

Das Schwarze Auge

DER WEISSE SEE
THEATERRITTER I



Am Seeufer

Jodekspitze

Neu-Jergan

Neusindendorf

Neustadt

Prähnsgardt

Mauergärten

Altstadt

Der Hafen

Speicherinsel

Gerberviertel

Oberer Hafen



Theaterritter 1: Der weiße See



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Eevie Demirtel, Nikolai Hoch

Regeldesign

Markus Plötz, Alex Spohr

Autoren

Niklas Forreiter, Daniel Heßler

Lektorat

Eevie Demirtel

Korrektorat

Marco Findeisen, Timo Roth

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Luisa Preißler, Klaus Scherwinski

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Tristan Denecke, Djamila Knopf, Jennifer S. Lange, Nikolai Ostertag, Matthias Rothenaicher,
Axel Sauerwald, Nadine Schäkel, Fabian Schempp, Fabrice Weiss

Copyright © 2016 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN und UTHURIA

sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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

Wir danken unseren ausdauernden, hilfreichen
und überhaupt sehr coolen Testrunden.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	05
Der Weg ins Abenteuer	10
Scharmützel & Verhandlung	23
Durch die Mark	52



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



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

- **Vorlesetexte:** Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.
- **Meisterinformationen:** Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind.
- **Gerüchte:** Wenn Helden versuchen, an Informationen zu gelangen, hören sie gelegentlich Tratsch und Klatsch. Gerüchte sind entweder mit einem + (wahr), einem - (falsch) oder einem +/- (teilweise wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.
- **NSC-Wertekästen:** Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSCs mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zaubernern und Geweihten, werden auch Fertigkeitwerte, die von 0 abweichen, nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.

In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

Qualität, Preise, Schlafplätze

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

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerliche Bruchbude	sehr billig (50 % der Normalpreise)
2	dreckige Spelunke	billig (75 % der Normalpreise)

Meisterpersonen werden in diesem Abenteuer in vier Kategorien eingeteilt:



wichtig für den Fortgang der Lebendigen Geschichte; Diese Person spielt eine wichtige und festgeschriebene Rolle im offiziellen Aventurien. Abweichende Darstellung (z. B. Tod durch die Helden) oder Austausch sind möglich, werden aber unweigerlich zu Konflikten mit anderen Publikationen führen.



Funktionsträger; Diese Person spielt eine wichtige Rolle im Abenteuer. Wenn der Handlungsverlauf nicht explizit ihr Ableben fordert oder ihr Schicksal vollständig in die Hände der Spieler gelegt wird, kannst du ihr möglicherweise auch in anderen offiziellen Publikationen wiederbegegnen. Du kannst sie aber ohne großen Aufwand durch eine andere Person ersetzen, solange diese dieselbe Funktion wahrnimmt (z. B. Mentor, Antagonist, Rettende Kavallerie).



austauschbar; Diese Person spielt eine Rolle in diesem Abenteuer, besitzt aber darüber hinaus keine Funktion in der Lebendigen Geschichte. Ihre Rolle kann bei Bedarf ohne viel Aufwand durch eine andere Figur übernommen werden, ohne in Konflikt mit dem offiziellen Aventurien zu geraten.



Funktionsträger innerhalb der Kampagne; Diese Figur spielt eine wichtige Rolle in der Kampagne. Wenn der Handlungsverlauf nicht explizit ihr Ableben fordert oder ihr Schicksal vollständig in die Hände der Spieler gelegt wird, wirst du ihr sehr wahrscheinlich auch in anderen Publikationen der Kampagne wiederbegegnen. Du kannst sie aber dennoch durch eine andere Person ersetzen, solange diese dieselbe Funktion wahrnimmt (z. B. Auftraggeber, Erzschorke innerhalb der Kampagne). Außerhalb der Kampagne gilt die Figur als *Bauer*.

3	einfache Herberge	normal (Normalpreise)
4	gutbürgerliches Gasthaus	teuer (150 % der Normalpreise)
5	exquisites Hotel	sehr teuer (200 % der Normalpreise)
6	luxuriöse Unterkunft	horrend (400 % der Normalpreise)

Währungsrechner

Außerhalb allgemeiner Wertekästen sind Geldbeträge in Landeswährung angegeben. Mittelreichische Münzen werden in großen Teilen des Bornlands akzeptiert.

Bornland	Mittelreich	Wert in Silbertalern
Batzen	1 Dukaten	10
Groschen	1 Silber	1
Deut	1 Heller	0,1

EINLEITUNG

»Es flohen die Feigen mit Zelten und Ziege,
Von uns blieben nur dreißig Stück,
Obwohl Goblins schlugen die Pauke zum Siege,
Wir trotzten Leufurten zurück.«

—aus dem Versepos *Kors Erwählte*, Aljoscha von Pilkamm,
um 200 BF

»Dann schlug Orvai Kurim seine mächtigen Hauer in das
Fleisch des Eisenmanns und zog ihm die Haut in großen, blu-
tigen Lumpen ab. Und mit seinem heißen Atem schmolz Orvai
Kurim die Eisenknochen ein, dass sie zu einer bauchigen Scha-
le wurden. Und mit seinem großen Penis nässte Orvai Kurim
die Eisenhaut, dass sie ganz geschmeidig wurde. Und mit sei-
nen flinken Fingern zog Orvai Kurim die Haut auf die Schale,
dass daraus eine Trommel wurde. Und in den Bauch der Trom-
mel spuckte Orvai Kurim all den Zorn und Rachedurst, den
Nacka Rachtis Werkzeug in ihm geweckt hatte. Denn das, was
die Eisenmänner über die Suulak bringen wollten, sollten sie
nun am eigenen Leib erfahren.«

—Überlieferung der *Lungai Theluzi*, erzählt von Triinuun
Steinzahn, neuzeitlich

Dem Meister zum Geleit

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

Der Weiße See ist das erste von sechs Abenteuern der
Kampagne um die Hinterlassenschaften der Theater-
ritter im Bornland und der Suche nach der sagenhaften
Goblinpauke. Zwar bauen die Abenteuer aufeinander
auf, es ist jedoch ausdrücklich möglich, jedes der Aben-
teuer als Einzelstück zu spielen und, mit ein paar Um-
bauten, auch einzelne Abenteuer auszulassen. Zur bes-
seren Übersicht werden Elemente, die für die Kampagne
wichtig sind und für die Umsetzung als Einzelabenteuer
gegebenenfalls angepasst werden sollten, mit dem fol-
genden Symbol gekennzeichnet:

Viele dieser Elemente werden in meh-
reren Abenteuern auftauchen, und es
lohnt sich festzuhalten, welche Ent-
scheidungen deine Helden bei diesen Begegnungen ge-
troffen haben. Der Moment, in dem solche Entscheidun-
gen spürbare Konsequenzen für den Spielverlauf haben,
wird von deinen Spielern als besonderer Erfolg empfunden
werden, denn ihre Helden haben den Ausgang der
Geschichte maßgeblich beeinflusst.

Mit Figuren wie zum Beispiel der Rondrageweihnten
Leudara von Firunen erhältst du zudem im Laufe der
Kampagne wiederkehrende Figuren an die Hand. Dieses
erzählerische Mittel verstärkt die Zusammengehörig-
keit der Handlung noch zusätzlich.

Hintergrund der Kampagne

Das Bornland ist ein wilder, ertümlicher Landstrich
voller Zauber und Geheimnisse. Vor einem knappen

Jahrtausend herrschte hier die Kunga Suula, unsterbli-
che Hochkönigin des Goblinreichs, das der rondriani-
sche Orden vom Theater zu Arivor in langen, blutigen
Schlachten unterwarf. Schließlich soll der grausame
Halbgott Kor persönlich erschienen sein, um die Thea-
territter zum Sieg zu führen, und auch bei ihrer Erober-
ung des goblinischen Machtzentrums Wjassuula soll
Rondras Sohn eine Rolle gespielt haben.

Bis heute führen die bornischen Adelsfamilien ihre Her-
kunft auf die Theateritter zurück. Doch entgegen aller
Bemühungen der Rondrakirche, halten sich Schauerge-
schichten über Goldgier, Dekadenz und Blutdurst, die
den Orden zwischen seinen Siegen über die Goblins ab
220 BF und seiner Niederlage gegen die Priesterkaiser
im Jahre 337 BF korrumpiert haben sollen. Ob sie gar
dem Erzdämonen Xarfaï oder dem Namenlosen ver-
fielen, liegt weitgehend im Dunkel der Geschichte und
tut dem Ruf ihrer Erben, der Bronnjaren, als aufrechte
Rondrianer keinen Abbruch.

In der Hauptstadt Festum gelten die alten Geschichten
über grausame Goblins nicht viel, sodass hier schon die
dritte Goblilingeneration volle Bürgerrechte genießt.
Mantka Riiba, die Anführerin der Rotpelze, ist bemüht,
diese Rechte auch in anderen Städten zu erlangen.

Nach dem Niedergang der Schattenlande scheint sich
das Bornland heute wieder zu der Handelsmacht zu
entwickeln, die es einst war. Während der traditions-
bewusste Adel auf seinen Gehöften nach Gutdünken
über seine Leibeigenen verfügt, blüht der Austausch
zwischen den Handelshäusern des Freibunds und den
norbardischen Sippen, deren Kaleschkas auch die entle-
gensten Orte des Landes beliefern.

Aus diesem Wechselspiel von weltlicher Gewalt auf
der einen und finanzieller Macht auf der anderen Seite
speist sich die **erste Konfliktlinie der Kampagne**: Adel
und Traditionalisten gegen Freibund und Norbarden.
Hiervon, und von der Einmischung des Bornlands in den
Feldzug gegen den Heptarchen Helme Haffax, profitiert
ein neu erstarkter Kult: der Korsmal-Bund. Die kleine
Sekte hat in den vergangenen Jahrzehnten Verbündete
unter den herrschenden Familien gefunden und schickt
sich nun an, die Herrschaft zwischen Born und Walsach
an sich zu reißen, den „Schlangenanbetern und Pfeffer-
säcken“ den Garaus zu machen und alte, blutrünstige
Traditionen wieder aufleben zu lassen.

Die **zweite Konfliktlinie der Kampagne** beschäftigt
sich mit dem Erwachen des Bornlandes, einem Vorgang,
über den es viele Meinungen, aber wenige Erkenntnis-
se gibt. Flüsse und Wälder nehmen sich mit ertümlicher
Kraft zurück, was der Mensch ihnen einst abtrotzte,
Tiere sind ungewöhnlich aggressiv, Bauern finden ge-
spenstische Zeugen vergangener Schlachten auf ihren
Feldern und vieles mehr.

Die Bewohner des Landes versuchen diese Veränderung
zu verstehen. Adelsmarschallin Nadjescha von Leu-
furten schickte vor kurzem hundert bornische Recken



auf einen Heiligengang. Diese sollen der Seele des Landes begegnet sein, von ihr einen geheimnisvollen Keim erhalten und ihn an der Riesenburg bei Firunen eingepflanzt haben. Der mächtige Ahorn, der kurze Zeit später daraus erwuchs, wird von manchen als Zeichen interpretiert, dass das Land die Menschen als seine neuen Herrscher anerkannt hat. Doch bis heute wissen nicht einmal die populärsten Recken des Heiligengangs, der vielbeschäftigte Landesvogt Jucho von Elkinen und der mittellose Graf Linjan von Elenau, welche Aufgabe das Land den Menschen für die Zukunft zugedacht hat. Der Korsmal-Bund und seine Verbündeten wiederum bemühen altes Wissen der Theaterritter, um Nutzen aus dem Erwachen zu ziehen. Der Widderorden unternimmt Expeditionen ins Überwals, Gelehrte wie Thezmar Alatzer und Alwin K. Wippflügler erforschen alte Artefakte der Goblins, die Hexen um Zelda von Ilmenstein spüren und diskutieren die unheimlichen Kräfte auf ihren Festen. Doch ihnen allen ist die Kunga Suula, die heute unter dem Namen Mantka Riiba in Festum agiert, einen Schritt voraus, denn sie hat ein solches Erwachen bereits vor 1.000 Jahren miterlebt.

Die Einzelabenteuer

Das vorliegende erste Abenteuer dient der Einführung ins Bornland mit seinen Besonderheiten und seinem ganz eigenen Erzählton. Die Helden werden im Herbst 1039 BF Zeugen der unheimlichen Macht von Goblinmagie, die sich in einem grausigen Trommelritual niederschlägt. Sie treffen auf ein rotpelziges Liebespaar, erhalten einen ersten Hinweis auf das Erstarken des Korsmal-Bundes und einen Einblick in die Vorstellungen seiner Sympathisanten. Aufreibenden Verhandlungen zwischen streitlustigen Festumern und drei Norbardsippen folgt eine Reise durch die Mark und die verschneite Rote Sichel, gipfelnd in einem Finale zwischen steilen Klippen, Trommelschlägen und Goblinhöhlen.

Insgesamt besteht die Kampagne aus sechs Bänden und einigen kleineren Szenarien, deren Handlung sich von den Krawallen in Festum im Frühling 1038 BF (ein halbes Jahr vor diesem Abenteuer) bis zur Adelsmarschallwahl im Winter 1040 BF erstreckt. Dabei bereisen die Helden die Wälder und Sümpfe des Bornlands, die Rote Sichel, die Walberge, die Weiten Seweriens, die Flüsse Born und Walsach, den Bornwald sowie neben Festum und vielen kleinen Weilern auch die großen Städte Neersand, Irberod, Firunen, Norburg und Notmark. Mit den Geheimnissen der Theaterritter ergründen sie auch Geheimnisse um das Erwachen selbst. Sie kämpfen gegen Drachenreiter,

Flusspiraten, finstere Kultisten und wilde Kreaturen, bis sie das Geheimnis des Landes ergründen und mit ihm das, was das Schicksal seinen Bewohnern aufgetragen hat.

Geeignete Helden

Die Kampagne spielt im Bornland und dementsprechend sind in erster Linie Helden aus dieser Region geeignet, insbesondere wenn ihnen das Wohl dieses Landstrichs am Herzen liegt. Für Norbarden, Bronnjarenkinder, Goblins, Hexen und Rondra- oder Korgeweihete bietet die Kampagne rollenspielerisch besonders reizvolle Situationen, nicht zuletzt weil diese Helden sich immer wieder gegenüber anderen Mitgliedern ihrer eigenen Gemeinschaften positionieren müssen. Gerade Goblins, Norbarden, Hexen und andere Exoten sollten dabei schon früh an respektable Persönlichkeiten wie Priester oder Adlige gebunden werden, um als deren Schützlinge eine gewisse Sicherheit zu genießen. Wenn es deine Spieler interessiert, könnt ihr hier auch die Themen Leibeigenschaft oder Knappentum aufgreifen.

Die Kämpfe gegen den Korsmal-Bund erfordern starke Schwertarme, und gerade bei Kämpferprofessionen dürften Ehre und Tradition, Grundmotive der Kampagne, eine wesentliche Rolle spielen. Es spricht auch nichts dagegen, dass ein Held aus einem alten bornischen Adelshaus stammt, wobei wir jedoch von der Familie von Ask dringend abraten.

Lange Reisen führen die Helden durch zwei Gebirge, dichte Wälder und tückische Sümpfe, oftmals bei unangenehmer Witterung, sodass Waldläufer oft glänzen können. Auch der Wert fähiger Seeleute auf den Wasserstraßen des Bornlands sollte nicht unterschätzt werden.

Gesellschaftlich orientierte Helden können sich vor allem bei Verhandlungen, Aufklärung und Verhören hervortun, wo sensible Schöngeister, behäbige Politiker oder kultivierte Höflinge schnell an ihre Grenzen stoßen. Ähnliches gilt für Geweihte, die nicht bereit sind, ihren Autoritätsanspruch notfalls auch handfest durchzusetzen.

Magisch begabte Helden dürften das Erwachen des Landes sehr intensiv erleben, insbesondere wenn sie den eher intuitiven Traditionen folgen. Neben Hexen und Magiern eignen sich vor allem Zibiljas oder Goblinzauberinnen. Druiden sind eher selten und Elfen kommen im Bornland kaum noch vor. Doch auch solche Helden sollten eine gewisse Widerstandsfähigkeit mitbringen.

Gelehrte werden sich zudem oft als Exoten unter Analphabeten wiederfinden und misstrauisch bäugelt werden. Zwar gibt es einige magische Phänomene zu studieren, empfehlenswert ist dabei besonders ein ausgeprägtes Forschungsinteresse für das Erwachen des Bornlandes, die Geschichte der Theaterritter, der Norbarden oder für Goblin-, Zibilja- und Hexenmagie.

Südaventuriern wird der bornische Winter zu schaffen machen, Helden aus Barbarenkulturen oder gar Orks die rondragläubige Bevölkerung. Entschieden ungeeignet schließlich sind Helden, denen die Grundregeln friedlichen Zusammenlebens fremd sind oder die auf Konzepte wie Stadt, Familie, Staat und Eigentum vollkommen pfeifen.

Zusatzmaterial zum Download

Einen ausführlicheren Kampagnenausblick findest du zum Download unter www.ulisses-spiele.de.

Auf der Produktseite von *Der weiße See* haben wir außerdem eine Datei mit **Hintergrundwissen für Helden** zum Bornland zusammengestellt sowie ein **Glossar** mit bornischen Begriffen, das im Laufe der Kampagne erweitert wird.



Die Motivation

Über den Auftraggeber dieses Abenteuers kannst du die Helden sehr einfach mithilfe von Bezahlung und Sympathien in die Kampagne schicken. Wenn du die Motivation tiefgründiger gestalten willst, binde ihren Hintergrund an das friedliche Miteinander der drei großen Völker des Bornlands: Mittelländer, Norbarden und Goblins. Die Helden sollten, wie die unten gelisteten Beispiele zeigen, ein Interesse an der Stabilität dieser Beziehungen haben. Sie sollten durch ihre Familien, ihren sozialen Status oder ihre Überzeugungen darauf angewiesen sein.

- Ritter und Krieger aus dem Bornland, aber auch dem Horasreich oder Mittelreich, die dem glanzvollen Erbe der Theaterritter nacheifern und die Götterfürchtigen vor der Bedrohung durch finstere Mächte verteidigen wollen
- Norbarden oder Goblins, seien es Händler oder Rattenfänger, die die Bronnjaren nicht als ihre Unterdrücker oder Feinde betrachten
- alle städtisch geprägten Charaktere, seien es Geweihte der Hesinde, Gelehrte oder Mitglieder von Kaufmannsfamilien, die freien Handel und Wandel über alle Arten von Vorurteilen stellen
- bornische Zauberkundige, die das Erwachen des Landes und seine Auswirkungen auf die Bewohner studieren

Umgekehrt können einige Helden auch Vorurteile gegenüber den einzelnen Gruppen haben, diese sollte jedoch nicht so stark sein, dass sie jede Kooperation unmöglich machen.

Ein zweiter Faktor kann das Erwachen selbst sein. Zusätzlich zum oben Erwähnten, kann es sich direkt auf die Heimat, den Besitz oder die Zukunft der Helden auswirken, sodass sie aus ureigenem Interesse herausfinden sollten, was genau es damit auf sich hat. Beispiele wären Überwucherung eines Heimatortes, Unruhe in der familiären Viehzucht, rätselhafte Funde auf dem Familiengrab, spontane Beseelung eines wertvollen Erbstücks und so weiter. Szenen die das Erwachen thematisieren, sind mit dem grünen Blatt-Symbol gekennzeichnet. 

Was bisher geschah

In diesem Abschnitt erhältst du Informationen über die Hintergründe des Handlungsverlaufs.

Die Atmaskot-Umzüge

Von 925 bis 928 BF hielt der Thorwaler Atmaskot Blut-säufer die Festumer Speicherinsel besetzt und blockierte so den wichtigsten Handelshafen des Landes. Der Stadtgarde gelang es schließlich, den Piraten zu entführen und bevor Atmaskot von den Festumern gevierteilt wurde, zogen sie ihm die Haut ab und bespannten damit die sogenannte Thorwalertrommel. Zu ihren Schlägen wurde im Anschluss die Speicherinsel endgültig zurückerobert. Dies begründete die Tradition der

Atmaskot-Umzüge: Alljährlich am 8. Phex veranstalten die Schauerleute eine Parade, bei der sie Stroh-puppen, Atmaskottjen genannt, durch die Speicherinsel tragen und verspotten.

Anlässlich des Feldzugs gegen den Heptarchen Helme Haffax und des resultierenden patriotischen Schubs wurde die Veranstaltung vor kurzem erweitert. Im Phex 1038 BF führte der Umzug durch die halbe Stadt und endete auf dem Großen Markt mit einer symbolischen Verteilung des größten Atmaskottjens. Die alteingesessenen Bürger feierten, doch viele andere Gruppen nahmen Anstoß an dem unverblühten Hass gegen Fremde, der hier zur Schau getragen wurde. Während man wie gewöhnlich die Einwände der Goblins, Norbarden und Gelehrten des Hesindendorfs ignorierte, kam es beim Schlagen der Trommel zu Krawallen und Zusammenstößen zwischen Stadtgardisten auf der einen, Exilmarskanern, jungen Norbarden und aufgebrauchten Thorwalern auf der anderen Seite.

Ob die Stimmung durch Effekte des Erwachens zusätzlich aufgepeitscht wurde, blieb der Öffentlichkeit verborgen. Schnell machten jene im Rat, deren Einwände im Vorfeld ignoriert wurden, Front für eine Abschaffung der Umzüge. Auf der Gegenseite schlossen sich Vertreter der Stadtgarde, der Zünfte, Neureiche und Rondragläubige zusammen und beharrten auf den Umzügen in ihrer jetzigen Form. Bald gab es im Weiten Rat (dem Festumer Stadtrat) weder Vor noch Zurück und der finale Entschluss wurde immer wieder vertagt – ebenso wie andere, dringende Entscheidungen, über die man sich nun auch nicht mehr einig wurde.



Die Thorwalertrommel

Der Korpus dieser Trommel gleicht dem einer verbreiteten Gardetrommel, er ist einfellig bespannt und unten geschlossen. Das Trommelfell ist tatsächlich aus der Haut Atmaskot Blutsäufers hergestellt und fachmännisch aufgespannt. Die Umstände der Fertigung sind jedoch noch erkennbar, denn es wurde wenig Wert auf feine Verarbeitung gelegt, sodass am Rand einzelne schwarz verfärbte Fetzen herunterhängen. Der Korpus wurde anlässlich der Umzüge wiederholt mit roter Farbe bemalt, doch davon finden sich nur schmutzige Reste.

Da die Trommel für einen brutalen Rachezug mit der Haut eines verhassten Feindes bespannt wurde, eignet es sich hervorragend für die Verzauberung mit einem Ritual, das ebenfalls darauf abzielt Zorn und Bluttausch hervorzurufen (siehe **Orvai Kurims Kriegstrommel** auf Seite 9).

Der Trommelkauf

Durch eine Intrige des ehemaligen Adelsmarschalls Jucho von Dallenthin und Persanzig geriet die Trommel in den Besitz des Handelshauses Surjeloff, das sie diskret zu den Hardener Sprenkeln verbringen ließ. Hier leben seit Generationen drei Norbardensippen, auf Hausbooten vor den Anfeindungen benachbarter Bronnjaren geschützt. Doch trotz aller Geheimhaltung erhielt die Stadtgarde einen anonymen Tipp, wo sich die Trommel nun befand. Hauptmann Elkman Timpski beschloss, dieses patriotische Symbol zurückzuholen und so die Schande auszuräumen, es überhaupt verloren zu haben.

Die letzten Wochen

Im Herbst 1039 BF, als die Seen der Sprenkel noch nicht zugefroren sind, organisiert Elkman Timpski einen Heerzug. Mit Spenden wohlhabender Festumer will er die Trommel zurückkaufen – oder, wenn nötig, mit einer Gruppe von Unterstützern zurückerobern. Er wird unterstützt durch den wohlhabenden Prinz Joost von Salderkeim, der sich bereiterklärt, die Trommel nach dem Rückkauf in seiner Burg zu verwahren und für die Festzüge alljährlich nach Festum zu transportieren. So sollen ihre Gegner im Weiten Rat besänftigt werden, und sowohl der Hauptmann als auch der Prinz versprechen sich von der Rückholung einiges Prestige.



Im Jahr 1039 BF gerät das Bornland militärisch in Bewegung. Linjan von Elenau sammelt Unterstützer für seine Heerfahrt gen Tobrien, um dort im Schulterchluss mit den Kaiserlichen Helme Haffax zu schlagen. Nach dem Winter werden darum die ehrenhaftesten Bronnjaren der Mark und des Festenlandes ihre Güter verlassen. Das entstehende Machtvakuum bietet eine Chance für den Korsmal-Bund, die Herrschaft an sich zu reißen. Vorausschauend unterwandert er schon jetzt viele Adelshäuser und stärkt traditionalistische Strömungen, wo er kann – so auch Timpskis Bemühungen. Die Norbarden der

Sprenkel entsprechen dem Feindbild, das sich der Bund zu Nutze macht, ebenso wie die Surjeloffs als Paradebeispiele dienen für „die elenden Pfeffersäcke vom Freibund, die anständigen Leuten das letzte Hemd stehlen“. Sie sind der ideale Sündenbock, und eine Eskalation an den Sprenkeln könnte einen wichtigen Präzedenzfall schaffen, um eine härtere Gangart des Adels gegenüber Händlern und Norbarden zu rechtfertigen.

Jääni und Bruutsch

Der Streit um die Thorwalertrommel beherrscht auch die Diskussionen im Hesindendorf, dem gelehrten Zentrum Festums. Ein Kreis von Nandusgläubigen veranstaltet hier regelmäßig „geistvolle Zusammenkünfte“, zu denen auch Rotpelze eingeladen werden. Dieses Bemühen um Völkerverständigung brachte auch den Roten Chor hervor. Zwei jugendliche Goblins waren regelmäßige Besucher dieser Veranstaltungen: Der mutige Rattenfänger Bruutsch und Jääni, die vielversprechende Schülerin der Goblinzauberin Mantka Riiba.

