er ist kein großer Kämpfer, aber ein Intrigant, der sich an Wendelmir gehängt hat, um seine Karriere zu beflügeln. Der quirlige Mann mit der beeindruckenden Hakennase ist fast ständig bei Wendelmir und flüstert ihm Ideen ein, wie der Prinz "noch mehr Spaß haben" kann. Der dritte im Bunde ist **Osgar von Otternpfot** (RW 14), ein breitschultriger Ritter mit Pferdegebiss und einer großen Narbe am Kinn. Er träumte immer davon, ein großer Held zu werden, aber seit

dem Friedensschluss mit Nostria hat er keine Gelegenheit mehr, sich zu beweisen. Als Sauf- und Kampfkumpan Wendelmirs hat er wenigstens Anteil an dessen Ruhm. Sein Knappe **Havel von Uckel** (RW 9) ist ein typischer Andergaster Jung-Adliger, der ständig von Ruhm träumt – und heimlich auch von schönen Frauen. Er verehrt Wendelmir noch mehr als seinen eigenen Ritter, und er kopiert dessen arrogantes Auftreten, wo er kann. Leider ist er mit seinen vorspringenden Schneidezähnen und den abstehenden Ohren nicht gerade eine Schönheit. Der vierte Ritter ist **Bogumil von Langenmar** (RW 13), ein Bastardsohn von Wendelmirs Vater. Die Mutter des rothaarigen und rotbärtigen Mann ist eine einfache Magd, und daher kennt Bogumil das Leben auch aus der Sicht des niederen Volkes. In der Gruppe um Wendelmir muss er ständig um Anerkennung kämpfen, und er ist oft hin und her gerissen zwischen dem Bemühen um Wendelmirs Aufmerksamkeit einerseits und seiner ritterlichen Erziehung andererseits. Wenn die Helden irgendjemanden im Gefolge des Prinzen brauchen, mit dem eine vernünftige Unterhaltung möglich ist, dann ist das Bogumil.

Turnierteilnahme Eichward: Schwert, Zweihänder, Geländelauf, Lanzenreiten

Turnierteilnahme Gwinnling: Lanzenreiten

Turnierteilnahme Osgar: Schwert, Zweihänder, Lanzenreiten

Turnierteilnahme Havel: Schwert, Bogen

Turnierteilnahme Bogumil: Zweihänder, Lanzenreiten

WEITERE GEFOLGSCHAFT DES PRINZEN

Neben den oben genannten Rittern gehören noch fünf Bedienstete zum Gefolge des Prinzen. Wenn Sie noch Bedarf an weiteren Persönlichkeiten haben, dann können Sie sich selbst entsprechende Personen zurechtlegen, ansonsten bleiben sie die gesichtslose Menge in der Gefolgschaft des Wendelmir.

SÖLDNER UND KRIEGER

Neben den Rittern dürfen bei Turnieren auch Krieger ihr Können beweisen, wenn sie über einen Kriegerbrief verfügen. Zwar gibt es in Andergast kaum Krieger und keine Kriegerakademien, denn deren Aufgaben werden vollständig von den Rittern übernommen. Aber anlässlich des Turniers sind zwei Krieger aus Winhall angereist, die sich mit den Andergaster Rittern messen wollen.

Außerdem sind insgesamt sechs Söldner und eine Söldnerin eingetroffen, denn Wettkämpfe sind für sie eine willkommene Möglichkeit, ihre Fähigkeiten vorzuführen, um potentielle Dienstherren zu beeindrucken. Das Söldnertum in Andergast ist wenig ausgeprägt, daher stammen die meisten von ihnen aus anderen Ländern.

KRIEGER

AELFWIN UND CORAN BILBURGH

Kurzbeschreibung: Krieger aus Albarnia, RW 8

Hintergrund: Aelfwin und Coran sind völlig humorlose Zwillinge, die nur auf den dritten Blick an einer kleinen Narbe auf Aelfwins Wange zu unter-

scheiden sind. Sie sind Absolventen der Winhaller Kriegerakademie, haben aber noch nicht viel praktische Kampferfahrung. Seit ein Andergaster Ritter ihren Status als ritterliche Kämpfer angezweifelt hat, haben sie sich vorgenommen, es den 'Blehdosen' so richtig zu zeigen – sowohl in Sachen Waffenfertigkeit als auch im Bereich der ritterlichen Tugenden.

Turnierteilnahme Aelfwin: Schwert, Wurfmesser

Turnierteilnahme Coran: Zweihänder, Wurfmesser

SÖLDNER

Der auffälligste unter den Söldnern ist sicherlich **Gwen Eisenhand** (RW 5), ein kleiner, aber sehr breitschultriger Mann, der anstelle der linken Hand einen eisernen Haken trägt und dessen linke Augenhöhle hinter einer Augenklappe versteckt ist. Der grauhaarige Albarnier hat schon in allen Regionen Aventuriens gekämpft, aber seit er im Kampf gegen Dämonen Auge und Hand verloren hat, findet er kaum noch Anstellungen. Sein eines Auge starrt meistens unangenehm unter der dicken Augenbraue hervor. Er besitzt einen Turnierschild, der so präpariert ist,

dass man ihn an den Eisenhaken anmontieren kann. Gwen wirkt neben **Ulf Erkenson** (RW 4) wie ein Zwerg, denn der Thorwaler mit den unzähligen, von Schleifchen verzierten Zöpfen in Bart und Haar ist fast zwei Schritt groß. Damit entspricht er dem Bild, das die meisten Aventurier von Thorwalern haben: laut, grob, kräftig, trinkfest und rüpelhaft. Wenn es irgendwo eine Schlägerei oder ein Wettsaufen gibt, dann ist Ulf mit von der Partie – oder aber später äußerst enttäuscht, dass er nicht dabei war.

Recht unangenehm wirkt der Mann, der sich **Fran der Blutige** nennt (RW 3). Er zog lange als Kopfgeldjäger durch Aventurien, bis er einigen Räubern in die Hände fiel, die ihm beide Ohren abschnitten. Er trägt ständig eine Lederkappe, deren Form aber anzusehen ist, dass unter ihr keine Ohrmuscheln sein können. Seinen eigentlichen Namen kennt nur er selbst, und er hat sich nach einem legendär grausamen Kaiser der Geschichte benannt. So ist sein Kampfstil auch alles andere als ritterlich: Er kämpft mit allen Mitteln und Manövern, die ihm gerade offen stehen.

Neben diesen Leuten sind **Marek und Ollmar** (RW 4) völlig unscheinbar: mittelgroß, mittelblond, mittelmäßig breitschultrig. Die beiden Männer aus Greifenfurt wirken nur durch ihre Kleidung und Bewaffnung wie Söldner, ansonsten könnten sie genauso gut irgendwelche Bauern oder Handwerker sein. Für einiges Aufsehen sorgt die einzige Söldnerin: **Nadjescha Oleg** (RW 5) ist an dem breiten ausrasierten Scheitel deutlich als Norbardin zu erkennen. Sie ist mit 1,60 Schritt sehr klein und auch nicht übermäßig stark, was sie jedoch durch ihre erstaunliche Flinkheit mehr als ausgleicht. Dass sie hierzulande aufgrund ihres Geschlechts für eine Exotin gehalten wird, ist sie gewöhnt, und sie nutzt



es aus, von den meisten Gegnern unterschätzt zu werden. Als einziger Zwerg im Turnier hat sich **Grimrog Sohn des Grimbolg** eingetragen (RW 7). Der kleine Mann mit einer beeindruckenden Knollennase im runden Gesicht steckt seinen feuerroten Bart im Kampf immer in den Gürtel. Er ist hier, um den 'Langbeinen' mal zu zeigen, wie man richtig kämpft. Und nebenher will er ihnen auch noch beibringen, wie man richtig säuft. Leider hat er sich da mit den Fähigkeiten von Ulf Erkenson verschätzt, und so muss Grimrog die Wettkämpfe teilweise sehr verkaterter oder sogar noch halb betrunken absolvieren.

Turnierteilnahme Gwen: Schwert

Turnierteilnahme Ulf: Wurfmesser, Baumstammwerfen

Turnierteilnahme Fran: Schwert, Bogen, Wurfmesser

Turnierteilnahme Marek und Ollmar: Schwert, Bogen

Turnierteilnahme Nadjescha: Schwert, Geländelauf

Turnierteilnahme Grimrog: Bogen, Baumstammwerfen

ANDRAFALLER EINHEIMISCHE

In Andrafall leben über 700 Personen, und es wäre nicht sinnvoll, auch nur jeden zehnten davon vorzustellen. Im Folgenden haben wir ein paar Personen beschrieben, die Sie verwenden können, wenn sie in Ihr Abenteuer passen und die Helden beispielsweise Einheimische befragen wollen. Für diese Personen haben wir keine Werte angegeben, da sie kaum in einen Kampf verwickelt werden.

Der wohlbeliebte Wirt **Gostel Ochsenbrecht** kennt alle Einwohner Andrafalls und ist immer bestens informiert über die neuesten Gerüchte – und was er nicht weiß, das kann seine Frau **Hilda** ergänzen. Natürlich stimmt nicht alles, was da zwischen Theke und Bierhumpen erzählt wird, aber Gostel lehnt jede Verantwortung für Fehlinformationen ab, schließlich kann er nur weitergeben, was seine Gäste ihm erzählen. Wie viele Informationen er herausgibt, hängt natürlich von der Freigiebigkeit des Fragenden ab. Wer zum ersten Mal in seinem Wirtshaus ist und noch nicht einmal einen Humpen Bier bestellt, braucht nicht zu erwarten, auch nur irgendwelche halbgenauen Gerüchte zu hören.

Die junge und für hiesige Verhältnisse auch recht ansehnlich Magd **Dora** träumt schon lange von einem stolzen Ritter auf einem weißen Pferd, der sie mit in ferne Länder nimmt. So lange kein Ritter auf sie aufmerksam wird, begnügt sie sich allerdings auch mit anderen Leuten aus der Ferne – und je exotischer, desto besser. Gut aussehende oder im Turnier erfolgreiche Helden begegnen ihr immer wieder 'zufällig', und wenn sie selbst die Initiative zu einem Flirt übernehmen muss, dann wird sie auch das tun. Natürlich ist auch Dora über allerlei Gerüchte

im Bilde, arbeitet sie doch am Hofe des Freiherrn. Sie wird aber gegen Ende des Turniers ermordet.

Doras Mutter **Matulda** weiß sehr genau Bescheid über Doras Träume, und sie setzt alles daran, deren Erfüllung zu unterbinden – schließlich soll das Mädchen einen anständigen Kerl heiraten. Wenn ein Held mit Dora anhängeln möchte, dann kann daraus schnell ein ständiges Versteckspiel vor Matulda werden.

Als Pferdeknecht des Freiherrn hat **Kunrecht** nicht nur freien Zugang zur Burg, sondern weiß auch manches über das, was hinter den Mauern des Freiherrnsitzes geschieht. Da er einem Humpen Bier nicht abgeneigt ist, fällt es nicht schwer, Kontakt zu dem trinkfesten Mann zu bekommen. Und man weiß ja nie, wozu so etwas nützen kann. Doch Kunrecht ist sich auch bewusst, dass er seine Position schnell verlieren kann, wenn er etwas Unrechtes tut, weswegen er niemals dem Freiherrn schaden würde.

Ludewich ist der beste Waffenschmied der Region – was schlicht daran liegt, dass er der einzige ist. Immerhin kann er beschädigte Waffen einigermaßen reparieren, und er stellt auch eigene Messer, Dolche und Speerspitzen her – allerdings steht ihm nur mittelmäßiger Stahl zur Verfügung, weswegen er seine Versuche, Schwerter herzustellen, mittlerweile eingestellt hat. Ludewich steht hier stellvertretend für die einheimischen Handwerker, die den Helden allerlei benötigte Ausrüstung besorgen können, ansonsten das begeisterte Publikum für die Wettkämpfe und eventuelle Saufbekanntschaften darstellen.

HOLZFÄLLER UND JÄGER

Neben den Bewohnern Andrafalls sind die jährlichen Wettkämpfe ein traditionelles Treffen der Holzfäller und Jäger, die normalerweise in den Tiefen des Steineichenwaldes unterwegs sind. Sie alle sind raue Gesellen, meist kräftig und wortkarg, die nur einmal im Jahr mit größeren Menschenmengen zu tun haben: auf dem Fest in Andrafall. Auch hier haben Sie die Möglichkeit, eigene Persönlichkeiten einzuführen, wenn Sie sie benötigen.

Firunz der Hüne (RW 3) ist ein Bär von einem Mann, und wären sein langes Haar und sein Bart rot statt schwarz, dann könnte er jederzeit als Thorwaler durchgehen. Selbst unter den groben und muskulösen Holzfällern gilt er als außerordentlich kräftig. Seit er einmal mit seiner Holzfälleraxt drei streunende Orks abgewehrt hat, genießt er den Ruf, ein großer Kämpfer zu sein. Das ist aber nur teilweise richtig: Wo er hinschlägt, dort wächst kein Gras und kein Baum mehr, aber von Kampftechniken hat er kaum Ahnung.

Im Gegensatz zu dem Vorurteil, dass alle Jäger und Spurenleser einsilbige und verschlossene Gesellen seien, ist **Marik Meyler** sogar sehr kontaktfreudig und hält sich gerne bei den Gauklern auf. Er ist klein, schlank und drahtig und lässt sich durch fast nichts aus der Ruhe bringen. Falls notwendig, kann er den Helden bei der Verfolgungsjagd am Ende des Abenteuers beistehen. Ganz anders verhält es sich bei dem **Schwarzen Bran**, der selbst unter den anderen Jägern keine Freunde hat

und auch keine sucht. Eigentlich ist er auch kein Jäger, sondern ein Dieb und Räuber. Er hat sich darauf spezialisiert, Wanderer in der Wildnis zu überfallen und auszurauben, und geht dabei auch über Leichen. Während des Festes sucht er nach einer Gelegenheit, gute Beute zu machen, und diese Möglichkeit findet er während des Lanzenstechens.

Ein Elf ist ebenfalls angereizt, und mit seiner Verschlossenheit und an Arroganz heranreichenden Unnahbarkeit entspricht er vielen Vorurteilen über sein Volk. **Onardonor Traumsänger** hat schon vor mehreren Jahrzehnten seine Sippe verlassen, um die Welt kennen zu lernen. Doch an die Lebensweise der Menschen hat er sich nie gewöhnen können, und er schaut mit erstaunter Verachtung auf diese kurzlebige Rasse, die so wenig von der eigentlichen Natur der Welt versteht. Am Turnier nimmt er aus Neugier teil: Es geht ihm nicht ums Gewinnen, sondern darum, den Menschen zu zeigen, wie wenig Ahnung sie doch von wirklichem Bogenschießen haben. Nur sehr einfühlsame Helden haben eine Chance, ihn in Gespräche zu verwickeln – und natürlich andere Elfen.

Turnierteilnahme Firunz: Schwert, Wurfmesser, Geländelauf, Baumstammwerfen

Turnierteilnahme Marik: Bogen, Wurfmesser, Geländelauf

Turnierteilnahme Bran: Wurfdolch

Turnierteilnahme Onardonor: Bogen, Baumstammwerfen

DIE GAUKLER

Anlässlich des Festes hat sich eine Familie fahrender Gaukler und Schausteller eingefunden. Die Familie Kornplotz stammt nicht aus Andergast, sondern aus dem nördlichen Albernia, aber sie zieht schon seit Jahrzehnten auch durch Andergast und erfreut das Publikum mit Kunststücken, Tanz und dem Ausstellen exotischer Kreaturen. Ihr Lager besteht aus drei Wagen, von denen einer ein Käfigwagen ist, in dem eine zwei Schritt lange Gruftassel und ein Riesenhirschkäfer eingesperrt sind. Daneben turnen drei dressierte Zirkusäffchen und ein bunter Papagei zwischen den Wagen herum und stellen allerlei Schabernack an. Neben dem Lager haben die Gaukler ein Hochseil aufgebaut, auf dem sie in zweieinhalb Schritt Höhe allerlei Kunststücke vorführen.

Die Anführerin der Gaukler ist die etwa vierzigjährige **Tamira Kornplotz**. Man sieht ihr an, dass sie früher einmal eine hübsche Erscheinung gewesen sein muss – doch die Jahrzehnte auf der Straße haben tiefe Furchen in ihrem Gesicht hinterlassen. Schon vor zwanzig Jahren musste sie als älteste Tochter plötzlich die Verantwortung über die ganze Familie übernehmen, als ihr Vater von einem der 'Ausstellungsstücke' angefallen und verstümmelt wurde.

Neben der Verhandlungsführung liegt ihre Aufgabe darin, die Kreaturen vorzuführen, die in dem Käfigwagen transportiert werden. Zu jedem dieser Wesen kennt sie lange Geschichten, die sie voller Inbrunst vortragen kann – unabhängig davon, ob sie wahr sind oder nicht.

Ihr drei Jahre jüngerer Bruder **Ugdalf** sieht ihr außerordentlich ähnlich. Im männerdominierten Andergast kommt ihm die Aufgabe zu, die Gauklergruppe der Obrigkeit gegenüber zu vertreten, da Tamira als Frau oft genug nicht ernstgenommen wird. Eigentlich überlässt er alle Verantwortung aber lieber seiner Schwester, die in solchen Dingen mehr Geschick hat als er. Er ist ein begabter Jongleur und Akrobat, der gemeinsam mit seiner stummen Frau **Nina ni Brennhan** Kunststücke auf einem aufgespannten Hochseil vorführt und mit Bällen und Fackeln jonglieren kann. Nina selbst ist kleiner als die Kornplotz-Geschwister, aber ebenso drahtig und beweglich. Sie hat kein Wort mehr gesprochen, seit sie als Sechsjährige mit ansehen musste, wie ihre Eltern bei einem Hausbrand umkamen. Doch als Schlangemensch und Akrobatin vermag sie gemeinsam mit Ugdalf unglaubliche Verrenkungen und Kunststücke auf dem aufgespannten Seil zu vollbringen. Auch wenn es kaum möglich ist, ihr auch nur ein Lächeln zu entlocken, so kann sie mit ihren lustigen Vorstellungen doch viele Zuschauer zum Lachen bringen. Mit

Ugdalf und ihren Kindern verständigt sie sich nur mit Blicken und Gesten. Sollten Ihre Helden Kontakt mit ihr aufnehmen, so beschränken auch Sie sich auf Gebärdensprache oder lassen Sie entsprechend eines der Kinder 'dolmetschen'.