Während weinseliger Feiern, bei denen literarisch-romantische Ideale von Ritterlichkeit und empfindsamer Liebe besungen und in Gedichtform niedergeschrieben wurden, festigte sich die unsterbliche Liebe der beiden Goblins – und ihre Freundschaft mit dem jungen Magier Olko Knaack.

Auch Schauergeschichten und düsterer Okkultismus werden hier voller Faszination diskutiert.

Da Goblins den Meskinnes schlecht vertragen, begeht Jääni etwa zwei Wochen vor Abenteuerbeginn einen schweren Fehler: Im Rausch plappert sie Geheimnisse aus, die Olko arglos in seinem Vademecum notiert; darunter auch Hinweise auf ORVAI KURIMS KRIEGSTROMMEL, ein Ritual, das Krieger durch Trommelklänge in einen Bluttausch versetzt. Niedergeschlagen beichtet Jääni diese Entgleisung ihrer Lehrmeisterin und wird bestraft. Um die Privilegien des Lebens in Festum schätzen zu lernen, soll Jääni drei Jahre bei der Goblinzauberin Triinuun Steinzahn von der Lungai-Theluzi-Sippe in der Roten Sichel verbringen. Prähnwart, ein goblinischer Gerbergeselle und zuverlässiger Dienstbote der Mantka Riiba, soll die junge Goblinzauberin dorthin begleiten. Doch Bruutsch will seine Geliebte nicht alleine ziehen lassen und folgt den beiden.

Der Abschied von ihrem Freund Olko fällt den Goblins schwer, und im Fährdorf Hamkeln erleben sie das ganze Elend einer Goblinexistenz: Bei einem Zusammenstoß mit Jaruslaw von Kirschhausen-Krabbwitzkoje (der sich Timpskis Zug anschließen will) pochen die drei auf ihr Festumer Bürgerrecht, werden verspottet und kurzerhand gefangengenommen. Prähnwart entkommt, doch Jääni und Bruutsch müssen seitdem die grausame Willkür des Adligen erdulden.

In Festum wendet sich Prähnwart an Olko, der sofort beschließt, seine Freunde zu retten.

Das Abenteuer im Überblick

Die Helden werden angeworben, um die Verhandlungen zwischen Timpksis Leuten und den Norbarden der Sprenkeln zu einem friedlichen Abschluss zu führen. Zudem bittet sie Olko, ihm bei der Befreiung von Jääni und Bruutsch zu helfen.

Auf ihrer Reise nach Harden erleben sie das winterliche Bornland. Sie sehen, wie die Tradition der Theaterritter an den bereisten Orten hochgehalten wird, und sie werden Zeuge merkwürdiger Begebenheiten, die das Erwachen des Bornlandes auslöst.

An den Sprenkeln scheint die Situation anfangs sehr verfahren und alles läuft auf einen bewaffneten Konflikt zwischen Festumern und Norbarden hinaus. Erst müssen die Helden das Vertrauen der Norbarden gewinnen, anschließend gilt es, eine Einigung über den Kaufpreis der Trommel herbeizuführen – und dabei Übergriffe zu vermeiden.

Zwar können sie die beiden Goblins befreien, doch verschwinden diese nicht einfach, sondern benutzen die Thorwalertrummel, um sich an ihrem Peiniger zu rächen. Mit dem Ritual ORVAI KURIMS KRIEGSTROMMEL stürzen sie die Abschlussverhandlung in einen Rausch der Gewalt und fliehen danach in die Rote Sichel.

Gemeinsam mit der Zibilja Tuminka Trebritzki und der Rondrageweihten Leudara von Firunen machen sich die Helden an ihre Verfolgung in die Berge, wobei sich ihnen neben Trollen, Schnee und wilden Tieren auch Goblins von Triinuuns Sippe in den Weg stellen. Erst an der Heimathöhle der Sippe können sie die Fliehenden aufspüren, jedoch nicht ohne ein weiteres Mal die Wirkung des Trommelrituals zu erleben.

Das Erwachen im Spiel



Das Erwachen ist ein Vorgang, der sich über Jahrzehnte hinzieht, und du solltest deinen Spielern seine Geheimnisse nur sehr behutsam enthüllen. Im Spiel werden sie vor allem Zeugen von ersten Anzeichen des Erwachens, Ereignisse, die sich in bestimmten Hinsichten ähneln. Üblicherweise handelt es sich um alte, mystische Naturkräfte des Landes, um Pflanzen oder magische Kreaturen, die sich bemerkbar machen, indem sie in die Lebenswelt der Menschen eindringen. Neben dieser mystischen Eigenschaft (wir nennen sie Urtümlichkeit) zeichnen sich Ereignisse, die das Erwachen auslöst, durch weitere Eigenschaften aus.

- Zunächst erscheinen dort, wo sich das Erwachen Bahn bricht, Formen von Gesichtern. Schemenhafte Umrisse in der Baumrinde, Muster im Moos, Scharfen in altem Mauerwerk, Spuren im Schnee, Anmutung von Wellen im Wasser, Rostflecken auf Metall. Meist andeutungsweise, manchmal klar umrissen, selten sogar von einem fernen Wispern begleitet.
- Zweitens ist das Wirken des Erwachens stets mit Zorn verbunden. Darunter fassen wir allgemein starke, oft zerstörerische Emotionen bei Menschen, Tieren und anderen Sterblichen, die das

ganze Spektrum von Schlaflosigkeit über hilflose Verzweiflung, allgemeine Aggressivität bis hin zu brennendem Hass abdecken.

In der Mark erleben die Helden mehrmals die Auswirkungen des Erwachens. Diese Ereignisse sind durch das Erwachen-Symbol gekennzeichnet. Wenn die Helden am Ende des zweiten Abenteuers der Kampagne das Muster von Urtümlichkeit, Gesichtern und Zorn verstanden haben, waren sie bereits erfolgreich. Eine ausführliche Beschreibung des Erwachens und seiner Hintergründe folgt in einem späteren Abenteuer.

Manche dieser Auswirkungen lassen sich magisch oder karmal auf erweckte Totengeister oder flüchtige astrale Entladungen zurückführen, für auffällige Veränderungen der Natur finden sich aber meist keine solchen Erklärungen außer einer scheinbar spontanen Ballung elementarer Kraft.

Die magischen Trommelfelle

Um die Goblinpauke ranken sich viele Legenden. Manche erzählen von einer mächtigen Kriegstrommel aus Goblin- oder Menschenhaut, die Kriegern unbändige Kräfte verleiht; andere berichten von ihrer unbändigen, elementaren Kraft, wieder andere vermuten, sie zeige einen verborgenen Weg über das Eherne Schwert. All diese Legenden sind wahr – jedenfalls in gewisser Weise. Bevor die Helden aber die eigentliche Goblinpauke im Laufe der Kampagne erblicken und sie vermutlich auch geschlagen wird, lernen sie zunächst eine besondere goblinische Zauberei kennen. Diese ist bisher nur ausgewählten Schülerinnen der Kunga Suula bekannt und hat viele dieser Legenden beeinflusst.

Orvai Kurims Kriegstrommel

Erweiterungsregel

Die Goblinzauberin malt mit Farbe aus Ocker und ihrem Blut Wildschweine und Speere auf das Fell einer Trommel.

Probe: IN/FF/KO

Wirkung: Der Klang der Trommel versetzt Angehörige der Spezies in Raserei, aus deren Haut das Trommelfell gefertigt wurde. Wenn ihnen keine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* erschwert um die QS des Rituals gelingt, erhalten alle Kulturschaffenden oder Tiere den Status *Blutrausch* (siehe **Regelwerk** Seite 35). Der Wirkungsradius beträgt 16 Schritt. Zum Schlagen der Trommel benötigt man 1 Aktion, der Blutrausch dauert für 2W20+QS KR an.

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 3 in Tagen

Zielkategorie: profane Objekte (Trommeln)

Merkmal: Objekt

Verbreitung: Goblinzauberinnen

Steigerungsfaktor: C

DER WEG INS ABENTEUER



In diesem Teil des Abenteuers erhalten die Helden ihren Auftrag. Sie lernen den Magier Olko Knaack kennen und reisen bei Einbruch des Winters zur Hardener Seenplatte. Unterwegs erleben sie einige Auswirkungen des Erwachens und finden erste Hinweise auf die Mächenschaften des Korsmal-Bundes. Folgende Ziele sollen sie hier erreichen:

- Sie treffen einen der drei Auftraggeber und erfahren von der Thorwalertrommel.
- Sie willigen ein, auf der Hardener Seenplatte die gewaltlose Übergabe der Thorwalertrommel an Timpiski und Jaruslaw sicherzustellen.
- Sie erfahren, dass Jääni ein Geheimnis der Goblinzauberinnen ausgeplaudert hat, das mit der Trommel zusammenhängen könnte, und dass sie und Bruutsch von Jaruslaw entführt wurden.
- Sie lassen sich von Olko begleiten.



In Harden geraten sie mit Rudjew von Arauken aneinander, der die korgefällige Tradition der Theaterritter predigt und Hass gegen „Norbarden und Pfeffersäcke“ schürt.

Die Stadt Festum

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das bornische Tor zur Welt wurde von den Theaterrittern wie am Reißbrett geplant und steht heute mit seinen schnurgeraden und sauberen Straßen stellvertretend für den Stolz mächtiger Handelshäuser. Um den Großen Markt gruppieren sich die schmucken Viertel der Großbürger und Zunftmeister. Etwas abseits in Richtung Hafen finden sich neben Kais und Lagerhallen die Viertel der Goblins und Maraskaner, flankiert von der Speicherinsel, auf der sich der Reichtum der Fernhändler täglich vermehrt. Im harten Kontrast zu den Villen am Seeufer und den Gelehrtenstuben des Hesindendorfs erstrecken sich vor den Mauern die baufälligen Hütten der Tagelöhner und Schauerleute, in denen noch immer viele Flüchtlinge aus Tobrien leben.

Festum ist eine Stadt der Händler, und man kann hier praktisch jede Ware kaufen, die auf den Meeren Aventuriens gehandelt wird. Es gibt Tempel aller Zwölfgötter und ihrer Kinder und sogar ein Bethaus Rastullahs sowie einen Tempel von Rur und Gror, man kann neben zahllosen Schänken und Gasthäusern auch Konzerthäuser, Theater, Akademien, Museen und sogar einen Tiergarten besuchen. Nicht zu vergessen schließlich ist die Norbardenwiese, auf der die Kaleschkas von gut und gerne vier Norbardensippen, Meschpochen genannt, dicht an dicht stehen und auf den Einbruch des Winters warten.



Festum, Stadt der Pfeffersäcke

Region: Bornland

Einwohner: 33.000 Menschen, davon 3.000 Exilmaras-kaner, 3.000 Goblins, zahlreiche Norbarden und Nivesen

Herrschaft: freie Stadt; verwaltet vom Weiten Rat aus 300 Ratsherren und dem Engen Rat aus zwölf Räten

Tempel: alle Zwölfgötter, Rur und Gror, Swafnir, Ras-tullah, Mocoscha, Ifirn und weitere Halbgötter

Handel und Gewerbe: wichtiger Handelshafen, Sitz gro-ßer Handelshäuser, Schiffsbau, Leder und Lederproduk-te, Meskinnes (ein mit Honig versetzter Haferschnaps)

Wichtige Gasthöfe: Markthotel (Q6/P6/S22, bestes Haus am Platz), Altes Lotsenhaus (Q3/P3/S10, See-mannskneipe), Riff der verdorrten Kehlen (Q1/P2/S28, üble Kaschemme), Zwei Masken (Treffpunkt für Theaterbesucher, Q5/P6/S-), Herberge Lavaitzis (Q3/P3/S18, beliebt bei Norbarden)

Besonderheiten: Sitz des Adelsmarschalls, Tiergarten, Drachendomus, Halle des Quecksilbers (Magierakade-mie, grau, Objektmagier), Hohe Festumer Kavaliersaka-demie (Kriegerakademie), Ordenshaus der hesindiani-schen Draconiter, Therbünitenspital (Heilerorden der Peraine), Offiziers- und Kriegerschule des Adelsmar-schalls, Admiral-von-Seweritz-Marineschule, Hauptsitz der Nordlandbank, Maraskanerviertel, Hesindendorf mit Magierakademie und Alchimistenwerkstätten des Roten Salamanders, Festumer Ghetto der Goblins

Anreise: Die Helden können aus unterschiedlichsten Gründen in die Hauptstadt des Bornlands gereist sein. Sei es durch ein Handelsschiff, über die Küstenstraßen zwischen Neersand und Vallusa, oder von Norden ent-lang des Borns, der größten Wasserstraße des Landes.

Stimmung in der Stadt: voller Stolz auf die Stadt und die Freiheit, weltstädtisch

In der Hauptstadt des Bornlandes an der Mündung des Born geben sich Gelehrte, Bronnjarer und verarmte Brückenbarone die Ehre. Die kleinen Stadtviertel haben jeweils ihren ganz eigenen Zauber, seien es die mit Heiligenbildchen verzierten Fachwerkbauten der Alt-stadt, das von Goblins bevölkerte Gerberviertel, das He-sindendorf, in dem sich mit den Jahren Einrichtungen rund um Kultur, Kunst und Wissenschaft versammelt haben, oder die neu gewählte Heimat der Exilmaraska-ner, das laute und quirlige Neu-Jergan.

Gerüchte in Festum

Wenn sich die Helden umhören, können sie viele Ge-schichten erfahren, die alle ein Körnchen Wahrheit enthalten. Auch auf dem Weg nach Harden wird über diese Themen gesprochen. Die Helden sollen so einen Eindruck der vorherrschenden Themen bekommen: Der neue bornische Nationalstolz, die Vorurteile gegenüber Norbarden und Goblins, der alte Streit zwischen Adligen und Bürgertum und nicht zuletzt eine Ahnung des Er-wachens sollen vermittelt werden.

Allgemeines

- »Wir haben hier alles. Goblins, Maraskaner, Norbarden, Nivesen – es gibt sogar ein Bethaus von diesem Rastullah.

Ob das funktioniert? Nuja, ich sag mal... es gibt solche und solche, ne?« (+)

- »Der alte Stoerrebrandt is' schon seit Ewigkeiten weg von hier. (+) Den Handel hat jetzt der Freibund übernommen. (+) Das is' viel besser, auch wenn da viele Nurbards drin sind – der Stadt hilft's.« (+/-)
- »Schaut Euch unbedingt das Hesindendorf an. Hier fin-det sich alles zu Eurer Erbauung: Konzerthäuser, Galeri-en, ein formidables Nachtleben und sehr gebildetes Pub-likum.« (+)
- »Habt Ihr von den Krawallen gehört? Bei den Atmos-kot-Umzügen im Frühling? Da hat die Garde ganz schön auf den Schpodek gekriegt. Selber schuld, was bleiben die mit ihrem grausamen Spektakel auch nicht auf der Spei-cherinsel wie früher?« (+)

Krieg gegen Haffax

- »Bald ist Schluss mit den Dämonenknechten im Süden. (+/-) Im Mittelreich hat die Kaiserin zu den Waffen geru-fen, und da steht der bornische Bär Seite an Seite mit dem Garether Fuchs.« (+)
- »Der Linjan von Elenau sammelt alle aufrechten Kämp-fer im Bornland, und dann versohlt er Helme Haffax den Hintern. Ob er gut zahlt? Haha, Ihr seid wirklich nicht von hier, was?« (+)

Völkerverständigung

- »Ich hab nichts gegen Goblins. Solang die im Gerberviertel bleiben und sich nützlich machen, ist alles in Ordnung.« (Ansichtssache)
- »Dieses Thorwalerpack! Schon vor hundert Jahren hat Atmaskot Blutsäufer unsere schöne Stadt belagert. Aber dem haben wir's gezeigt! Gehäutet und gevierteilt haben wir den!« (+)

Das Erwachen

- »In letzter Zeit behaupten immer mehr Leute, dass sie Ge-spenster sehen. (+) Abergläubischer Unsinn. Das haben die norbardischen Wahrsagerinnen in die Welt gesetzt, damit mehr Leute sie um Rat fragen.« (-)
- »Das Land erwacht, und es stiehlt die Kraft der Men-schen! Bestimmt bin ich darum morgens immer so müde.« (möglich)
- »Meinem Schwager ist letzters der Hund durchgedreht und hat seinen Ochsen angefallen. Festgebissen, einfach so. Musste das Viech erwürgen, bevor es den Ochsen wie-der losgelassen hat. Schlimm!« (+)

Szenen in Festum

Die folgenden Szenen kannst du einstreuen, um die Stim-mung in Festum wiederzugeben. Sie führen Themen der Kampagne ein und sollen neben typischen Konflikten auch ein Gefühl für den zunehmenden Patriotismus ge-ben, der sich zu dieser Zeit im Bornland entwickelt.

Der zornige Bronnjar:  Gerwin von Growinsk-Nasshosen (40, Schmierbauch, Geheimratsecken, trägt grün und einen Streitkolben am Gürtel; Willenskraft 4 (13/11/9), SK 1) ist bei  Jandrim Zweigler (42, spindeldürr,

schmaler Schnurrbart, riecht nach Seife; Willenskraft 6 (9/12/13), SK 1), einem Händler des Freibunds, vor einem Helden an der Reihe. Der Adlige ist knapp bei Kasse und will mit seinem guten Namen bezahlen, wie er es schon seit Jahren tut. Doch seit bei den Atmaskot-Krawallen viele Läden geplündert und Schuldlisten geraubt wurden, lässt der Freibund dies nicht mehr zu. Zornig will der Adlige den Händler zum Duell fordern, was der Held bezeugen soll. Der Händler droht seinerseits damit, sich im Kampf von einem professionellen Schwertgesellen vertreten zu lassen, für dessen Kosten der Freibund aufkäme. Wutschnaubend gibt der Adlige die Ware zurück und räumt fluchend das Feld – es sei denn, der Held entschärft die Situation mit einer gelungenen Vergleichsprobe auf *Einschüchtern (Drohen)* oder *Überreden (Manipulieren)*.

Der Gerbergeselle: Vom Verkaufsstand des goblinischen Lederers **Suulfried Siedemann** (20, abgebrochener Hauer, Bronzearmband, zupft sich oft am Ohr; Willenskraft 4 (10/9/12), SK 0) ertönt der Ruf „haltet den Dieb“, als die Helden den 14-jährigen Norbarden **Wassilij Gotowitsch** (lange, offene Haare, dunkelrote Gugel, erkältet; Körperbeherrschung 4 (11/11/10), *Überreden* 2 (11/10/12); Willenskraft 2 (11/10/12), GS 8, SK 1) mit einem Bündel unter dem Arm fliehen sehen. Reagieren sie nicht selbst, wird er von einem anderen Passanten aufgehalten. Die herbeigerufenen Gardisten setzen Wassilij fest, doch dieser beteuert seine Unschuld. Er habe Suulfried Leder verkaufen wollen, aber keinen Spottpreis akzeptiert. Daraufhin habe der Goblin versucht, ihn zu erpressen und ohne Anlass nach der Garde gerufen, woraufhin Wassilij geflohen sei. Suulfried behauptet, das Leder gehöre ihm und der Norbarde habe Geld und Ware behalten, kann es aber nicht beweisen.

Tatsächlich sagt der junge Norbarde die Wahrheit, jedoch steht Aussage gegen Aussage. Da der Goblin einen Bürgerbrief vorweisen kann, Wassilij aber ein

Auswärtiger und volljährig ist, droht diesem laut Stadtrecht der Verlust einer Hand, sofern die Helden den Gardeweibel **Veltinger** (Ende 20, ergrautes Schnurrbartchen, entspannt; Willenskraft 3 (12/12/10), SK 1) mit einer Vergleichsprobe auf *Überreden (Herausreden)* nicht vom Gegenteil überzeugen können.

Die Veteranin: Die ehemalige Söldnerin **Jadvige Hornacker** (Ende 30, hinkt links, trägt Augenklappe, riecht nach getrockneten Pflaumen) bittet einen Helden um Geld an. Sie sei beim Kampf gegen die Mordbrenner aus Uriels Zug vor zwanzig Jahren verstümmelt worden und nun auf Almosen angewiesen. Spendet der Held etwas, klopft ihm kurz darauf unerwartet die Stadtgardistin **Rina Raufinger** (28, rote Locken, fehlender Schneidezahn, sehr fester Händedruck; Werte wie Gardist (siehe Seite 32)) auf die Schulter, um anzuerkennen, dass der Held die Verteidiger der Heimat respektiert. Anderenfalls wird sie eine Personenkontrolle durchführen, weil der Held offenbar keine Achtung vor dem bornischen Vaterland hat.

Der Rote Chor: Eine Gruppe von zwei Dutzend Goblins in Praiostagskleidung nimmt am Markt Aufstellung, angeführt von einem Mittelländer: **Reijkad Stellmacher**, ein junger Komponist (44, dicklich, schmale Nase, knallrote Weste, Monokel). Es handelt sich um den Roten Chor, ein Opernprojekt aus dem Hesindorf, das die Rotpelze besser in die Festumer Gesellschaft integrieren soll. Mit einer kurzen Ansprache gibt Stellmacher neugierigen Zuschauern Einblick in sein Schaffen und kündigt an, dass man einen großen Auftritt bei der Adelsmarschallwahl im nächsten Winter plant. Dann gibt der Chor ein traurig-patriotisches Lied zum Besten, das beeindruckend melodisch ausfällt (empfohlen sei hier *O theures Vaterland* aus Franz Schuberts Oper *Fierrabras*).



Mögliche Auftraggeber

Die Helden sollten den Ruf zum Abenteuer von jemandem erhalten, dem sie vertrauen oder dessen Ziele und Wertvorstellungen sie teilen. Hier sind drei mögliche Auftraggeber vorgestellt.

Jeder kann eine Belohnung von maximal 20 Batzen pro Kopf zahlen, höchstens die Hälfte als Anzahlung, sowie für eine dreispännige Kaleschka (4 Sitzplätze innen, 2 auf dem Kutschbock, notfalls ein Stehplatz am Heck) aufkommen, die die Helden für die Dauer des Auftrags nutzen dürfen. Sie wird von den Warunker Mischlingspferden Dietlinde (braun), Jorna (braun mit weißer Blässe) und Ossyra (weiß mit braunen Flecken) gezogen. Gelenkt werden sie von der Kutscherin  Marja ter Munden (Anfang 30, dichte dunkle Brauen, tief liegende Augen, schweigsam, Pechmagnet, wenn es um Feuer geht; liebt Trockenobst, hasst Bärte, braucht aufgrund von Brandschäden ständig neue Wolldecken; Fahrzeuge 8 (12/13/13)). Ein Platz wird zudem von Adeptus Olko Knaack besetzt (siehe Seite 17), der mit den Helden reisen soll.

• Diese Ereignisse waren Thema im **Heldenwerk-Abenteuer Die Thorwalertrommel**. Alle wichtigen Fakten aus diesem Szenario werden jedoch auch hier im Abenteuer vermittelt.

Die Helden werden dem Auftraggeber von einem Bekannten empfohlen, sie fallen ihm durch eine Heldentat zum Wohle der Stadt auf, oder sie werden schlicht mit einem Schuldschein der Nordlandbank bezahlt, den der Auftraggeber unterschrieben hat. Erscheint dir die Aufgabe zu groß für deine Helden, macht das nichts – im Zweifel hat der Auftraggeber selbst die Größe von Timpskis Feldzug unterschätzt.

Informationen zum Auftrag

Die folgenden Fakten sollten die Helden von ihrem Auftraggeber erhalten.

- Die Thorwalertrommel wird traditionell bei den Atmaskot-Umzügen der Stadtgarde geschlagen und hat im Frühling Krawalle verursacht. • Möglicherweise hing dies auch mit dem Erwachen zusammen. Seitdem wird im Weiten Rat gestritten, ob man die Umzüge abschaffen will. Inzwischen haben sich die Fronten verhärtet, sodass dort auch viele andere Entscheidungen unmöglich geworden sind.
- Ein Wortführer in diesem Streit ist Hauptmann Timpski von der Stadtgarde, der die Umzüge fortsetzen will. Hinter ihm stehen viele traditionell gesinnte Festumer sowie ein paar patriotische Adlige von außerhalb.
- Timpskis Gegner sind vor allem die Minderheiten, die sich von den Umzügen bedroht fühlen: Goblins, Norbarden, Exilmarskaner und viele Kleinhändler. Ihr Wortführer ist Alwin K. Wippflügler (siehe Seite 14).
- Die Surjeloffs haben sich die Trommel durch eine Intrige angeeignet und zur Hardener Seenplatte gebracht, wo drei norbardische Sippen auf Hausbooten leben.

- Timpski hat Geld und Bewaffnete gesammelt, um die Trommel zurück zu holen. Zwar sprach er von einem Kauf, doch die Gemüter sind erhitzt. Noch sind die Hausboote sicher, aber sobald die Seen zufrieren, könnte es Tote geben.
- Die Helden sollen Timpski hinterher reisen und sicherstellen, dass der Handel friedlich stattfindet. Damit ist zwar der Streit um die Trommel nicht geklärt, aber die Fronten dürften in Bewegung kommen, sodass der Stadtrat wieder beschlussfähig wird.

Die Rolle des Auftraggebers



Deine Wahl des Auftraggebers wird sich auf spätere Abenteuer der Kampagne auswirken. Sie alle sind viel im Bornland unterwegs und interessieren sich in besonderer Weise für das Erwachen. Mit ihm erhalten die Helden an bestimmten Stellen der Kampagne die Möglichkeit zu diskutieren: Was will das Land von uns? Gegenüber dem Korsmal-Bund teilen die Auftraggeber die Position der Helden – sie sind seine Feinde.



Umerike Surjeloff

Kurzcharakteristik: Mitte 50, meisterliche Händlerin, zierlich, unaufdringliche, teure Kleidung, streng geflochtener Zopf, rätselhaft unbewegliche Stirnpartie
Funktion: Diese Auftraggeberin eignet sich besonders für geschäftstüchtige und zwielichtige Helden.



Hintergrund: Umerike hat mit der Überführung der Trommel zu den Sprenkeln zu tun, will dies aber geheim halten. Ihr Plan, mit dem Verschwinden der Trommel für Ruhe zu sorgen, ist nicht aufgegangen, weil sie Elkman Timpskis Ehrgeiz ebenso unterschätzt hat wie die Zahl und Zahlungsbereitschaft seiner Unterstützer. Wenn die elende Trommel schon in die Stadt zurückkommt, meint sie, sollen wenigstens die Norbarden der Sprenkeln etwas davon haben.

Feindbilder: Faulheit, Respektlosigkeit, Oberflächlichkeit
Darstellung: Halte dich grade, lass die Hände gefaltet, bewege den Körper wenig, den Kopf häufiger. Sprich sanft, sei höflich, aber kurz und präzise.

Wichtige Werte: Handel 14 (16/14/14), Menschenkenntnis 10 (16/14/14), Überreden 11 (13/14/14), Willenskraft 8 (13/14/14), SK 2

Besonderheiten: Die Helden erhalten einen zweisprachigen Ausweis als Gesandte der Surjeloffs in Garethi und Alaani, geschrieben in Kusliker Zeichen (-1 CH bei *Etikette (Benehmen)*, *Überreden (Herausreden, Manipulieren und Schmeicheln)* und *Handel (Feilschen)* gegenüber Adligen und Timpskis Leuten, +1 CH bei diesen Talenten gegenüber Norbarden).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das weibliche Oberhaupt des Handelshauses Surjeloff begrüßt die Helden in einem holzfurnierten und erstaunlich stillen Raum ihres Kontors, der von ihrem penibel aufgeräumten Schreibtisch und einem großen Aktenschrank beherrscht wird. Sie spricht höflich und sachlich, stets dem gesellschaftlichen Status des angesprochenen Helden angemessen. In Rufweite stehen zwei diskret schweigende, muskelbepackte norbardische Glatzköpfe mit prächtigen Schnurrbärten und scharfen Säbeln.

Gerüchte über die Surjeloffs

- »Ihr Handelshaus ist eins der mächtigsten im ganzen Land. (+) Oberhaupt ist dieser Irgoj, ein echter Lebemann. (+) Und da gibt es noch seine Schwester... wie heißt die doch gleich?«
- »Alles Betrüger, diese Norbarden. (+/-) Ist schon richtig, dass die im ganzen Land keinen Grund besitzen dürfen. (+) Aber hier in Festum zählen die Verbote der Theaterritter ja nichts mehr. (+/-)«
- »Für die Surjeloffs lege ich meine Hand ins Feuer. Die haben mir Kredit gegeben, als es meinem Laden schlecht ging, und auch die Zinsen waren in Ordnung.« (+)
- »Ich hab gehört, die Surjeloffs haben die Thorwalertrommel aus dem Gardehauptquartier stehlen lassen, jaja. (+/-) Wenn das wahr ist, bin ich fertig mit denen!«
- »Ist doch gut, wenn sie diese unselige Trommel aus der Stadt gebracht haben. Jetzt geht's im Stadtrat endlich wieder voran.« (möglich)

Magister Emeritus Alwin K. Wippflügler

Kurzcharakteristik: 78, brillanter Magier, hochwertige, klassisch geschnittene Magierrobe, stets mit stinkender Pfeife anzutreffen; dünne Stimme, redselig

Funktion: Dieser Auftraggeber eignet sich vor allem für gebildete und humorvolle Helden.

Hintergrund: Wippflügler ist ein sympathischer und weitgereister Objektmagier. Als Mitglied des Konzils der Künste kennt er viele Gerüchte über den Trommelkonflikt und aus dem Stadtrat. Zwar interessiert er sich durchaus für die Handlungsfähigkeit des Stadtrats, sorgt sich aber vor allem um seinen Schüler Olko.

Feindbilder: Dummheit, Hinterlist, Intoleranz

Darstellung: Spiele einen zerstreuten, altväterlichen Wissenschaftler, der sich schnell vom Gespräch mitreißen lässt und sich dann gestikulierend in Einzelheiten verliert. Vergiss nicht, dass du eine Pfeife im Mund hast.

Wichtige Werte: Angst vor Insekten III; Handel 6 (17/14/15); Willenskraft 7 (14/14/15); Menschenkenntnis 6 (17/14/15), SK 3

Besonderheiten: Die Helden erhalten einen schriftlichen Ausweis als Gesandte der Magierakademie, der Halle des Quecksilbers. Diesen vorzuzeigen kann den Helden bei Verhandlungen mit beiden Parteien nützen, ihr Handeln aber auch erschweren. Bei 1-3 auf 1W6 erhalten sie +1 auf CH, bei 4-6 auf 1W6 einen Malus von -1 auf CH bei allen Proben auf *Etikette (Benehmen)*, *Überreden (Herausreden, Manipulieren und Schmeicheln)* und *Handel (Feilschen)*.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der greise Magier bewohnt ein Fachwerkhaus nahe der Stadtbühne, in dem sich zahlreiche experimentelle Gemälde und Skulpturen befinden. Er empfängt sie mit warmem Händedruck in seiner chaotischen Bibliothek. Auf ein Schnippen hin rollt ein Servierwagen mit Tee und Gebäck herbei und immer wieder zündet der Magister seine Pfeife mit dem Flämmchen an, das von der Spitze seines Zeigefingers auflodert. Um das Schloss seines magisch gesicherten Geldschranks mit der Anzahlung für die Helden zu öffnen, nutzt er kurzerhand die letzte Ladung seines magischen Rings. Denn auch nach drei Versuchen, fällt ihm das Schlüsselwort einfach nicht ein.

Gerüchte über Magister Wippflügler

- »Seht Ihr diesen Salzstreuer? Hat der Magister persönlich verzaubert. War nicht billig, aber solange ich damit mein Essen würze, kann es keiner vergiften. (+) Gut, beim Nachtschisch ist das manchmal unangenehm...«
- »Ein großer Pfeifenraucher. Drei Dutzend soll er haben. (+) Manche sagen, er raucht, weil das die Mücken vertreibt. (+) Jaja, diese Magier...«
- »Im Garten des Hesindetempels hält der Magister manchmal Seminare in Interdisziplinärer Universalkunde. Da erzählt er von seinen Reisen, nach Khunchom und so. (+) Ein bisschen wirr, aber interessant.«
- »Er sitzt für das Konzil der Künste im Stadtrat. Da hat er von Anfang an gegen die Atmaskot-Umzüge gewettert. (+) Fand ich erst übertrieben, aber als dann die Krawalle kamen, hab ich kapiert, wie weise er ist.«

Jucho von Elkinnen zu Widdernstoßblutfurten

Kurzcharakteristik: 45, meisterlicher Krieger, unerfahrener Staatsmann, erste graue Strähnen, Grübchen am Kinn, einfaches Kettenhemd, darüber ein mittelprächtiger Mantel mit Elchfellbesatz, kräftige Stimme

Funktion: Dieser Auftraggeber eignet sich vor allem für Adlige, Krieger und andere Würdenträger.

Hintergrund: Jucho ist ein prinzipientreuer Glückspilz mit jugendlichem Charme; tolerant und mit dem Pathos hoher Ritterideale ausgestattet. Seine Aufgabe ist seit einem knappen Jahrzehnt die Verwaltung der (wenigen) Ländereien des bornischen Staates, kleiner Flecken, die sich über das ganze Land verteilen, wodurch er selten in Festum ist. Er hat sich während des Streits um die Trommel gegen die Umzüge ausgesprochen und wird seitdem beschuldigt, an ihrem Diebstahl beteiligt gewesen zu sein. Neben hasserfüllten Blicken und Duellforderungen hat ihm das auch eine Rüge der Adelsmarschallin eingebracht, die ihre Komture nicht in die Stadtpolitik verwickelt sehen möchte. Nun will er seinen Ruf retten und das möglichst unauffällig.

Feindbilder: Feigheit, Ehrvergessenheit, Langeweile

Darstellung: Mache große, langsame Gesten, lass dich gelegentlich bei unflätigen Ausdrücken erwischen, und merke etwas zu spät, dass sie deinem Amt nicht angemessen sind. Lache die Peinlichkeit entspannt und weltmännisch weg.

Wichtige Werte: Handel 8 (14/13/15), Menschenkenntnis 10 (14/13/15), Willenskraft 4 (15/13/15), SK 2

Besonderheiten: Die Helden erhalten einen schriftlichen Ausweis als Gesandte des Landesvogts (-1 CH bei



Etikette (Benehmen), Überreden (Herausreden, Manipulieren und Schmeicheln) und Handel (Feilschen) gegenüber Norbarden, +1 CH bei diesen Talenten gegenüber Adligen und Timpskis Leuten).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der bornische Landesvogt empfängt die Helden mit geschientem Bein und einer frischen Schnittnarbe an der Stirn. In seiner zugigen und spinnwebverhangenen Schreibstube in der Löwenburg außerhalb Festums befinden sich staubbedeckte Trophäen seiner zahlreichen Abenteuer, und in der Ecke steht sein schartiger Zweihänder, Zuchtmeisterin genannt.

Gerüchte über Jucho

- »Vor zehn Jahren wäre der beinahe Adelsmarschall geworden. Aus Versehen, heißt es. Aber dann wurde es doch der versoffene Eschenfurt.« (+)
- »Unser Jucho ist ein aufrechter Streiter für das Recht. Darum ist er auch unter der neuen Adelsmarschallin Landesvogt geblieben. Er soll ja auch ein echter Glückspilz sein.« (+)
- »Adelsmarschallin Nadjescha hat Jucho nur im Amt gelassen, weil er so gut aussieht. (-) Die hat nämlich noch keinen Mann. (+) Und darum kann ihn Linjan von Elenau auch nicht leiden. (möglich) Der ist ja selbst scharf auf sie.« (+)
- »Jucho hat beim Heiligengang der Adelsmarschallin mitgemacht. So ein wackerer Mann! Leider ist er in die falsche Richtung gelaufen und hat nicht gewonnen.« (+)

Alternative Auftraggeber

Ist keiner der Genannten geeignet, kannst du den Kontakt auch über einen Mentor herstellen, der einen dieser Auftraggeber weiterempfiehlt oder ihm etwas schuldet.

- So können die Helden **Magister Wippflügler** auch über den Komponisten Reijkad Stellmacher (den Kapellmeister des Roten Chors), die Goblinzauberin Mantka Riiba oder Mulziber von Jergan (Oberhaupt der Exilmarskaner in Festum) kennenlernen. Auch zahlreiche ehemalige Studienkollegen, Bekanntschaften von seinen Reisen und weltoffene Geweihte schätzen die Diskussion mit dem hesindegläubigen Magier und unterstützen ihn gerne.
- Für naturverbundene Mystiker kann der Kontakt zu **Umerike Surjeloff** über die Hexe Bisminka von Jassuula zustande kommen, oder über Mokoschas Hohepriesterin Bite Bavedis. Umerike pflegt Kontakte zur Meisterin des Freibunds, Radulja Swerenski, ebenso zu geschäftstüchtigen Fernhändlern und Festumer Handwerkern. Auf Empfehlung namhafter Unterweltgrößen empfängt sie gelegentlich sogar Gestalten mit zwielichtigerem Leumund.
- Hochrangige und ehrenhafte Helden können von Gernot von Halsingen, dem Sennenmeister der Rondrakirche, zu **Jucho von Elkinnen** geschickt werden, von einer der Kriegerakademien, der Adelsmarschallin höchstselbst oder sogar dem durchtriebenen Jucho von Dallenthin und Persanzig, der einst den Widderorden gründete und Kontakte bis ins Horasreich hat.

Olko

Der junge Magier soll die Helden auf ihrer Reise begleiten. Es ist besonders charmant, wenn diese selbst entscheiden, Olko zu helfen. Anlass könnte eine der folgenden Szenen liefern. Verwende sie jedoch mit Fingerspitzengefühl, insbesondere bei der Auswahl des Zeitpunkts, an dem Olko seine Rettungspläne offenbart. Er versucht jedoch geheimzuhaltend, welches Geheimnis ihm Jääni genau verraten hat.

Spielschulden: Ein Held verliert eine Wette oder ein Spiel gegen Olko. Anstatt den Einsatz einzufordern, bittet Olko um einen Platz in der Kaleschka. Wenn Olko verliert, gesteht er, kein Geld zu haben, aber bietet an, seine Schulden auf der Reise abzuarbeiten.

Bluff: Als ein Held in einer üblen Gasse in Festum in Bedrängnis gerät, vertreibt Olko die Schurken mit einem gewagten Bluff („Wenn ich diese Lichtkugel explodieren lasse, bleibt von euch allen nur ein Fettfleck übrig!“). Durch eine Mitnahme kann sich der Held revanchieren.



Pojechali! In der Studentenkneipe *Tempel von Rum und Grog* (Q3/P4/S16) tröstet Olko den niedergeschlagenen Goblin Prähnwart (siehe Seite 8) und erhebt schließlich sein Glas darauf, dass er Jääni und Bruutsch retten wird. Wenn die Helden mit ihm anstoßen, geht er davon aus, dass sie ihn begleiten werden. Diese Szene kannst du noch vor den Kontakt mit dem Auftraggeber setzen.

Aufpasser: Notfalls engagiert Wippflügler einen Helden zu Olkos Schutz. Er weiß von Olkos Plänen, aber er weiß auch, dass sich der Adeptus bei einer Auseinandersetzung mit wütenden Bronnjaren nicht sicher auf den Schutz des Codex Albyricus verlassen kann. Vor Olko soll der Held dies jedoch geheimhalten. Haben die Helden einen anderen Auftraggeber, kann auch dieser um den Schutz Olkos bitten, weil Wippflügler einen Gefallen bei ihm eingefordert hat.

Olko Knaack, Adeptus minor

Kurzcharakteristik: 20, erfahrener Gildenmagier, Wippflüglers Lieblingsschüler, schlaksig, rotblonde Haare, weicher Vollbart mit Lücken, graue Magierrobe mit symbolbesticktem Saum, darunter im Winter so dicke Kleidung, dass er kräftiger aussieht

Motivation: will seine Freunde Bruutsch und Jääni retten; Durch seine Aufzeichnungen über das Trommelritual trägt Olko eine Mitschuld an Jäänis Verbannung. Sein Forscherethos verbietet ihm, diese zum Wohl seiner Freunde zu vernichten, was sein Gefühl der Verpflichtung ihnen gegenüber noch verstärkt.

Agenda: begleitet die Helden und hilft, wo er kann; ist begeistert, endlich die Abenteuer zu erleben, von denen er so viel gelesen hat; wächst über sich hinaus, wenn es darum geht, die Rechte von Minderheiten durchzusetzen

Funktion: idealistischer, sympathischer Verbündeter; belesener kleiner Bruder mit so großen Ideen, dass man auf ihn aufpassen muss

Hintergrund: Gemeinsam mit Studienfreunden hat Olko die „geistvollen Zusammenkünfte“ ins Leben gerufen, bei denen er auch Freundschaft mit Jääni und Bruutsch schloss.

Er kennt das Abenteuerleben nur aus Büchern und brennt darauf, sich zu beweisen. Sein starker Wille gleicht seine Unerfahrenheit aus, er zeigt Begeisterung und starkes Gerechtigkeitsempfinden. Als Nandusjünger ist er überzeugt, dass sich die zersplitterten Fürstentümer des Bornlands zu einer Nation vereinigen müssen. Würde, Freiheit und Gleichheit der Völker, so glaubt er, lassen sich nur auf diese Weise erreichen. Wenn das Gespräch darauf kommt, lobt er die warmherzige Kultur der Goblins, ihr friedliebendes Matriarchat und ihre unschuldige Haltung zum

Tod und zur Fortpflanzung. Er schließt mit Rotpelzen oder Mitgliedern anderer Randgruppen schnell Freundschaft, und um ihre Rechte durchzusetzen, wächst er in teilweise abenteuerlichen Bluffs über sich selbst hinaus. Aber auch anderen Helden gegenüber zeigt er Respekt und hilft, wo er kann.

Feindbilder: Ungerechtigkeit, Untreue, Wehleidigkeit

Darstellung im Spiel: Gib dich begeisterungsfähig, tolerant und offen. Benutze Fremdwörter. Diskutiere leidenschaftlich, aber sachlich und respektvoll. Löse angespannte Situationen durch ein freundliches Lachen auf.

Schicksal: Zwar ahnt er von der Macht des Trommelrituals, doch will er sie nicht wahrhaben. Sobald er selbst einen Blutausch erlebt, erfährt sein Weltbild einen empfindlichen Knacks.

Olko wird im Laufe der Kampagne vom Korsmal-Bund verschleppt und die Helden können ihn erst einige Zeit später retten. Diese Ereignisse werden den Geist des jungen Magiers sehr erschüttern.

Besonderheiten: kleines Notizbuch, in das er oft notiert; Unter der Krempe des spitzen Magierhuts befinden sich Otternfellflicken, die als Ohrenwärmer unter dem Kinn zusammengebunden werden können.

»Seht Ihr: Wären wir eine Nation, müsstet Ihr Euch die Unverschämtheiten dieses Brückenbarons nicht anhören.«

»Hast du das gesehen? Genau wie Ritter Rondramir in ›Die letzte Sühnetat!‹

»Ich krieg das schon hin.«

Die Reise nach Harden

Die Helden beginnen ihre Reise, etwa zwei Wochen nachdem Timpskis Zug aufgebrochen ist, und 5-7 Tage nach der Entführung der Goblins. Der Weg teilt sich grob in drei Abschnitte. Zunächst auf der Bornstraße entlang des namensgebenden Flusses bis nach Hamkeln, nach dem Übersetzen nach Hulga auf einer schmalen Straße Richtung Kirschhausen und von dort auf Karrenpfaden nach Harden selbst. Es wird davon ausgegangen, dass die Helden die ihnen zur Verfügung gestellte Kaleschka nutzen, zu Fuß benötigen sie etwa die doppelte Zeit.

Von Festum nach Hulga

Für die gesamte Strecke werden in der Kaleschka zwei Tage benötigt, zu Fuß sind es vier.

Der Weg führt die Helden entlang der Bornstraße zunächst durch **Alderow** (Einwohner: 300, Gasthäuser: *Zur toten Krähe* (Q3/P3/S12), *Eschenhof* (Q3/P4/S20)). Der Ort ist berühmt für seine Kirschen, die als Trockenkirschen, aber auch in vergorener oder gebrannter Form feilgeboten werden, und die geschnitzten Alderower Alraunenmännlein.

Die erste Nacht verbringen die Helden in **Nivesel** (Einwohner: 500, Tempel: Travia, Rondra, Gasthäuser: *Zum Schwan* (Q4/P5/S22), *Zum wuselnden Wiesel* (Q3/P2/S5)). Das Städtchen ist kurz nach Festum von den Theaterritern gegründet worden und noch heute befinden sich hier einige Gebäude aus der Gründungszeit.

Olko Knaack

MU 14 KL 14 IN 13 CH 13

FF 12 GE 11 KO 13 KK 10

LeP 31 AsP 36 KaP – INI 12

SK 2 ZK 1 AW 6 GS 7

Schips 3

Sozialstatus: frei

Sonderfertigkeiten: Bindung des Stabs,

Ewige Flamme, Ortskenntnis (Festum: Hesindendorf), Schriftstellerei (Hetzschriften (Bekehren & Überzeugen), Fachpublikation (Magiekunde)), Seil des Adepten, Stab-Apport, Tradition (Gildenmagier)

Sprachen: Muttersprache Garethi III, Bosparano III, Alaani II, Goblinisch II, Tulamidya I

Schriften: Kusliker Zeichen, Nanduria-Zeichen

Vorteile: Hohe Astralkraft II, Vertrauenerweckend, Zauberer

Nachteile: Artefaktgebunden (Stab), Prinzipientreue I (Freiheit, Bildung, Völkerverständigung), Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Kampftechniken: Raufen 10 (12/6), Stangenwaffen 9 (11/6)

Magierstab, lang: AT 10 PA 8 TP 1W6+2 RW lang

RS/BE 1 / 0 (Schwere Kleidung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 2, Kraftakt 1, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 5, Verbergen 2, Zechen 5

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 6, Etikette 6, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 4, Willenskraft 6

Natur: Orientierung 4, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 2, Wildnisleben 1

Wissen: Geschichtswissen 7, Götter & Kulte 5, Magiekunde 9, Rechtskunde 5, Sagen & Legenden 8, Sphärenkunde 3

Handwerk: Alchimie 4, Fahrzeuge 3, Handel 5, Holzbearbeitung 2

Zaubertricks: Handwärmer, Signatur

Zauber: Armatruz 6, Blitz dich find 7, Balsam Salabunde 7, Corpofesso 7, Manifesto 6, Motoricus 7, Odem Arcanum 10, Nebelwand (Elfen) 5, Silentium (Elfen) 7

Ausrüstung: Notizbuch, Wildnispaket, Winterkleidung, langer Magierstab

Kampfverhalten: Olko ist klug genug, sich bei Kämpfen im Hintergrund zu halten und einen Armatruz zu wirken. Gerät aber ein Freund in arge Bedrängnis, setzt er BLITZ DICH FIND und den CORPOFESSO ein, bevor er in den Nahkampf geht.

Flucht: Auch schwer verletzt hält sich Olko tapfer. Mit echten Freunden würde er gemeinsam untergehen.

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



Am Marktplatz lungert tagsüber  Girtle (19, sommer-sprossig, vorlaut; liebt Katzen, hasst Fische, braucht einen neuen Ohrring) herum und bietet eine Führung für

Das Bornland im Winter

Im Efferd beginnt im Bornland der erste Schnee zu fallen und im Jahr 1039 BF setzt kurz nach dem Erntefest zu Beginn des Travia schon kräftiger Frost ein, sodass kleine Seen bereits beginnen zuzufrieren. Ab Boron wird mit stärkeren Schneefällen gerechnet, sodass auf den Straßen etwas mehr Betrieb ist als in milder Jahren, um alle Geschäfte rechtzeitig abgewickelt zu haben; sei es der Transport der letzten Ernte in die Städte, das Anlegen eigener Wintervorräte oder das Erreichen des Winterquartiers.

Noch liegt keine geschlossene Schneedecke, doch bisweilen gibt es große Schneewehen auf den Wegen, die das Fortkommen erschweren. Prinzipiell herrscht Kältestufe 2 (siehe **Regelwerk** Seite 346), angemessene Winterkleidung und das Reisen in der Kaleschka schützen die Helden ausreichend vor Unterkühlung. Weitere Informationen zum Reisen bei Schnee und Eis findest du auf Seite 56. Dort werden die Helden früher oder später zu Fuß weiterreisen müssen und auch nur noch wenig Gelegenheit haben, sich in Gasthäusern aufzuwärmen.

1 Deut pro Nase an, bei der man das alte Stadttor, einige eingestürzte Gemäuer und einen alten Wachturm ohne Dach bewundern kann. Sie liefert landläufiges Wissen über die Theaterritter: ein mächtiger rondragefälliger Orden, der das Bornland von den Goblins befreite und später von der hinterlistigen Sonnenlegion der Priesterkaiser besiegt wurde.

 Unter dem Turm ist eine Baumwurzel so schnell gewachsen, dass sie die innenliegende Treppe beschädigt hat. In der Rinde des Baumes lässt sich mit etwas Phantasie ein schreiendes Gesicht erkennen (gelungene Probe auf **Sinnesschärfe** (Suchen oder Wahrnehmen) -1). Olko besteht darauf, das Ganze magisch genauer zu untersuchen und klettert auf den Baum, um einen ODEM ARCANUM zu sprechen. Beim Abstieg braucht er jedoch Hilfe (gelungene Probe auf **Klettern** (Baumklettern)), ansonsten erleidet Olko Sturzschaden aus 2 Schritt Höhe und der helfende Held erleidet 1W3 SP, weil der Magier auf ihn fällt.

Nach **Blütenfeld** (Einwohner: 50, Tempel: Peraine, Travia, Gasthäuser: **Holzlöffel** (Q3/P3/S8)), das seinen Namen aufgrund der herrlichen Blumen im Garten des Perainetempels trägt, erreichen die Helden am zweiten Abend **Hamkeln** (Einwohner: 100, Gasthäuser: **Zum Weißen Stier** (Q3/P3/S8)). Hier setzt eine Fähre regelmäßig für einen Deut pro Bein über nach **Hulga** (Einwohner: 250, Gasthäuser: **Bärenschänke** (Q4/P3/S10)).