Ugdalf und Nina haben zwei Kinder: den achtzehnjährigen **Wilbur**, ein Schwarm aller Mädchen, und die fünfzehnjährige **Niam**, die mit manch einer tulamidischen Tänzerin konkurrieren könnte. Sie steht oft auf dem Hochseil, doch wenn sie abends um das Lagerfeuer tanzt, dann bekommen nicht nur manche Männer feuchte Augen. Doch sie selbst weiß jeden Mann mit frechen Sprüchen abzuweisen – allerhöchstens ein besonders attraktiver Held könnte sie vielleicht zu einer kleinen Liebelei überreden. Wilbur ist ein begabter Redner und Taschenspieler, weswegen er nicht nur die Vorführungen der übrigen Gaukler ankündigt und humorvoll kommentiert, sondern das Publikum auch durch das Erzählen von wundersamen Geschichten unterhält, wobei er seine Erzählungen durch kleine Zauberkunststücke und Taschenspielertricks zu untermalen weiß. Der Höhepunkt abendlicher Gestaltung ist es, wenn Wilbur eine Geschichte erzählt und Niam sie gleichzeitig mit ihrem Tanz darstellt, unterstützt von Ugdalf und Tamira auf Trommel und Flöte.

Die jüngste der drei Kornplotz-Geschwister ist **Xaviera** (28 Jahre), die im Gegensatz zu Ugdalf und Tamira nur sehr unscheinbar ist und sich ungeschickt und linkisch bewegt. Daher steht sie nur ungern vor Publikum. Doch sie ist eine latent magische Tierfreundin, die sich mit unglaublicher Hingabe um die Tiere kümmert: die Äffchen, den Papagei und die Kreaturen im Käfigwagen. Sie hat durch einfaches Handauflegen schon manche Krankheit und Verletzung der Tiere geheilt, nur bei Menschen will ihr das nicht gelingen. Sie hat zwei halbelfische Kinder von acht Jahren, die Zwillinge **Cuanu und Invher**, die ganz im Gegensatz zu ihrer Mutter sehr schlank und beweglich sind und sich schon manches Mal auf dem Hochseil versuchen. Invher hat die magische Begabung ihres elfischen Vaters geerbt, und manches Mal erschafft sie durch große Willensanstrengung illusionäre Bilder. In Zukunft soll diese Gabe irgendwann Wilburs Erzählungen unterstützen. Ansonsten ist es die Aufgabe der beiden Kinder, beim Publikum Geld oder Gaben einzusammeln, denn einen Eintritt gibt es für die Vorstellungen nicht.

Turnierteilnahme Ugdalf und Wilbur: Wurfmesser

Turnierteilnahme Nina, Niam, Cuanu und Invher: Geländelauf

DURCH DEN WILDEN STEINEICHENWALD

Das folgende Kapitel handelt von der Verfolgung des Diebes und Mörders. Der Weg führt die Helden tief in die urige Wildnis des Steineichenwaldes.

Gegen Ende werden sie den Übeltäter zwar finden, aber gleichzeitig einer Orkbande in die Arme laufen und dadurch von Jägern zu Gejagten werden.

AUFBRUCH

Von den Gauklern oder anderen Zeugen sind die Helden zu der Stelle geführt worden, wo Bran vor etwa zwei Stunden im Wald verschwunden ist. Bis zum Sonnenuntergang dauert es noch ein bis zwei Stunden, so dass die Wahrscheinlichkeit, den Dieb und Mörder vor Einbruch der Nacht zu finden, recht gering ist. Wenn sie allerdings erst am nächsten Morgen aufbrechen, dann kann der Übeltäter schon über alle Berge sein – oder aber jemand anderes hat die Spur aufgenommen und könnte den Helden zuvorkommen. Legen Sie diese Überlegungen notfalls einer Meisterperson in den Mund.

Wenn die Verfolgung schon in die Nacht hineinreicht, dann sollten die Helden überlegen, wie viel von ihrer Ausrüstung sie mitnehmen wollen. Bei einem überstürzten Aufbruch können Sie davon ausgehen, dass kein Held Proviant, Schlafzeug, Fackeln und Laternen oder ähnliche Dinge eingepackt hat. Das macht das Reisen durch den Wald nicht einfacher. Dennoch sollten die Helden immer das Gefühl haben, dem Verfolgten so dicht auf den Fersen zu sein, dass sie die Jagd keinesfalls abbrechen können, um sich weitere Ausrüstung zu besorgen.

An der Stelle, an der Bran in den Wald verschwunden ist, beginnt ein schmaler Trampelpfad. Mit einer gelungenen *Fährtsuchen*-Probe entdeckt der Held zwischen den Spuren bloßer Füße oder einfacher Holzschuhe die Abdrücke von Stiefeln. (Erlauben Sie notfalls KL-Proben, um sich zu erinnern: Bran trug leichte Stiefel.) Diese Abdrücke sind zu selten, um sie zu einer vollständigen Spur zusammenzusetzen, aber in gewissen Abständen tauchen sie in dem weichen Waldboden auf. Vor allem können die Helden davon ausgehen, dass die Spuren leicht zu entdecken sind, sobald Bran diesen ausgetretenen Pfad verlässt.

ZU FUß ODER MIT PFERDEN?

Da gerade Einsteigerhelden nur in den seltensten Fällen über eigene Pferde verfügen, gehen wir in diesem Abenteuer davon aus, dass sie die Verfolgung zu Fuß antreten. Sollte Ihre Gruppe Pferde haben, dann hat der Schwarze Bran ebenfalls ein Pferd – passen Sie entsprechende Passagen im folgenden Kapitel an.

Wenn die Helden versuchen, sich vom Freiherrn Pferde auszuleihen, dann lassen Sie sie abblitzen. In diesem Fall möchte der Freiherr bzw. derjenige, den die Helden ansprechen, lieber wissen, welche Spur die Helden haben, und dieser dann selbst folgen, um den Übeltäter zu fangen. Es bleibt zu hoffen, dass die Helden ihre Informationen nicht allzu leichtfertig herausgeben. Wenn doch, dann beschließt ihr Gegenüber, die Verfolgung erst am nächsten Tag aufzunehmen, um nicht in der Wildnis von der Nacht überrascht zu werden. So können die Helden die Verfolgung früher aufnehmen, so lange die Spur noch frisch ist, und hängen die anderen Verfolger schließlich ab, weil diese die Spur verlieren.

SPURENLESER

Für die nun beginnende Verfolgung ist es wichtig, dass irgendjemand Spuren lesen kann – also einen *Fährtsuchen*-TaW von mindestens 5 hat, besser mehr. Sollte das nicht der Fall sein, dann müssen Sie den Helden einen Fährtenleser mitgeben, zum Beispiel Marik Meyler (siehe Seite 39). Aber das Erfolgserlebnis ist größer, wenn die Helden diese Leistung alleine vollbringen. Erleichtern Sie also lieber ein paar Proben, anstatt ihnen von Marik 'die Show stehlen' zu lassen.

AUF DER JAGD

Die folgenden Szenen sind nur Vorschläge für Ereignisse, die während der Verfolgung geschehen können. Sie können gerne eigene hinzudichten und andere weglassen oder verändern. Sie müssen mit den Szenen einen Tag überbrücken, denn die feste Handlung setzt am späten Abend des folgenden Tages wieder ein.

DAS VERFOLGEN DER SPUR

Um festzustellen, ob die Helden der Spur folgen können, müssten sie eigentlich ständig *Fährtsuchen*-Proben ablegen. Eine solche Würfelorgie wird aber schnell ihren Reiz verlieren, daher sollten Sie folgendes System benutzen.

Lassen Sie sich den TaW des Fährtsuchers nennen und schildern Sie, wie leicht oder schwer ihm die Verfolgung der Spur fällt. Bei einem Wert unter 5 hat der Held Mühe, muss immer wieder einmal umkehren oder genauer 'nachlesen', ab 5 kommt es nur vereinzelt zu Fehlern oder Unsicherheiten, und bei einem TaW von 10 oder mehr kann er der Spur fast durchgehend folgen. Verlangen Sie nur vereinzelt Proben, vor allem an schwierigen Punkten (zum Beispiel wenn der Weg über steinigtes Gebiet führt). Jede Probe kann nach Ihrer Maßgabe modifiziert sein (richten Sie sich nach den Werten der Helden, denn die Verfolgung soll spannend sein, nicht frustrierend). Denkbar wäre –5 bei weichem Waldboden, –7 bei einer sehr hohen Wildwiese, wenn die Spur nicht älter als ein paar Stunden ist, +3 bei hartem Boden und +7 bei felsigem Untergrund. Wenn eine Probe misslingt, hat der Fährtenleser die Spur verloren und muss sie erst wieder finden. Tun Sie so, als würden Sie genau mitschreiben, ob sich der Abstand zwischen Helden und Bran verändert. In Wirklichkeit ist es aber nur wichtig, dass sie ihn nicht vorzeitig einholen, aber der Vorsprung auch nicht zu groß wird.

MEHRERE SPURENLESER

Wenn mehrere Helden sich gemeinsam am Spurenlesen versuchen wollen, dann ist das zumeist von Vorteil – außer wenn sie sich an einer schwierigen Stelle nicht einigen können, wo es denn nun entlang gehen soll. Entweder einigen sie sich vorher darauf, dass einer den Weg bestimmt und der andere nur assistiert (bzw. die anderen assistieren, wenn es sogar drei oder mehr Spurenleser gibt). Dann würfelt auch nur der Erstgenannte eine Probe, darf aber ein Drittel des TaW aller Helfer zu seinem eigenen Talentwert hinzunehmen. Dennoch kann er auch in diesem Fall nicht mehr TaP* übrig behalten, als sein eigentlicher Talentwert beträgt. Oder aber mehrere Helden schauen gleichzeitig nach Spuren. In diesem Fall gilt jeweils der höchste aller ermittelten TaP*. Sobald jedoch eine Probe um mehr als 7 Punkte daneben geht, irrt sich dieser Fährtenleser. Er kann nun überstimmt werden, wenn mehrere andere Helden ihre Proben geschafft haben. Ist das nicht der Fall, können sich die Spurenleser nicht einigen und verlieren auf diese Weise Zeit.

DIE NACHT HINDURCH MARSCHIEREN?

Wie oben beschrieben bricht etwa eine Stunde nach dem Aufbruch der Helden die Dämmerung an, wenig später ist es dunkel. Immerhin scheint ein fast voller Mond, aber dessen Licht kann ein dichtes Blätterdach nicht durchdringen, so dass es im Wald wirklich finster ist.

Die Helden können entscheiden, trotz der erschwerten Suche nach Spuren weiterzugehen, in der Hoffnung, dass Bran irgendwann eine Nachtruhe einlegt und sie ihn erwischen können. Ganz ohne Later-
nen und Fackeln ist ein sinnvolles Verfolgen der Spuren aber nur schwer möglich, und selbst mit einer Lichtquelle kann man Hinweise leichter übersehen als am Tag. Überlassen Sie diese Entscheidung vollständig Ihren Helden. Verraten Sie den Spielern aber nicht, dass Bran aus dramaturgischen Gründen nur dann eine Pause einlegt, wenn es die Helden auch tun. Es ist für den Verlauf des Abenteuers wichtig, dass die Helden ihn nicht vorzeitig finden, andererseits darf der Abstand aber auch nicht zu groß werden.

Wenn die Helden sich dafür entscheiden, einfach weiterzugehen, dann schildern Sie ihnen, wie bedrohlich der Wald in der Dunkelheit wirkt. Schließlich handelt es sich nicht um einen Spaziergang in einem Stadtpark, sondern eine Wanderung durch die Wildnis eines ertümelnden Waldes, in dem es keine Pfade gibt, aber der erfüllt ist von Geheimnissen und fremdartigen Kreaturen. Bei einer Rast können Sie den folgenden Text ein wenig abgewandelt für die Nachtwachen benutzen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dort, wo das fahle Licht des Mondes nicht bis auf den Waldboden hinunterdringt, ist es sehr finster. Zwischen den borkigen Stämmen der alten Bäume tanzen Schatten hin und her, herabhängende Flechten bewegen sich im sanften Wind. Immer wieder habt ihr das Gefühl, aus der Dunkelheit beobachtet zu werden, aber wenn ihr genauer hinschaut, dann seht ihr niemanden. Schaurige Käuzchenrufe vermischen sich mit dem Rascheln des Laubs und dem fernen Rauschen eines Baches. Manche Laute könnt ihr keinem euch bekannten Tier zuordnen – hoffentlich sind es wirklich nur Tiere, deren Rufe durch den Wald hallen. In der Ferne heult ein einsamer Wolf den fast vollen Mond an.

Manches Mal stolpert ihr über Baumwurzeln, und manchmal seid ihr euch nicht ganz sicher, ob die Wurzel sich nicht bewegt hat: Greifen die Bäume etwa nach euch? Wessen Nachtruhe stört ihr hier? Oder bildet ihr euch das doch nur ein?

Wenn Sie abergläubische Helden in der Gruppe haben, dann ist es jetzt Zeit für eine Probe: Wenn sie gelingt, dann spürt der Held leichte Panik in sich aufsteigen, und seine Phantasie spielt verrückt: Überall sieht er Gesichter im Dunkeln, er könnte schwören, dass die Bäume sich bewegen und nach ihm greifen. Bis zum Sonnenaufgang sind alle Talentproben für ihn um seinen Wert in *Aberglauben* erschwert (was recht unangenehm sein kann, wenn es sich ausgerechnet um den Fährtenucher handelt). Aber selbst wenn die *Aberglauben*-Probe nicht gelingt, sollten Sie an den Spieler appellieren, dass er seinen Held sehr vorsichtig und misstrauisch agieren lässt.

DER ABHANG

Die Spur endet vor einem felsigen Abhang von etwa dreißig Schritt Höhe. Auf den Steinen sind keine Fußabdrücke zu sehen, aber ein guter Spurenleser kann an abgekratzten Flechten und Moosen ablesen, dass hier vor nicht allzu langer Zeit jemand hinaufgeklettert ist (Probe +7). Alternativ kann man natürlich auch einfach auf Verdacht hinaufsteigen und oben im Wald die Spur mit einer unmodifizierten Probe wieder aufnehmen.

Um den Hang hinaufzuklettern, muss jeder Held eine *Klettern*-Probe –4 schaffen. Bei Misslingen rutscht er ab und erleidet durch Abschürfungen 1W6 SP. Dieser Abhang ist der Ort, an dem spätere berittene Verfolger scheitern werden. Sollten die Helden selbst mit Pferden unterwegs sein, dann gibt es hier einen schmalen Aufstieg, über den man Pferde hinaufführen kann und den Bran mit seinem Pferd ebenfalls schon benutzt hat.

DIE BASILAMINE

Nördlich des Steineichenwaldes beginnt eine große Hochebene, die Orkland genannt wird. Abgesehen von den namensgebenden Orks, die dort in großen Stämmen leben und an späterer Stelle noch eine wichtige Rolle spielen, gibt es hier allerlei merkwürdige Tiere und Pflanzen. Zu den seltsamsten davon gehört die Basilamine, auch Chamäleon-Springkraut genannt. Kleine Mengen dieses Gewächses sind auch außerhalb des Orklands zu finden, zum Beispiel im Steineichenwald. Und in eine solche Kolonie geraten die Helden auf ihrem Weg. Der Name Chamäleon-Springkraut rührt von zwei Eigenarten der Pflanze her: Erstens tarnt sie sich, indem sie das Aussehen benachbarter Pflanzen annimmt, in diesem Fall sieht sie wie Hain aus Haselbüschen aus. Und zweitens bringt sie linsengroße Früchte hervor, die von einer ätzenden Ummantelung umgeben sind. Sobald die Früchte reif sind (und das sind sie gerade), verschießt der Busch sie mehrere Schritt weit. Wenn sich zufällig ein Held in der Flugbahn befindet, dann wird er von den Früchten getroffen, und die Säure hinterlässt kleine Verbrennungen auf der Haut und zerfrisst Stoff und Leder.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr durchquert gerade ein schmales Tal, durch das ein kleiner Bach fließt. Die Vegetation ist hier nicht so dicht, nur einige Haselbüsche haben sich am Bachufer angesiedelt. Die Spur, der ihr folgt, führt zunächst zwischen die Büsche. Doch dann knickt sie ganz überraschend rechtwinklig ab, als habe Bran einen plötzlichen Grund gehabt, die Richtung zu wechseln. Vielleicht hat er etwas gesehen oder gehört?

Wenn dem Spurenleser eine einfache *Fährtensuchen*-Probe gelingt, dann erkennt er, dass Bran an dieser Stelle plötzlich losgerannt ist. Sollte einer Ihrer Helden über die Gabe *Gefahreninstinkt* verfügen, dann ist es nun Zeit, ihm eine Probe zuzugestehen. Wenn sie gelingt, überfällt ihn ein plötzlicher Fluchtgedanke: "Nichts wie weg hier!"

Die Spur führt auf dem kürzesten Weg aus dem Haselhain hinaus, denn Bran geriet in einen schmerzhaften Früchtehagel. Das Gleiche steht den Helden nun bevor. Wenn sie in normalem Tempo weitergehen, dann geraten sie mitten in den Hagel. Wenn sie sich beeilen, bekommen sie nur einen kleinen Teil des Schauers ab. Im ersteren Fall wird jeder Held von 8W20 Früchten getroffen, im zweiten Fall nur von 2W20. Jede Frucht verursacht einen Zehntel Schadenspunkt, wenn sie den Helden an einer ungeschützten Stelle trifft (runden Sie das Gesamtergebnis ab). Jeder Punkt Rüstungsschutz hält ein Fünftel des Schadens ab, allerdings sinkt der Rüstungsschutz bei mehr als 50 abgehaltenen Schadenspunkten um 1, wenn es sich nicht um eine Metallrüstung handelt.