Gerüchte auf der Reise

All diese Orte wurden sowohl von Timpkis Leuten als auch, knapp zwei Wochen später, von Jääni und Bruutsch passiert, und mancher Gastwirt oder Reisender erinnert sich an sie:

Über Timpkis Zug

- »Der Hauptmann hat immer über das heimatlose Norbardenpack und die Krähen vom Freibund geschimpft. Die pfeifen auf die Tradition und haben eine

Kriegstrommel geklaut, sagt er. Den Stolz der Festumer oder so.« (+)

- »Ja, vor so zwei Wochen waren die da. Die hatten eine Truhe dabei. Schweres Ding. War bestimmt ein Schatz drin. Die haben nämlich echt gut drauf aufgepasst.« (+)
- »Das waren vielleicht zwanzig. Und hier in der Kneipe hat der Anführer noch ein paar Söldner aufgegabelt. Ein Thorwaler war auch dabei.« (+)

Über die Goblins

- »Normalerweise dürfen hier ja keine Rotpelze rein. Aber die waren anständig angezogen und haben gut gezahlt. Also dacht' ich mir: Sei's drum.« (+)
- »Ich hab schon fünf Goblins totgeschlagen. Aber dieser Goblinmann war so ein Großmaul, an den hat sich keiner rangetraut.« (+)
- »Die konnten tolle Ritter-Rondramir- und Prinzessin-Alrique-Geschichten erzählen. Gut, manchmal waren die etwas kitschig. Aber sogar als sie Streit mit den Kutschern hatten, konnten sie sich rausreden.« (+)

Über Jaruslaw

- »Ständig Schlägereien und Weibergeschichten bei dem. Dabei ist der mit so einer netten Baronin verheiratet.« (+)
- »Der glaubt, er muss sich beweisen. Darum reist er immer mit einer ganzen Lanze rum: Knappin, Pferdeknecht, Leibigene - und ein Hund.« (+)
- »Der kann die Norbarden nicht leiden. Sollte mich nicht wundern, wenn der diesem Söldnerzug hinterhergezogen ist.« (+)

In Hulga:

- »Das war vor 'ner Woche etwa. Der Herr von Kirschhausen-Krabbwitzkoje hatte die Goblins ganz schön auf dem Kieker. Als die bezahlt haben, hat er gesagt, das Geld ist gestohlen.« (+)
- »Zwei hat er gefesselt, der dritte Rotpelz ist abgehauen. Tja, kann man nix machen.« (+)



»Der ist nach Kirschhausen gezogen. Wo seine Mutter herrscht. Jaja, spart Euch den Spruch.« (+)

Szenen mit Olko

Mit den folgenden Szenen kannst du Olko deutlicher charakterisieren und als nützlichen Mitreisenden stärker an die Helden binden.

Die Pfeife: Entweder in der Kaleschka oder beim gemeinsamen Abendessen zündet sich Olko eine Pfeife mit einer Spezialmischung an und lässt die Helden gerne mitrauchen. Gelingt den Helden keine Probe auf *Zechen* (*Vermeidung von Verwirrung durch Rauschmittel*), erleiden sie eine Stufe des Zustands *Verwirrt*.

Des Schurken Bart: Olko wird von einem unverschämten Adligen (alternativ: Händler, Kutscher, oder Zwerg) belästigt. Olko fordert den Störenfried zum Wettrinken heraus und setzt 20 Batzen, die der andere nicht aufbringen kann. Stattdessen akzeptiert Olko dessen Bart als Wetteinsatz. Ein halbes Fass Meskinnes später fällt Olko sturzbetrunk vom Stuhl – kurz nachdem er die Wette gewonnen hat. Der Magier wird seinen Werwolf tapfer durchstehen, den gewonnenen Bart in Ehren halten und ihn irgendwann einem Helden zum Dank für eine Lebensrettung schenken.

Das Einzelzimmer: Als ein Wirt einem Goblin oder Norbarden (vorzugsweise einem Helden, der auch zu einer anderen Randgruppe gehören kann) kein Zimmer vermieten will, platzt Olko der Kragen. Er knallt eine Handvoll Silber auf die Theke und droht, den Wirt in einen Flachwassermolch zu verwandeln („Wisst Ihr, was Winterstarre ist?“), wenn sein Gefährte nicht sofort das beste Zimmer des Hauses bekommt.

Informationen von Olko

Im Gespräch mit Olko sollen die Helden mehr über die Liebesgeschichte zwischen Jääni und Bruutsch erfahren. Lass ihn von den Gesprächsrunden im Hesindendorf schwärmen, wo er mit den Goblins sang, trank und man sich Legenden über die Silberne Horde ebenso vorlas wie Hundehufens Heldendramen mit verteilten Rollen. Berichte, wie sich die Goblins nach zaghaften Annäherungsversuchen ineinander verliebten und wie sich Bruutsch ein Kettenhemd auslieh, um Jääni standesgemäß einen Antrag zu machen. Stelle sicher, dass das Goblinpärchen sympathisch erscheint, auch wenn ihr Verhalten Kenner der goblinischen Kultur irritieren dürfte. Gib den Helden folgende Informationen:

- Der Streit um die Thorwalertrummel wurde bei einer Feier im Hesindendorf diskutiert.
- Der Legende nach soll es zur Zeit der Theaterritter eine Goblinpauke gegeben haben. Die Kunga Suula soll sie aus Menschenhaut geschaffen haben, um Tod und Verderben über die Rondrianer zu bringen. Die Goblinpauke soll sogar Berge einstürzen lassen können.
- Jääni kannte diese Geschichte auch, allerdings handelte es sich in ihrer Version um Goblinhaut und um ein Ritual, das die Theaterritter von den Goblins stahlen.

Jääni war betrunken und plauderte aus, dass es ein Ritual gibt, das Trommeln verzaubert. Das ist der Grund, warum sie aus der Stadt fortgeschickt wurde.

Von Hulga nach Kirschhausen

Ab Hulga befinden sich die Helden in der Hohemark. Die Straße nach Kirschhausen ist in akzeptablen Zustand, die Helden benötigen für die rund 30 Meilen nach Kirschhausen mit der Kaleschka einen Tag, zu Fuß zwei.

Kirschhausen

Einwohner: 600

Herrschaft: Herzogin Marja von Kirschhausen; Da der Herzogsfamilie nicht nur die Grafen zu Harden und Hulga, sondern auch die Barone zu Birgau und zu Meskinneskoje unterstellt sind, ist Kirschhausen eine der wohlhabendsten Städte der Mark.

Tempel: Rondra, Travia, Hesinde-Schrein

Handel und Gewerbe: Landwirtschaft, Kirschenanbau (frisch, eingemacht, getrocknet, als Wein), Apfelhaine, zünftiges Handwerk und einige Krämerläden, Lederprodukte, Meskinnes (ein mit Honig versetzter Haferschnaps)

Gasthäuser: Honigkrug (Q3/P3/S4), Busch und Binse (Q3/P3/S14), Hotel Zur Kirschblüte (Q4/P4/S22)

Militär: 10 Stadtbüttel, 25 berittene Schützen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die imposante weiße Stadtmauer von Kirschhausen mit ihren fünfprächtigen Türmen bildet zusammen mit den von Schnee bedeckten Kirsch- und Apfelbäumen der Umgebung einen fast unwirklichen Wintertraum in Weiß. Während die Landschaft in den letzten Stunden immer wilder wurde, verspricht der Anblick der Stadt einen Abend inmitten städtischer Zivilisation. Der größte Turm der Stadtmauer beherbergt die Residenz der Herzogin. Links und rechts des Tores hängen zwei große weiße Banner mit dem Wappen des Hauses, einem Kreis aus sieben weißen Kirschblüten auf rotem Grund. Die Hauptstraße ist auffällig sauber, und weiß getünchte Wohnhäuser reißen sich aneinander, unterbrochen nur von ordentlichen Krämerläden, beschaulichen Werkstätten und einladenden Gasthäusern. Dahinter gibt es jedoch auch in Kirschhausen ärmliche Gassen und geschundene Leibeigene.

Eine gelungene Probe auf *Gassenwissen* (*Ortseinschätzung*) +1 macht nach 5 Minuten klar, wer in Kirschhausen am besten informiert ist. Alternativ brauchen die Helden eine Stunde, bis sie an **Bernischa** (*993 BF, Bäckerin, fasst ihre Gesprächspartner stets an; liebt Karotten, hasst Röcke, braucht Schlafmittelnachschub; Willenskraft 5 (11/11/13), SK 1) verwiesen werden. Sie weiß, dass Jaruslaws Tross vor einer knappen Woche mit zwei gefangenen Goblins in die Stadt kam und bei der Herzogin nächtigte. Den Goblins ließ er Ketten anlegen, da sie mehrfach zu fliehen versucht hatten.

Zu Besuch bei der Herzogin

🐾 **Marja von Kirschhausen** (64, hochgesteckter grauer Zopf, charmant, würdevoll und von gerechter Strenge; liebt Käse, besonders den Raudupser Knoblauchbeißer, hasst Schreibearbeit, braucht Unterhaltung; Willenskraft 11 (15/14/15), SK 3) empfängt die Helden gerne, wenn sie auf ihren Leibdiener 🐾 **Pedder Jublinski** (etwa 40, dürr, von trockenem Husten geplagt; liebt Duftwasser, hasst den Schnee, braucht Kerzenwachs; Willenskraft 4 (12/13/12), SK 1) einen guten Eindruck machen. Hierzu müssen die Spieler eine Probe auf *Etikette (Benehmen)* ablegen. Jede QS erleichtert die nachfolgende Vergleichsprobe auf *Überreden (Schmeicheln)* gegen Pedders Willenskraft (*Überreden widerstehen*). Helden mit dem Vorteil Adel werden automatisch vorgelassen. Die Herzogin erzählt, dass ihr Drittgeborener die Goblins zur Unterhaltung seiner Leute mit an die Seenplatte genommen hat und Timpski unterstützen will. Ohne Jaruslaws Fürsprache hätte man Timpskis Heer aus Sicherheitsgründen nicht in die Stadt gelassen. Eine gelungene Probe auf *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* +1 eröffnet, dass die Herzogin Jaruslaws Handeln nicht besonders schätzt, ihn als Teil der Familie aber nicht öffentlich kritisiert.

Bei einer gelungenen Vergleichsprobe +3 auf *Überreden (Manipulieren oder Schmeicheln)* oder *Einschüchtern (Drohung)* +1 oder für 5 Groschen kann Pedder das Gleiche berichten, und er lässt durchblicken, dass nicht sicher ist, ob die Rotpelze lebend dort ankommen werden.

Von Kirschhausen nach Harden

Von Kirschhausen nach Harden, wo man am ehesten den Lagerplatz der Festumer herausfinden kann, sind es etwa 75 Meilen. Allerdings ist die Straße hinter Kirschhausen deutlich schlechter als zuvor, sodass die jeweilige Tagesstrecke kürzer ausfällt. Zu Fuß benötigt die Reisesgruppe 4, mit der Kaleschka 2 Tage.

Auf dem Weg nach Harden erreichen die Helden etwa auf halber Strecke den Weiler **Stellnitz** (Einwohner: 50, Gasthäuser: *Hardensruh* (Q1/P3/S50)), der erst wenige Jahrzehnte alt ist. Im Wesentlichen dient die Ansammlung von Ställen und Baracken der Unterbringung durchreisender Truppenverbände nach Harden. Mit den Jahren wurden auch einige Bauern angesiedelt, die die Kaserne mit zusätzlichen Lebensmitteln versorgen. Die Helden können erfahren, dass Timpski hier vor fünf Tagen ein Dutzend Rinder zur Versorgung seiner Truppen gekauft hat. Da sich ihm weitere Bronnjaren angeschlossen haben, wird sein Heer mittlerweile auf 40-50 Frauen und Männer geschätzt.

Wölfe

Optionaler Inhalt

Im zunehmend waldigen Gebiet nordwestlich von Kirschhausen sind im Winter einige Rudel hungriger Wölfe unterwegs, die es auf die Pferde der Helden abgesehen haben. Sie können entweder in einer Verfolgungsjagd abgeschüttelt (siehe **Regelwerk** Seite 349) oder direkt bekämpft werden.

Wolf

Größe: 1,10 bis 1,20 Schritt lang

Gewicht: 50 bis 60 Stein

MU 14 **KL** 14(t) **IN** 13 **CH** 12

FF 14 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 13

LeP 22 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 7 **SK** –2 **ZK** 0 **GS** 12

Biss: **AT** 14 **TP** 1W6+3 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Geruch)

Sonderfertigkeiten: Verbeißen

Talente: Klettern 0, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 5, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 7, Verbergen 7, Einschüchtern 7, Willenskraft 4

Anzahl: 1W6+2 (kleines Rudel)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 15 Rationen Fleisch (zäh), Fell (5 Silbertaler)

Kampfverhalten: Wölfe meiden Feuer. Um sich einem Fackelträger oder einem Lagerfeuer zu nähern und anzugreifen, muss der Wolf eine Probe auf *Selbstbeherrschung* bestehen. Bei Misslingen flieht er oder kommt zumindest nicht näher. Wird das Alphatier getötet, flieht der Rest des Rudels. Weiß man, dass es ein Alphatier gibt, kann man es mit einer Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* unter den anderen Wölfen ausmachen.

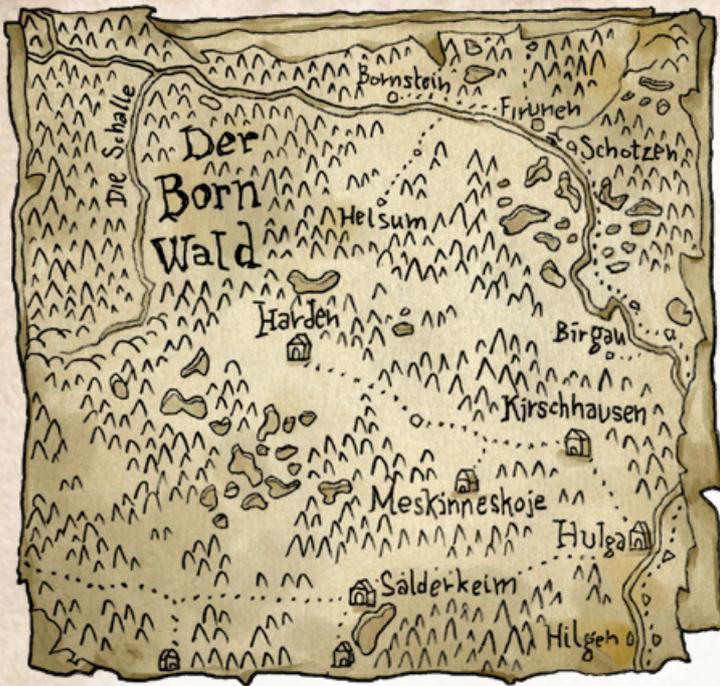
Flucht: Verlust von 50 % der LeP; oder bei Tod des Alpha-Wolfes

Tierkunde (Wildtiere):

- 🐾 **QS 1:** Wölfe meiden Feuer.
- 🐾 **QS 2:** Wölfe können Krankheiten übertragen, darunter auch die gefährliche Tollwut.
- 🐾 **QS 3+:** Wenn man das Alphatier tötet, dann flieht der Rest des Rudels.

Jagd: –2

LeP-Verlust	Schmerz
17 LeP (¾)	+1 Schmerz
1 LeP (½)	+1 Schmerz
6 LeP (¼)	+1 Schmerz
5 LeP und weniger	+1 Schmerz



Harden

Harden

Einwohner: 500

Herrschaft: Gräfin Bilgunde von Harden, deren Geschlecht auch die Kaserne gründete

Tempel: Peraine

Handel und Gewerbe: vollständig auf die Bedürfnisse der Kaserne ausgerichtet

Gasthäuser: Der Zinnbecher (Q2/P2/S20), geräumige Soldatenschwemme; Bordell Stutenstall (Q4/P5/S2)

Militär: 200 Rekruten und 25 Krieger der Märkischen Kaserne

Die Stadt gruppiert sich um die Märkische Kaserne herum. Fast ein halbes Regiment ist hier stationiert, zum allergrößten Teil Rekruten, aber auch strafversetzte oder fortgelobte Hauptleute. Der Wehrbau besteht aus vier steinernen Wachtürmen und einer zweifachen Holzpalisade, im Inneren aus mehreren Übungsplätzen und Baracken. Hinzu kommen die schlichte Residenz der Gräfin  *Bilgunde von Harden* (30, breite Schultern, breite Stirn, Pelzmantel mit drei baumelnden Fuchsköpfen, Kommandeurin der Kaserne; liebt Macht, hasst Schnarchen, braucht ein Lebensziel; Willenskraft 6 (13/14/14), SK 2) und weitere Funktionsgebäude wie Waffenkammer, Vorratslager und Stallungen.

Die hiesigen Handwerker sowie die ansehnliche Gepürgskuh-Zucht sind ausschließlich auf den Bedarf der Kaserne ausgerichtet, und die Arbeit der Leibeigenen dient der Versorgung der Soldaten.

Mit einer gelungenen Probe auf *Etikette (Klatsch & Tratsch)* +3 hat ein Held bereits vom schlechten Ruf der hiesigen Offiziere gehört. Timpski hat hier einen guten Eindruck hinterlassen, konnte aber die Offiziere (noch) nicht überzeugen, mit ihm zu ziehen. Auch hier hat Timpski Vieh kaufen lassen. Jaruslaws Tross ist ebenfalls hier vorbeigekommen, und seine beiden Goblins sahen recht elend aus. Man schickt die Helden etwa 15 Meilen weiter zum Klammwasser, einem See am nordöstlichen Rand der Seenplatte, wo die Festumer lagern.

Der Zinnbecher

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In dem scheunenartigen Gebäude ist das Bier dünn und billig und der Meskinnes kratzt kräftig im Hals. Gleichwohl ist hier zu jeder Tageszeit was los, vor allem nach Ende der jeweiligen Wachdienste. Die Rekruten beschwerten sich dann in rauch- und schweißgeschwängelter Luft über ihre Ausbilder, versuchen sich gegenseitig zu beeindrucken und prahlen mit überstandenen Einsätzen oder ausgeheckten Streichen.

Die folgenden Meisterpersonen sind nicht durchgängig anzutreffen, wohl aber ihresgleichen, sodass die folgenden Beschreibungen als typische Beispiele gedacht sind. Wenn du willst, kannst du einige Rekruten später an den Sprenkeln wieder auftauchen lassen (Werte wie Knapen oder Gardisten, siehe Seite 31 bzw. 32).

-  **Rekrutin Halvja Vorlinsk** (18, dicker blonder Zopf, raucht Pfeife) lebt wie viele Rekruten in Harden den ewigen Kreislauf aus Wachdienst, Besäufnis und Schlaf. Sie hat nicht viel zu erzählen, trinkt aber gerne mit neuen Gesichtern.
-  **Hauptmann Norbo von Duderow-Trocken** (27, Spitzbart, steifes Knie, strafversetzt) hält sich für einen verhinderten Abenteurer und versucht mit ausgedachten Heldengeschichten jede Frau zu verführen.
-  **Rekrutin Selwine ter Stijneren** (16, pausbäckig, athletisch) wurde kurz vor Dienstende von ihrem Weib zur Sau gemacht und ist jetzt dringend auf Kra-wall aus. Sie versucht einen Helden zu provozieren und wird ihrerseits jede Provokation zum Anlass einer Schlägerei nehmen.
-  **Rekrut Erlan Gruber** (17, Narben im Gesicht, schlak-sig, aus tobrischer Flüchtlingsfamilie) hat sich freiwillig gemeldet und ist mittlerweile desillusioniert. Er vertreibt sich die Zeit im *Zinnbecher* mit Trink-spielen und Dolchwerfen.

Werber des Korsmal-Bundes



Im *Zinnbecher* können die Helden das erste Mal in der Kampagne einem Mitglied des Korsmal-Bundes begegnen,  **Rudjew von Arauken** (Anfang 30, schwarzhaarig, gutaussehend, gepflegter Bart, melancholischer Charme, trägt einen Lederhelm mit Nackenschutz, der das Hautbild eines neunfingrigen Krallenmals in seinem Nacken versteckt; liebt Trommelklang, hasst Feiglinge, siehe auch Seite 22).

Der Zweitgeborene eines landlosen sewerischen Adels-hauses, das zeitweise in Diensten der Notmärker Gra-fen stand (*Geschichtswissen (Bornland)* -1), versucht hier Kämpfer für den Bund zu rekrutieren. Dabei geht er eher vorsichtig vor, da die Zeit der Offenbarung des Bundes noch nicht gekommen ist. Derweil beschränkt er sich darauf, Positionen zu verbreiten, auf denen der Korsmal-Bund zukünftige Bündnisse begründen will, namentlich die Rückkehr zu wahren Rittertum und den Umsturz der „Herrschaft der Pfeffersäcke“.

Bei vielen der unzufriedenen Veteranen und heißblütigen Jungspunden kommt diese Rhetorik gut an. Treten die Helden wie Söldner oder neutrale Abenteurer auf, wendet er sich auch direkt an sie. Ansonsten werden sie nur Zeugen einer Ansprache Rudjews, deren Anlass sie nicht mehr nachvollziehen können:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Krieger in schwarzer, genietet Lederrüstung erhebt die Stimme am Tisch neben euch: „Wer hat denn das bornische Land vom Rotpelz und dunkler Götzenmagie befreit? Das waren doch die Ritter, mit dem Schwert in der Hand, in strahlender Rüstung, unerschrocken und voller Tatendrang! Wer hat denn die Straßen gebaut, auf denen Kutschen und Karren fahren? Die Ritter! Wer hat denn die Wachtürme errichtet und die Burgen, um die Menschen vor Getier und Rotpelz zu schützen? Das waren doch die Ritter!“

Die Rekruten am Tisch murmeln zustimmend.

„Wie können dann die feisten Kaufleute in Festum meinen, sie dürften über uns bestimmen? Entscheiden, wo wir wohnen, wie wir wirtschaften, wie wir unsere Leute behandeln? Dafür haben unsere Ahnen nicht gestritten!“

Einige andere Rekruten sind hinzugetreten, manche sichtlich betrunken, doch alle seiner Meinung.

„Dafür haben sie nicht ihr Blut vergossen, dafür nicht ihr Leben gegeben! Sie haben für uns gekämpft, für uns Krieger, Soldaten und Ritter!“

Zustimmende Zwischenrufe.

„Auf dass wir auf den Zinnen unserer Festen stehen können, mit dem Schwert in der Hand und voller Ehre und Stolz auf unser Land herabschauen! Dafür haben sie gekämpft! Darauf trinke ich!“

Erneute Zustimmung, Zuprosten und Hochrufe. Die Situation löst sich in allgemeinen Gesprächen auf, einige klopfen dem Redner lobend auf die Schulter: Endlich sagt's mal einer.

Konfrontation!

Optionalen Inhalt

Wenn die Helden wollen, können sie sich ein Reduell mit Rudjew liefern. Neben dem Austausch von Argumenten am Spieltisch wird dies durch eine Vergleichsprobe auf *Bekehren & Überzeugen* (Diskussionsführung) ausgetragen. Auch eine handfeste Zurechtweisung ist möglich, in diesem Fall kommen ihm gerade so viel Rekruten zu Hilfe, dass jeder Held mit einem Gegner (Werte wie Söldner Seite 33) versorgt ist. Spätestens nach 10 KR erscheinen die diensthabenden Wachen und unterbinden die Rauferei. Lassen die Helden nicht von Rudjew ab, werden sie der Kaserne verwiesen.

Rudjew von Arauken

MU 14 KL 12 IN 12 CH 13

FF 10 GE 12 KO 13 KK 14

LeP 35 AsP – KaP – INI 12+1W6

SK 1 ZK 2 AW 6 GS 7

Waffenlos: AT 12 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Streitkolben: AT 14 PA 7 TP 1W6+4 RW mittel

Streitkolben und Holzschild (passiv):

AT 14 PA 8 TP 1W6+4 RW mittel

RS/BE: 3/0 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Adel I, Geborener Redner / Persönlichkeitsschwächen (Vorurteile gegenüber Nordbarden), Schlechte Eigenschaften (Jähzorn), Verpflichtungen II (Korsmal-Bund)

Talente: Körperbeherrschung 5, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 4, Bekehren & Überzeugen 10, Einschüchtern 7, Menschenkenntnis 6, Überreden 6, Willenskraft 4

Kampfverhalten: Rudjew schlägt meist mit Wuchtschlägen zu und nutzt den Schild hauptsächlich zur Repräsentation. Er verlässt sich lieber auf Rhetorik.

Flucht: bei weniger als 15 LeP

Schmerz +1 bei: 26 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Diese Szene soll verdeutlichen, dass die Ideologie des Korsmal-Bundes im Bornland einflussreicher ist als man annehmen könnte, auch wenn die Helden sie noch nicht einordnen können sollen. Rudjew wird von den militärischen Strukturen geschützt, und das ist auch der Fall, wenn die Helden ihm bei den Festumern wieder begegnen.

Unterliegt Rudjew den Helden, haben sie, ohne es zu wissen, schon jetzt die Pläne des Korsmal-Bundes gestört und werden zu einem späteren Zeitpunkt einige Gegner weniger besiegen müssen. Rudjew sollte das Abenteuer überleben. Teile der Hardener Kaserne werden sich im späteren Verlauf der Kampagne dem Korsmal-Bund anschließen, sodass Bilgunde und ihre Rekruten als Gegner auftauchen.

SCHARMÜTZEL & VERHANDLUNG

Wenn die Helden das Lager der Festumer erreichen, ist es am Klammwasser bereits zu einem ersten Angriff auf die Norbarden gekommen. Das dünne Eis hat zwar Schlimmeres verhindert, jedoch wurden mehrere Mitglieder der Sippe Trebritzki durch Pfeile und Bolzen verletzt, weswegen sie zurzeit nicht zu Verhandlungen bereit sind. Aufgrund der zugefrorenen schmalen Verbindungskanäle zwischen den Seen können sie sich jedoch nicht zurückziehen.

Dieser Teil des Abenteuers gliedert sich in zwei Abschnitte. Zunächst müssen die Helden eine Verhandlungsbasis schaffen, indem sie das Vertrauen der Norbarden gewinnen. Im zweiten Schritt, den Verhandlungen, versucht jede Seite, sich Vorteile zu verschaffen. Der einsetzende Frost begünstigt die Festumer, denn sobald das Eis fest genug ist, sie zuverlässig zu tragen, steht einem Angriff nichts mehr im Wege.