Der Hagel geschieht nur einmal, während die Helden in der Nähe sind. Mit einer gelungenen *Pflanzenkunde*-Probe +7 können Sie ihnen aber immerhin verraten, um was für eine Pflanze es sich handelt.

ORKSPUREN

Wenn die Helden schon längere Zeit unterwegs sind, stoßen sie schließlich auf Orkspuren. Das wird vermutlich entweder am Tag oder gegen Ende der Nacht geschehen. Setzen Sie dieses Ereignis nicht zu spät an, denn es soll die Helden frühzeitig daran erinnern, dass sie in Richtung Orkland unterwegs sind.

Wenn dem Fährtenleser eine Probe –3 gelingt, entdeckt er die Spuren. Die genauen Informationen hängen von den TaP* ab.

1 TaP*: Irgendjemand hat die Spur gekreuzt. Mehrere Personen.

3 TaP*: Es waren drei oder vier Personen, zum Teil barfuß, zum Teil mit Stiefeln.

5 TaP*: Das sind ganz eindeutig Spuren von Orks. Ein kleiner Orktrupp ist hier vorbeigekommen, aber schon bevor Bran hier war.

7 TaP*: Die Orks hatten es nicht eilig.

DAS IRRLICHT (NACHTS)

Die folgende Begebenheit kann sich nur bei Dunkelheit abspielen. Wenn Ihre Helden allzu früh ein Lager aufschlagen und den nächsten Morgen abwarten, dann müssen Sie den Text dahingehend ändern, dass eine Nachtwache auf das Licht aufmerksam wird.

Lassen Sie die Spieler eine *Sinnenschürfe*-Probe würfeln. Der Held mit den meisten TāP* wird als erster auf das Licht aufmerksam.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Schwärze der Nacht wird immer nur von einzelnen Strahlen des Mondlichts durchschnitten. Außer eurer Laterne (bzw. Fackel) gibt es keine Lichtquelle, die die Finsternis mildern kann.

Doch als du wieder einmal angestrengt ins Dunkel blickst, siehst du plötzlich einen kleinen hellen Punkt: ein Licht! Du kannst nicht abschätzen, wie weit es entfernt ist, aber es können gut und gerne über hundert Schritt sein. Für ein Lagerfeuer ist es zu klein. Eine Kerze? Vielleicht.

Doch euer Weg führt eigentlich in eine andere Richtung. Wenn ihr zu dem Licht geht, verliert ihr vielleicht die Spur. Andererseits: Ist es Bran, der sich dort drüben zur Ruhe gelegt hat?

Über Mooren und Sümpfen ist das Phänomen der Irrlichter bekannt, aber manchmal gibt es sie auch in anderen Landschaften – wie zum Beispiel hier. Es handelt sich zumeist um die Seelen von Ertrunkenen, die nun als wanderndes Licht durch die Welt irren. Oft geben die Irrlichter auch noch stöhnende oder wehklagende Laute von sich, und manch ein Wanderer ist durch ein solches Irrlicht schon selbst in den Sumpf gelockt worden und dort ertrunken. Doch das Irrlicht, das die Helden gerade entdeckt haben, gibt keine Laute von sich. Es wandert ziellos durch den Wald, wobei es sich nie weiter als einige Dutzend Schritt von einem kleinen Tümpel entfernt – ein Zeichen dafür, dass es einstmals hier ertrunken ist. Doch durch den unwegsamen Wald werden die Helden es niemals finden, und wenn sie nicht aufpassen, kann es durchaus passieren, dass sie bei dem ganzen Hin und Her die Orientierung verlieren und bald nicht mehr wissen, wo sie hergekommen sind.

Zunächst bleibt das Licht an einem Ort, aber wenn die Helden sich ihm nähern, dann beginnt es zu wandern, wobei es immer wieder hinter Bäumen und Felsen verschwindet, so dass die Helden Mühe haben, es zu verfolgen. Sie werden ihm vermutlich noch nicht einmal so nahe kommen, dass sie sehen können, dass es sich nur um einen fliegenden Lichtpunkt handelt. Nur wenn sie sich trennen, dann können Sie einem der Helden eine kurze Begegnung mit dem Irrlicht gönnen. Versuchen

Sie, diese Szene so unheimlich wie möglich zu gestalten. Den Helden droht keine direkte Gefahr, aber das müssen sie ja nicht wissen. Wenn sie längere Zeit versuchen, das Licht zu finden, dann können Sie nachher eine *Orientierungs*-Probe von ihnen verlangen, um zu ermitteln, wie schnell sie Brans Spur wiederfinden.

NACHTWIND (NACHTS)

Die Legende besagt, dass der Nachtwind eine künstlich erschaffene Kreatur ist, die während der Magierkriege entstand. Der tiefschwarze Greifvogel ist kaum kleiner als ein Adler, aber schlanker. Normalerweise ernährt er sich von kleinen Tieren, wenn allerdings jemand in seine Nähe kommt, der zaubern kann, so überfällt ihn tiefster Hass. Er greift diese Person aus dem Sturzflug an, zerkratzt ihr das Gesicht und versucht ihr die Augen auszuhacken. Erst wenn er selbst verwundet ist, lässt er von seinem Opfer ab und zieht sich zurück.

Dementsprechend findet diese Begegnung auch nur statt, wenn sich wenigstens ein Zauberer unter Ihren Helden befindet. Mitten in der Nacht wird dieser Zauberer überraschend von dem Tier angefallen, und nur eine *Gefahreninstinkt*-Probe kann ihn warnen, denn Nachtwinde fliegen genauso lautlos wie Eulen. Die erste Attacke kann der Betreffende also nicht parieren, und selbst *Ausweichen* gelingt ihm wegen der Überraschung nur um 3 Punkte erschwert. Schildern Sie es dem Spieler ruhig so überraschend, wie es auch der Held erlebt: Plötzlich sind da flatternde Schwingen über ihm und ein scharfer Schnabel hackt nach seinen Augen.

Nachtwind

Schnabel: INI 11+1W6 AT 13 PA 7 TP 1W6+1 DK H

LeP 13 RS 1 MR 8 Wundschwelle: 5

Der Kampf beginnt in der Distanzklasse H. Der Angegriffene muss erst einmal eine Waffe ziehen, bevor er sich wehren kann. Wenn ein anderer Held in den Kampf eingreifen will, dann besteht die Gefahr, dass er seinen Kumpan trifft: In diesem Fall gilt schon ein bestätigter Wurf von 18 bis 20 als Patzer, bei dem er den Helden getroffen hat. Durch die geringe Größe des Vogels sind die AT der Helden um 2, die PA um 4 Punkte erschwert.

BRAN IN SICHT

Am Nachmittag erreichen die Helden eine waldlose Anhöhe, von der aus sie gute Sicht haben. Wenn sie sich ein wenig Zeit nehmen und in die Ferne spähen, können sie an dem gegenüberliegenden Berghang eine winzige schwarze Gestalt entdecken. Es kann sich eigentlich nur um Bran handeln, der dort läuft. Dennoch ist er sicherlich noch zwei Meilen entfernt.

VON VERFOLGERN ZU VERFOLGTEN

Am frühen Abend holen die Helden Bran schließlich ein. Allerdings geschieht das Wiedersehen unter anderen Umständen als erwartet. Lassen Sie die Helden wieder einmal eine *Sinnenschürfe*-Probe ablegen. Entscheidend ist, wer die meisten TāP* hat. Sollte keinem der Helden die Probe gelingen, dann müssen Sie die folgende Szene so abändern, dass die Helden plötzlich vor den Orks stehen, ohne sie vorher gehört zu haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Sonne geht bald unter. Ihr seid nun schon über einen Tag unterwegs, und ihr werdet wohl nicht vermeiden können, eine zweite Nacht im Freien zu verbringen. Die Füße schmerzen von dem langen Marsch, und eine schöne warme Mahlzeit wäre ein wirklich tolle Sache. Aber nun seid ihr schon so weit, jetzt werdet ihr nicht aufgeben.

Plötzlich hebt [der Held mit den meisten TāP*] die Hand. Ihr bleibt stehen und blickt ihn fragend an. Dann hört auch ihr es: kehlige Stimmen, die sich in einer fremdartigen Sprache unterhalten. Ein dreckiges Lachen ertönt, dann ein menschlicher Schmerzensschrei.

Dieser Schrei ist das letzte, was Bran von sich gibt, denn einer der Orks hat ihn gerade erstochen. Die Helden können nun entweder einfach losrennen oder aber sich vorsichtig anschleichen. Wenn sie rennen, dann umrunden sie nach etwa 50 Schritt ein dichtes Gebüsch und stehen inmitten dreier Orks, die sie sehr verdutzt anschauen. Sollten die Helden auch noch auf die Idee kommen, beim Rennen aus vollem Hals zu schreien, oder aber tragen sie klappernde Metallrüstungen, dann sind die Orks nicht ganz so überrascht, sondern haben kampfbereit ihre Säbel gezogen. Schleichen sich die Helden an und gelingt ihnen allen eine *Schleichen*-Probe –3, dann präsentiert sich ihnen ein anderes Bild.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr durchs Unterholz späht, sehr ihr drei gedrungene Gestalten in speckigen Lederrüstungen. Arme und Beine, selbst das Gesicht ist von struppigem schwarzem Pelz bedeckt, und aus dem breiten Unterkiefer ragen Hauer: Orks.

Sie blicken auf den Boden zwischen sich, und dort erkennt ihr eine menschliche Gestalt: Bran. Einer der Orks hat einen blutigen Dolch in der Hand. Das lässt nichts Gutes für Bran erwarten. Die

anderen beiden streiten sich offensichtlich gerade um den Inhalt eines ledernen Rucksacks.

Bran ist den Orks geradewegs in die Arme gelaufen, und er hatte keine Chance gegen die Übermacht. Wenn die Helden genauer hinschauen, können sie sehen, dass einer der Orks gerade ein silbernes Diadem mit mehreren Edelsteinen betrachtet, das er wohl aus dem Rucksack gezogen hat. Wenn die Helden allzu lange zögern, dann können Sie sie damit überraschen, dass der Ork einmal herzlich auf den filigranen Kopfschmuck beißt, um die Echtheit des Materials zu prüfen.

Wenn die Helden gar nichts unternehmen, dann streiten sich die Orks noch ein wenig herum, bevor sie den Rucksack samt Inhalt schultern, Brans Waffen und Stiefel an sich nehmen und den Schauplatz verlassen. Doch es bleibt zu hoffen, dass die Helden es nicht so weit kommen lassen, sondern doch irgendwann angreifen.

Orks

Säbel: INI 11+1W6 **AT** 13 **PA** 9 **TP** 1W6+3 **DK** N
LeP 30 **AuP** 35 **RS** 4 **MR** 0 **Wundschwelle:** 8

Die Orks sind mit den für sie typischen Säbeln mit gezackter Klinge bewaffnet. Wenn Ihre Heldengruppe nicht sehr kampfstark ist, dann können Sie festlegen, dass die Lebensenergie der drei Orks niedriger ist, weil Bran einige Treffer mit seinen Wurfmessern landen konnte, bevor sie ihn überwältigt haben.

Wenn die Helden die Orks besiegt haben, dann können sie sie natürlich auch untersuchen. Aber sie haben nur sehr wenig Gepäck dabei: keinerlei Proviant und keine Decken oder dergleichen. Das könnte die Helden auf den Gedanken bringen, dass sie irgendwo in der Umgebung ein Lager haben. Bei Bran ist mehr zu finden: In seinem Rucksack findet sich neben Proviant (Schinken, Käse, Hartbrot, eine von den Orks angebissene Salami) auch eine Wolldecke, Feuerstein und Zunder, eine Laterne und zwei Fläschchen Lampenöl, Verbandszeug, insgesamt sieben Wurfmesser und ein Kurzschwert, und natürlich auch das Diadem (eventuell mit Bissspuren) und ein Lederbeutel mit insgesamt 33 Golddukaten und 12 Silbertalern. Wenn Ihre Helden darüber hinaus irgendwelche nicht allzu exotischen Ausrüstungsteile benötigen, dann können Sie dem Toten auch diese noch unterschieben, wenn Sie wollen.

Lassen Sie den Helden ausreichend Zeit, ihre Wunden zu verarzten, das Gepäck zu untersuchen und vielleicht darüber zu diskutieren, was sie mit der Leiche tun sollen (siehe Kasten), doch dann geht es erst so richtig los. Lassen Sie die Helden wiederum eine *Sinnenschärfe*-Probe ablegen. Eventuell können Sie diese Probe für einzelne Helden erschweren oder erleichtern: erschweren, wenn sie sich gerade angeregt unterhalten, erleichtern, wenn sie die Umgebung beobachten. Von den *TaP** des besten Probenergebnisses hängt es ab, wann die Helden auf die Stimmen aufmerksam werden: Pro verbliebenem Talentpunkt haben die Helden eine Minute Zeit zwischen dem ersten Hören des Stimmen und dem Eintreffen der Orks. So genau können die Helden das natürlich nicht einschätzen, deswegen sollten Sie die Beschreibung diffus halten: Entweder sind weit entfernt Rufe zu hören, die nach rauer Orksprache klingen, oder aber es ist sogar zu unterscheiden, dass mehrere sich Orks laut unterhalten. Im schlimmsten Fall, wenn keinem Helden die Probe gelungen ist, dann biegen plötzlich zwei Orks um die Ecke und stehen nur ein paar Schritt vor den Helden. Kaum dass sie die Helden bemerkt haben und ihre toten Artgenossen sehen, da beginnen sie laut zu schreien, und einer greift sogar nach einem Signalthorn. Wenn die Helden nicht sehr schnell eingreifen, ertönt dann ein lautes, weit tragendes Signal, das bestimmt nichts Gutes bedeutet. Dann stellen sich die Orks zum Kampf (Werte wie oben). Aber noch während des Kampfes sollte den Helden klar werden, dass sie es nur mit einer Vorhut zu tun haben, denn zahlreiche weitere Orkstimmen nähern sich.

Wenn die Helden die Stimmen zwar rechtzeitig gehört haben, aber beschließen, sich zu verstecken und abzuwarten, dann können sie (gelungene *Sich Verstecken*-Proben –5 vorausgesetzt) beobachten, wie zwei Orks den Schauplatz betreten und, kaum dass sie die Leichen ihrer Art-

genossen entdecken, mit dem Ruffhorn ihre Kumpanen alarmieren. Der Kampf mit den ersten drei Orks sollte den Helden klar gemacht haben, dass es keine gute Idee ist, abzuwarten, wie viele Orks nun erscheinen werden. Denn die beiden gerade angekommenen Schwarzpelze beginnen nun offensichtlich, die Spuren auf dem Waldboden zu untersuchen – und nähern sich dabei bald dem Versteck der Helden.

WAS TUN MIT EINEM TOTEN?

Bran mag ein Schurke gewesen sein, aber dennoch wäre es nicht sehr göttergefällig, seinen Leichnam einfach den wilden Tieren zu überlassen. Wenn die Helden solche Überlegungen nicht von selbst anstellen, können Sie sie ihnen nach einer gelungenen *Götter/Kulte*-Probe einflüstern. Er sollte wenigstens mit Ästen, besser noch mit Steinen und Erde zugedeckt werden. Im Idealfall wird ein solches Grab noch mit einem gebrochenen Rad markiert, dem Symbol für Tod. Es sieht so aus wie ein halbes Wagenrad, also ein Halbkreis, der durch fünf Speichen verbunden ist. So etwas lässt sich aus ein paar Ästen und einer Schnur oder Gräsern schnell herstellen.



Ob die Orks ebenfalls ein Begräbnis verdient haben, ist unter aventurischen Menschen eher umstritten. Die meisten sehen sie auf einer ähnlichen Stufe wie Tiere, oder aber sie werden als primitive Wilde betrachtet, die böse Götzen anbeten und denen deswegen nicht die Ehre eines Begräbnisses zuteil werden sollte. Aber möglicherweise sehen das einige Helden auch anders.

FLUCHT

Die Reise durch den Steineichenwald bekommt nun einen ganz anderen Tenor: Bisher haben sich die Helden beeilt, um einen Dieb und Mörder zu stellen. Jetzt sollten sie sich sputen, um nicht von einer Übermacht von Orks gestellt zu werden. Dass diese Orks gefährlich sind, haben die Helden ja an Bran sehen können.

Auch der folgende Abschnitt besteht aus einer Auflistung unterschiedlicher Begebenheiten, aus denen Sie eine spannende Verfolgungsjagd zusammenstellen müssen. Wie üblich können Sie weitere Szenen entwickeln und andere weglassen, wenn das Ihren Vorstellungen entspricht.

Wichtig ist die Grundstimmung: Die Helden müssen wissen, dass sie keine Chance haben, alle Orks zu bekämpfen. Ihre einzige Möglichkeit zu überleben besteht darin, den Schwarzpelzen zu entkommen. Aber die Aussichten sind alles andere als rosig, denn Hilfe gibt es hier weit und breit nicht.

DIE RUFHÖRNER

Stoppen Sie die Zeit, die die Helden nach dem ersten Hören der Stimmen vergehen lassen, bis sie aufbrechen. Dies können Sie von der Zeit abziehen, die bis zu dem Zeitpunkt vergeht, an dem die ersten Orks die Leichen finden. Sobald diese Zeit vergangen ist, können die Helden den klagenden Ton eines Ruffhorns hören (vergleichbar mit dem Klang eines modernen Nebelhorns). Wenige Augenblicke später antwortet ein zweites Ruffhorn aus einer anderen Richtung – dann ein drittes aus großer Entfernung, und schließlich ein viertes aus der Richtung, in die die Helden gerade flüchten wollen.