Folgende Ziele sollen die Helden in diesem Kapitel erreichen:

- Sie überzeugen Jaruslaw und Timpski, sich friedlich zu verhalten, bis die Verhandlungen enden.
- Sie gewinnen das Vertrauen der Norbarden, sodass Verhandlungen über die Trommel stattfinden können. Dabei lernen sie die Zibilja Tuminka Trebritzki kennen.
- Sie befreien Jääni und Bruutsch, die sich daraufhin vor ihnen verstecken.
- Sie bringen die Verhandlungen zu einem erfolgreichen Abschluss mit möglichst wenig Blutvergießen.
- Sie erleben einen Blutausch, der durch ein Ritual Jäänis hervorgerufen wird. Danach nehmen sie die Verfolgung der beiden Goblins auf.

Der Ablauf ist im Folgenden nicht festgelegt, sodass deine Helden selbst entscheiden können, was sie wann unternehmen. Du erhältst Informationen über Personen und Ereignisse, die du nutzen kannst, um die Handlung spannend zu gestalten. **Optionale Szenen** sind als solche gekennzeichnet. Alle weiteren sind für den Verlauf der Handlung wichtig, etwa weil wichtige NSCs eingeführt werden oder sie die Abenteuerhandlung weiterbringen. Nutze die anderen Szenen, wenn es dir passend erscheint – beispielsweise wenn sich die Helden an der falschen Stelle festgebissen haben oder es insgesamt nicht vorangeht. Olko hält sich in der Zwischenzeit vornehmlich im Lager auf, um ein Auge auf die Goblins zu haben.





Es ist nicht einfach, die Auseinandersetzung mit den weit über die Sprengel verstreuten Norbardensippen spannend und zugleich übersichtlich darzustellen. Um die Lage zuzuspitzen, kannst du festlegen, dass die Trebitzkis schon vor Ankunft der Helden von einem Sippenmitglied verraten wurden. In diesem Fall befindet sich die Trommel bei ihnen auf dem Klammwasser – und die Festumer wissen es. Dann finden die Muhmen-Aufgaben (ab Seite 42) hier statt und dienen nur der Vertrauensbildung bei den Trebitzkis. Durch diese Setzung wird das Kräfteverhältnis stark zum Nachteil der Trebitzkis verschoben, insbesondere wenn es den Festumern gelingt, sie auf dem See festzusetzen. Noch schlimmer sind sie dran, wenn die Sippen nicht zusammenhalten. Dann können die Trebitzkis auch von den beiden benachbarten Meschpochen keine Hilfe erwarten, seien es Versorgungspakete oder Guerilla-Angriffe auf die Festumer. In diesem Fall verhandeln sie später auch alleine über die Trommel.

Die Rondragewehte

Gleich zu Beginn begegnen die Helden Leudara von Firunen (Werte Seite 26). Inszeniere sie als harte, aber respektable Vertreterin gerechter Interessen. Im alltäglichen Umgang ist sie freundlich und bisweilen auch zum Scherzen aufgelegt, sobald aber ernste Themen angesprochen werden, fällt alle Leichtigkeit abrupt von ihr ab und sie vertritt eine strenge Linie. Bei den Verhandlungen sympathisiert sie mit der Festumer Seite, versucht sich aber neutral zu verhalten und vor allem die Einhaltung rondrianischer Tugenden zu sichern.



Nimm dir Zeit für diese Szene. Diese Begegnung deutet einige Elemente an, die für Leudara später in der Kampagne wichtig werden: ihre Nähe zum blutrünstigen Halbgott Kor, ihre Härte gegenüber den eigenen Leuten, ihr Verantwortungsbewusstsein – und nicht zuletzt ihre Auseinandersetzung mit den rohen Kräften des Landes.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Durch den dicht fallenden Schnee seht ihr die Schemen dreier Gestalten: Zwei aufgerichtete Bornbären, die knurrend einer Frau im Ornat der Göttin Rondra gegenüberstehen. Die Kämpferin blutet aus mehreren Wunden. Erst auf den zweiten Blick erkennt ihr, dass in ihrem Rücken zwei weitere Gestalten verletzt am Boden liegen. Mit wuchtigen Schlägen dringt die Geweihte auf die Tiere ein. Heiser schreit sie gegen deren Brüllen an, doch die dichten Flocken scheinen jedes Geräusch zu schlucken wie Watte. Das Blut der Bären färbt ihre Tracht, und wie zum Hohn über das Wüten wirbeln Hundertschaften von Schneeflocken nach jedem ihrer Hiebe in alle Richtungen.



Bornbär

Größe: 3,00 bis 3,20 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 600 bis 750 Stein

MU 14 KL 12 IN 12 (t) CH 12

FF 11 GE 11 KO 20 KK 21

LeP 60 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 6 SK 0 ZK 5 GS 10

Tatze: AT 13 TP 1W6+6 RW mittel

Biss: AT 11 TP 2W6+2 RW kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch) / Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Biss, Tatze), Zu Fall bringen (Tatze)

Talente: Körperbeherrschung 4, Kraftakt 12, Selbstbeherrschung 12, Einschüchtern 10, Willenskraft 4

Anzahl: 2

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 100 Rationen Fleisch, Fell (30 Silbertaler), Trophäe (Zähne und Klauen, 5 Silbertaler)

Kampfverhalten: Der Bär stellt sich auf die Hinterbeine, greift mit Hieben seiner Tatzen an und versucht seinen Gegner zu beißen.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte, außer er ist in Raserei, dann kämpft er bis zum Tod

Tierkunde (Wildtiere):

- **QS 1:** Bären können schneller rennen als Menschen.
- **QS 2:** Bären sind neugierig und haben einen feinen Geruchssinn.
- **QS 3+:** Ein Bär kann in Raserei verfallen, wenn er verletzt wurde.

Jagd: -3

Sonderregeln:

Berserker: Jedes Mal, wenn ein Bär eine Stufe Schmerz erhält, muss eine Probe auf Willenskraft gewürfelt werden. Bei Misslingen verfällt er in Raserei und erhält den Status *Blutrausch*. Dadurch hat der Bär ab der nächsten Kampfunde eine Erleichterung von 4 Punkten auf alle Nahkampf-Attacken und richtet +2 Trefferpunkte Schaden an, kann sich aber nicht mehr verteidigen. Die Raserei hält für 2W20 KR an. Der Bär kann den Blutrausch beenden, wenn ihm eine Probe auf Selbstbeherrschung gelingt (einmal pro Kampf erlaubt). Danach bekommt der Bär zwei Stufen *Betäubung*. Ansonsten endet der Status nach dem Tod des Gegners oder spätestens nach 1 Stunde.

LeP-Verlust

Schmerz

45 LeP (¾)

+1 Schmerz

30 LeP (½)

+1 Schmerz

15 LeP (¼)

+1 Schmerz

5 LeP und weniger

+1 Schmerz

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach eurem Sieg bedenkt euch die Geweihte mit einem knappen Nicken und wendet sich dann den beiden Verletzten zu, die wimmernd am Boden liegen: zwei schmalschultrige Burschen in Leder und Wappenröcken, halbe Kinder noch.

Nach einem kurzen Blick befiehlt sie trocken:

„Arlin, Semkin! Aufstehen! Reißt euch zusammen!“

Die beiden Jungen gehorchen. Einander stützend halten sie ihre Wunden und hinterlassen rote Flecken im Schnee.

Das Langschwert in der Linken macht die Geweihte einen Schritt auf euch zu. Für den alten Kriegergruß führt sie die rechte Faust zum Herzen. „Habt Dank für Eure Hilfe. Ich bin Leudara von Firunen. Rondra zum Gruß!“

Leudaras altmodischer Kriegergruß folgt der Tradition des Theaterordens (*Geschichtswissen (Bornland) +3*). Die Wappenröcke von Arlin und Semkin (Details siehe Seite 31) zeichnen sie als Knappen der Häuser Krabbwitzkoje-Rantzigsfurten und Salderkeim-Niveselgrund aus (Probe auf *Etikette (Heraldik & Stammbäume) +3*).

Alle drei haben jeweils 3W6 LeP verloren und sind dankbar für jede Hilfe, Leudara lehnt magische oder karmale Heilung höflich ab, was auf sehr rigorose Vorstellungen bezüglich ihrer Vorbildfunktion (*Menschenkenntnis (Motivation erkennen) +1*) schließen lässt. Zudem ist der Verzicht auf heilsame Zauberei ein Ideal der Korkirche.

Leudara lädt die Helden ein, sie ins Lager der Festumer zu begleiten, beansprucht aber das Bärenfleisch zur Versorgung der Lagernden. Während die Knappen nur reden, wenn sie gefragt werden, können die Helden von ihr Folgendes erfahren:

- Die Knappen gehören zu Timpstisks Einheit und sollen die Gegend auskundschaften. Leudara begleitete sie aus einer Ahnung heraus.
- Jaruslaw ist ebenfalls in Timpstisks Lager. Er hält zwei Goblins gefangen, und Leudara musste ihn schon zweimal davon abhalten, die beiden im Suff zu erschlagen.
- Die Festumer haben die Norbarden gleich nach ihrer Ankunft angegriffen, darum haben die Verhandlungen noch nicht begonnen. Die Norbarden wollen keine Besucher empfangen und halten den Aufbewahrungsort der Trommel geheim.
- Wenn die Helden von ihrem Auftrag berichten, ist Leudara ist froh, dass die Helden eingetroffen sind. Mit ihnen als Vermittlern geht es hoffentlich bald voran.

Leudara Argentalis von Firunen, Knappin der Rondra

Kurzcharakteristik: kompetente Rondrageweihte, unerfahrene Kultistin des Korsmal-Bunds, Ende 30, fest geflochtener Zopf, nachdenkliche braune Augen, kräftiger Gang, feste Stimme

Motivation: sucht ihre eigentliche Bestimmung; glaubt aufgrund wiederkehrender Visionen, dass sich Rondra-Glaube und Agenda des Korsmal-Bundes miteinander vereinen lassen

Agenda: will, dass die Festumer die Trommel bekommen und dabei Rondras Gesetze achten – gemäß dem Auftrag ihres Heimattempels; später: will das

Kriegstrommel-Ritual in den Besitz des Korsmal-Bunds bringen

Funktion: distanzierte, aber zuverlässige Verbündete der Helden; Leudara verhindert durch ihre Autorität als Geweihte skrupelloses Verhalten der Festumer und spielt gelegentlich mit der Erwartungshaltung, die man ihr entgegenbringt.

Hintergrund: Leudara ist im Auftrag des Rondratempels zu Firunen hier und soll den rondrianischen Verlauf der Verhandlungen bezeugen – und notfalls auch sicherstellen.



Der Rondratempel in Firunen ist bereits vom Korsmal-Bund unterwandert. Insofern soll Leudara mögliche Bündnisse für den Korsmal-Bund auskundschaften. Sie wird dafür auch auf ihre Autorität als Rondrageweihte zurückgreifen, sich aber keinesfalls als Kultistin zu erkennen geben.

Feindbilder: Unbeherrschtheit, Feigheit, Dummheit

Darstellung: Sag, was gesagt werden muss. Gib klare, vernünftige Antworten. Gestatte dir öfters ein Schmunzeln. Zeige dich nach Kämpfen deutlich gelöst und zufriedener. Vermeide Gespräche über dich selbst.

Schicksal: Für die Kampagne und darüber hinaus wird Leudara eine wesentliche Rolle für das Bornland



spielen – möglicherweise als Feindin der Helden. Dieses Abenteuer dient dazu, sie persönlich kennenzulernen, bevor der Kampf gegen den Korsmal-Bund richtig losgeht. Sie ist selbst Mitglied der Sekte, ringt jedoch mit den Widersprüchen zu ihren Pflichten als Rondrageweihte. Rudjew von Arauken ist ihr bekannt, allerdings haben beide unterschiedliche Aufträge und halten daher Abstand.

Besonderheiten: Wer Leudara näher kennt, wird korgefällige Wesenszüge an ihr ausmachen, die nur durch strenge rondrianische Erziehung im Zaum gehalten werden: Spaß am Wettstreit, Wille zur Macht, Rücksichtslosigkeit, gelegentlich sogar Gier und Grausamkeit. Im Alltag bedeutet das: Leudara isst und trinkt ungewöhnlich viel und schnell, achtet genau auf gerechte Verteilung von Essensportionen, sichert sich früh einen guten Schlafplatz. Sie lässt sich mitunter auf Wetten ein und beendet Diskussionen gern mit einem Machtwort.



Im Vergleich zu anderen Rondrageweihten ist sie ein paar Sekunden langsamer, wenn es darum geht, Opfer zu bringen oder Verantwortung zu übernehmen, schlägt bei Respektlosigkeiten aber dafür etwas schneller und härter zu. Trotzdem hält sie Rondras Gebote stets in Ehren.

»Reiß dich zusammen!«

»Das ist nicht zum Lachen! Und jetzt Abmarsch!« (mit Menschenkenntnis bemerkt man danach ein amüsiertes Schmunzeln)

»Es war notwendig. Ihr werdet sehen.«

Beispielszenen mit Leudara

- Leudara gibt sich sehr unnachgiebig im Hinblick auf Zucht und Ordnung. Als sich Arlin mit einem Helden anlegt („Schweig, Norbardenfreund!“), verdonnert sie den Knappen dazu, den Rest der Reise in der Kaleschka neben dem Helden zu sitzen. Als sie sich nach der Schelte abwendet, kann man durch eine Probe auf *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* +1 bemerken, wie sie sich ein spitzbübisches Grinsen verbeißt. Arlins (Willenskraft 2 (12/11/9), SK 1, Seite 31) Schmallen wiederum lässt sich mittels einer Probe auf *Überreden (Schmeicheln)* -1 aufweichen.
- Auf ihre bisherigen Heldentaten angesprochen, lässt Leudara sich mühsam zur Beschreibung einer einzigen überreden. Nach anfänglichem Zögern kommt sie in Fahrt und berichtet immer detailreicher von einem Kampf gegen eine Horde Sumpfranzen. Danach bricht sie aber hart ab, wie angekündigt.
- Sie findet einen Anlass, den Knappen *Semkin* (Seite 31) in ein waffenloses Duell mit einem Helden zu schicken, der offensichtlich zu einer Randgruppe gehört (z. B. Goblin, Norbarde, Thorwaler), etwa einen Ehrenkonflikt um die Sitzordnung in der Kaleschka. Der in sie verliebte Semkin gehorcht, unterliegt aber aufgrund seiner Verletzungen. Erst im Nachhinein stellt sich heraus, dass Leudara auf diesem Weg die Tapferkeit des Helden unter Beweis

gestellt hat. Dadurch kann sie ihn im Lager als verdienten Kämpfer vorstellen, dessen Ehre nicht angezweifelt werden darf.



Leudara von Firunen

MU 15 KL 12 IN 12 CH 12

FF 10 GE 15 KO 13 KK 13

LeP 31 AsP – KaP 38 INI 14

AW 8 ZK 2 SK 2 GS 7

Schips 3

Sozialstatus: frei

Sonderfertigkeiten: Anführer, Belastungsgewöhnung I, Einhändiger Kampf, Fertigkeitsspezialisierung (Selbstbeherrschung, Götter & Kulte, Geschichtswissen), Finte I+II, Haltegriff, Ortskenntnis (Firunen), Tradition (Rondrakirche), Vorstoß, Wuchtschlag I

Sprachen: Muttersprache Garethi III, Bosparano II

Schriften: Kusliker Zeichen

Vorteile: Geweihte, Verbesserte Regeneration II, Zäher Hund

Nachteile: Niedrige Karmalkraft VII, Prinzipientreue II (Rondrakirche), Schlechte Angewohnheit (Egoist, Verfressen), Verpflichtungen II (Firunener Rondratempel)

Kampftechniken: Raufen 12 (14/8), Schwerter 14 (16/9), Zweihandschwerter 12 (14/7)

Waffenlos: AT 13 PA 7 TP 1W6+2 RW kurz

Rondrakamm: AT 13 PA 5 TP 2W6+2 RW mittel

Langschwert Argentalis:

AT 16 PA 9 TP 1W6+5 RW mittel

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

Talente:

Körper: Klettern 3, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 4, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren) 8 (10), Sinnesschärfe 5

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 9, Einschüchtern 6, Etikette 5, Menschenkenntnis 5, Überreden 4, Willenskraft 6

Natur: Fährtensuchen 1, Orientierung 3, Wildnisleben 3

Wissen: Geschichtswissen (Bornland) 7 (9), Götter & Kulte (Rondra) 8 (10), Kriegskunst 7, Rechtskunde 4

Handwerk: Heilkunde Wunden 5

Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Ehrenhaftigkeit 6, Ermutigung 5, Objektsegen 5, Objektweihe 4, Schmerzresistenz 6, Schutz der Wehrlosen 6

Ausrüstung: Langschwert, Rondrakamm, Kettenrüstung, Bärenmantel, Wappenrock, Wildnispaket

Kampfverhalten: Bevorzugt kämpft Leudara einhändig, ihr Stil ist trotz Kettenrüstung schnell und wendig. Den Rondrakamm nutzt sie nur, um Gegner schnell zu beseitigen. Sie greift nie aus dem Hinterhalt oder Gegner in Unterzahl an, schlägt aber viele Finten. Liturgien verwendet sie selten, Waffengleichheit interessiert sie nicht.

Flucht: Leudara flieht nicht.

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

Knappen und Gardisten

Das Heerlager

Die Hardener Seenplatte erstreckt sich über viele Reichweiten und ist zudem ein unübersichtliches Gelände. Knapp sechzig Seen und Teiche liegen hier umschlossen von Röhricht und Gebüsch, angeblich alle durch mehr oder minder verborgene Flösschen und Kanäle verbunden.

An einem mittelgroßen See namens Klammwasser haben Timpskis Leute ein Heerlager mit 14 großen und einigen kleineren Zelten errichtet. Ein gutes Dutzend Festumer Schauerleute und Zunftmitglieder, zwei Festumer Großbürger mit einer Handvoll Söldnern sowie sechs märkische Schützen (Ritter) mit je einer Lanze Gefolgschaft – insgesamt sind hier etwa fünfzig Waffenträger und mehrere Dutzend Pferde versammelt. Das Lager ist aufgeteilt nach Adligen und Bürgern. Die wichtigsten Wortführer, das erkennt man schon an der Aufstellung ihrer Zelte, sind Gardehauptmann Elkman Timpski und Schütze Jaruslaw von Kirschhausen-Krabbwitzkoje.

Besondere Orte: Neben den bunten Turnierzelten der Bronnjaren, in denen auch ihre Knappen untergebracht werden, sind die Koppel, der Rinderpferch und das prunkvolle Zelt von *Ertzel Unterkamp* (Seite 31) auffällig. Es gibt ein Lazarettzelt, in dem *Sumjew Jannerloff* (Seite 31) wirkt, ein Küchenzelt, in dem sich die Knappen und Lehrlinge abwechseln müssen, und sogar einen Werkzeugkarren und den kleinen Amboss des Grobschmieds *Ugo Stiefelknecht* (Seite 31). Selbstverständlich verlangen sie Geld für ihre Dienste (Listenpreis x 1,5).

In Timpskis Zelt steht eine eisenbeschlagene Truhe mit 600 Batzen, um die Trommel zu bezahlen. Den Schlüssel trägt er um den Hals.

Alltag: Der Alltag im Lager ist geprägt von Warterei. Zur Unterhaltung wird erzählt, gesungen, geflirtet, gelegentlich auch gespielt und gesoffen. Dabei kommt es zu Neid, Eifersucht und falschen Beschuldigungen, was

regelmäßig in Prügeleien endet. Timpski kann zwar seine Gardisten disziplinieren, mit Leudara in Sichtweite reißen sich die meisten ebenfalls am Riemen, aber außerhalb dessen werden die meisten Regelüberschreitungen kleingeredet oder untereinander ausgemacht. Etwas Abwechslung bieten Leudas routiniert ausgeführte Messen und die Goblinkämpfe. Insgesamt wird die Stimmung zunehmend gereizter, einerseits aus Ärger über die Vorteile der Norbarden, andererseits durch die Kälte und die eintönige Nahrung, die von Tag zu Tag knapper wird.

Dienste: Essen wird zweimal täglich am Küchenzelt ausgegeben. Ein Gardist hält Wache und stellt sicher, dass es keine Ausnahmen gibt. Timpski, Unterkamp, Adlige und Geweihte dürfen separat und besser speisen, Leudara verzichtet auf dieses Privileg.

Es gibt drei Nachtwachen zu je 3 Stunden und 2 Wächtern, die sich abwechseln. Täglich werden 2 Trupps zu je 3 Kundschaftern ausgeschiedet. 2 weitere Gruppen gehen auf die Jagd, deren Erfolg haarklein mit den Adligen abgerechnet wird, die im jeweiligen Gebiet das Jagdrecht innehaben – ob geerbt oder eigens für diesen Anlass gepachtet.

Der „Feind“: Vom Ufer aus kann man, umgeben von einer dünnen und schneebedeckten Eisfläche, zwei bewohnte Hausboote sehen. Timpskis Leute haben ihnen den Fluchtkanal abgeschnitten, sodass sie in der Mitte des Klammwassers am sichersten sind.

Gefangene: Mehr zu Jääni und Bruutsch findest du im Abschnitt **Die Rotpelzbefreiung** (Seite 32).

Loyalität und Machtverhältnisse

Die Gardisten und Schauerleute folgen Timpski hauptsächlich aus Empörung, dass „dieses Norbardenpack“ ihnen ein Stück ihrer höchst eigenen Tradition „wegnehmen will“. Besonders wenn die Helden im Auftrag der Surjeloffs reisen, werden sie sie mit Misstrauen



◦ Wird ihr schlechtes Gewissen von findigen Helden ausgenutzt und gegen sie gewandt, sind Proben auf *Bekehren & Überzeugen* (Diskussionsführung, Einzelgespräch und öffentliche Rede) und *Überreden* (Aufschwätzen, Manipulieren oder Schmeicheln) gegen sie um 1 erleichtert.

bedenken. Die Söldner hier tun, wofür sie bezahlt werden, und da sogar eine Rondrageweihte auf ihrer Seite steht, hinterfragen sie ihre Aufträge kaum. Die Adligen folgen, weil sie auf Heldentaten hoffen, aber auch wegen alter Familienbande, die sie entweder an Jaruslaw oder Joost von Salderkeim binden. Ihnen allen

zu erbeuten – in Erinnerung an die schöne Chrenja Gutowitsch, die ihm im Alter von Sechzehn das Herz brach. **Funktion:** mächtiger, aber leicht manipulierbarer Widersacher der Helden; im Zweiergespann mit dem Hauptmann übernimmt er den rumpelnden, impulsiven und bauernschlaunen Part, was zu Unstimmigkeiten führt, sobald Jaruslaw die Interessen irgendeines Bronnjaren verletzt sieht.

◦ Jaruslaws angespanntes Verhältnis zu seiner Mutter, der Herzogin, kann gegen ihn ausgespielt werden. Proben auf *Überreden* (Manipulieren oder Schmeicheln) sind dann gegen ihn um 1 erleichtert.

sind Vorurteile gegen Stadtbewohner gemein, weshalb besonderer Widerstand zu erwarten ist, wenn die Helden im Auftrag Wippflüglers handeln. Dass sie nicht dem Feldzug des Mittelreichs gegen den Heptarchen Haffax gefolgt sind, ist den meisten Bronnjaren peinlich. Zu leicht könnte man ihnen Feigheit vorwerfen, ob zu Unrecht oder nicht. ◦

Hintergrund: Der Drittborene der Herzogin von Kirschhausen ist unerschütterlich in seiner Liebe zur Familie und zum Land. Der Schitze ist jedoch weder auf Norbarden noch auf Händler im Allgemeinen gut zu sprechen. Leudas Einmischung empfindet er als übertrieben, den Helden begegnet er misstrauisch, insbesondere wenn sie keine Adligen sind. Er hält sie schlicht für überflüssig und duldet sie nur aus Rücksicht auf Timpski.

Leudara wird von allen Begleitern des Zuges respektiert, als Rondrageweihte mischt sie sich aber nicht in die Verhandlungen ein.

Jaruslaws Wappen zeigt seinen abgeschlagenen Rang in der Erbfolge und die Heirat „abwärts“ in ein abhängiges Haus. Marja von Kirschhausen entschied, dass ihre ältesten Kinder als Beitrag für den Kampf gegen Haffax ausreichen. Da sie ihre Erbfolge nicht aufs Spiel setzen wollte, verheiratete sie Jaruslaw mit der Tochter eines Barons, deren Familie vollkommen von den Kirschhausens abhängig ist und darum keine Gefahr für ihren Besitz darstellt. ◦

III Schitze Jaruslaw von Kirschhausen-Krabbwitzkoje

Kurzcharakteristik: kompetenter Ritter, Mitte 20, groß und kräftig, prächtiger schwarzer Bart und Locken, rote Backen, volle Lippen, tiefe Stimme

Motivation: will sich einen Namen unter den märkischen Adligen machen, um aus dem Schatten seiner Familie zu treten

Agenda: Er wittert ein gutes Geschäft und versucht gleichzeitig, den verhassten Norbarden eins auszuwischen. Jaruslaw unterstützt Timpski bei der Rückholaktion, indem er seine Beziehungen zu den Bronnjaren nutzt. Die gefangenen Goblins quält er nach Belieben. Sie bringen ihm Spaß, Geld und Anerkennung im Lager. Ingeheim hofft Jaruslaw, hier eine heißblütige Alhanierin

Die Verantwortung lastet schwer auf Jaruslaws Schultern, sodass er gelegentlich einen Meskinnes zu viel trinkt. So bricht sein Jähzorn schneller durch, und leicht kommt es zu Prügeleien, harmloseren Duellforderungen und – meistens – zu Schlägen für Jääni und Bruutsch.

Feindbilder: Goblins, Pfeffersäcke, Norbarden

Darstellung: Du hast immer Recht. Mach dich breit, äußere dich laut und polternd. Gerate ins Säuseln, wenn du mit schönen Frauen sprichst und sei aufdringlich. Lalle gelegentlich. Wenn du nicht weiter weißt, lache laut über dein Gegenüber und lass andere Bronnjaren in den Spott einstimmen.

Schicksal: Die Rückführung der Trommel verbessert seinen Ruhm nicht wie erhofft. Verbissen sucht er weitere Herausforderungen und beginnt, Norbarden zu hassen, was ihn zum Korsmal-Bund treibt. Im Laufe der Kampagne treffen ihn die Helden auf dem Schlachtfeld wieder.

Besonderheiten: Jaruslaws Rivalität zu Timpski ist schwer zu übersehen. Der Schitze ist das Bindeglied der Adligen an den Zug, wodurch er den größeren Anteil der Truppen einbringt. Allerdings sind diese etwas eigensinnig. Ein weiterer Trumpf ist seine Knappin *Jeterine* (Seite 31), deren Vater Joost von Salderkeim nominell über die Seenplatte herrscht. Dadurch versteht sich Jaruslaw als direkter Gesandter des Prinzen, und somit als Befehlsgeber.



Jaruslaw von Kirschhausen-Krabbwitzkoje

MU 13 KL 10 IN 11 CH 12
FF 11 GE 13 KO 15 KK 15
LeP 42 SK 0 AsP – KaP –
ZK 3 AW 7 GS 7 INI 12

Schips 1

Sozialstatus: Adel

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I+II, Be-
rittener Kampf, Finte I, Fertigkeitsspezialisierung
Reiten (Kampfmanöver), Lanzenangriff, Ortskennt-
nis (Kirschhausen), Wuchtschlag I+II

Sprachen: Muttersprache Garethi III, Alaani I

Schriften: Kusliker Zeichen

Vorteile: Adel II, Hohe Lebenskraft V, Reich III

Nachteile: Niedrige Seelenkraft I, Persönlichkeits-
schwäche (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Ange-
wohnheit (aufdringlich gegenüber Frauen)

Kampftechniken: Bogen 12 (13) Lanzen 14 (15/9), Rau-
fen 11 (12/8), Schilde 13 (14/9), Schwerter 14 (15/9)

Waffenlos: AT 11 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Langschwert: AT 14 PA 8 TP 1W6+4 RW mittel

Langschwert (und Holzschild, aktiv):

AT 14 PA 11 TP 1W6+4 RW mittel

Kriegslanze: AT 14 PA 8 TP 2W6+2 RW –

Langbogen: FK 13 LZ 2 TP 1W6+8 RW 20/100/160

RS/BE 5 / 1 (Schuppenrüstung) (Modifikatoren durch
Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 8, Kraftakt 10, Reiten
(Kampfmanöver) 10 (12),

Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 6, Zechen 8

Gesellschaft: Betören 7, Einschüchtern 6, Etikette 6,
Menschenkenntnis 3, Überreden 5, Willenskraft 3

Natur: Orientierung 3, Tierkunde 4, Wildnisleben 5

Wissen: Götter & Kulte 4, Kriegskunst 6, Rechtskunde 2,
Sagen & Legenden 5

Handwerk: Handel 6, Heilkunde Wunden 4

Kampfverhalten: Jaruslaw versucht, die Vorteile des
Reiterkampfs zu nutzen, wo er kann. Den Schild
setzt er selten ein, er bevorzugt Wuchtschläge und
verlässt sich auf seine schwere Rüstung. Fernkampf-
waffen nutzt er nur, wenn es auch andere tun.

Flucht: Aufzugeben ist für Jaruslaw eine Schande,
doch er tut es ab *Schmerz III*.

Schmerz +1 bei: 32 LeP, 21 LeP, 11 LeP, 5 LeP oder weniger



»Schlauer Fuchs, der Salderkeimer. Schickt Jaruslaw los, damit der die Drecksarbeit bei den Norbarden macht. Wenn's klappt, hat er danach bei den Festumer Pfeffersäcken einen Stein im Brett und zahlt am Stadttor weniger Zoll.« (+)

»Die ganzen Bronnjaren so lange unter einen Hut kriegen? Da würd' ich auch saufen. Arme Rotpelze, die müssen's ausbaden.« (+/-)

»Auch wenn er immer gegen die Norbarden wettet – bei so einer schwarzäugigen Norbardenschönheit wird er bestimmt auch weich.« (+)

Gardehauptmann Elkman Timpski

Kurzcharakteristik: kompetenter Gardist, durch-
schnittlicher Stadtrat, 33, klein gewachsen, schütteres
rötliches Haar, Dreitagebart, drahtiger Körper aber paus-
bäckig, laute, blecherne Stimme

Motivation: Er will die Trommel zurück, notfalls mit
Gewalt. Davon erhofft er sich den Beifall der Festumer
Traditionalisten und einen Sitz im Engen Rat.

Agenda: organisiert und treibt den Zug zu den Sprenkeln
an; Im Lager mischt er sich viel ein und betrachtet sich als
zuständig für alles – immerhin hat er den Feldzug orga-
nisiert. Bei Vorfällen unter Bürgerlichen ist er erster An-
sprechpartner und selten um sinnvolle Befehle verlegen.

Funktion: skrupelloser, aber pragmatischer Widersach-
er der Helden; unkalkulierbares Risiko, weil schwer
einzuschätzen



»Das ist ja... das ist ja eine UNVERSCHÄMTHEIT!«

»Das wirst du bereuen, Kerl!«

»Hallo Schätzchen...«

Gerüchte über Jaruslaw

»Der durfte nicht mit gegen Haffax kämpfen, weil seine
Mutter Angst um ihn hat. Darum hat sie ihn an die fade
Krabbwitzkojerin verheiratet, damit er brav in der Nähe
bleibt.« (+)

»Seine Knappin Jeterine ist die Tochter des Prinzen von
Salderkeim. Darum spielt er sich hier auf wie der letzte
Marschall.« (+)



Elkman Timpski

MU 12 KL 12 IN 15 CH 12

FF 12 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 31 AsP – KaP – INI 13

SK 3 ZK 2 AW 7GS 7

Schips 1

Sozialstatus: frei

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Finte I, Füchsisch, Haltegriff, Kampfflexe I, Lippenlesen, Ortskenntnis (Festum: Hafen, Altstadt, Neustadt), Spezialisierung (Gassenwissen), Verteidigungshaltung, Wuchtschlag I

Sprachen: Muttersprache Garethi III, Tulamidya I, Alaani I, Goblinisch I, Thorwalsch I

Schriften: Kusliker Zeichen

Vorteile: Hohe Lebenskraft III, Hohe Seelenkraft

Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Unheimlich, Vorurteile gegen Adlige), Verpflichtungen II (Stadt Festum)

Kampftechniken: Armbrüste 13 (14), Raufen 12 (13/7), Schwerter 13 (14/8)

Waffenlos: AT 13 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Langschwert: AT 14 PA 8 TP 1W6+4 RW mittel

Leichte Armbrust: FK 14 LZ 8 TP 1W6+6 RW 10/50/80

RS/BE 3 / 0 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 8, Taschendiebstahl 5, Verbergen 6

Gesellschaft: Einschüchtern 6, Etikette 4, Gassenwissen (Informationssuche) 10 (12), Menschenkenntnis 8, Überreden 7, Willenskraft 6

Natur: Fesseln 6, Orientierung 7

Wissen: Götter & Kulte 4, Kriegskunst 5, Rechtskunde 7

Handwerk: Fahrzeuge 4, Handel 9, Heilkunde Wunden 6

Kampfverhalten: Timpski vermeidet Kämpfe, indem er mit der Armbrust droht, und führt sie im Zweifel defensiv. Er trickst und versucht, Gegner mit Finten und Wuchtschlägen zur Aufgabe zu bewegen. Sein Lieblingsmanöver ist der Haltegriff.

Flucht: gibt auf und verhandelt bei *Schmerz II*

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

Hintergrund: Timpski ist ein Stadtkind, der lange Aufenthalt außerhalb der Mauern verunsichert ihn. Diese Unsicherheit bekämpft er durch Aktionismus (erkennbar durch eine gelungene Probe auf *Menschenkenntnis* (Motivation erkennen)). Die Helden empfindet er als lästig, duldet sie aber, weil er es sich mit ihrem Auftraggeber aus Festum nicht verscherzen will. In der Konkurrenz mit Jaruslaw sind seine Trümpfe, dass die Trommel eine städtische Angelegenheit ist, Timpski als Wortführer des Zuges gilt und dass er viel Erfahrung im Umgang mit Händlern hat.

Feindbilder: Heimatlosigkeit, Untreue, Naivität

Darstellung: Senke den Kopf leicht, um dein Gegenüber von unten zu belauern. Formuliere vorsichtig und kühl. Benutze gelegentlich unanständige Worte – du bist am Hafen aufgewachsen und hast täglich mit Verbrechern zu tun.

Schicksal: Timpski schafft es nicht in den Engen Rat, erlangt aber einen guten Ruf in Festum. Im Laufe der Kampagne begegnen ihm die Helden wieder.

Besonderheiten: Timpski ist Hauptmann geworden, weil er seine Vorgängerin Urjelke Eichbrenner sehenden Auges in einen Hinterhalt rachedurstiger Maraskaner laufen ließ – doch davon weiß nur sein Adjutant *Berschin* (siehe nächste Seite).

Gerüchte über Elkman Timpski

- »Der weiß, wo's langgeht. Hat sich hochgekämpft, von ganz unten. Haha, von ganz unten, versteht ihr?« (+)
- »Ein echter Wadenbeißer! Der hat bisher noch jeden geschnappt, und diese elenden Norbardendiebe kriegt er auch noch.« (+/-)
- »Der hat den ganzen Feldzug hier aufgezogen. Reden am Markt gehalten, Geld gesammelt, Söldner angeworben. Alle Achtung, das könnt' ich nicht.« (+)
- »Schon peinlich, sich so einfach die Trommel klauen zu lassen. Kein Wunder, dass er sich hier so aufbläst – es geht um seinen Arsch.« (+)

Der Adelstross

Alle im Folgenden aufgeführten Figuren dienen der Ausgestaltung des Heerlagers. Sie sind als Anregung gedacht. Wähle am besten eine Handvoll Figuren aus, die deine Helden interessieren könnten.



Scheue dich nicht, einige der genannten Figuren in späteren Abenteuern der Kampagne einzusetzen, insbesondere wenn sich die Helden viel mit ihnen beschäftigt haben: Söldner und Gesellen sind oft auf Reisen, Schützen können sich samt Gefolge dem Korsmal-Bund anschließen oder ihn bekämpfen. Manche von ihnen tauchen auch in folgenden Abenteuern auf, allerdings nur in Nebenrollen.

Weitere Personen

Weitere Adlige oder deren Anhang können aus den Familien von Irberod oder von Geestwindskoje stammen, kombiniert mit Ortsnamen wie Bullstadt, Alderow, Blütenfeld, Balgerick, Schlüsselfels, Larsach und so weiter. Die meisten von ihnen sind Brückenadlige, die dringend Geld brauchen.

Bronnjaren

♣ *Schitzin Jadvige von Krabbwitzkoje-Sirsinkis* (35, breite Nase, blasse Haut, trägt Helm mit quietschendem Klappvisier, ungebildet, aber einsichtig; liebt geschmorten Elch, hasst Elkman Timpski, braucht Unterricht in Lesen und Schreiben, gibt das aber ungern zu) ist Jaruslaws Schwägerin. Sie kann ihn nicht leiden, zieht aber aus Loyalität zur Familie mit.

♣ *Schitze Friedebald von Salderkeim-Schallegrund* (21, schiefe Nase, unregelmäßiger brauner Bartwuchs; liebt sein Schlachtross Vigo, hasst Trockenobst, braucht eine Heldentat, mit der er die Eltern seiner Braut beeindruckt) ist ein Mitläufer, dessen Familie Anspruch auf einige Sprenkelseen erhebt.

Bronnjaren

MU 14 KL 12 IN 14 CH 12

FF 11 GE 14 KO 15 KK 15

LeP 36 AsP – KaP – INI 12+1W6

SK 2 ZK 3 AW 6 GS 7

Waffenlos: AT 12 PA 8 TP 1W6+1 RW kurz

Langschwert: AT 13 PA 7 TP 1W6+4 RW mittel

Zweihänder: AT 13 PA 4 TP 2W6+4 RW mittel

Kriegslanze: AT 13 PA 8 TP 2W6+2 RW –

Langbogen: FK 12 LZ 2 TP 1W6+8 RW 20/100/160

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

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

Vorteile/Nachteile: individuell, typisch sind Schlechte Eigenschaften (Arroganz, Eitelkeit)

Talente: Körperbeherrschung 8, Kraftakt 9, Reiten 12, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 7, Verbergen 2, Einschüchtern 7, Willenskraft 5

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Beute: je nach Schütze, Zufallsfund 4W6+4 Deut

Kampfverhalten: individuell

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Knappen

MU 13 KL 12 IN 13 CH 12

FF 11 GE 13 KO 14 KK 14

LeP 33 AsP – KaP – INI 11+1W6

SK 1 ZK 2 AW 6 GS 7

Waffenlos: AT 10 PA 6TP 1W6 RW kurz

Kurzschwert: AT 11 PA 6 TP 1W6+2 RW kurz

Langbogen: FK 12 LZ 2 TP 1W6+8 RW 20/100/160

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

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

Vorteile/Nachteile: individuell, typisch sind Schlechte Eigenschaften (Arroganz, Eitelkeit)

Talente: Körperbeherrschung 6, Kraftakt 7, Reiten 10, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 5, Verbergen 0, Einschüchtern 5, Willenskraft 3

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Beute: je nach Knappe, Zufallsfund 2W6+4 Deut

Kampfverhalten: individuell

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

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

Knappen

👤 *Jeterine von Salderkeim* (15, lange blonde Zöpfe, groß für ihr Alter; liebt Abenteuergeschichten, hasst das Dasein als Knappin, braucht ein Ventil für ihr Rebellentum) ist die zweite Tochter des Prinzen von Salderkeim und dient Jaruslaw als Knappin.

👤 *Semkin von Irberod-Karkriwen* (17, halblange rote Haare, Bartwuchs nur an den Wangen, grobschlächtig; liebt Leudara, hasst Goblins, braucht starke Vorbilder) ist der Knappe von Jadvige.

👤 *Arlin von Drachenzwinge* (15, abgekaute Nägel, dunkle Augenringe; liebt Honigbrote, hasst Norbarden, braucht Anerkennung) leistet seine Knappenzeit unter Friedebald ab.

Knechte

👤 *Sumjew Jannerloff* (20, Pferdeknecht von Jadvige, Halbnorbarde, pfeift gern durch die Zähne; liebt seinen Efeu *Nuknuk*, den ihm ein Nivese schenkte, hasst gar nichts, braucht besseren Schutz vor Anfeindungen der Lagerbewohner)

👤 *Pjerow Graupelteichler* (44, Pferdeknecht von Friedebald, etwas dicklich, geht gebeugt, trägt meistens Kapuze, darunter einohrig; liebt die Stille, hasst Menschen im Allgemeinen, braucht einen Seelenheiler)

Unfreie

👤 *Ilmin* (16, Leibeigener von Jaruslaw, fliehendes Kinn, braune Haare, oft blaue Glieder, sehr faul; liebt den Rausch, hasst den Winter, braucht neue Schuhe)

👤 *Rassia* (18, Leibeigene von Jadvige, braunhaarig, zierlich, Stupsnase mit Sommersprossen; liebt Segelschiffe, hat aber noch keins gesehen, hasst Jadvige, braucht Sulja

Hinzke, die sie bei einer Flucht in Festum aufnehmen will, damit sie nach einem Jahr ihre Freiheit erlangen kann)

Die Festumer

Für den Einsatz der bürgerlichen Meisterpersonen gelten die gleichen Hinweise wie für die Adligen auf der vorherigen Seite.

Gardisten

👤 *Berschin Walroder* (23, Timpkis rechte Hand, brauner Wuschelkopf, schlaksig; liebt Seemannslieder, hasst Ertzel Unterkamp, braucht eine Geliebte)

👤 *Sulja Hinzke* (27, Stadtgardistin, flachsblonder Pferdeschwanz, muskulös; liebt die Leibeigene *Rassia*, hasst Jaruslaw, braucht Trost, um über den Tod ihres Bruders hinwegzukommen)

Handwerker

👤 *Ertzel Unterkamp* (41, Zunftmeister der Seiler und Segelmacher, Großbürger, schmerzbäuchig, glatzköpfig, teure Kleidung mit Pelzbesatz; liebt es, im Recht zu sein, hasst alle Norbarden, braucht einen Erfolg bei diesem Feldzug, um seine korrupten Geschäfte zu überspielen, die ihn sein Amt kosten könnten)

👤 *Ugo Stiefelknecht* (22, Schmiedegeselle, klein und stämmig, sehr gepflegter Schnurrbart, gewöhnt sich gerade das Rauchen ab; liebt Schneeballschlachten, braucht etwas gegen Rückenschmerzen)

👤 *Jagotin Stipkow* (15, Seilerlehrling, tiefende, glasige Augen; liebt es zu gewinnen, hasst alles, was er nicht versteht, braucht ein gutes Zeugnis von Unterkamp)

Schauerleute

👤 *Vigo Jannerloff* (28, Festumer Hafenarbeiter, breit-schultrig, Anker auf dem Unterarm, heisere Stimme; liebt seine drei Kinder, hasst Friedebalds Schlachtross Vigo, braucht eine Brille)

👤 *Warja Wolpjes* (21, Festumer Hafenarbeiterin, lange, dunkelblonde Locken, trägt stets Hut, charmant und gutaussehend; liebt das Tanzen, hasst Langweiler, braucht täglich einen Meskinnes)

Söldner

👤 *Torstor Nellgardson* (22, Söldner in Diensten Unterkamps; Thorwaler, dem die politische Bedeutung der Trommel völlig egal ist, weißblond, Vollbart, Hautbilder; liebt Azilajid, hasst Meskinnes, braucht einen Freund, der ihm nicht andauernd widerspricht)

👤 *Azilajid Graupinski* (24, Söldnerin in Diensten Unterkamps, Exilmaraskanerin in zweiter Generation, die Torstor nicht allein gehen lassen wollte, braungebrannt, Narbe auf der Stirn, Dutzende kleiner Zöpfe, Ring durch die Unterlippe; liebt Torstor, hasst dünnelhaftige Adlige, braucht täglich mindestens ein Streitgespräch)

Gardist / Söldner

MU 14 KL 11 IN 13 CH 11

FF 10 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 32 AsP – KaP – INI 12+1W6

AW 6 SK 1 ZK 2 GS 6

Waffenlos: AT 11 PA 4 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 10 PA 3 TP 1W6+1 RW kurz

Hellebarde: AT 11 PA 2 TP 1W6+6 RW lang

Schwert: AT 11 PA 4 TP 1W6+4 RW mittel

Leichte Armbrust: FK 10 LZ 8 TP 1W6+6 RW 10/50/80
RS/BE: 4/1 (Kettenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Autoritätsglaube)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Finte I, Wuchtschlag I

Talente: Körperbeherrschung 5, Krafttakt 5, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 8, Verbergen 6, Einschüchtern 6, Willenskraft 5

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Beute: je nach Gardist / Söldner, Zufallsfund 2W6+4 Deut

Kampfverhalten: Gardisten und Söldner versuchen zuerst, Gegner mit der Armbrust zur Aufgabe zu bewegen. Haben die Drohungen keinen Erfolg, so schießen sie zunächst und kämpfen dann mit der Hellebarde weiter. Dabei setzen sie Finten und Wuchtschläge ein. In engerer Umgebung nutzen sie statt der Hellebarde ihr Schwert. Sie versuchen zudem, gemeinsam gegen einen Gegner zu kämpfen, wenn sich die Gelegenheit bietet.

Flucht: individuell; spätestens nach zwei Stufen
Schmerz

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

Festumer Bürger

MU 12 KL 12 IN 13 CH 12

FF 13 GE 12 KO 12 KK 12

LeP 29 AsP – KaP – INI 12+1W6

SK 1 ZK 1 AW 6 GS 8

Waffenlos: AT 10 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 9 PA 5 TP 1W6+1 RW kurz

Knüppel: AT 7 PA 2 TP 1W6+2 RW mittel

Messer: AT 9 PA 3 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Vorteile/Nachteile: keine

Talente: Körperbeherrschung 4, Krafttakt 3, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 2, Verbergen 3, Einschüchtern 2, Willenskraft 2, Handwerkstalent, dass er für seinen Beruf nutzt 10

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Beute: je nach Bürger, Zufallsfund 2W6 Deut

Kampfverhalten: Bürger versuchen meist, gewalttätigen Auseinandersetzungen aus dem Weg zu gehen. Müssen sie sich doch einmal zur Wehr setzen, so greifen sie meist auf einen Knüppel oder ihren Dolch zurück, aber sie versuchen nach Möglichkeit zu fliehen.

Flucht: individuell; spätestens nach einer Stufe
Schmerz

Schmerz +1 bei: 22 LeP, 15 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Die Rotpelzbefreiung

Olko besteht darauf, seine Freunde so schnell wie möglich zu befreien. Bruutsch und Jääni tragen eiserne Halsringe und sind an Bäumen bei Jaruslaw's Zelt angebunden. Ihre Habe befindet sich im Zelt. Bewacht werden sie von einem seiner Leute und müssen zur Unterhaltung einiger hartherziger Lagerbewohner mit seinem Hund Storko um Fleisch kämpfen.

Was Recht ist

Eine gelungene Probe auf *Rechtskunde (Bornland)* +3 ergibt, dass sich zwei unvereinbare Positionen gegenüber stehen:

• Das Lager steht auf dem Land der Kirschhausens, darum kann Jaruslaw als Sohn der Herzogin nach Belieben über Gesetzlose richten, und Festumer Stadtrecht gilt hier nicht. Goblins stehen rechtlich zwischen Leibeigenen und Tieren, zählen also als Eigentum. Es ist seit jeher Aufgabe des Adels, Goblins unschädlich zu machen, und für eine so kluge Nutzung dieser Landplage verdient Jaruslaw Respekt. Da die Goblins Diebe sind, können sie froh über seine Milde sein.

• Olko als geachteter Festumer bezeugt, dass die Goblins länger als Jahr und Tag in der Stadt gelebt haben. Darum gelten sie auch ohne Bürgerbrief als Freie und können nicht unter Leibeigenen stehen. Der Diebstahl ist nicht bewiesen und alle

Storko, der Hund

MU 12 KL 11 (t) IN 14 CH 13

FF 9 GE 14 KO 9 KK 10

LeP 13 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 7 SK 1 ZK 0 GS 12

Biss: AT 13 TP 1W6+2 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch)

Sonderfertigkeiten: Verbeißen

Talente: Körperbeherrschung 7, Kraftakt 4, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 7, Verbergen 7, Einschüchtern 4, Willenskraft 2

Anzahl: 1

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 8 Rationen Fleisch, Fell (5 Heller)

Kampfverhalten: Storko droht meist erst mit Knurren und Bellen und greift nur an, wenn er direkt angegangen wird oder Jaruslaw es befiehlt.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte

Tierkunde (domestizierte Tiere):

- **QS 1:** Storko ist ein Mischling, vermutlich zwischen Bornländer und Bluthund.
- **QS 2:** Hunde greifen selten Menschen aus eigenem Antrieb an, aber sie können speziell dazu abgerichtet werden. Und dieser hier macht einen solchen Eindruck.
- **QS 3+:** Sobald man versucht dem Hund sein Fressen wegzunehmen – was die Goblins notgedrungen versuchen müssen, um nicht zu verhungern – wird er aggressiv.

Jagd: –1



LeP-Verlust

10 LeP (¼)

7 LeP (½)

4 LeP (¾)

1 LeP

Schmerz

+1 Schmerz

+1 Schmerz

+1 Schmerz

+1 Schmerz

Die Hintergründe

Jaruslaws Gründe für sein Handeln sind bestenfalls diffus. Am Born wollte er an den Goblins nur sein Mütchen kühlen. Doch als sie ihm mit dem Selbstbewusstsein Festumer Bürger begegneten, behauptete er, sie hätten das Geld gestohlen und nahm sie gefangen. In Kirschhausen begriff er, dass sich mit Wetten auf ihre Kämpfe blanke Münze verdienen ließ, also beschloss er, sie zu behalten, und legte ihnen Ketten an.



anwesenden Zeugen sind direkt von Jaruslaw abhängig. Darum müssen beide in Festum vor ein unabhängiges Gericht gestellt werden. Bis dahin darf man sie höchstens als Schutzbefohlene festhalten und muss sie gut behandeln.

Wege in die Freiheit

Bei all diesen Aktionen hilft Olko, wo er kann. Er lässt nicht zu, dass die Goblins von den Helden vergessen werden.

Heimlichkeit: Es muss ein Weg gefunden werden, unbemerkt an Storko und dem Wächter vorbeizukommen (Werte siehe Personen-Kasten). Die Bolzen der Metallringe zu entfernen, erfordert geeignetes Werkzeug und eine Sammelprobe *Schlösserknacken (Bartschlösser)* +3, 1 Sekunde, 10 Versuche (danach gilt die Probe als misslungen).



Kauf: Einen einfachen Kauf der beiden Festumer Bürger lehnt insbesondere Leudara ab, schließlich ist Sklaverei im Bornland verboten.

Duell: Ein Held von Stand fordert Jaruslaw zum Lanzenkampf, um den Rechtsstreit zu klären.