Wenn die Helden jetzt nicht gerade ohne Sinn und Verstand weiter hetzen, werden sie wenig später hören, dass sich von vorne mehrere Orks im Laufschrift nähern. Sie sind aber nicht auf dem gleichen Weg unterwegs wie die Helden, sondern laufen etwa in fünfzig Schritt Entfernung an ihnen vorbei. Dennoch sollten sich die Helden ruhig verhalten, denn der Trupp besteht aus acht Schwarzpelzen. Verlangen Sie wiederum eine *Sich Verstecken*-Probe –5. Wenn sie scheitert, bleibt einer der Orks stehen und starrt misstrauisch in die Richtung der Helden. Doch bevor er genauer nachschauen kann, ertönt eine befehlsgewohnte Orkstimme aus dem restlichen Trupp, woraufhin er mit den Schultern zuckt und den anderen hinterherläuft.

BEGEGNUNGEN

Sorgen Sie dafür, dass die Helden ständig das Gefühl haben, die ganze Umgebung sei voller Orks. Während die größte Gruppe der Spur folgen, die die Helden hinterlassen, versuchen kleinere Trupps, ihnen den Weg abzuschneiden, indem sie auf gut Glück nach vorne laufen und schauen, ob sie sie dort finden.

Die Szene mit den Orks, die in ein paar Dutzend Schritt an den Helden vorbeilaufen, können Sie in unterschiedlichen Varianten wiederholen. Mal sind es nur zwei Orks, mal ein halbes Dutzend, mal aufmerksam, mal eilig vorbeirennend. Wichtig ist aber, dass die Helden durch diese Begegnungen von ihrem Kurs abkommen: Für dieses Abenteuer ist es wichtig, dass sie nicht auf dem Weg bleiben können, auf dem sie hergekommen sind.

Besonders dramatisch werden Orkbegegnungen, wenn die Orks die Helden entdecken, aber nicht an sie herankommen. So könnten sie sie am gegenüberliegenden Ufer eines kleinen Sees entdecken, oder die Helden stehen oben an einer Felswand, die Orks unten (oder umgekehrt). In einem solchen Fall schießen die Orks ein paar Pfeile in Richtung der Helden, aber wenn die Helden sich schnell in den Wald zurückziehen, laufen sie nicht Gefahr, getroffen zu werden.

DÄMMERUNG

Etwa zwei Stunden nach dem Kampf gegen die Orks beginnt es zu dämmern. Wenn einer der Helden aus einer Region stammt, in der es immer wieder zu Begegnungen mit Orks kommt, dann erinnert er sich daran, dass diese Wesen nachts angeblich recht gut sehen können – jedenfalls besser als Menschen. Wenn Ihre Heldengruppe sowieso schon kurz vor der Panik steht, dann lassen Sie diesen Hinweis lieber weg. Er soll in erster Linie dazu dienen, den Spielern klar zu machen, dass sie sich wirklich beeilen sollten.

Immerhin scheint der Mond so hell, dass die Helden außerhalb der dichten Wälder auch noch recht gut sehen können.

DURCH EINEN BACH

Ein alter Waldläufertick, um seine Spuren zu verwischen, ist es, ein Stück weit durch ein Gewässer zu waten. Wenn die Spieler nicht von selbst auf diese Idee kommen, dann kann sie einem Helden nach einer gelungenen *Fährtsuchen*-Probe mit den alternativen Eigenschaften IN/IN/KL einfallen. Die Helden kommen auch an einen Bach, der breit genug dafür ist. Damit können sie ihre Verfolger in der Tat für einige Zeit abhängen. Aber der Erfolg ist vorübergehend.

Wenn Ihre Spieler weitere gute Ideen haben, wie sie den Abstand vergrößern können, dann honorieren Sie dies. Spätestens, wenn die Hunde kommen, werden all diese Erfolge wieder zunichte gemacht.

AUF EINER ANHÖHE (НАЧ ЕІПВРУЧ ДЕР ПАЧТ)

Irgendwann erklimmen die Helden eine kleine, baumlose Anhöhe. Als sie sich umschauen, können sie recht weit sehen: das hinter ihnen liegende Tal und weiter bis zu dem nächsten Bergrücken. Außerdem können sie die Geräusche, die aus dem Wald heraufdringen, gut vernehmen: Aus der Zahl der Ruhhörner und dem vereinzelt Licht einiger Fackeln können sie schließen, dass mehrere Dutzend Orks hinter ihnen her sind.

HUNDE!

Wenn die Helden das Gefühl haben, den Abstand zu den Orks vergrößert zu haben, dann hören sie ein neues Geräusch, das sich zu den Rufen und den vereinzelt Hornsignalen gesellt: Hundegebell. Offensichtlich haben die Orks nun Verstärkung durch Spürhunde bekommen. Vorerst sind diese Hunde noch sehr weit entfernt, aber in der nächsten Zeit nähert sich das Gebell unerbittlich. Schließlich ist der Augenblick erreicht, wo der Abstand so gering ist, dass die Orks ihre Hunde von der Leine lassen. Helden, die schon einmal bei höfischen Jagden dabei waren (also vor allem Ritter und Adlige), erkennen dies schon allein an dem anderen Tonfall, den das Bellen plötzlich annimmt.

Ein sinnenscharfer Held kann aber in wenigen hundert Metern Entfernung eine mögliche Rettung entdecken: Dort ragt eine steile Felswand empor. Dennoch müssen die Helden rennen, um diese Wand zu

erreichen. Spätestens jetzt sollten Sie sich erkundigen, wie viel Gepäck welcher Held noch mit sich führt. Ein voller Rucksack behindert beim Rennen, und wenn ein Held noch das Ersatzschwert, Proviant für die nächsten zwei Wochen und eine zweite oder gar dritte Garnitur Ausgekleidung dabei hat, dann sollten Sie ihn das nun spüren lassen. Natürlich kann ein starker Held wesentlich mehr mit sich herumschleppen als ein schwacher. Schätzen Sie das jeweilige Gepäck ab und verpassen Sie dem einen oder anderen Held ein paar zusätzliche Punkte Behinderung, wenn sie bislang ohne Behinderungsregeln (**Basis 192**) gespielt haben.



Die GS wird um die Behinderung reduziert (aber nie unter 1). Daran können Sie abschätzen, wie schnell die einzelnen Helden sprinten. Lassen Sie sie zusätzlich noch je drei *Körperbeherrschungs*-Proben ablegen, um zu schauen, wie gut die Helden mit dem Untergrund zurechtkommen. Denn die Strecke führt nicht über einen Weg, sondern quer durch einen unebenen Waldstück mit großen Steinen und Wurzeln. Misslingende Probe bedeuten, dass der Held immer wieder mal stolpert und dadurch noch langsamer wird.

Sollte ein Held wirklich langsam sein, dann darf er ruhig den heißen Atem des vordersten Hunds im Nacken spüren. Es bleibt aber zu hoffen, dass kein Held alleine zurückbleibt, denn die orkischen Hunde sind wilde, gefährliche Bestien. Falls es doch zu einem Kampf kommt, hier die Werte:

Orkischer Kampfhund

Biss: INI 10+1W6	AT 13	PA 6	TP 1W6+3	DK H
LeP 24	RS 2	MR 2	Wundschwelle: 8	

GESCHEITERT!

Möglicherweise geben die Helden irgendwann auf und stellen sich einem Kampf, oder aber sie stellen sich so ungeschickt an, dass die Orks gar nicht anders können als sie zu finden. Das ist zwar so nicht vorgesehen, kann aber geschehen. Dann müssen Sie Krisenmanagement betreiben. Die Orks nehmen die Helden gefangen und fesseln sie. Sie schlagen ganz in der Nähe ihr Lager auf und binden die Helden an Bäume. Mitten in der Nacht spüren die Helden plötzlich, dass ihre Fesseln aufgeschnitten werden: Ein Mensch hat sich herangeschlichen und befreit sie. Auch wenn sie vermutlich einen Teil ihres Gepäcks zurücklassen müssen, können sie doch der Gefangenschaft und vermutlichen Sklaverei entgehen. Im Schutz der Nacht führt der Fremde sie von dem Lager weg, bevor er sich wortkarg als *Thorn* vorstellt und verspricht, sie in Sicherheit zu bringen.

Thorn, ein Jäger aus der Burg Dragenstein, kann eventuell auch schon eingreifen, bevor die Helden gefangen werden – etwa indem er einen angreifenden Orkhund mit einem gezielten Schuss tötet oder indem er kletternden Helden von oben ein Seil herablässt.

Gehen Sie zugunsten der Helden davon aus, dass ein einzelner Hund schneller als die anderen ist und die Helden es zunächst einmal nur mit ihm zu tun bekommen. Dennoch sollten sie sich beeilen, denn die anderen werden wenige Kampfrunden später eintreffen.

Schließlich stehen die Helden aber vor der Wand. Die ersten zwei Schritt sind schnell hinaufgestiegen, aber bis hierhin werden die Hunde auch mit ein wenig Mühe noch kommen. Für die weitere Strecke sind *Klettern*-Proben fällig: Wenigstens eine Probe muss gelingen, um aus der Reichweite der schwarzen Köter zu kommen, ansonsten kann ein Hund schon einmal deftig zubeißen. Wenn Sie für die Attacke des Hundes 5 oder weniger würfeln, dann hat das Tier sich ins Bein des Helden verbissen und versucht, ihn nach unten zu zerren. Hier sollten andere Helden zu Hilfe kommen und ihren Gefährten nach oben ziehen, wozu mindestens zwei Helden gleichzeitig eine *KK*-Probe gelingen muss. Wenn der Hund erst einmal den Boden unter den Pfoten verliert, lässt er von seinem Opfer ab. Doch nun hängen die Helden in einer Felswand, und sehr bald werden die Orks auftauchen. Sie müssen nun noch einmal je 15 *TaP** bei mehreren *Klettern*-Proben ansammeln. Misslungene Proben heißen nur, dass der Held nicht vorankommt, nur bei einem Patzer stürzt er ab – und kann vielleicht von anderen Helden noch gehalten werden. Je mehr Proben der einzelne Held braucht, desto lauter werden die Stimmen der Orks, die den Hunden hinterher rennen. Richten Sie es so ein, dass auch der letzte Held es bis nach oben schafft. Eventuell schießen die Orks noch ein paar Pfeile nach den Helden, aber diese können ihrerseits natürlich auch schießen, wenn sie noch Fern-

waffen dabei haben. Auf jeden Fall haben sie die Hunde abgehängt – vorerst. Doch eine Rettung naht, auch wenn die Helden das im Moment noch nicht ahnen.

DER WEIßE BERG

ERSTE ANZEICHEN

Sobald die Helden die Felswand hinter sich haben und ein Stück durch den Wald weiterlaufen, können Sie eine *Sinnenschärfe*-Probe +5 verlangen. Wenn ein Held sie schafft, fällt ihm ein sauber abgesägter Baumstumpf auf. Schon allein die Tatsache, dass Sie eine Probe für diese Entdeckung verlangen, wird die Spieler vermutlich zum Nachdenken bringen. Die Besonderheit an diesem Stumpf ist, dass es hier in der Nähe jemanden geben muss, der große Sägen hat – und so etwas traut man Orks in der Regel nicht zu (was Sie erfahrenen Helden auch sagen können). Wenn es hier aber Holzfäller gibt, dann könnte das bedeuten, dass die Helden Hilfe bekommen können – und im besten Fall sogar irgendwo ein befestigtes Dorf, in dem sie sich verschanzen können.

Unabhängig davon, ob ihnen der Baumstumpf aufgefallen ist oder nicht, stoßen sie wenig später auf einen Trampelpfad. Wenn sie Licht machen, können sie frische menschliche Fußspuren entdecken. Folgen sie dem Pfad, öffnet sich wenig später vor ihnen ein Talkessel.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr zwischen den Bäumen hervortretet, blickt ihr hinab in ein fast kreisrundes Tal. In der Mitte davon, eine gute halbe Meile von euch entfernt, erhebt sich eine steile Felsformation, die im Licht des Mondes weiß schimmert. Ein Weg windet sich den Fels hinauf und endet oben am Tor einer kleinen, aber sehr wehrhaft aussehenden Burg. Am Fuße des Felsens erkennt ihr eine Brücke über einen Bach und daneben Obstbaumwiesen.

Wenn ihr es bis zu der Burg schafft, dann seid ihr gerettet. Doch in diesem Moment ertönt wieder das wilde Klaffen mehrerer Hunde, und es ist wieder erschreckend nahe gekommen.

Gestalten Sie diese letzte halbe Meile noch einmal so spannend wie möglich. Die Orks sind den Helden auf der Spur, und sie hetzen ihre Hunde so schnell sie können. Doch als die Helden die Brücke erreichen, hören sie oben von der Burg ein Hornsignal – und diesmal klingt es melodischer als die unheimlichen Klänge der Orkhörner. Wenig später können die Helden erkennen, dass Menschen mit Fackeln auf den Burgmauern erscheinen. Trotz dieses Hoffnungsschimmers sollte der gewundene Weg hinauf zur Burg noch einmal die letzten Reserven der Helden kosten. Wenn sie schon völlig erschöpft sind, können Sie es auch einrichten, dass ihnen einige Soldaten entgegenkommen und die Vorhut der Orks in die Flucht schlagen.

Andernfalls wird die Zugbrücke erst herabgelassen, als die Helden es schon fast erreicht haben.

BURG DRAGENSTEIN

»Hiermit verpflichte ich, Magus ordinarius Turolfus Tricorius, mich dazu, dem Herrn Kono, Sohn des Freiherren Folkmar von Dragenstein, einen Liebestrank anzufertigen und zu überlassen. Ich verlange dafür kein Entgelt außer folgender Zusicherung:

Sollte der alte Apfelbaum im Burggarten eine rote Blüte tragen.

Sollte der Egelsbach rotes Wasser führen.

Sollte Herr Folkmar im Tode eine rote Zeichnung auf der Brust tragen, ohne dass Messer oder Dolch, Schwert oder Säbel ihn geritzt haben.

Und sollte dies alles geschehen, während Aves im Sternbild Hesindens steht.

Dann wird Herr Kono mir den Dragenhelm seiner Vorväter als Entgelt überlassen.

Sollte Herr Kono jedoch den Helm nicht in meine Hände gelegt haben, bevor Burg Dragenstein Neu- und Vollmond gesehen hat.

Dann wird Herr Kono seine liebeizende Schwester Leaja mir zur traviagefülligen Gattin geben.

Dann wird Herr Kono nimmermehr das Wappen derer zu Dragenstein tragen, sondern auf sein Erbe verzichten und das Land auf immer verlassen.

Null und nichtig sei dieser Kontrakt

Wenn die holde Jungfer Maraleis von Eschenthal trotz Verwendung des Elixierts nicht in tiefer Zuneigung und Liebe zum Herrn Kono entbrennt.

*Gegeben im Praios des Jahres 1575 der Unabhängigkeit.
Vor Rondra, Travia und Hesinde beeidet und geschworen.
Turolfus Tricorius, Magus ordinarius
Kono, Ritter von Dragenstein»
—ein Kontrakt aus dem Jahr 721 BF,
aufbewahrt in der Schreibstube von Burg Dragenstein*

Im dritten und letzten Teil des Abenteuers erhalten die Helden Zuflucht in einer geheimnisvollen Burg. Auch wenn dieses Kapitel einen vergleichsweise kurzen Anteil des Gesamtabenteuers ausmacht, so ist es doch gleichzeitig die Vorbereitung für den zweiten Teil der Kampagne: **Der Fluch von Burg Dragenstein**. Die Vorgeschichte und damit das Geheimnis dieser Burg wird ab Seite 6 geschildert. Dieses Geheimnis sollte Ihnen jederzeit bewusst sein, so lange die Helden sich in der Burg aufhalten und mit seinen Einwohnern interagieren.

DIE STIMMUNG IN DER BURG

Das gesamte Kapitel lebt von der Atmosphäre, die Sie verbreiten. Die Einwohner stammen aus einer vergangenen Epoche Aventuriens, und das ist ihnen auch bewusst. Seit über zehn Jahren (in ihrer eigenen Zählung) haben sie nur noch sporadisch Kontakt mit anderen Menschen, und in dieser Zeit hatten sie kein einziges Mal Besuch von Fremden. Dementsprechend sind sie auf einem technologischen, philosophischen und geschichtlichen Stand stehen geblieben, der weit in der Vergangenheit liegt. Vor allem die Tatsache, dass ganz Andergast allgemein als rückständig gilt und dass man 'verschrobenen Grenzlandbewohnern' allerlei Merkwürdigkeiten zutraut, sollte den Anfangsverdacht der Helden, dass hier irgendetwas nicht mit rechten Dingen zugeht, zunächst zerstreuen.

DIE BURG

Den Aufbau der Burg können Sie dem Plan auf Seite 48 entnehmen. Es ist nicht vorgesehen, dass die Helden Gelegenheit haben, ausführliche Burgbesichtigungen zu unternehmen, so dass Sie eigentlich keine Details brauchen sollten. Wenn Ihre Helden dennoch nach Einzelheiten fragen, dann nehmen Sie sich die Freiheit zu improvisieren.

DER WEIßE BERG

Die uralte Burg Dragenstein liegt auf der Spitze eines etwa fünfzig Meter hohen hellen Felsens, der sich in der Mitte eines Talkessels erhebt. Aventurische Forscher würden sich über diesen Felsen wundern, der hier inmitten des Steineichenwaldes aus dem Boden ragt – doch seit Jahrhunderten hat ihn kein Forscher mehr zu Gesicht bekommen. Seine Entstehung geht auf mythologische Zeiten zurück und ist für dieses Abenteuer nicht von Bedeutung.

Die Hänge sind steil und bieten damit ideale Verteidigungsmöglichkeiten. Nur vereinzelt haben sich Bäume und Büsche in den Fels gekrallt, und auf einigen Absätzen sind kleine Gärten angelegt, in denen Kräuter, Gemüse und Obst angebaut wurden. Ein steiler Weg (1) windet sich rund um den Berg, gerade breit genug, um einem Karren Platz zu bieten. Er endet vor einer künstlich angelegten Schlucht (2), über die eine Zugbrücke (3) zum Haupttor (4) führt.