Intrige: Seine Knappin Jeterine hat großen Einfluss auf Jaruslaw und könnte ihn umstimmen. Doch davon muss die eigensinnige Fürstentochter (Menschenkenntnis 2 (12/10/11), Willenskraft 1 (11/10/11), SK 1) erst überzeugt werden.

Verhandeln: Fordern die Helden eine Erklärung, versteift sich der Schitze auf seine Position. Einmal gemachte Aussagen nimmt er nicht zurück. Da er sich jedoch leicht in Widersprüche verwickeln kann, muss er sich möglicherweise auf einen Kompromiss einlassen. Er gibt den Gewinn aus den Kämpfen nur ungern auf, sein Ruf als Ehrenmann ist ihm aber wichtiger.

Folgen

Wird bekannt, dass die Helden die Goblins gegen Jaruslaws Willen befreit haben, schadet das ihrem Ruf und erschwert nachfolgende Proben auf Gesellschaftstalente nach Meisterentscheid um 1. Hinzu kommt im schlimmsten Fall noch eine Duellforderung des Schitzen, eine Strafzahlung von 25 Batzen oder gar eine Sühnetat, zu der Leudara den Täter verpflichtet. Auch in die Verhandlungen mit den Norbarden starten die Helden mit diesem Malus. Dem können die Helden nur entgehen, indem sie einen anderen glaubwürdigen Schuldigen präsentieren. Würfle in diesem Fall stellvertretend für alle Lagerbewohner 4 Proben gegen *Willenskraft* ([Talent] *widerstehen*) 3 (12/11/9).

Sollten die Helden hier nichts erreichen, setzt Olko spätestens am Vortag der Trommelübergabe seine magischen Fähigkeiten ein, um seine Freunde zu befreien.



Versteckspiel

Zwar sind Jääni und Bruutsch für die Befreiung dankbar, doch die Demütigungen, die die beiden erlitten haben, sitzen tiefer. Sie trauen keinem Menschen mehr und beschließen, sich zu rächen. Verborgen in den nahen Wäldern warten sie auf eine gute Gelegenheit. Kurz bevor die Verhandlungen um die Trommel zum Ende kommen, verstecken sie sich in ihrer Nähe, und Jääni wirkt heimlich das Ritual ORVAI KURIMS KRIEGSTROMMEL (siehe Seite 9) auf das Instrument. Danach warten die beiden die Übergabe der Trommel ab. Mit dem Überraschungsmoment auf ihrer Seite wollen sie alle anwesenden Menschen den Zorn einer Goblinzauberin spüren lassen.

In der Zwischenzeit kannst du die beiden deinen Spielern ins Gedächtnis rufen, indem du kurze Begegnungen inszenierst:

• Goblinspuren, die Bruutsch nicht hinreichend verwischt hat (*Fährtsensuchen (humanoide Spuren)* -1), führen einen Helden zu einem verlassenen Versteck. Scheinbar haben sie ein Wildschwein getötet – eine beeindruckende Leistung. Von hier hat man einen sehr guten Blick auf den Verhandlungsplatz.

• Ein Söldner sucht die Helden auf und fragt verlegen, ob sie zwei seiner Dolche gesehen haben. Er glaubt, sie im Suff verlegt oder verspielt zu haben. Tatsächlich wurden sie von Bruutsch gestohlen.

• Olko verschwindet und kehrt erst nach mehreren Stunden zurück. Er hat Paraphernalia (rote Farbflecken, zerriebene Rinde, Wildschweinborsten) gefunden, die von Jäänis Trommelritual herrühren, kann sie aber nicht einordnen. Um seine Freunde nicht zu gefährden, versucht er, den Fund geheim zu halten. ○

Jääni Grauroth, Goblinzauberin

Kurzcharakteristik: unerfahrene Goblinzauberin, 17, rostroter Pelz, mit alchimistischer Farbe grün und ockerfarben bemalte Klauen; trägt robuste Städterkleidung aus grobem Leinen und Wolle, auf dem Kopf eine gestreifte Strickmütze sowie feste Lederschuhe. Durch Gefangenschaft und Reise hat ihre Kleidung Risse und Flecken, ihr Nagellack ist abgesplittert. Bei den Lungai Theluzi versucht Jääni sich anzupassen und behängt sich mit allerlei Talismanen aus Vogelfedern, Rattenzähnen und Baumrinde. In der primitiven Rohlederkleidung bewegt sie sich aber eher ungeschickt.

Motivation: will mit Bruutsch zusammen sein und in Freiheit leben; nimmt ihre Verbannung aus Festum sehr ernst; will sich für ihre Gefangennahme rächen

Agenda: nimmt Hilfe gerne an (besonders von Bruutsch) und wartet auf günstige Gelegenheiten; nutzt Zauberei so effizient wie möglich

Funktion: naive Romantikerin, die durch Grausamkeit zum Äußersten getrieben wird; weiblicher Part einer tragischen Liebesgeschichte; entpuppt sich als Hauptgegnerin der Helden

Hintergrund: Jääni lernte im Hesindendorf Olko und die empfindsame Literatur kennen. Gemeinsam mit Bruutsch eifert sie seitdem einem sehr ungoblinischen Liebes- und Heldenideal nach. Wegen Geheimnisverrats verbannte ihre Lehrmeisterin Mantka Riiba sie für mehrere Jahre in die Rote Sichel, doch auf dem Weg nahm Jaruslaw sie gefangen.

Feindbilder: Ungerechtigkeit, Intoleranz, Gefühlskälte

• Sei besonders vorsichtig beim Herausgeben dieser Information: Die Helden möchten dann möglicherweise versuchen, die Trommel-Szene (**Bruutsch wird Trommeln**, Seite 49) zu verhindern. Geschieht dies, wird stattdessen einfach Jaruslaw während der Versammlung die Trommel schlagen, um die Goblins zu verhöhnen, und so den Zauber auslösen. („Trommeln wolltet ihr also? Ha!“).



Darstellung: Ziehe beim Lächeln die Oberlippe weit hoch. Nutze freundliches Nicken und Kopfschütteln anstatt langer Diskussionen. Summe gelegentlich eine kleine Melodie.

Schicksal: Jääni wird auch in späteren Abenteuern wieder aufgegriffen, darum sollte sie überleben. Durch das Leben in der Wildnis und die erlittene Misshandlung legt sie manche romantische Vorstellung ab. Besonders Bruutschs Schicksal kann hier bedeutsam werden: Für Jääni macht es einen großen Unterschied, ob die Helden die Schurken waren, die ihren Liebsten töteten, oder ob sie die Wohltäter waren, die eine große Dummheit verziehen und das Paar sicher nach Hause führten.

Besonderheiten: Dass Jääni eine Goblinzauberin ist, erkennt nur, wer sie bei einem Ritual beobachtet oder mit einigem Vorwissen ihre Umhängetasche durchsucht. Darin wird er neben ihrer kleinen verzierten Knochenkeule, einem Messer, Nadeln und Faden auch einen Schweinepinsel und mehrere Farbdosen finden. Wegen des magiehemmenden Eisenkragens kann sie in Gefangenschaft nicht effektiv auf ihre Zaubereien zurückgreifen.

»Vielen Dank, werter Herr. Ihr seid sicher ein großer Held?«
»Sprich du nicht von Gerechtigkeit! Nicht zu mir und nicht nach dieser Tat!«
»Bruuuutsch!«

Die Tradition der Goblinzauberinnen als Sonderfertigkeit

Erweiterungsregel

- Goblinzauberinnen müssen Frauen sein.
- Elementarnähe: Das Beschwören von Elementarwesen der Elemente Humus, Luft und Erz ist um 1 erleichtert.
- Goblinzauberinnen können goblinische Rituale erlernen und Traditionsartefakte ihrer Kultur herstellen und benutzen.
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition.

Voraussetzungen: Zauberer

AP-Wert: 100 AP.

! Bruutsch Smuddelvlies

Kurzcharakteristik: erfahrener Streuner, 19, rotbrauner Pelz, zwei Ringe im linken Ohr; trägt robuste Kleidung aus grün gefärbtem Segeltuch, die gegen die Kälte mit Stroh ausgestopft ist

Motivation: will mit Jääni zusammen sein und mit ihr in Freiheit leben – am liebsten in einer richtigen Stadt; will sich für die Gefangennahme rächen

Agenda: Er reißt das Maul weit auf und geht hohe Risiken ein, einerseits, um als tapferer Held ernst genommen zu werden, andererseits um Jääni zu beeindrucken. Alles was er besitzt, teilt er mit ihr und verteidigt sie mit Zähnen und Klauen.

Funktion: charismatischer Draufgänger, den die Liebe zuerst in Gefangenschaft und dann zum Kampf gegen die Helden zwingt

Hintergrund: Bruutsch wuchs im Festumer Gerberviertel auf, wo ihm nichts geschenkt wurde. Mit Jääni hat



Jääni Grauroth

MU 13 KL 11 IN 14 CH 9

FF 15 GE 14 KO 12 KK 12

LeP 27 AsP 29 KaP – INI 14

SK 1 ZK 1 AW 7 GS 9

Schips 1

Sozialstatus: frei

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Festum:

Gerberviertel, Hesindendorf), Schriftstellerei (Betören (Liebesromane)), Tradition (Goblinzauberin)

Sprachen: Muttersprache Goblinisch III, Garethi III

Schriften: Kusliker Zeichen

Vorteile: Dunkelsicht I, Flink, Gutaussehend I, Kälteresistenz, Zauberer

Nachteile: keine

Kampftechniken: Dolch 9 (10/7), Raufen 10 (11/7)

Waffenlos: AT 11 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Schwerer Dolch: AT 10 PA 6 TP 1W6+2 RW kurz
RS/BE 0/0

Talente:

Körper: Klettern 4, Körperbeherrschung 8, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 8, Verbergen 8

Gesellschaft: Betören 7, Einschüchtern 2, Überreden 7, Willenskraft 4

Natur: Fährtensuchen 7, Fischen & Angeln 2, Orientierung 5, Pflanzenkunde 8, Tierkunde 7, Wildnisleben 7

Wissen: Götter & Kulte 2, Magiekunde 4

Handwerk: Heilkunde Gift 2, Holzbearbeitung 4, Lebensmittelbearbeitung 2, Lederbearbeitung 4

Zaubertricks: Lockruf, Trocken

Zauber: Manifesto 10, Sanftmut 5, Elementarer Diener 4

Rituale: Orvai Kurims Kriegstrommel 10

Ausrüstung: Schwerer Dolch

Kampfverhalten: Jääni versucht, direkten Kämpfen aus dem Weg zu gehen.

Flucht: Verlust von 25 % der LeP

Schmerz +1 bei: 20 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

er seine große Liebe gefunden, was seine Familie sehr skeptisch betrachtet.

Die Literatur lehrte ihn Ideale der Tapferkeit und Ritterlichkeit, die die Goblins einst mit gutem Grund aus ihrer Kultur verbannten. Für seinen Rachefeldzug wirft er diese Ideale jedoch aus Enttäuschung über Bord, auch um „goblinischer“ zu handeln als bisher.

Feindbilder: Langeweile, Duckmäsertum, Verrat

Darstellung: Kneife die Augen zusammen. Gib jedem Widerworte, der dich bevormunden will. Grinse breit und zeige Zähne, wenn du beleidigt wirst. Rede wie ein Actionheld der 80er Jahre.

Schicksal: Bruutsch mag in diesem Abenteuer noch gerettet werden, spätestens im dritten Abenteuer der Kampagne wird er jedoch nicht mehr unter den Lebenden weilen.

Besonderheiten: Bruutsch ist mutig und gerissen, in der Natur aber eher ungeschickt, sodass seine Aktionen in der Roten Sichel nur mit der Unterstützung von Stammesgoblins möglich sind. Diese jedoch hat er als geschickter Anführer gut unter Kontrolle, denn er kennt



die Regeln der Straße und hat mehr als einmal ein Buch über echte Kriegsführung in die Klauen bekommen.

»Nimm das, Schurke!«

»Finger weg von ihr, oder ich rei dich in Stckel!«

»Lass sie kommen. Ich bin bereit.«

Szenen im Lager

Die folgenden Szenen dienen zur Vorstellung der Zugmitglieder und dazu, das Lagerleben zu veranschaulichen. Setze mglichst nicht alle auf einmal ein und beobachte, wofr sich deine Spieler interessieren, um diesen Handlungsstrang weiter auszubauen.

Ankunft

Das Eintreffen Leudaras und der Helden erregt Aufsehen im Lager. Die Schitzen Friedebald und Jadvige suchen nach Schuldigen fr die Verletzungen ihrer Knappen, Ertzel Unterkamp beklagt, dass man nun noch mehr Esser versorgen msse, und die erste Begegnung mit Timpski und Jaruslaw verluft eisig. Nur mit Verweis auf das mitgebrachte Brenfleisch (Probe auf *Überreden* (Aufschwätzen oder *Manipulieren*) +1) oder auf den Auftraggeber (Modifikatoren je nach Empfehlungsschreiben), aber auch aufgrund von Leudaras Fürsprache wird die Anwesenheit der Helden geduldet.

Timpski sieht als erster ein, dass er eine neutrale Partei bentigt, um Kontakt zu den Norbarden aufzunehmen. Er und Jaruslaw verpflichten sich, wenn auch



Bruutsch Smuddelvlies

MU 13 KL 10 IN 14 CH 13

FF 12 GE 14 KO 12 KK 12

LeP 29 AsP – KaP – INI 15

SK 0 ZK 1 AW 7 GS 9

Schips 2

Sozialstatus: frei

Sonderfertigkeiten: Anfhrer, Aufmerksamkeit, Beidhndiger Kampf I, Kampfreflexe I, Klingenfnger, Kreuzblock, Ortskenntnis (Festum: Gerberviertel, Hafen), Prziser Stich I, Schriftstellerei (Sagen & Legenden (Mrchen))

Sprachen: Muttersprache Goblinsch III, Garethi III

Schriften: Kusliker Zeichen

Vorteile: Beidhndig, Dunkelsicht I, Gutaussehend I, Herausragender Sinn (Gehr, Geruch), Hohe Zhigkeit, Klteresistenz

Nachteile: Persnlichkeitsschwchen (Arroganz), Schlechte Angewohnheit (Erster), Schlechte Eigenschaften (Rachsucht)

Kampftechniken: Dolch 12 (13/8), Raufen 12 (13/8), Wurfaffen 12 (13)

Zwei Schwere Dolche: AT 13 PA 7 TP 1W6+2 RW kurz

Wurfspeer: FK 13 LZ 2 TP 2W6+2 RW 5/25/40

RS/BE 0 / 0

Talente:

Krper: Klettern 7, Krperbeherrschung 7, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschrfe 6, Verbergen 5, Zechen 6

Gesellschaft: Betren 5, Gassenwissen 8, Menschenkenntnis 6, Überreden 7, Willenskraft 5

Natur: Fhrtensuchen 1, Orientierung 5, Pflanzenkunde 8, Tierkunde 7, Wildnisleben 7

Wissen: Gtter & Kulte 2, Kriegskunst 4, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 8

Handwerk: Schlsserknacken 5

Kampfverhalten: Die Vernunft gebietet Bruutsch, sich an goblinische Taktiken zu halten, also Hinterhalt, Speerwurf und Flucht. Mitunter ist die Versuchung des Heldenmuts aber so gro, dass er frontal angreift und sehr hohe Risiken eingeht – besonders wenn die Gegner schon angeschlagen sind und es gilt, einen Verbndeten zu retten. Das kann leicht zu Bruutchs Gefangenschaft fhren.

Flucht: Normalerweise nach dem ersten Angriff, im Nahkampf kmpft Bruutsch aber bis zum Tod.

Schmerz +1 bei: 22 LeP, 15 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

widerwillig, keinen Angriff zu unternehmen, solange die Verhandlungen andauern. Im Gegenzug sollen sich die Helden tglich einmal bei Leudara melden, um von ihren Fortschritten zu berichten. Danach wird der Kaleschka ein Platz am Rand des Lagers zugewiesen.

Kampf der Goblins gegen den Hund

Jaruslaw und ein paar andere wohnen johlend einem Hundekampf der Goblins bei (siehe „Die Rotpelzbefreiung“). Wenn sich die Helden nicht einmischen, tut es

Olko zum allgemeinen Unmut. Mit einer Vergleichsprobe auf *Überreden* (*Manipulieren* oder *Schmeicheln*) gegen Jaruslaws *Willenskraft* (*Überreden widerstehen*) lässt sich die Situation beenden. Auch eine Vergleichsprobe auf *Einschüchtern* (*Drohung*) -2 gegen *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) kann funktionieren, andernfalls wird das zum Anlass für eine Rauferei genommen.

Leudara verhindert jede bewaffnete Auseinandersetzung wird aber weder vermitteln noch die Goblins befreien.

Der Händler

Von einem weiter entfernten See passiert die Kaleschka von  *Aljeg Ragaschoff* (32, stämmig, redegewandt; liebt seine Unabhängigkeit, hasst Ritter, braucht Reisegefahrten) das Lager. Über die Trommel weiß er nichts, aber er kann einige Töpfe Honig und Trockenfleisch sowie ein paar Kuriositäten verkaufen.

Fragt man ihn nach den „besonderen Waren“, bietet er Werkzeuge aus den frevelhaften Dämonenschmieden von Yol-Ghurmak an: eine mittels ADLERAUGE verzauberte Linse (5 Minuten, 6 FP, 55 Batzen) und ein kleines 10-Unzen-Gewicht, in dem ein niederer Dämon lebt (macht sich auf Klopfzeichen um 5 Unzen schwerer oder leichter; muss einmal monatlich mit Blut eingerieben werden; 100 Batzen).

Wird er verraten und gefangen, besticht er einen Söldner, ihn freizulassen und türmt.



Zusätzlich kann Aljeg auch ein tobrisches Zweihaupt, die Statue eines zweigesichtigen Goblینگötzen, im Angebot haben. In diesem Fall zeigt Rudjew großes Interesse an dem Stück und erwirbt es für stolze 20 Batzen (und überbietet damit den ebenfalls interessierten Olko). Die ist ein Hinweis auf das Interesse des Korsmal-Bundes für goblinische Mysterien.

Der Nachzügler

Optionaler Inhalt

Ein paar Tage nach Ankunft der Helden findet sich auch Rudjew von Arauken (siehe Seite 21) im Lager ein. Er hat die Sympathie der Bronnjaren und will sich an ihrem „gerechten Kampf“ beteiligen, allerdings können er und Timpski einander nicht leiden. Nutze Rudjew als Provokateur, der stets dort auftaucht, wo eine Situation zu eskalieren droht. Er versucht dafür zu sorgen, dass bornische Adlige besser dastehen als alle anderen, um sich bei ihnen beliebt zu machen.



Er und Leudara kennen sich aus dem Korsmal-Bund. Allerdings mag sie seine Methoden nicht, und unter Berufung auf die Geheimhaltung gebietet sie ihm häufiger Einhalt als sie müsste. Du kannst die Helden Zeugen einer Auseinandersetzung zwischen den beiden werden lassen, allerdings sollte dabei noch nichts über den Korsmal-Bund verraten werden. Es kann lediglich auffallen (*Menschenkenntnis* (*Motivation erkennen*) -2), dass Rudjew und Leudara sich besser kennen als sie nach außen tragen.



Hört auf zu heulen!

Optionaler Inhalt



Während der Nächte schleicht ein Wolfsrudel (Werte siehe Seite 20) um das Lager. Zwar hält sich ihr Hunger in Grenzen und sie können leicht von den Zelten vertrieben werden, doch ihr nächtliches Geheul raubt den Bewohnern den Schlaf (nächtliche Regeneration -1).

Genauere Untersuchungen zeigen, dass sie stets unter einer bestimmten Ulme heulen. Der Stumpf eines ostwärts weisenden Astes erinnert an ein aufgerissenes Wolfsmaul und weist wild wuchernde Magie des Elements Humus auf. Es scheint, als würden die Tiere auf eine Reaktion des Baums warten, die allerdings nicht kommt. Man kann die Wölfe loswerden, indem man den Baum fällt (und einen Angriff der Wölfe erduldet) oder den Alpha-Wolf etwa 20 Meilen weit weglockt, beispielsweise durch Magie oder eine Blutspur.

Ertüchtigung

Optionaler Inhalt



Rudjew von Arauken (Werte siehe Seite 22) bietet einem kriegerisch aussehenden Helden an, mit ihm zu trainieren. Er kennt einige Tricks, insbesondere was den Kampf gegen eine Übermacht oder bei abschüssigem Gelände angeht. In den Pausen versucht er, den Helden über seine Haltung zum Bornland auszuhorchen und auf seine Seite zu ziehen, verliert aber bald das Interesse. Ähnliches versucht er auch bei anderen Lagerbewohnern, mit unterschiedlichem Erfolg.

Hetze

Optionaler Inhalt



Rudjew nimmt einen erneuten Streit im Lager zum Anlass, gegen die bestehende Ordnung zu wettern:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

»Seht euch doch um! Es gibt keinen Anstand mehr, keine Ordnung, keine Disziplin! Wachen schlafen ein und bringen uns alle in Gefahr! Halbwüchsige Knappen saufen sich um den Verstand! Und heute [Ereignis, das der Ansprache vorausging!] Dabei sitzt der Feind direkt vor unserer Nase! Seit Jahren nistet sich das Norbardenpack in unseren Städten ein. Mit seinem Geld macht es anständige Krämersleute zu Lakaien ihrer Zauberweiber. Diese Schlangenanbeter sind alle gleich! Wer weiß, was die mit den Zauberdingen zu schaffen haben, die sich jüngst überall ereignen!

Ich sage euch: Als der Orden vom Theater noch herrschte - tapfer, stolz und ehrenhaft - damals hätte es so etwas nicht gegeben! Doch anstatt auf der Hut zu sein, tätschelt man ihnen die Glatzköpfe und treibt im Tulamidentempel Rahjaspiele mit irgendwelchen Rotpelzen. Täuscht euch nicht: Die sind nichts als Wilde. Sie sind die Feinde unserer Ordnung! Eines Tages werden sie sich erheben, um das Land eurer Familien zu rauben! Was in Festum geschieht, ist erst der Anfang!«

Rudjews Rede beeindruckt die beiden Anführer des Zugs, die betreten zu Boden schauen, und auch Leudara zögert einen Moment, bevor sie ihn bittet, zum Ende zu kommen. Tatsächlich gibt es nach Rudjews Ansprache mehrere Tage lang keine Zwischenfälle und keine schlafenden Wachen mehr, doch viele grübeln darüber, was genau es denn sei, was in Festum geschehe.

 Du kannst hier die Lage weiter zuspitzen, indem du Guerilla-Angriffe der Norbardensippen Prischkaj und Wrimitow inszenierst, die sich aber vornehmlich gegen Vorräte und Ausrüstung der Festumer richten sollten. Behalte allerdings im Auge, dass dies Verzweiflungstaten sind, welche die Verhandlungen noch weiter belasten könnten. Umgekehrt kann ein erfolgreich zurückgeschlagener Angriff die Position der Festumer in den Verhandlungen stärken.

Drei Dutzend Boote

Die norbardischen Familien Prischkaj, Wrimitow und Trebritzki kennen die Hardener Sprengel wie niemand anderes. Sie leben in Hausbooten auf dem Wasser, was sie über Generationen vor Goblins, Räufern, wilden Tieren und den Begehrlichkeiten benachbarter Adliger schützte. Wurde die Lage an einer Stelle brenzlich, zogen sie sich in abgelegene Gewässer zurück. Dies brachte ihnen einen Ruf als zuverlässige Hüter wertvoller, verbotener und auch gefährlicher Waren ein. Nicht zuletzt deshalb ließ Umerike Surjeloff die Trommel hierher bringen.

Heute nennt jede Sippe ein knappes Dutzend Boote ihr Eigen, auf denen insgesamt über 300 Menschen leben. Nur die Ältesten beider Seiten kennen noch Geschichten von den Katz-und-Maus-Spielen, die ihre Vorfahren sich mit den Bronnjarern der Umgebung lieferten – zähneknirschend hat man sich aneinander gewöhnt. Zudem umgehen sie durch diese Lebensweise ein Gesetz der Theaterritter, das Norbarden jeglichen Landbesitz verbietet.

Man ernährt sich von Bienenhonig (die Stöcke ruhen Sommers auf kleinen Flößen in Ufernähe), Beeren, Pilzen, Wild und Fisch – Reichtümer, die rechtlich den

Bronnjarern zustehen. Ackerbau ist schwierig, sodass Getreide gekauft werden muss. Durch die Ablegenheit der Seen können sie jedoch deutlich weniger Handel treiben als andere Meschpochen. Die allgemeine Feuchtigkeit macht es schwierig, die Nahrung zu lagern. Ein Wassereinbruch, eine Rattenplage oder ein undichtes Dach können viele Wochen Hunger bedeuten.

In harten Wintern frieren weite Teile der Seenplatte zu, sodass es möglich ist, die Boote zu Fuß zu erreichen. Lange hatte niemand Anlass, dies für einen Angriff zu nutzen. Für typische Bronnjarern liegt der Gedanke fern, im Winter Krieg zu führen. Doch seit der Gründung der Hardener Kaserne erlebten die Sippen immer häufiger Angriffe angetrunkener Waffenträger.