DIE FESTUNG

Burg Dragenstein ist für Andergaster Verhältnisse eine prächtige und hervorragend befestigte Burg. Während ihrer Blütezeit waren die von Dragensteins ein (für Andergaster Verhältnisse) reiches Adelsgeschlecht. Die Bauherren der Burg fanden hier hervorragende Bedingungen vor, und so schleppten die Einheimischen in jahrzehntelanger Fronarbeit die Felsen aus den nahen Steinbrüchen auf die Spitze des Weißen Bergs, um daraus ein stolze Festung zu errichten.

Der größte Schwachpunkt von Burg Dragenstein ist das Fehlen eines eigenen Brunnens, denn die Baumeister haben es nicht geschafft, einen

Die meisten Bewohner sind verunsichert über die unerwartete Anwesenheit der Fremden und wählen den einfachsten Weg im Umgang mit ihnen: Sie reagieren verschlossen und meiden den direkten Kontakt, wo sie nur können. Die Freiherrin hingegen ist bemüht, die Helden kennen zu lernen, sieht sie in ihnen doch eine göttergesandte Chance, den Fluch von der Burg zu nehmen. Allerdings wagt sie nicht, ihnen das Geheimnis direkt zu offenbaren. Denn im Hintergrund lauert der alte Hofmagus Turolfus, der immer noch darauf hofft, einen Weg zu finden, wie er seinen ursprünglichen Plan zu einem (für ihn) glücklichen Ende bringen kann. Nicht nur die Freiherrin fürchtet den Zauberer, der damit droht, ihre Tochter zu töten, wenn sie den Helden zu viel verrät. Daher will sie erst wissen, mit wem sie es zu tun hat, bevor sie ein Risiko eingeht. Und so wird ihre Tochter schließlich einen Brief in das Gepäck eines Helden schmuggeln, den dieser erst findet, wenn er die Burg schon wieder verlassen hat.

Turolfus hält sich möglichst im Hintergrund und tut so, als sei er ein demütiger Gefolgsmann der Freiherrin. Menschenkundige Helden können jedoch eventuell herausfinden, dass viele Burgbewohner ihn fürchten. Dennoch sollte der Verdacht nicht ausreichen, um ihn direkt anzugreifen – dies soll erst im zweiten Abenteuer geschehen. Lassen Sie den Helden also nicht viel Zeit auf der Burg: nicht genug, um allzu viele Erkundigungen einzuholen oder sich mit Bewohnern so weit anzufreunden, dass diese vielleicht etwas ausplaudern könnten.

Wenn die Helden die Burg mit einem großen Fragezeichen auf der Stirn verlassen und dabei froh sind, diese seltsame Gesellschaft verlassen zu haben, dann haben Sie das Ziel erreicht: Sie haben die Spieler neugierig gemacht, ihnen aber nicht genug Zeit gegeben, um diese Neugier auch zu befriedigen.

Schacht von oben bis zum Grundwasserspiegel hinab in den Fels zu treiben (siehe Seite 51). Da aber die Orks als einzige Bedrohung in dieser Gegend niemals die Geduld für eine Belagerung aufgebracht haben, hat dieser Schwachpunkt keine Folgen gehabt.

Vom Torhaus kommt man in einen Vorhof (5), in dem früher ein Kräutergarten angelegt war. Heute wachsen dort nur noch Brennnesseln und struppige Gräser. Von hier aus führt eine Rampe (6) zum inneren Tor (7) hinauf. Dann erst betritt man die eigentliche Festung mit dem Hauptgebäude (8) auf der linken Seite, den Ställen (9) und einem runden Bergfried (10) an der hinteren Mauer.

Alle Fenster der gesamten Burg sind schmal und klein und gehen zu den Innenhöfen der Burg hinaus. Die Außenwände sind fensterlos, abgesehen von einigen Schießscharten.

Der Teil des Stalls, in dem früher einmal Pferde untergebracht waren, ist mittlerweile als Lager für Brennholz zweckentfremdet worden, der Schweine-, Rinder- und Geflügelstall ist aber noch normal in Betrieb. Es gibt auf der ganzen Burg kein einziges Pferd mehr, da man sich tagsüber sowieso nicht aus dem Tal bewegen kann und nächtliche Ausflüge mit dem Pferd bessere Weg erfordern würden als die hier vorhandenen. So wurden die Tiere nach und nach geschlachtet.

DIE BEWOHNER

Im Folgenden werden nur die wichtigsten Personen beschrieben. Falls die Helden versuchen, mit anderen Bewohnern zu sprechen, dann reicht es in der Regel, diese Leute scheu und ängstlich reagieren zu lassen. Jeder hier weiß, dass "in der Welt da draußen" einige Jahrhunderte vergangen sind, seit die Burg verzaubert wurde, aber die genaue Zahl kennt nur der Magus. Die Freiherrin hat strengste Anweisung gegeben, nichts über das Geheimnis von Dragenstein zu verraten.

Freiherrin Clagunda von Dragenstein

Der Herrin über diese Burg sieht man das Alter von etwa fünfzig Jahren sofort an. Vor allem die letzten zehn Jahre (in der Zeitrechnung

der Burg) waren anstrengend und leidvoll. Sie sieht die Schuld für das Schicksal der Burg Dragenstein bei sich selbst, war sie es doch, die die Druiden um Hilfe bat. Könnte sie die Zeit zurückdrehen, dann würde sie Magister Turolfus die Herrschaft über die Burg überlassen.

Allein die Verantwortung, die sie für ihre Tochter und die Burgbewohner fühlt, hält sie aufrecht. Insgeheim hegt sie immer noch die Hoffnung, den Fluch eines Tages brechen zu können – und in den Helden sieht sie eine Chance. Doch sie fürchtet den Magus, der schon mehrfach bewiesen hat, dass er über Leichen geht.

Spielen Sie die Freiherrin als 'Grande Dame', als edle alte Dame, die sich ihres Standes sehr bewusst ist, es aber nicht nötig hat, jederzeit darauf hinzuweisen, da sie es gewöhnt ist, entsprechend behandelt zu werden.

Magister Turolfus Tricorius

Turolfus stammt aus einer einfachen Handwerker-Familie, doch schon in seiner Jugend zeigte sich seine magische Begabung. Er wurde von einem einzelgängerischen Magier ausgebildet, und sein gnadenloser Ehrgeiz ließ ihn zu einem hervorragenden Schüler werden. Doch nach seinem Abschluss zeigte sich, dass seine niedere Abstammung jede bessere Karriere verhinderte. Er fand eine Anstellung als Hofmagus auf einer Burg weitab von jeder Zivilisation: Burg Dragenstein.

Von Anfang an empfand er diese Position als vorübergehend, denn er war überzeugt, zu Höherem berufen zu sein. Doch trotz aller Bemühungen fand er keine bessere Stelle.

Nach zwanzig Jahren in einer Anstellung, in der er sich missachtet und sein Genius unverstanden fühlte, sah er plötzlich die Chance, die alles ändern sollte: Der Sohn des Freiherrn, ein stolzer Ritter mit begrenztem Verstand, verliebte sich in eine andere Adlige, doch sein Werben wurde nicht erhört. Turolfus braute dem verzweifelten Jüngling einen Liebestrank und ließ sich im Gegenzug einen Vertrag ausstellen, mit dem er hoffte, sich selbst zum neuen Freiherrn von Dragenstein machen zu können. Der eingefädelte Plan ging fast auf, doch im letzten Moment griff die Freiherrin ein und verbannte die gesamte Burg in die Globule. (Einzelheiten zu dieser Geschichte finden Sie ab Seite 6.) Dies brachte den Magier, der sich schon am Ziel sah, fast um den Verstand, und er war kurz davor, die Freiherrin zu töten. Doch er besann sich eines Besseren. In der Zeit nach diesem Vorfall zog sich Turolfus in den Bergfried zurück und begann zu forschen. Doch sein eigentliches Ziel, nämlich das Brechen des mächtigen Druidenfluches, blieb ihm verwehrt. Er hat dafür gesorgt, dass die anderen Burgbewohner ihn fürchten, und bis auf seine beiden Diener wagt sich niemand mehr in den Bergfried. Vor allem hat er auch zwei Versuche der Freiherrin, Kontakt nach 'draußen' aufzunehmen, rechtzeitig bemerkt und für ein vorzeitiges Ableben der Kontaktleute gesorgt.

Den Helden gegenüber spielt er den verschrobenen Magus, einen unterwürfigen Diener und gewissenhaften Berater der Freiherrin. So kann er jedem Gespräch mit den Helden beiwohnen, ohne selbst mit ihnen reden zu müssen. Doch Helden, die auf ihn aufmerksam werden, können sehr wohl beobachten, dass er von allen gefürchtet wird und dass er nicht ganz das ist, was er vorgibt zu sein.

Leaja von Dragenstein

Mit ihren fast dreißig Jahren ist Leaja inzwischen (für Andergaster Verhältnisse) eine alte Jungfer, die keinen Gatten mehr bekommen wird. Dabei ist sie eigentlich eine Schönheit, und bevor sie in der Globule verschwand, hatte sie schon manch einen Verehrer. Ritterliche Helden, die mit der Andergaster Kultur vertraut sind, könnten sich über ihre Ehelosigkeit wundern (spätestens dann, wenn Sie sie darauf aufmerksam machen). Leaja hat sich mit diesem Schicksal abgefunden, und sie unterstützt ihre Mutter bei der Verwaltung der Burg, wo sie nur kann. Helden gegenüber (vor allem männlichen Adligen) wirkt sie schnell verunsichert und weiß dann nicht, wie sie sich verhalten soll. Sollte sich ein Held von hohem Sozialstatus um sie bemühen, kann er ihr Herz erweichen. Dann wird sie auch zugeben, dass die Burg ein fürchterliches Geheimnis hat, aber nicht wagen, mehr zu erzählen, um den Helden nicht in Gefahr zu bringen. In diesem Fall drängt sie den Helden, die

DIE GLOBULE UM DEN WEIßEN BERG

Wie bereits beschrieben, verbringt Burg Dragenstein samt Umgebung die Hälfte ihrer Existenz in einer Globule, also einer eigenen kleinen Welt. Tagsüber ist sie in der Globule eingeschlossen, und nachts taucht sie in Aventurien auf. (Einzelheiten zu Globulen finden Sie auf Seite 6.)

Allerdings verläuft die Zeit in der Globule anders als im Rest der Welt: Während in Burg Dragenstein ein Tag vergeht, verstreicht in Aventurien eine vollständige Mondphase. Die über 300 aventurischen Jahre, die seit dem ersten Verschwinden der Burg vergangen sind, entsprechen in der Burg noch nicht einmal elf Jahren. Das hat allerdings weitreichende Konsequenzen, denn die Burg durchläuft innerhalb von zwölf Tagen alle Jahreszeiten. Nur robuste Pflanzen können derartig rasante Klimaänderungen überstehen, und an Landwirtschaft innerhalb der Globule ist gar nicht zu denken.

Während man die Globule zwischen Sonnenunter- und -aufgang problemlos verlassen kann (betreten kann man sie natürlich nur jeweils in der Nacht, in der sie in Aventurien existiert, nämlich in der Nacht vor Vollmond), ist dies tagsüber nicht möglich. Wer auf der Burgmauer steht und in die Ferne späht, glaubt dort die Landschaft so zu sehen, wie sie früher einmal war. Doch wer das Tal verlässt, findet sich plötzlich in einem unheimlichen Nebelfeld wieder, das von wispernden Stimmen erfüllt zu sein scheint. Wer sich an diesem Punkt noch weiter vor wagt, verschwindet in den unendlichen Weiten des Limbus und wird nie wieder gesehen.

Das Wetter, das tagsüber in der Globule herrscht, ist jeweils eine Fortsetzung des Wetters der letzten Nacht. Dies führt allerdings dazu, dass es mit Sonnenuntergang mitunter zu dramatischen Wetteränderungen kommen kann, da die Globule dann nach Aventurien mit seinem Wetter zurückkehrt. Mit plötzlichen Temperaturänderungen geht oft ein starker Wind einher, den die Burgbewohner allerdings mittlerweile gewöhnt sind und entsprechende Vorkehrungen treffen.

Ein Teil des Fluchs beinhaltet, dass die Personen, die als Teil der Burg angesehen werden (also alle Einwohner), außerhalb der Globule nicht überleben können. Sobald sie bei Sonnenaufgang nicht in der Globule sind, holt die Zeit sie ein und sie altern in Sekundenbruchteilen um die 300 Jahre, die hier mittlerweile vergangen sind: Sie zerfallen zu Staub.

Burg noch in der Nacht zu verlassen, und gibt ihm den Brief persönlich mit der Auflage, ihn erst draußen zu lesen.

Ritter Oswin von Otternpfot

Der Zufall will es, dass der ranghöchste Ritter auf Burg Dragenstein ein entfernter Vorfahr von Ritter Oskar von Otternpfot ist, dem die Helden auf dem Turnier begegnen konnten (siehe Seite 37). Oswin war ein treuer Gefolgsmann des Freiherrn bis zu dessen Tod, und er wäre ein treuer Gefolgsmann von dessen Sohn geworden. Doch stattdessen hat er nun die Aufgabe, den Herrn des Hauses zu vertreten. Er hat alle Aufgaben übernommen, die sonst dem Freiherrn zustehen, also vor allem das Kommando über die Bewaffneten.

Auch Oswin vermeidet es, mit den Helden zu sprechen, und verweist sie möglichst an seine Herrin. Dass er die Freiherrin insgeheim liebt, hält er für ein streng gehütetes Geheimnis, das aber unter den Bediensteten allgemein bekannt ist.

Die alte Maira

Maira ist eine uralte und zahnlose Frau, die die Aufgaben einer Kräuterkundin und Heilerin übernommen hat. Gemeinsam mit ihrer außerordentlich hässlichen Enkelin *Wolda* kümmert sie sich um Krankheiten und Verletzungen. Die beiden werden herbeigerufen, sobald die Helden eintreffen, um sich um deren Verwundungen zu kümmern. Doch sie

scheinen beide nicht recht bei Trost zu sein, denn sie plappern ständig scheinbar wirres Zeug vor sich hin. Als Heilerinnen sind jedoch recht gut, denn sie versorgen alle Wunden mit Kräuterverbänden. Jeder Held, der sich in ihre Hände begibt, regeneriert beim nächsten Mal 6 Lebenspunkte zusätzlich.



WEITERE MENSCHEN AUF DER BURG

Neben den Genannten leben noch vier weitere Ritter und zwei Knapen auf der Burg, dazu Wachen, Mägde, Knechte, Jäger und Handwerker und jeweils deren Familien. Doch davon sollten die Helden gar keine genaue Vorstellung bekommen, aus ihrer Sicht sind es nur viele einfache Untergebene, denen sie in der Burg begegnen können. Wenn Sie aus irgendeinem Grund noch weitere Personen brauchen, dann müssen Sie improvisieren.

ALLTAG AUF BURG DRAGENSTEIN

Seit die Burg nur einmal pro Monat in Aventurien ist, hat sich das Leben hier grundlegend gewandelt. Jedes Jahr vergeht innerhalb von zwölf Tagen, was auch bedeutet, dass sich die Jahreszeit von Tag zu Tag ändert. Auf diese Weise ist Landwirtschaft nicht mehr möglich. Das Gebiet rund um die Burg, das ebenfalls in die Globule verschwindet, muss mit ständig wechselnden Wetterbedingungen leben: An einem Tag herrschen sommerliche Temperaturen, aber vier Tage später kann schon tiefer Frost und heftiger Schneefall über das Land ziehen, während eine Woche später schon wieder Sommer ist. Nur wenige Pflanzen überstehen diese Bedingungen, und keine davon ist als Nahrungsmittel geeignet. Äcker außerhalb des betroffenen Gebietes können nur einmal pro Monat beackert werden, weswegen normale Landwirtschaft nicht möglich ist.

Immerhin gibt es Obstbäume, die wenig Pflege benötigen. Doch der größte Teil der Ernährung muss schlicht gesammelt werden: An jedem Abend ziehen die Jäger und Fallensteller los, müssen aber bis vor Sonnenaufgang wieder in der Burg sein. Andere verlassen die Burg, um Brennholz zu holen oder aber um nach Wurzeln, Kräutern und wildem Obst zu suchen.

Da die Verbindung zur Außenwelt immer nur nachts besteht und die Burg tagsüber in der Globule ist, hat sich auch der Tagesablauf deutlich gewandelt. Viele Burgbewohner schlafen tagsüber und gehen nachts ihren Tätigkeiten nach – für normale Aventurier ist ein solcher Rhythmus kaum denkbar.

1: Steiler Weg; 2: Schlucht; 3: Zugbrücke; 4: Torhaus; 5: Unterer Hof; 6: Rampe; 7: Oberes Torhaus; 8: Palas; 9: Stallungen; 10: Bergfried; 11: Kleine Wachtürme; 12: Haupthof

EREIGNISSE AUF DER BURG

ANKUNFT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt es geschafft! Als das schwere Eichentor hinter euch geschlossen wird und zwei kräftige Männer es mit einem schweren Balken versperren, wird euch noch einmal bewusst, in was für einer aussichtslosen Situation ihr bis vor kurzem gesteckt habt: mitten in der Wildnis des Steineichenwalds, Tagesreisen von der nächsten bekannten Siedlung entfernt und gehetzt von einer Hundertschaft gnadenloser Schwarzpelze. Vor euch steht ein Ritter in einem grün-weißen Wappenrock, unter dem ein schweres Kettenhemd zu sehen ist. An seiner Seite hängt ein Schwert, in seiner Hand eine Fackel, deren flackerndes Licht die Szenerie gespenstisch beleuchtet. Hinter ihm seht ihr weitere Männer, einige davon mit Hellebarden, die euch misstrauisch, aber nicht feindselig anblicken.

“Willkommen auf Burg Dragenstein”, nickt der Ritter euch zu. Auf seinen Wink hin treten zwei junge Mägde aus dem Schatten und reichen euch Becher mit saurem Wein und kleine Brotstücke: eine Geste der Gastfreundschaft.

Die Helden haben nun Gelegenheit, Fragen zu stellen oder sich für die Aufnahme zu bedanken. Der Ritter, der sich als Oswin von Otternpfot vorstellt, gibt sich allerdings wortkarg und lässt sich auf keine längeren Gespräche ein. Fragen, bei denen er nicht fürchtet, zu viel über das Geheimnis der Burg zu verraten, beantwortet er kurz, ansonsten verweist er an die Freiherrin: “Verzeiht, aber ich bin hier nur ein Dienstmann. Wartet bis zum morgigen Tage, dann wird euch Herrin Clagunda sicherlich gerne empfangen.”

Höherrangige Helden geleitet er selbst in die Burg, andere überlässt er einem alten Großknecht, der sie in eine Unterkunft in den Stallungen bringen soll. Lassen Sie hier keine langen Aktivitäten der Helden zu: Erinnern Sie die Spieler stattdessen daran, dass die letzten Tage und vor allem die Zeit seit der ersten Begegnung mit Orks ungemein anstrengend waren. Es wäre nur angebracht, sich gründlich auszuruhen, bevor man sich an die ‘Erforschung’ der Burg macht. Wenn die Helden bei der Namensnennung von Oswin stutzig werden und ihn auf Osgar ansprechen, dann zögert der Ritter kurz und murmelt etwas von “entfernter Verwandtschaft”.

Die Helden bekommen noch eine Kräutersuppe, Käse und einen großen Krug seltsam schmeckendes Bier aufs Zimmer gebracht, und eventuell

kommt die alte Maira mit ihrer Tochter herbei, um sich um die Verletzungen zu kümmern. Schließlich fallen sie in einen tiefen und erschöpfenden Schlaf. (Wenn die Helden misstrauisch sind und Wachen aufstellen wollen, dann lassen Sie sie gewähren. Allerdings können Sie *Selbstbeherrschungs*-Proben verlangen, die Sie je nach Erschöpfungszustand erschweren können. Ein knappes Scheitern verrät dem Helden, dass er nicht mehr lange durchhält, bei einem deutlichen Scheitern schläft er spontan ein (notfalls sogar im Stehen).

DER TAG

Da die Helden erst in den frühen Morgenstunden die Burg erreicht haben, schlafen sie ungestört bis zum Nachmittag. Von dem kleinen Fenster aus kann man nur einen kleinen Teil des Burghofs und das gegenüberliegende Gebäude sehen.

Sobald einer der Helden die Tür zu dem Zimmer öffnet, entdeckt er auf dem Flur ein etwa zehnjähriges Mädchen, das dort auf einem Hocker sitzt und mit einer Handspindel Wolle verspinnt. Sobald es den Helden bemerkt, springt es erschrocken auf und rennt davon und eine enge Treppe hinunter. Wenig später kommen zwei Mägde herauf und bringen Getreidebrei, Käse, Hartwurst, das seltsame Bier und einen großen Krug mit Wasser, mit dem sich die Helden waschen können. Auf weitere Bitten oder Wünsche gehen die Mägde ein, so lange sie sich im angemessenen Rahmen bewegen (und bedenken Sie hierbei einerseits die Möglichkeiten in der Burg, die weitgehend von der Außenwelt abgeschnitten ist, andererseits aber auch den Sozialstatus des Bittenden). Wenig später tritt Ritter Oswin ein, der den Helden mitteilt, dass die Freiherrin sie am heutigen Abend an ihre Tafel lädt, auf dass sie ein wenig aus fernen Landen erzählen mögen. Bis dahin sind es noch etwa drei Stunden, und in dieser Zeit können die Helden sich frei durch die Burg bewegen, wenn sie es denn möchten. Sie können aber auch einfach noch ein wenig ausruhen und sich anderweitig die Zeit vertreiben.

Wenn sie in der Burg unterwegs sind, können ihnen einige Dinge auffallen. Die folgende Beschreibung ist keine Liste, die Sie Ihren Spielern ungefiltert vorlegen sollten, sondern nennt einige Merkwürdigkeiten, die vor allem jenen Helden ins Auge fallen, die sich in passenden Fachgebieten auskennen. Überlassen Sie es den Spielern, wohin sich die Helden wenden wollen, und überlegen Sie dann, ob ihnen dabei einer oder mehrere der genannten Punkte auffallen könnte.

Im Burghof ist nicht viel Leben. Einige Handwerker wie ein Schreiner und ein Schmied gehen ihrem Tagewerk nach, Kinder spielen, ein paar Jagdhunde dösen in der Sonne.

Die Burgmauern sind unbesetzt, nur auf einem Turm steht ein einzelner Wachposten. Anscheinend rechnet niemand mit einem Orkangriff. (Ein solcher Angriff kann wegen der fehlenden Verbindung zur Außenwelt gar nicht stattfinden. Die Wache passt nur auf, um sicher zu

gehen, dass nichts aus den umgebenden Wäldern herauskommt – was aber in den letzten zehn Jahren niemals passiert ist.)

Der Zugang zum Bergfried ist verschlossen. Auf Nachfrage können die Helden erfahren, dass der Magier dort gerade mit alchimistischen Experimenten beschäftigt ist und keinesfalls gestört werden will. Mit einer gelungenen *Menschenkenntnis*-Probe kann der Held erraten, dass der oder die Befragte Angst vor diesen Experimenten hat und den Turm keinesfalls freiwillig betreten würde.

Der Garten im Vorhof ist verwildert und mit Unkraut überwuchert. Doch das scheint niemanden zu stören. Als Begründung wird gesagt, dass der Untergrund so schlecht sei, dass hier sowieso nichts wächst. Ein wildniserfahrener oder pflanzenkundiger Held (TaW mindestens 7) mag dies in Zweifel ziehen, da selbst auf dem schlechtesten Untergrund noch bestimmte Kräuter gedeihen.

Am Fuß des Burgbergs können die Helden keinerlei Äcker oder Felder entdecken. Das ist ungewöhnlich, da sich damit die Frage stellt, wie die Ernährung der Einwohner aufrechterhalten wird. (Hier verweisen die Einwohner auf regelmäßige Angriffe der Orks, wegen denen man die Landwirtschaft aufgegeben habe – was jedoch eine reine Ausrede ist.)

Unten am Bach sind mehrere Waschweiber mit ihrer mühsamen Arbeit beschäftigt, etwas weiter sind ein Schaf-, ein Rinder- und ein Schweinehirte mit ihren Herden unterwegs. Es könnte den Helden hier vielleicht auffallen, dass diese Zivilisten dort unten ohne bewaffneten Schutz arbeiten, was bei der Orkgefahr mindestens unvorsichtig ist – von den Einheimischen aber als normal angesehen wird: "Tagsüber kommen keine Orks."

Wenn die Helden sich in den Gebäuden genauer umschaun, können sie vielleicht bemerken, dass viele Bedienstete den helllichten Tag verschlafen. Hier wird darauf verwiesen, dass viele von ihnen in der letzten Nacht wach waren, da man ja die Orkhörner gehört habe. In Wirklichkeit ist der Tag-Nacht-Rhythmus für alle, die außerhalb der Globule arbeiten, verschoben. Die Orksignale haben nur dazu geführt, dass die Burgbewohner recht bald in den Schutz der Burgmauern zurückgekehrt sind.

DAS ABENDMAHL

Gegen Abend sucht Oswin die Helden auf und geleitet sie in den Rittersaal, wo die Bediensteten das Abendessen vorbereitet haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Page öffnet die Eichentür, die vom Treppenhaus in den Rittersaal führt. Vor euch liegt das Zentrum der Burg, ein bestimmt zwanzig Schritt langer Saal, der nur von einigen ruhenden Öllampen beleuchtet ist, da es kaum Fenster gibt. Mehrere lange Tafeln sind hier aufgestellt, und die an der hinteren Wand ist die prächtigste davon. Helle Decken liegen auf dem Tisch, und vielarmige Kerzenleuchter spenden freundliches Licht. Dort sitzt auf einem reich beschnitzten Stuhl, dessen Lehne mit Abstand die höchste in diesem Raum ist, die Freiherrin: eine Frau von mindestens 50 Jahren, vielleicht sogar mehr, in einem edlen dunkelgrünen Kleid. In ihrem altmodisch hochgesteckten Haar funkelt Schmuck im Schein der Kerzen.

Zu ihrer Rechten sitzt eine jüngere Frau, ebenfalls in edler Kleidung, wenn auch nicht so teuer wie die der Freiherrin. Die Ähnlichkeit der beiden lässt auf eine Verwandtschaft schließen, vielleicht ist es ihre Tochter, die euch nun voller Neugier mustert. Auf der anderen Seite sitzt eine kleine, hutzlige Gestalt in dunkler Robe und mit einem hohen Spitzhut – vermutlich der Hofmagier. Weitere Plätze sind mit Rittern und Edelfrauen besetzt.

Oswin führt euch zu der Tafel und stellt jeden von euch namentlich vor. Ihr fühlt euch angestarrt, als wäre eure Anwesenheit hier besonders erstaunlich. Doch nachdem ihr vorgestellt wurdet, ergreift die Freiherrin das Wort: "Wir fühlen uns geehrt, euch in diesem altherwürdigen Ort Gastung zukommen zu lassen. Selten finden Fremde ihren Weg in diese Regionen, und so hoffen wir auf manche Nachricht aus fernen Landen, die ihr uns zu berichten habt. So lasset euch nun an unserer Seite nieder und nehmet mit uns dies bescheidene Mahl ein."

UND WIEDER: DER SOZIALSTATUS

Die Behandlung der Helden hängt wieder einmal von ihrem Sozialstatus ab, vor allem von dem SO des Höchststrangigen unter ihnen. Eine Gruppe von einfachen Leuten (SO höchstens 6) wird zwar auch gastfreundlich aufgenommen, doch fällt ihre Bewirtung wesentlich bescheidener aus. Befindet sich hingegen ein Ritter unter ihnen, dann wird er als hoher Gast angesehen und mit höchsten Ehren behandelt. Wenn wenigstens ein Held mit einem SO von 9 oder mehr unter den Helden ist, dann erhalten sie einen eigenen Schlafraum im Palas, andernfalls müssen sie in einer engen Stube über den Stallungen mit einigen Säcken Stroh als Bett vorlieb nehmen.

Die Freiherrin wird sie dennoch beim Abendessen an ihre Tafel bitten, um ihre Gastfreundschaft zu unterstreichen – und um mehr über die Helden herauszufinden. Die Sitzordnung richtet sich dann aber auch wieder nach dem Sozialstatus: Nur Helden mit einem SO von 9 oder mehr dürfen an ihrer Seite Platz nehmen, die anderen bekommen einen Stuhl an der anderen Tischseite, so dass die Ritter und der Hofmagus zwischen ihnen und der Freiherrin sitzen.



Sonnenuntergang

Etwa eine halbe Stunde nach Beginn des Essen geht die Sonne unter. Wie auf Seite 47 beschrieben geht dies mit dem plötzlichen Aufkommen eines heftigen Windes einher. Die Helden befinden sich zwar im Rittersaal und bekommen nur ein Bruchteil dieses Effektes mit, aber dennoch fällt er ihnen auf.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich hört ihr aus der Entfernung ein schauerliches Jaulen und Pfeifen. Erst im zweiten Moment könnt ihr erkennen, dass es der Wind sein muss, der von einem Augenblick auf den anderen losheult und zwischen den Burgmauern hindurchpfeift. Auch durch die schmalen

Fenster des Rittersaals weht es herein, und alle Lichter flackern heftig, so dass es für einen Augenblick dunkel wird im Raum. Doch von den Anwesenden scheint das niemanden zu verunsichern, sie essen weiter, als sei nichts geschehen. Erst nach und nach nimmt das Pfeifen und Heulen wieder ab, und auch der Windstrom durch die Fenster verebbt.

Im Lauf des Gesprächs spricht fast nur die Freiherrin mit den Helden, und sie versucht dabei, möglichst viel von ihnen zu erfahren, ohne etwas von sich oder der Burg zu verraten. Dabei hat sie keine Ahnung von der aventurischen Geschichte der letzten 300 Jahre, versucht sich das aber nicht anmerken zu lassen.

Schildern Sie Ihren Spielern ruhig, dass die Helden das Gefühl haben, hier wirklich an einem Fleckchen Aventurien angekommen zu sein, an dem die Zeit stehen geblieben ist. Schon Andrafall wirkte provinziell und fern von der Zivilisation, aber die Menschen hier scheinen von Andrafall so weit entfernt zu sein wie die Menschen in Andrafall von denen in der Metropole Gareth. Versuchen Sie es dabei so hinzubekommen, dass die Helden die Eigenarten der Burgbewohner mit ihrer räumlichen Entfernung von dem Rest der Welt erklären, ohne einen zu konkreten Verdacht zu schöpfen, dass hier noch ganz andere Dinge nicht stimmen.

- ☛ Die Burgbewohner wissen nicht, wie der König von Andergast heißt.
- ☛ Sie kennen die letzten dreihundert Jahre aventurischer Geschichte nicht. Aus ihrer Sicht sind das Horasreich, das Bornland und Aranien Provinzen des riesigen Mittelreiches.
- ☛ Rastullah oder Novadis sind ihnen völlig unbekannt.
- ☛ Havena halten sie für die größte Hafenstadt der Westküste, manche sagen, sie sei noch größer als das ferne Gareth.
- ☛ Die Anbetung der Götzin Rahja ist bei strenger Strafe verboten.

Fragt einer der Helden nach, erhält er die Erklärung, dass eben die Sonne untergegangen sei. "Das ist hierzulande immer so, dass daraufhin für kurze Zeit der Wind um den Berg fegt. Aber das legt sich gleich wieder."

NACH DEM ESSEN

Wenn sich unter Ihren Helden Barden oder Gaukler befinden, dann fordert die Freiherrin sie auf, etwas von ihrer Kunst zu zeigen. Lassen Sie die betreffenden Spieler erzählen, womit sie die Gesellschaft unterhalten wollen, und dann passende Talentproben ablegen. Wenn es nicht gerade ein heftiger Missgriff ist, dann werden die Anwesenden von jeglicher Vorstellung begeistert sein. Es ist ihnen anzumerken, dass sie so etwas nur selten genießen dürfen. Aber auch das ist mit der einsamen Lage der Burg zu erklären. Selbst die bekanntesten Legenden und Lieder der jüngeren Zeit sind ihnen unbekannt, dafür können sie mit uralten Geschichten aufwarten, die keiner der Helden kennt.

WIEDER EINMAL: FLUCHT

Spätestens wenn die Freiherrin das Gefühl hat, dass die Helden zu neugierig werden, wird das Abendprogramm beendet. Die Helden werden zurück in ihre Schlafkammern geführt, es kehrt Nachtruhe ein. Dass viele Burgbewohner mittlerweile die Burg verlassen haben, um in der weiteren Umgebung Holz und Nahrung zu suchen, kann den Helden kaum aufgefallen sein, da sie die Zeit im Rittersaal verbracht haben. Kaum dass sie ihre Schlafkammer erreicht haben und alleine sind, klopft es an ihre Tür. Davor steht Wolda, die hässliche Tochter der Heilerin. Sobald die Tür geöffnet ist, drängt sie in das Zimmer und legt den Finger vor die Lippen. In der letzten Nacht wirkte sie nicht bei Trost, doch jetzt macht sie einen sehr klaren und wachen Eindruck.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die hässliche junge Frau schließt die Tür hinter sich. Ihr Blick ist gehetzt, als sie euch anblickt.
"Ihr seid in Gefahr", flüstert sie. "In großer Gefahr. Und deswegen müsst ihr die Burg verlassen. Sofort."

In Wirklichkeit steht hier nicht Wolda vor den Helden, sondern Turolfus Tricorius, der Hofmagier. Er möchte die Helden möglichst schnell loswerden, bevor die Freiherrin die Gelegenheit hat, sie für sich einzuspannen. Deswegen hat er mit einem Zauber die Gestalt der geisteschwachen Heilerin angenommen.

Die scheinbare Magd erklärt leise, aber eindringlich, dass ein fürchterlicher Fluch auf der Burg und der Freiherrin liegt. "Und wenn ihr länger als einen Tag hier in der Burg bleibt, dann teilt ihr das fürchterliche Schicksal aller Menschen hier."

Die folgende Lügengeschichte ist das, was wir der Magd in den Mund legen würden. Vielleicht fällt Ihnen aber etwas Besseres ein, vor allem wenn Sie wissen, was Ihre Spieler am ehesten glauben.

"Ein Ahnherr dieser Burg hat sich mit dunklen Künsten eingelassen. Finstere Zauberei, schwarze Magie – ich verstehe doch von derlei Dingen nichts. Doch ein anderer Zauberer, ein mächtiger Magier kam herbei und erfuhr von seinen üblen Taten. Da verfluchte der Zauberer den Ahnherren und die Burg und alle, die in ihr lebten, bis ins siebte Glied. Seit dieser Zeit kann niemand mehr die Burg länger als einen Tag lang

verlassen oder er zerfällt zu Staub. Und so ist Burg Dragenstein einsam und seine Bewohner von dem fürchterlichen Schicksal ereilt. Noch lange Zeit wird vergehen, bis die siebte Generation vergangen ist, und erst dann werden wir wieder frei sein – also unsere Nachkommen. Doch wer auch nur einen Tag hier bleibt, der wird auch von dem Fluch ergriffen. Die Freiherrin plant nun, euch so lange hier zu behalten, damit ihr sie weiterhin mit euren Geschichten und Erzählungen unterhalten könnt, denn sie hat ja kaum eine Abwechslung. Wenn ihr aber in eurem Leben noch einmal diese Burg verlassen wollt, dann tut das jetzt – sonst werdet ihr es nie wieder können!”

Seien Sie möglichst überzeugend und denken Sie Möglichkeiten aus, wie Sie diese Geschichte misstrauischen Helden erzählen können. Lassen Sie die Helden notfalls auch *Menschenkenntnis*-Proben ablegen und fragen Sie nach den TaP* – Turolfus ist ein so gerissener Lügner, dass die Helden ihn kaum durchschauen werden. Wenn die Helden allzu viel fragen, bricht die Magd sogar in Tränen aus: Sie sei ja nur eine einfache Magd und verstehe doch selbst nicht alles.

Wolda verspricht den Helden, sie zu einem Geheimgang zu führen, durch den sie die Burg unbemerkt verlassen können. Und sie drängt ebenso zu Eile wie auch zu Heimlichkeit, da die Freiherrin den Helden den Weg in die Freiheit sicherlich verwehren würde.

UND WENN DIE HELDEN NICHT GEHEN WOLLEN?

Vermutlich wissen die Helden nicht recht, was sie von der Burg halten sollen – und das ist auch gut so. Dennoch mag es sein, dass sie auch Wolda nicht trauen und ihr deswegen nicht folgen wollen. Schließlich spielt sie offensichtlich nicht mit offenen Karten, hat sie sich doch vorher als geistig minderbemittelt ausgegeben. (Dass die echte Wolda in der Tat debil ist, ist an dieser Stelle sowieso egal.) Da ein Hierbleiben aber den Fortgang des Abenteuers unmöglich machen würde, müssen Sie gegensteuern.

Stellen Sie die junge Frau möglichst überzeugend dar. Dazu gehört natürlich auch, dass sie nicht auf jede Rückfrage eine Antwort kennt – schließlich ist sie ja nur eine einfache Heilerin. Sie gibt sich normalerweise als debil aus, um Freiheiten zu genießen, die andere Burgbewohnern nicht haben. Wenn Sie den Helden den Abschied erleichtern wollen, dann kann Wolda sie auch durchs Außentor schmuggeln, indem sie den Wachen einen mit Schlafmittel versetzten Tee bringt. Aber sie wird sagen, dass ein solches Vorgehen sie in Gefahr bringt. Dramaturgisch gesehen hat der Weg durchs Tor den Nachteil, dass die Helden dem Geist in der Gruft nicht begegnen, von dem sie eventuell noch Hinweise für das nächste Abenteuer bekommen können.

Sollten die Helden sogar auf die Idee kommen, die Burgherrin selbst sprechen zu wollen, dann lässt sich ein Konflikt kaum noch vermeiden. In diesem Fall werden allerdings alle Wachen zusammengerufen (notfalls sorgt Wolda alias Turolfus dafür, dass die Helden nicht unbemerkt zu Clagunda gelangen werden). In diesem Fall kann es zu einem Gefecht kommen, in das auch Turolfus (der dann möglichst unbemerkt seine eigene Gestalt wieder annimmt) mit aller Kraft eingreift. Da die Helden durch die letzten Tage geschwächt sind, sollte es den Wachen gelingen, sie zu überwältigen und dann aus dem Tal zu werfen.

Auch diese Möglichkeit ist nicht schön, ermöglicht aber immer noch den Fortgang des Abenteuers. Wie üblich gilt: Seien Sie flexibel und reagieren Sie auf Ihre Helden.

DER WEG DURCH DIE BURG

Wolda bzw. Turolfus führt die Helden möglichst leise durch die Burg. Verlangen Sie ruhig *Schleichen*-Proben, die bei einem deutlichen Misslingen für ein kurzes Auftauchen irgendeines Burgbewohners sorgen kann, aber insgesamt ohne Folgen bleibt: Entweder die Helden reden

sich selbst raus, oder Wolda brabbelt irgendwas vor sich hin und lenkt die Leute damit ab. Es darf den Helden dabei ruhig auffallen, dass die Burg für diese nächtliche Zeit erstaunlich wach ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr erreicht die große Küche im Erdgeschoss des Palas. Die Luft ist erfüllt von dem Geruch unterschiedlicher Speisen und Zutaten, vermischt mit dem Rauch des erkaltenden Feuers. Lautes Schnarchen erfüllt den Raum, denn in der Nähe des Feuers liegen zwei Knechte und eine Magd zusammengerollt auf Strohsäcken. Sie scheinen aber so tief zu schlafen, dass sie keine Gefahr darstellen.

Wolda führt euch zu einer Treppe, die in die Tiefe führt, vermutlich zu den Vorratsräumen. Hier ist es stockfinster, und das Mädchen ergreift eine bereitstehende Laterne und entzündet sie mit der Glut des Küchenfeuers. So erreicht ihr ein kühles Gewölbe, in dem Fässer und Regale mit allerlei Vorräten stehen. Die Wände sind offensichtlich direkt aus dem Fels geschlagen, die Decke ist ein niedriges Kreuzgewölbe.

Wolda eilt quer durch den Raum und bleibt vor einer großen, eisenbeschlagenen Holzplatte stehen: “Dies hier sollte mal ein Brunnen werden, der ist aber nie fertig geworden. Aber von hier aus gibt es einen Fluchttunnel, der euch nach draußen bringen wird.”

Um die schwere Platte zur Seite zu schieben, ist eine KK-Probe +6 nötig, wobei der Zuschlag auch beliebig auf mehrere Personen aufgeteilt werden kann. Darunter kommt ein Loch im felsigen Boden zum Vorschein. Es ist finster. In die Brunnenwand sind metallene Streben geschlagen, die als Leiter dienen.

Gestalten Sie ruhig eine kurze Abschiedsszene mit Wolda, die den Helden viel Glück wünscht und darauf drängt, dass sie nun schnell gehen müssten, damit sie das Tal vor Sonnenuntergang verlassen. Sobald der letzte Held unten angekommen ist, schiebt sie die Holzplatte wieder über die Öffnung. Möglicherweise fragen sich die Helden, wie die Magd die schwere Platte bewegen kann, aber das werden sie auf die Schnelle nicht herausfinden: Der Magier hat sich selbst mittels ATTRIBUTO so stark gemacht, dass er den Helden den Rückweg abschneiden konnte.

IM WEIßEN BERG

DER SAAL

Der Schacht führt 25 Schritt senkrecht nach unten (Helden mit *Höhen-* oder *Dunkelangst* sollten hier ernsthafte Probleme bekommen, die nur durch entsprechende Hilfe ihrer Gefährten halbwegs zu lösen sind). Nach zwanzig Metern mündet er in eine natürliche Höhle. Wenn die Helden sich hier umschauchen, sehen sie einen weiterführenden Tunnel, dessen Eingang aber von Menschenhand bearbeitet ist: In des Felswand oberhalb des Eingangs ist ein gebrochenes Rad eingemeißelt: das Symbol des Totengottes Boron und damit ein Hinweis darauf, dass der Tunnel in eine Gruft führt.

Wenn die Helden sich die Zeit nehmen, den Raum etwas genauer zu untersuchen, können sie die Reste von zwei abgebrannten Fackeln finden. Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe können sie darüber hinaus zwischen dem Geröll auch noch einen uralten und brüchigen Lederbeutel finden, der einen kleinen Messingring enthält.

Sollte ein Held so wagemutig sein, den Ring aufzusetzen, löst er damit einen Zauber aus. Er beginnt unwillkürlich die Backen aufzublasen und schwebt in die Höhe, ohne sich dagegen wehren zu können. Er steigt etwa zehn Zentimeter pro Sekunde auf, bis er die Höhlendecke erreicht. Dabei kann er seine Bewegung nicht kontrollieren, kann aber sehr wohl von anderen festgehalten werden oder sich an der Decke entlang hangeln. Er ist etwas leichter als Luft, und ebenso seine ganze Ausrüstung, die er im Moment des Ringaufsteckens am Leib getragen hat. Der Zauber hält etwa fünf Minuten an, dann sinkt der Verzauberte langsam wieder zu Boden. Der Ring hat noch genau drei Ladungen, danach verliert er seine magische Macht und ist nur ein einfacher Ring.

DIE GRUFT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das flackernde Licht eurer Laterne fällt in einen rechteckigen Raum. Diese Wände sind nicht natürlich gewachsen, hier haben Menschen gearbeitet. In etwa zwei Schritt Höhe läuft ein Fries an der Wand entlang: Hohläugige Totenschädel grinsen euch an, Raben starren euch entgegen oder scheinen gerade auffliegen zu wollen, ein Menschlein sitzt mit jammervollem Blick in der Schale der großen Seelenwaage, und immer wieder das Symbol des gebrochenen Rades. All das sieht im flackernden Licht schaurig lebendig aus.

An der linken Wand des etwa sechs mal sechs Schritt großen Raums seht ihr einen steinernen Sarg stehen. Er ist nicht üppig verziert, aber dennoch sprechen die Eisenbeschläge dafür, dass der hier Bestattete nicht arm war.

In der gegenüberliegenden Wand ist ein Ausgang zu sehen.

Eine kleine Tafel auf dem Holzsarg ist unter Staub verborgen, aber wenn man drüberwischt, kann man die Inschrift lesen: »Maraleis von Eschenthal. Wartete vergebens auf den Gatten, bis das Herz ihr brach und sie den Flug vom Thurme wählte.«

Wird der Sarg geöffnet, finden die Helden darin eine weitgehend verwesene Leiche einer Frau mit langen dunklen Haaren und einem blauen Kleid. Auf ihrer Brust liegen zwischen den gefalteten Händen die Reste eines Blumenstraußes. Schmuck oder andere Grabbeigaben sind nicht zu finden. Nach einer gelungenen *Götter/Kulte*-Probe fällt den Helden ein, dass Selbstmord in vielen Regionen des zwölfgöttergläubigen Aventurien als ein Frevel an Boron gilt. Dies ist auch der Grund, warum Maraleis in dieser Kammer beigesetzt wurde und nicht auf dem Friedhof am Fuß des Burgbergs. Die junge Frau war übrigens die Ehefrau des Kono von Dragenstein, und seit ihrem Freitod hat sie keinen Eingang ins Totenreich gefunden. Ihr Geist ist an ihren Leichnam gebunden, und als die Helden nun ihre Totenruhe stören (dazu reicht es, den Raum zu betreten), kommt sie herbei.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich verdichtet sich über dem Sarg ein wirbelnder Nebel, der vorher nicht zu sehen war. Er nimmt menschliche Gestalt an, und nach wenigen Sekunden schwebt über der Grabplatte die durchscheinende Gestalt einer jungen Frau. Langes dunkles Haar fällt über ihre Schultern, ihr blaues Kleid bedeckt einen schlanken Leib. "Kono?", erklingt eine hohle Frauenstimme. "Bist du endlich zurückgekehrt?" Sie blickt euch an. "Nein, Kono ist nicht unter euch. Warum ist Kono nicht hier? Ihr habt ihn ..."

Ihr Augen weiten sich vor Schrecken. "Ihr habt ihn umgebracht! Getötet, weil er den Helm nicht finden kann! Ihr Mörder! Ihr Unmenschen!"

Ihre Stimme überschlägt sich und geht in einen klagenden Schmerzensschrei über: "Koonoooo!"

Im nächsten Augenblick fällt sie über den nächststehenden Helden her. Da sie nicht materiell ist, können ihre Schläge keine Verletzungen zufügen, aber dennoch sind ihre Berührungen so eisig kalt, dass sie Lebenspunkte kosten.

Der Geist

Berührung: INI 9+1W6 AT 9 PA – TP 1W3 DK –
LeP 25 AuP – RS 0 MR –

Besonderheiten: Die Attacken des Geistes können nicht pariert werden, da sie jedes Material durchdringen. Hier hilft nur Ausweichen. Bei einem Treffer können Sie dem Spieler schildern, dass die Berührung eiskalt wie ein Todeshauch ist. Um den Schaden zu ermitteln, können Sie 1W6 würfeln und das Ergebnis halbieren (aufgerundet). Rüstungsschutz hilft nicht. Umgekehrt können normale Waffen ihrerseits dem Geist nichts antun, sie durchdringen ihn ohne Effekt.

Da unter den Helden vermutlich niemand in der Lage ist, einen Geist mit magischen oder sakralen Mitteln zu bannen, können sie ihn derzeit auch nicht besiegen. Allerdings können sie ihm problemlos entgehen, denn der Geist kann sich nicht weiter als sieben Schritt von der Leiche entfernen – sobald die Helden also den Raum verlassen, sind sie in Sicherheit. Wenn Maraleis sich alleine fühlt, dann enden ihre Klagen und sie verblasst. Sobald wieder jemand den Raum betritt, dauert es etwa zehn Sekunden, bis sie zurückkehrt – genug Zeit, um die Kammer zu durchqueren.

Wenn die Helden jedoch versuchen, beruhigend auf den Geist einzureden, dann bleibt es Ihrer Entscheidung überlassen, wie Maraleis reagiert. Vor allem wenn die Helden beteuern, dass sie Kono nicht kennen, und versprechen, für ihr Seelenheil zu sorgen, dann lässt sie von weiteren Attacken ab. Allerdings ist sie zu verwirrt, um den Helden brauchbare Informationen zu geben. Sie weiß nur, dass sie auf ihren Ehemann Kono wartet, der ausgezogen ist, um den Helm seines verstorbenen Vaters zu holen. Sie befürchtet, dass ihn irgendjemand umgebracht hat. Sie kann sich aber nicht an ihren Freitod erinnern, weiß noch nicht einmal, dass sie eigentlich tot ist, und hat auch keine Ahnung, wie viel Zeit seit Konos Verschwinden vergangen ist.

DIE KNOCHENGROBE

Der hintere Ausgang der Gruft führt in einen weiteren Raum, der ebenfalls nicht natürlichen Ursprung ist und einen Ausgang an der gegenüberliegenden Wand hat. In der Mitte des etwa acht mal acht Schritt großen Raums klafft ein kreisrundes, etwa zwei Schritt durchmessendes Loch. Wenn die Helden in das Loch hineinleuchten, können sie sehen, dass es vollständig mit Knochen gefüllt ist, bis etwa zwei Schritt unter den Rand. Leuchten die Helden länger hinein, dann können sie menschliche Schädel und Knochen entdecken, aber auch Tier- und Orkschädel. Doch dann kommt plötzlich Bewegung in den Knochenhaufen.

Schauen die Helden nicht in das Loch, dann hören sie zuerst merkwürdige Geräusche: ein Klappern, als würde jemand mit dünnen Holzscheiten spielen. Wenig später kriecht eine eigenartige Kreatur aus dem Loch hervor: Auf den ersten Blick erinnert es an einen riesigen Tausendfüßler, dessen Kopf ein gehörnter Stierschädel ist, der Leib aus mehreren aneinanderhängenden Wirbelsäulen besteht und die Beine aus unzähligen Rippenbögen verschiedenster Wesen. Die etwa drei Schritt lange und einen halben Schritt hohe Kreatur krabbelt mit atemberaubender Geschwindigkeit durch den Raum und an auch an Wänden und Decke entlang, und dabei versucht sie, die Helden mit ihren Hörnern zu attackieren und umzuwerfen.

Knochenwurm

Hörner: INI 15+1W6 AT 12 PA 7 TP 1W6+2 DK H
Beine: INI 15+1W6 AT 15 PA – TP 1W6+5 DK H
LeP 40 **AuP** – **RS** 5 **MR** 7 **Wundschwelle** 10

Besonderheiten: Der magische Wurm führt nur Rammangriffe mit den Hörnern aus und krabbelt dann sofort weiter, um Gegenangriffen zu entgehen und sich ein neues Opfer zu suchen. Wenn ein Held TP erhält, muss er eine *Körperbeherrschungs*-Probe ablegen, die um die halben TP erschwert ist. Bei Misslingen verliert er das Gleichgewicht und fällt hin. In diesem Fall versucht der Wurm, über dieses Opfer drüberzukrabbeln, wobei die vielen spitzen Rippen schmerzhaft Verletzungen hinterlassen. Einem solchen Krabbelangriff kann nur ausgewichen werden, was aus dem Liegen heraus um 4 Punkte erschwert ist.

Wenn es einem Helden gelingt, die Wundschwelle des Knochenwurms zu überschreiten, dann durchtrennen er die 'Wirbelsäule' des Wurms und der abgetrennte Teil zerfällt in seine Bestandteile. Den vorderen Teil hält das aber nicht von weiteren Angriffen ab. Erst wenn seine Lebenspunkte auf 0 sinken, fallen alle Knochen auseinander und nichts spricht mehr dafür, dass sie eben noch zusammenhängen.

Sollten Ihre Helden gute Ideen haben, wie ein solches Wesen zu bekämpfen ist (zum Beispiel indem sie schwere Gegenstände darauf werfen), dann können Sie das gerne mit Erfolgen honorieren.

Die Knochengrube und ihr seltsamer Bewohner ist der Grund, warum das Brunnenprojekt abgebrochen wurde: Nachdem die Grabenden auf



diesen Hohlraum gestoßen waren und zwei von ihnen dem Knochenwurm zum Opfer gefallen waren, war dem Aberglaube der damaligen Burgbewohner zu groß, um noch weiter in die Tiefe vorzustößen. Die Kammern existierten damals schon, und niemand weiß, wer sie angelegt hat. Aber dieses Geheimnis mag Inhalt eines anderen Abenteuers sein.

WEITERE BEGEGNUNGEN

Nach der Überwindung des Knochenwurms erreichen die Helden recht bald den Ausgang. Natürlich können Sie den Weg aber noch mit weiteren Problemen spicken: Ein Höhlenbär, Höhlenspinnen oder Gruftasseln könnten sich hier angesiedelt haben, vielleicht lauern aber auch noch Fallen auf die ungefragten Eindringlinge.

DER AUSGANG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Luft wird auf einmal kühl und frisch: Vor euch muss ein Ausgang sein. Und wirklich, nachdem ihr ein paar weitere Schritt durch den schmalen Gang zurückgelegt habt, seht ihr vor euch ein dichtes Gebüsch, durch das hindurch ihr den nächtlichen Himmel sehen könnt.

Das Loch, durch das ihr nach draußen blickt, ist gerade groß genug, um hindurchzukrabbeln, und das Gebüsch verbirgt es von außen vollständig. Vor euch geht es steil nach unten, aber nicht so steil, dass es mit etwas Geschick nicht zu schaffen wäre, hinunterzuklettern. Und irgendwo über euch muss die Burg liegen.

Der Abstieg ist von hier aus leicht zu schaffen, und der Weg aus dem Tal heraus ebenso. Je nachdem, wie lange die Helden gebraucht haben, ist am Horizont vielleicht schon die erste Dämmerung zu sehen. Wenn Sie wollen, können die Helden aus der Entfernung Burgbewohner sehen, die mit Brennholz beladen in Richtung Burg gehen, die Helden aber nicht bemerken.

PAUSPIEL

Sobald die Helden das Tal verlassen und sie ein wenig zu Ruhe kommen, können ihnen einige Merkwürdigkeiten auffallen: Von den Orks ist keine Spur mehr zu sehen, sie scheinen gleich weitergezogen zu sein. *Wildnisleben* +7 oder *Pflanzenkunde* +5: Einem wildniskundigen Helden fällt auf, dass sich die Natur verändert hat. Die Pflanzen sind reifer, als sie in dieser Gegend sein sollten. Es wirkt fast so, als seien sie im Lauf des letzten Tages um mehrere Wochen gewachsen.

Sternkunde +5: Wenn sich jemand die Sterne näher anschaut, kann er entdecken, dass sie anders stehen als erwartet: So dürften sie erst im Rundra stehen, dabei war es gerade noch Praios.

Fährtsuchen: Wenn die Helden den Weg so wählen, dass sie an einer Stelle vorbeikommen, die sie kurz vorher schon betreten haben, dann könnten sie auf die Idee kommen, nach Spuren zu suchen. Eine normal gelungene Probe lässt erkennen, dass hier seit Wochen niemand war. Nur bei 7 oder mehr *TaP** sind Hinweise auf die Anwesenheit der Helden (und vielleicht der Orks) zu erkennen, die aber in der Tat mehrere Wochen alt sind.

ZURÜCK ZUM TAL?

Falls die Helden in Anbetracht dieser Merkwürdigkeiten zum Weißen Berg zurückkehren wollen, dann finden sie ihn nach Tagesanbruch nicht mehr: In dem Talkessel gibt es keinen Felsen, geschweige denn eine Burg auf seiner Spitze. Ein ausgetretener Weg endet an einem kleinen Bach – von der Brücke ist nichts zu sehen. Dennoch gibt es zahlreiche Hinweise auf die Anwesenheit von Menschen außerhalb des eigentlichen Tals: Spuren von Menschen, Schafen und Schweinen, frische Baumstümpfe etc. Doch diese Spuren enden alle am Rand des Tals.

DER RÜCKWEG

Das eigentliche Abenteuer ist mit dem Verlassen des Tals vorüber. Wenn Sie den Rückweg ebenso detailliert ausgestalten wollen wie die Jagd nach Bran, dann können Sie das gerne tun. An sich sollte aber nichts Dramatisches mehr geschehen, da auch die Orks schon vor Wochen weitergezogen sind.

АНКУРЪТЪ ИЪ АНДРАФАЛЪ

In Andrafall sind alle Spuren des Turniers und auch der Hochzeit längst beseitigt, der Alltag ist eingelebt. Wenn die Helden eintreffen, sorgt dies natürlich für einiges Aufsehen – nach über einem Monat hat niemand mehr mit ihrer Rückkehr gerechnet. Sie werden zum Freiherrn vorgelassen, der sich sehr erfreut über die Rückgabe des Diadems zeigt und den Helden das versprochene Pferd aus seinem Stall anbietet. Dabei orientiert sich der Wert des Pferdes an dem Sprecher der Helden: Nur wenn es sich um einen Adligen, Ritter oder Krieger handelt, erhält die Gruppe ein ausgebildetes Streitross, ansonsten ist es einfach ein gutes Reitpferd. Wenn die Helden statt eines Pferdes lieber etwas haben wollen, das sie unter sich aufteilen können, dann können sie nachverhandeln und nach Ihrer Maßgabe vielleicht etwas bekommen, das im Wert einem solchen Pferd gleich kommt.

Der Freiherr von Bärental bietet den Helden sogar an, sich noch ein paar Tage auf seine Kosten in Andrafall zu erholen – je nach Sozialstatus in der Burg oder im Gasthaus. Wenn die Helden sich nach der Burg auf dem Weißen Berg erkundigen, dann werden sie ungläubig angeblickt. Das Einzige, was sie zu diesem Thema erfahren, ist die Legende, die am Anfang dieses Abenteuers auf Seite 6 abgedruckt ist.

DER BRIEF

Einer der Helden findet in seinem Gepäck eine Rolle aus gewachstem Stoff, wie sie dazu benutzt wird, feuchtigkeitsempfindliche Dinge zu transportieren. Wenn er sie öffnet, findet er einen Brief darin. Dieses Schreiben hat Leaja von Dragenstein in einem unbewachten Augenblick in sein Gepäck geschmuggelt, in der Hoffnung, dass er es findet, wenn Türolfus nichts davon mitbekommt.

Welcher Held es findet, ist Ihnen überlassen. Wir empfehlen den Helden mit dem höchsten *Neugier*-Wert, wenn es so etwas in Ihrer Gruppe gibt, oder aber den Helden, bei dem Sie einschätzen, dass ihn ein solches Schreiben veranlasst, auf eigene Faust nachzuforschen.

Wann er das Schreiben findet, ist schwer zu sagen. Möglicherweise schon bei der ersten Rast nach Verlassen des Tals, vielleicht bei der ersten Übernachtung, aber vielleicht auch erst in Andrafall, wenn er seinen Rucksack mal wieder vollständig leert und ihn reinigt.

ANHANG I: DER GELÄNDELAUF

Die folgenden Tabellen sollen Ihnen helfen, den Geländelauf (siehe Seite 26f.) leichter abzuhandeln.

DIE ERSTE LAUFSTRECKE

Die folgenden Angaben gelten jeweils für eine Strecke von 100 Schritten. Gehen: 100 Sekunden, währenddessen zwei KO-Proben möglich.

GS	Laufen	Sprinten
ab 4,0	50 sec / 1 AuP	25 sec / 9 AuP
ab 4,1	48 sec / 1 AuP	24 sec / 8 AuP
ab 4,3	46 sec / 1 AuP	23 sec / 8 AuP
ab 4,5	44 sec / 1 AuP	22 sec / 8 AuP
ab 4,7	42 sec / 1 AuP	21 sec / 7 AuP
ab 5,0	40 sec / 1 AuP	20 sec / 7 AuP
ab 5,2	38 sec / 1 AuP	19 sec / 7 AuP
ab 5,5	36 sec / 1 AuP	18 sec / 6 AuP
ab 5,8	34 sec / 1 AuP	17 sec / 6 AuP
ab 6,2	32 sec / 1 AuP	16 sec / 6 AuP
ab 6,6	30 sec / 1 AuP	15 sec / 5 AuP
ab 7,1	28 sec / 1 AuP	14 sec / 5 AuP
ab 7,6	26 sec / 1 AuP	13 sec / 5 AuP
ab 8,3	24 sec / 1 AuP	12 sec / 4 AuP
ab 9,0	22 sec / 1 AuP	11 sec / 4 AuP
ab 10,0	20 sec / 1 AuP	10 sec / 4 AuP
ab 11,1	18 sec / 1 AuP	9 sec / 3 AuP

DER SUMPF

Die folgenden Angaben gelten jeweils für eine Strecke von 25 Schritten. Gehen: 25 Sekunden, keine AuP

GS	Laufen (je 1 AuP)	Sprinten (Körperbeherrschungs-Probe)
ab 4,0	20 sec	10 sec / 4 AuP
ab 4,1	18 sec	9 sec / 3 AuP
ab 4,6	16 sec	8 sec / 3 AuP
ab 5,3	14 sec	7 sec / 3 AuP
ab 6,2	12 sec	6 sec / 2 AuP
ab 7,5	10 sec	5 sec / 2 AuP
ab 9,3	8 sec	4 sec / 4 AuP

Eine Vorlage des Briefes finden Sie auf nächsten Seite.

Wohin dieser Brief die Helden führen wird, das erfahren Sie im zweiten Band der Kampagne: Der **Fluch von Burg Dragenstein**.

DER LOHN DER MÜHEN

Neben der weltlichen Belohnung haben die Helden natürlich auch noch eine Belohnung in Form von Erfahrung verdient. Jedem Helden stehen **270 Abenteuerpunkte** zu, dazu Spezielle Erfahrungen in *Wildnisleben*, *Orientierung* und *Etikette*. Für jede Disziplin, an der sie teilgenommen haben, können sie sich noch eine Spezielle Erfahrung in einem dazu passenden Talent gutschreiben (also in der Regel dem entsprechenden Waffentalent). Helden, die entscheidend an der Spurensuche teilgenommen haben, haben sich eine Spezielle Erfahrung in *Fährten suchen* verdient, weitere Talente können nach Ihrer Einschätzung dazu kommen.

DIE WAND

Die Felswand ist insgesamt 40 Schritte hoch.

Klettern-Proben:

Über 7 TaP fehlen: 8 Schritte abwärts, 5 Sekunden, 2W6 SP Sturzschaden, 2 AuP

1–7 TaP fehlen: kein Fortschritt, 10 Sekunden, 2 AuP

1–4 TaP*: 8 Schritte aufwärts, 25 Sekunden, 2 AuP

5–6 TaP*: 8 Schritte aufwärts, 20 Sekunden, 2 AuP

7–11 TaP*: 8 Schritte aufwärts, 15 Sekunden, 2 AuP

12 oder mehr TaP*: 8 Schritte aufwärts, 10 Sekunden, 2 AuP

DAS SEIL

Zum Einstieg eine Mut-Probe, jedes Misslingen kostet 5 Sekunden.

Anschließend *Klettern*-Proben, um die insgesamt 20 Schritte zu überwinden:

Über 7 TaP fehlen: Sturz über den Wasserfall (siehe Seite 27)

1–7 TaP fehlen: kein Fortschritt, 5 Sekunden, 1 AuP

Probe gelungen: 1 Schritt Strecke pro TaP* zurückgelegt, 5 Sekunden, 1 AuP pro 3 Schritte

LEITERN

Die Gesamtstrecke beträgt 40 Schritte = 200 Spann. Die folgenden Angaben gelten jeweils für eine Strecke von 5 Schritten / 25 Spann. Die maximale Klettergeschwindigkeit in Spann pro Sekunde berechnet sich aus: $TaW_{Klettern} + \text{Höhe der Sprint-GS}$

Gemütlich: 1 Spann pro Sekunde, 0 AuP

Kletter-GS	Eilig (je 1 AuP)	Sprint (Klettern-Probe)
ab 5	18 sec	9 sec / 3 AuP
ab 6	16 sec	8 sec / 3 AuP
ab 7	14 sec	7 sec / 3 AuP
ab 8	12 sec	6 sec / 2 AuP
ab 10	10 sec	5 sec / 2 AuP
ab 13	8 sec	4 sec / 2 AuP
ab 17	6 sec	3 sec / 1 AuP
ab 25	4 sec	2 sec / 1 AuP

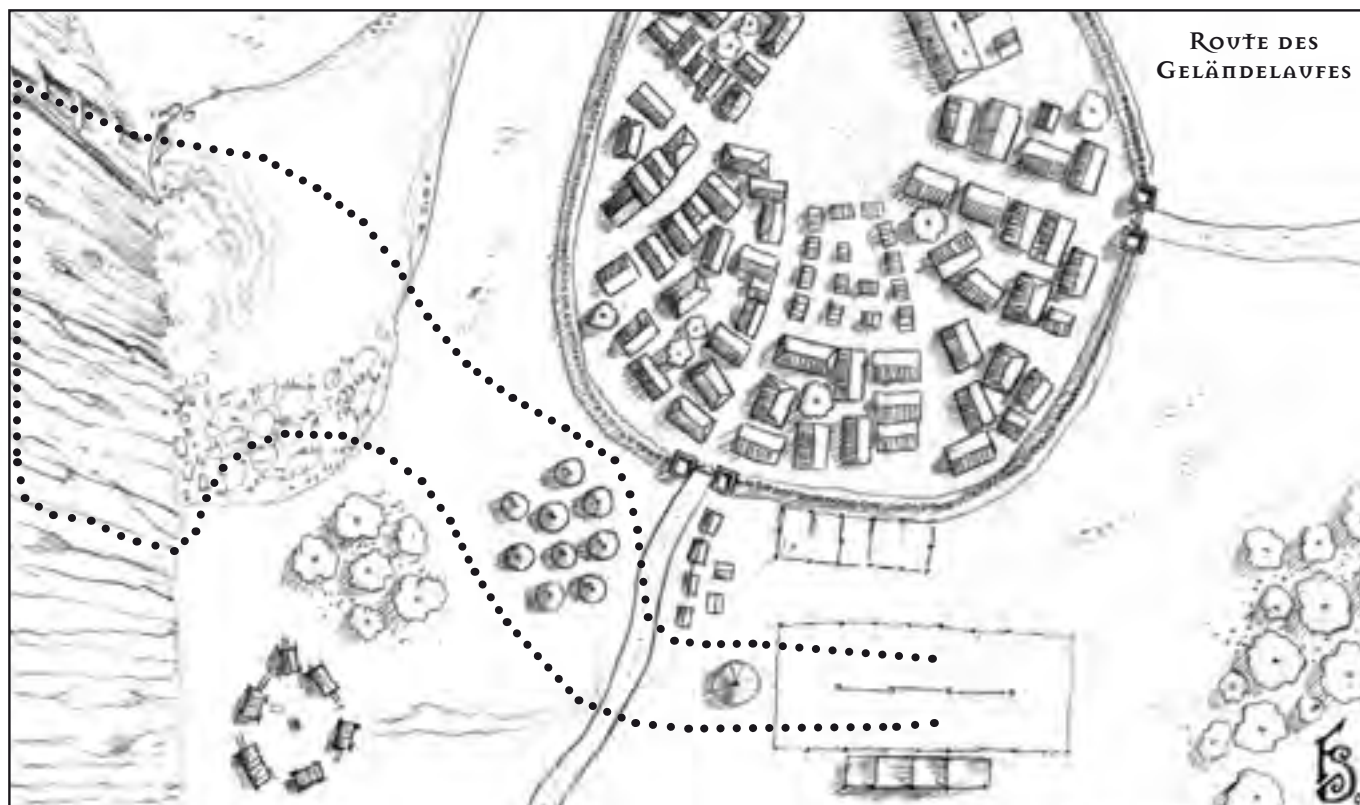
SPRUNG

Zunächst eine Mut-Probe, erschwert um 1 pro 5 Schritte Höhe. Jedes Misslingen kostet 5 Sekunden.

Der eigentliche Sprung: *Athletik*- oder *Körperbeherrschungs*-Probe (nach Wahl), erschwert um 2 pro 5 Schritte Höhe. Bei Misslingen Schaden durch den unglücklichen Aufprall: 1W6–1 SP pro 5 Schritte Höhe.

SCHWIMMEN

20 TaP* durch *Schwimmen*-Proben. Jede Probe kostet 3 Sekunden und 1 AuP.



»Edler Recke!
 Zutiefst traurig bin ich, Euch diese Bitte nicht selbst zu überbringen, doch schwebe ich in ständiger Gefahr, werde ich doch von finsterner Seite bewacht. So bleibt mir nur der Weg über dieses Schreiben, an Eure Ritterlichkeit zu appellieren und um Eure Hilfe zu flehen.
 Burg Dragenstein unterliegt einem fürchterlichen Fluch, und niemand hier ist in der Lage, ihn zu brechen. Doch voller Hoffnung blicke ich auf Euch: Vielleicht könnt Ihr uns retten?
 Vor langer Zeit, es mögen schon hundert und mehr Jahre vergangen sein, da zog ein Ahne aus, um einen Helm zu bergen, der aus dem Besitz der Dragensteins gestohlen ward. Doch er kehrte nie zurück, und so lange der Helm in der Ferne weilt, so lange kann der Fluch nicht gebrochen sein. Und so lange kann niemand die Burg verlassen noch betreten, gefangen in Einsamkeit und fern der Welt. Nur in der Nacht vor Vollmond, da ist der Zugang möglich.
 Kono von Dragenstein war der Name des Ahnen, er war ein stolzer Ritter, der den weißen Drachen auf grünem Schild trug. Und der Helm war ein schwerer Ritterhelm, der dem Träger das Angesicht eines Drachen verlieh.
 Bitte, suchet nach der Spur des Kono, findet den Helm und kehret vor Vollmond zurück zu Burg Dragenstein. Doch sehet Euch vor, denn dunkle Mächte werden Eure Rückkehr zu verhindern trachten.
 In tiefster Hoffnung
 Leaja von Dragenstein«





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

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

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

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

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

DIE ZUFLUCHT

AUTOR: FLORIAN DOB-SCHAUEN

Der Freiherr von Andrafall lädt zum Turnier, um die Hochzeit seiner lieblichen Tochter mit einem altgedienten Recken angemessen zu feiern. Doch nicht nur Ritter sind geladen, denn zur gleichen Zeit findet in der kleinen Andergaster Stadt auch das jährliche Volksfest mit Baumstammweitwurf, Bogenschützturnier und einem Geländelauf statt. Hier treffen sich Helden und solche, die es werden wollen, um sich in unterschiedlichen Wettkämpfen zu messen.

Doch dann verschwindet ein wertvolles Schmuckstück, und der Freiherr setzt eine hohe Belohnung für seine Wiederbeschaffung aus. Eine Spur führt tief hinein in die Wildnis des Steineichenwaldes, und dort stoßen die Helden schließlich auf die Spuren eines uralten Geheimnisses.

Die Zuflucht ist der Auftakt zur zweiteiligen Kampagne um den *Weissen Berg*, die sich vor allem an Einsteiger-Spielleiter und -Spieler wendet.

Zum Leiten dieses Abenteuerbandes benötigen Sie nur das Basisregelwerk *Das Schwarze Auge*. Kenntnis weiterer Spielhilfen, vor allem der Regionalbeschreibung *Unter dem Westwind*, ist hilfreich, aber nicht notwendig.

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. E5

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT

(MEISTER / SPIELER)
NIEDRIG / EINSTEIGER

ERFAHRUNG

(HELDEN)
EINSTEIGER

ANFORDERUNGEN

(HELDEN)

KAMPFFERTIGKEITEN,
INTERAKTION,
TALENTEINSATZ

ORT UND ZEIT

ANDERGAST UND
STEINEICHENWALD
IN JÜNGERER ZEIT

NUR KENNTNISSE DER
BASISREGELN
SIND ERFORDERLICH!



www.ulisses-spiele.de

I3033PDF

ISBN 978-3-86889-715-9