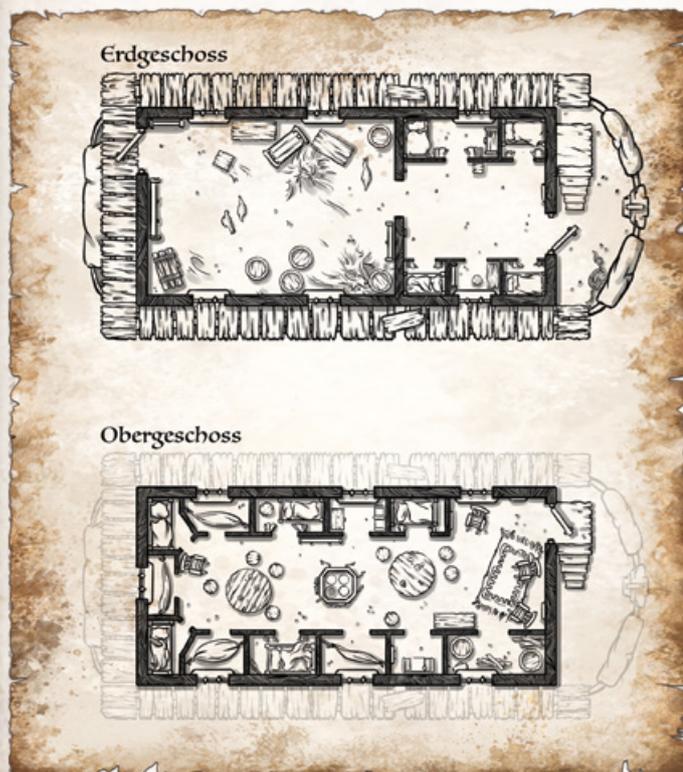
Ein typisches Hausboot

Die hölzernen Hausboote haben bis zu zwei Stockwerke und sind von hölzernen Stegen umgeben, die zum besseren Manövrieren nach oben geklappt werden können. Ihre Wände sind mit Stroh gefüllt und nach außen mit einer wächsernen Paste abgedichtet. Die Rümpfe ragen etwa einen Meter tief ins Wasser, und in ihnen werden die meisten Vorräte aufbewahrt.

Zentrum jedes Bootes ist ein Raum mit einem schmiedeeisernen Ofen, in dessen Wänden sich Alkoven für zehn bis zwanzig Personen hinter Vorhängen verbergen. Umgeben von Bänken und Schaukelstühlen wird an diesem Ort gegessen, gestritten und gefeiert. An Eisenhaken hängen Kräuter, Trockenfische, Instrumente und Waffen neben Kuriositäten aus aller Welt. Hier werden auch Hängematten für Gäste angebracht. Manchmal liegt dieser Raum auch in der zweiten Etage, sodass darunter zwischen Vorräten und Handelswaren auch Ziegen, Hühner und Kaninchen gehalten werden.

Zu jedem Boot gehören ein bis zwei Flöße, die sich durch ein Stecksystem miteinander verbinden lassen. Manche Flöße tragen auch kleine Gärten oder Bienenstöcke, die um diese Jahreszeit aber ruhen. Im Winter rücken die Hausboote zusammen wie die Wintertraube eines Bienenschwarms. Dann werden zusätzliche Stege und Brücken angebracht, die gegenseitige Besuche ebenso erleichtern wie eine flexible Verteidigung.

Was Kopfzahl, Vorräte und Ortskenntnis angeht, sind die Norbarden den Festumern überlegen, und solange man nicht mit Pferden und Katapulten angreift, bieten die Hausboote auch im Gefecht einen gewissen Schutz.



Die Hausboote in Regeln

Erweiterungsregel

Typischerweise werden die Boote gestakt und gerudert, für schnelle Fluchten oder Verfolgungen sind sie ohnehin zu träge. Gegen Geschosse schützt man sich mit großen Holzschilten. Eindringlinge haben mit einigen Klapp- und Schnappmechanismen zu rechnen, die als Fallen dienen: Jedes Boot hat 1W6-2 Fallen, bei 1-3 auf 1W6 sind sie aktiv und verursachen einmalig 1W6+2 TP. Sie können mit einer Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* -1 entdeckt und mit einer gelungenen Probe auf *Mechanik (Fallen entschärfen)* +1 in 3 KR entschärft werden (bei Misslingen halber Schaden). Gehe bei den Aufbauten der Boote von 50 Strukturpunkten aus (siehe **Regelwerk** Seite 349), bei ihren Rümpfen von 150 und bei Schilden von weiteren 30.

Zum Spiel bei den Norbarden

Die Helden lernen die Norbarden als geheimniskrämrisches Volk kennen, zu dem man nicht leicht Zugang erhält. Man ist sehr freundlich und zuvorkommend, doch nicht immer ehrlich. Man stellt sich naiver als man ist („Ihr seid anderer Ansicht? Aber warum denn, Euer Gnaden?“). Konflikte werden nicht als solche benannt („Schwarze Magie? Das muss ein Übersetzungsfehler sein.“), sondern lächelnd abgeschoben („Ihr als weit gereister Recke könnt da sicher helfen.“). Andererseits ist die Gastfreundschaft echt, die gereichten Leckereien sind köstlich, und die Ofenwärme tut den kalten Gliedern gut.

Alle Sippenmitglieder sind magisch miteinander verbunden, sodass oft stilles Einverständnis zwischen ihnen herrscht. Das kannst du beispielsweise darstellen, indem du wortlose Verständigung durch Nicken und Zwinkern schilderst. Anfallende Aufgaben (neuen Tee bringen, gekaufte Waren verpacken, Verwahrung gezahlter Silbergröschchen) werden von immer neuen Personen übernommen und oft antworten andere Personen als die, die gefragt werden.

Ein norbardischer Held kann hier von großem Nutzen sein, um die Begegnungen entspannter zu gestalten. Beispielsweise könnte seine Muhme ihm ein paar Keksdosen als Gastgeschenke mitgegeben haben – in denen er vielleicht, ohne es zu wissen, einige Schmuckstücke am Bernsteinmonopol der Praioskirche vorbei schmuggelt.

Rapport

Wann immer sie ins Lager zurückkehren, müssen die Helden Timpski, Jaruslaw und Leudara berichten, was sie erreicht haben. Je länger sie sich jedoch auf den Booten aufhalten, desto größer wird das Misstrauen der Festumer. Dies kann den Einfluss der Helden im Lager schmälern und ihnen weitere Mali einbringen, wenn sie später in die Verhandlungen um die Trommel eingreifen wollen. Auch betrunkene Rückkehrer oder größere Einkäufe auf den Booten provozieren kritische Nachfragen und Neid. Mögliche Konsequenzen wären falsche Beschuldigungen, Begleitung durch einen Schützen bei der nächsten Reise, Durchsuchen der Ausrüstung oder gar Konfiszieren von Proviant oder frisch gekauften Waren.

Norbarde

MU 12 KL 12 IN 12 CH 14

FF 12 GE 13 KO 13 KK 12

LeP 33 AsP – KaP – INI 11+1W6

SK 1 ZK 1 AW 7 GS 6

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

Speer: AT 13 PA 7 TP 1W6+4 RW lang

Waffenlos: AT 13 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Kurzbogen: FK 13 LZ 1 TP 1W6+4 RW 1/10/100

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

Sonderfertigkeiten: Ätzes geben (Seite 46), Bine Maschores (Seite 41), Finte I, Haltegriff, Wurf

Vorteile/Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit, Hohe Lebenskraft II, Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit, Vorurteile gegenüber Adligen)

Talente: Körperbeherrschung 7, Krafttakt 4, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 6, Verbergen 4, Einschüchtern 3, Menschenkenntnis 7, Überreden 8, Willenskraft 4, Handel 9

Kampfverhalten: Kämpft nur in Überzahl oder auf Distanz; verhandelt lieber

Flucht: flieht bei *Schmerz III*

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

Kontaktaufnahme

Die Helden können die Boote mit einem Floß erreichen, das ihnen die Festumer zur Verfügung stellen. Während sich die Helden bei den Norbarden aufhalten, bleibt Olko im Lager, um zu verhindern, dass Jääni und Bruutsch allzu sehr gequält werden. Sind die beiden schon frei, zieht er sich eine Erkältung zu, wodurch er das Bett hüten muss.

Auf dem Klammwasser ankern die Boote der Trebritzkis, und die Helden werden von deren Zibilja Tuminka in Empfang genommen, die sich bei der Ankunft von sechs Bewaffneten schützen lässt. Bevor die Helden die Boote betreten dürfen, besteht sie darauf, dass sie all ihre Waffen ablegen – was etwa auch Zauberstäbe und Rondrakämme einschließt. Tuminka macht hier nur Ausnahmen, wenn sie die Waffengriffe mit einem grünen Bändchen verknoten darf, das binnen zwei KR gelöst werden kann. Dabei murmelt sie ein paar alte alhanische Verse, die aber keine besondere Wirkung haben.

Tuminka Trebritzki

Kurzcharakteristik: kompetente Zibilja, 32, klein und zierlich, Lachfältchen um die Augen, spricht heiser und mit herbem norbardischen Akzent, trotz ihres Alters schon eisgrau; Sie schmunzelt gern, friert schnell, trägt darum mehrere Schichten Kleidung übereinander und raucht lange, selbstgedrehte Zigarillos aus Mochorka, das sie mit getrockneten Waldkräutern vermischt.

Motivation: will Frieden und gute Geschäfte, bevorzugt für die Trebritzkis

Agenda: stellt den Kontakt zwischen Helden und Muhmen her, um Angriffe auf ihre Sippe zu vermeiden; nutzt Magie und Sachverstand, um die Helden bei der Reise in die Rote Sichel zu unterstützen

Funktion: freundlich-geduldige Verbündete der Helden; geschickte Diplomatin, die sich um Menschlichkeit bemüht; sympathische Führerin durch die Welt der Norbarden

Hintergrund: Tuminka hat ihr halbes Leben mit der Lektüre alter Schriften verbracht und sich in der restlichen Zeit um Harmonie und Wohlergehen ihrer Sippe bemüht. Die Rolle als Gelehrte und Seelsorgerin legt sie auch den Helden gegenüber nicht ab. Sie hat mehrere Jahre auf Wanderschaft verbracht, sodass sie Fremden gegenüber aufgeschlossener ist als viele ihrer Verwandten. Diese Zeit lehrte sie, dass gute Laune und etwas Eigensinn die besten Mittel sind, den Fährnissen des Lebens zu begegnen.

Feindbilder: Genörgel, Grausamkeit, Unbelehrbarkeit

Darstellung: Sprich mit rollendem R und binde einige russisch oder jiddisch klingende Begriffe, ein, wenn du welche kennst. „Rauche“ mit spitzen Fingern. Sei geduldig, lächle viel, formuliere immer so freundlich wie möglich und vermeide klare Aussagen: „ein bisschen schwierig“ bedeutet „nein“, „Euer Angebot ist interessant“ bedeutet „Ihr bietet zu wenig“.

Schicksal: Tuminka wird in späteren Publikationen nicht mehr aufgegriffen.

Besonderheiten: Aus den unfairen magischen Verhandlungsmethoden der Norbarden versucht sich Tuminka herauszuhalten. Tuminkas jüngerer Bruder Alriksej, der in die Jantareff-Meschpoche eingeheliratet hat, wird später in der Kampagne eine bedeutende Rolle spielen.

»Wie Ihr meint.«

»Verzeiht, das war vielleicht etwas unverständlich.«

»Ich verstehe. Ihr habt ja sicher schon eine Idee, wie man das Problem lesen kann.« (Als Antwort auf ein Nein)

Die Tradition der Zibiljas als Sonderfertigkeit

Erweiterungsregel

- Zibiljas wirken ausschließlich Rituale, keine Zauberprüche.
- Wirken sie die Rituale innerhalb ihrer Sippe, sind Proben auf Rituale um 1 erleichtert. Dazu müssen sich mindestens 5 weitere Mitglieder ihrer Sippe in einem Umkreis von 100 Schritt aufhalten.
- Zibiljas können norbardische Rituale erlernen und Traditionsartefakte ihrer Kultur herstellen und benutzen.
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition

Voraussetzungen: Zauberer

AP-Wert: 80 AP

Die erste Verhandlung

Tuminka lädt die Helden zu Honigplätzchen, Tee und Meskinnes in ein gut beheiztes Hausboot ein und hört sich ihr Anliegen an. Wenn du möchtest, kann auch Muhme *Wodnerka Trebritzki* (siehe Abschnitt **Mahlzeit!** auf Seite 48), in viele Decken und Pelze gehüllt, zugegen sein.

Tuminka Trebritzki

MU 13 KL 11 IN 14 CH 13

FF 14 GE 14 KO 12 KK 12

LeP 29 AsP 29 KaP – INI 14

SK 1 ZK 1 AW 7 GS 8

Schips 1

Sozialstatus: frei

Sonderfertigkeiten: Ätzes geben, Bine Machores, Ortskenntnis (Sprenkel), Präziser Schuss/Wurf I, Tradition (Zibilja)

Sprachen: Muttersprache Alaani III, Garethi III

Schriften: Kusliker Zeichen

Vorteile: Entfernungssinn, Zauberer

Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Rachsucht)

Kampftechniken: Dolch 9 (10/7), Raufen 9 (10/7)

Waffenlos: AT 10 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Schwerer Dolch: AT 10 PA 6 TP 1W6+2 RW kurz

RS/BE 0 / 0

Talente:

Körper: Klettern 4, Körperbeherrschung 8, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 8, Verbergen 8

Gesellschaft: Einschüchtern 4, Überreden 7, Willenskraft 12

Natur: Fährtensuchen 7, Fischen & Angeln 2, Orientierung 5, Pflanzenkunde 8, Tierkunde 7, Wildnisleben 7

Wissen: Götter & Kulte 2, Magiekunde 11

Handwerk: Heilkunde Gift 2, Handel 10, Holzbearbeitung 4, Lebensmittelbearbeitung 2, Lederbearbeitung 4

Zaubertricks: Lockruf, Trocken

Rituale: Ruf des Bienenstocks 12

Ausrüstung: Schwerer Dolch, Wildnispaket

Kampfverhalten: Tuminka wird Kämpfe meiden und sich höchstens verteidigen, bevor sie die Flucht ergreift.

Flucht: flieht bei Schmerz I

Schmerz +1 bei: 22 LeP, 15 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Die Trebritzki sind bereit, die Trommel an die Festumer zu verkaufen, schon allein weil sie einen neuen Angriff vermeiden wollen. Doch die Trommel befindet sich nicht auf dem Klammwasser, sondern an einem sicheren Ort, den Tuminka nicht kennt. Da die drei Sippen die Trommel gemeinsam gekauft haben, kann eine Sippe allein nicht über einen Weiterverkauf entscheiden. Vorher müssen die Helden bei den Muhmen der anderen Meschpochen, *Anka Prischkaj* und *Zajita Wrimitow*, vorstellig werden, zu denen Tuminka sie begleiten will. Hier sollen sie ihre Vertrauenswürdigkeit unter Beweis stellen, nachdem die erste Begegnung mit den Festumern so unerfreulich verlief.

Tuminkas Strategie erkennen

Probe auf *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* –2
(Dauer: 2 Stunden)

1 QS – Die Reisen bieten Tuminka Gelegenheit, die Helden besser kennen zu lernen.

2 QS – Erweisen sie sich als vertrauenswürdig, hoffen die Norbarden über sie auf mehr Einfluss bei den Festumern.

3 QS – Wahrscheinlich werden sich die Muhmen etwas

einfallen lassen, um den Charakter der Helden zu prüfen.
4 QS – Der Angriff der Festumer hat viele Sippenmitglieder verunsichert. Dadurch, dass die Helden in allen Meschpochen „vorgeführt“ werden, schafft Tuminka neues Vertrauen in ihre eigene Urteilsfähigkeit und die Führungsstärke der Muhmen – sofern die Helden nicht das Gegenteil beweisen.

5 QS – Es war Zufall, dass der Angriff die Trebritzkis traf, doch während diese seit Tagen von den Festumern beobachtet werden, konnten sich die anderen Sippen zurückziehen und Vorbereitungen treffen. Wenn nun etwas schiefliegt, müssen die Trebritzkis den Kopf hinhalten, während die anderen in Sicherheit sind. Dadurch, dass deren Aufenthaltsorte bekannt werden, wird das Risiko gestreut.

Probe auf *Handel* –1 (Dauer: 2 Stunden)

1 QS+ – Es liegt im Interesse der Norbarden, die Trommel zu verkaufen, weil sie sich dadurch viel Ärger ersparen.

3 QS+ – Die Verzögerung ist schon Teil der Verhandlungstaktik: Je schwieriger es ist, die Trommel zu erhalten, desto höher kann ihr Preis angesetzt werden.

5 QS – Die Surjeloffs haben die Trommel an die Wrimitows verkauft, die das Artefakt auch verstecken. Daher können die Trebritzkis sie nicht verkaufen.

6 QS – Die Wrimitows wiederum sind bei den Prischkajs hoch verschuldet, sodass diese die Trommel als ihr Eigentum betrachten. Somit bedarf es der Zustimmung aller drei Sippen, um mit den Festumern zu verhandeln.



Die Helden können mehr Informationen von den Trebritzkis erhalten, wenn sie ihnen einige Waren abkaufen. Auch im Verkaufsgespräch kann sich jemand verplappern und diese Informationen preisgeben.



Die Helden können bei den Norbarden auch anschreiben lassen, wenn ihnen das Geld fehlt. Hier kannst du aufgrund dieser finanziellen Verpflichtungen neue Handlungsfäden anknüpfen. Möglicherweise üben die Norbarden bei den Verhandlungen dank dieser Schulden nun Druck auf die Helden aus. Oder einer der Festumer erfährt von dem Zahlungsaufschub und wiegelt seine Kameraden gegen sie auf.



Einkaufen!

Schon aus der Begegnung mit Tuminka kann sich die Gelegenheit zum Handel mit den Norbarden ergeben. Besonders nach vollendeten Aufgaben fasst man mehr Vertrauen und bietet den Helden neben Proviant, Winterkleidung und anderer Reiseausrüstung wie Schneeschuhen, gewöhnlichem Werkzeug, guten Angeln und Ködern, Tätowierwerkzeug und einfachem Schmuck auch einige Kuriositäten an. Wenn du willst, nutze die Sonderfertigkeit *Bine Maschores* (siehe Kasten unten), aber nur solange deine Spieler Spaß daran haben.

Warenliste

- Das Amulett einer Moorleiche. Es zeigt einen Wappenschild, in den die Lettern G-Q-S eingätzt sind. Eine Probe auf *Götter & Kulte* (*Kor* oder *Rondra*) – 3 verrät, dass die dargestellte neunfingrige Kralle zur Bilderwelt der korgläubigen Theaterritter gehörte. Mit einer Probe auf *Geschichtswissen* (*Bornland*) –3 lassen Stil und Verarbeitung auf eine Entstehung um 250 BF schließen. 20 Batzen
- Antikes Barbarenschwert alhanischer Machart in gutem Zustand, angeblich einst von der Leibwache König Amagomers getragen. 50 Batzen
- Winterwendemäntel, weißgraue, gewachste Wolle und helles Leder. Sehr warm und in passender Umgebung perfekt, um sich zu verbergen (+1 IN bei Proben auf *Verbergen* (*sich Verstecken*)). 10 Batzen
- Ein grüner Schal, an dem sich eine Rekrutin des Widderordens selbst aus dem Sumpf gezogen haben soll. 2 Batzen
- Ein Bürgerbrief der Stadt Ouveumas, ausgestellt auf einen gewissen *Hurdo Peddersjepen* aus *Gradnochsjepengurken*. Keine Echtheitsgarantie. 1 Batzen
- Das achtendige Geweih eines weißen Hirschs, geschossen von einem Freund *Iloinen Schwanentochters*. Allerdings sieht man nichts vom Fell. 5 Batzen

Bine Maschores (Sonderfertigkeit)

Erweiterungsregel

Norbarden haben die rätselhafte Fähigkeit, bei ihren Kunden Bedürfnisse zu wecken, von denen diese vorher nichts wussten. Einmal im Verkaufsgespräch, fällt es viel schwerer, dem Angebot zu widerstehen. Der Begriff *Bine Maschores* (Alaani: gutes Geschäft) lässt sich auch als Aufschwätzen übersetzen.

Regel: Durch die Sonderfertigkeit erwirbt der Held ein neues Anwendungsgebiet für das Talent *Handel*. Hiermit kann er eine Vergleichsprobe auf *Handel* (*Bine Maschores*) gegen andere Figuren ablegen, die durch Willenskraft gekontert werden muss. Misslingt der Konter, will die Zielperson die angepriesene Ware erwerben, selbst wenn sie nichts mit ihr anfangen kann. Überhöhte Preise erleichtern den Konter nach Meisterentscheid. Die Sonderfertigkeit kann nur einmal pro Einkauf eingesetzt werden.

Voraussetzungen: *Handel* 8, Mitglied einer Meschpoche
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Aufbruch

Die Reisen zu den Muhmen kannst du nach Belieben verlängern oder verkürzen. Gönnere vor allem den Kämpfern Gelegenheit, sich an Flora und Fauna zu beweisen, damit sie sich nicht langweilen. Inspiration und Spielwerte für passende Kreaturen findest du auf Seite 53.

Beispielnamen für Gewässer: Grüner Mann, Weißstümpel, Mückenwasser, Ranzenbett, Brodler, Bruttler, Brütler, Ostenluch, Gänsefrisch, Entenpfütze, Grützquell, Schlickteich

Unter diesen Namen sind die Seen bei den Hardenern bekannt, wobei sie maximal die Hälfte davon je gesehen haben. Die Norbarden benutzen Alaani-Namen, deren Übersetzung aber recht exakt den Garethi-Namen entspricht.

Beispielnamen für Boote: Gorhunkitja (Kleine Sandburg), Koschilech (Bienenhaut), Hani'unk (Strahlenburg), Maduhroth (Honigrolle), Shinj'unk (Schlangenburg), Dschaleka (Stachelchen), Sora'gab (zungenfertige Schwester), Zoesnik (Problemkind)

Anka Prischkajs Aufgabe:

Der arme Zimmermann

👤 *Anka Prischkaj* (59, Muhme, lange Fingernägel, Stirnglatze, mächtige geflochtene Zöpfe, die kunstvoll auf ein Schultergestell drapiert sind, liebt ihren lauten Singvogel Kergaj, hasst es, dass sie ständig Namen wechselt; Willenskraft 10 (13/14/14), SK 2), stimmt zu, dass die Trommel verkauft wird, wenn die Helden folgendes Problem lösen:

Auf dem Hausboot Gorunkja entwickeln immer mehr Gegenstände ein Eigenleben. Stühle bewegen sich wie von Geisterhand, Töpfe springen von den Borden. Besonders betroffen ist der Zimmermann 👤 *Dunjew Prischkaj* (30, erfahrener Zimmermann, dunkle Glutaugen, kantiges Kinn, große Hände, Gutausehend; liebt Alkohol, hasst seine Arbeit, braucht einen neuen Beruf).

Hintergrund

Von *Aljeg Ragaschoff* (siehe Seite 55) haben die Prischkajs eine Säge gekauft, deren Blatt von einem gebundenen Dämon bewegt wird. Doch auf der Gorunkja, wo Dunjew die Säge aufbewahrt, lebt auch der Klabauter 👤 *Balimbi Klimm Kalimberding* (kniehoch, algengrüner Bart, mit Entengrütze drapiertes, schwarzes Haar, lutscht gerne Schneckenhäuser aus), der sich gegen den Dämon in seinem Heim erbittert zur Wehr setzt. Wer immer die Säge benutzt, wird von ihm mit Einrichtungsgegenständen beworfen, die auch andere Gegenstände zerstören: Näpfe verschütten Suppe, Hämmer demolieren Tonkrüge, Äxte durchschlagen Fässer und Körbe.



Anka glaubt, die Hexe Norna habe das Schiff verflucht, weil der schöne Dunjew nicht das Lager mit ihr teilen wollte. Sie fliegt öfters vorbei und erneuert ihre Verwünschung. In diesen Nächten schließt Dunjew sich aus Angst immer ein. Nornas Haus steht in einem Wald bei Larsach, und Anka kann den Weg beschreiben.

👤 **Norna, die Hexe**

Tatsächlich ist Dunjew längst der heimliche Liebhaber *Nornas* (erfahrene Krötenhexe, 33, schmale Statur, bewegt sich ungeschickt, offene Haare mit eingewobenen Perlen, hasst Praiosgeweihte, braucht eine motivierte Schülerin, Vertrauter: Kröterich Ulfried). Wenn sie vorbeifliegt, ist das ein Zeichen für ihn, seine Kajüte abzuschließen und sich zu ihr zu schleichen. Er glaubt, Norna inszeniere den Fluch lediglich als Tarnung für ihre Liebschaft.

Dies bestätigt auch die Hexe freimütig, wenn die Helden sie aufsuchen und höflich nachfragen. Anderenfalls wird sie sich mit einem wütenden RADAU 8 (13/12/10) Zeit verschaffen, um auf ihrem Hexenbesen zu fliehen.

Norna weiß auch, dass Dunjew kein guter Zimmermann ist, weil er zu viel säuft. Sie vermutet, dass die Zibilja *Pernille Prischkaj* (siehe unten) auf Geheiß der Muhme einen Humusgeist an Bord gelockt hat, der sich dafür rächt, dass Dunjew „Bäume ermordet“. Norna empfiehlt den Helden, Dunjew zu raten, dass er sich künftig mehr



Mühe bei der Arbeit geben sollte. Dann, so vermutet sie, würde der Spuk ganz von selbst verschwinden.

Die Helden können all dies auch von Dunjew erfahren. Allerdings wird die Untersuchung dadurch erschwert, dass er von seiner Schuld an den Geschehnissen ahnt und lügt, dass sich die Balken biegen (Überreden 7 (12/12/14), Willenskraft 3 (12/12/14), SK 1).

Pernille, die Zibilja

👤 **Pernille Prischkaj** (Anfang 30, kompetente Zibilja, Tuminkas Rivalin, Witwe, Haare mit rotem Henna gefärbt; liebt ihren Sohn Sildrojan, hasst die Tatsache, dass sie Dunjews Problem auf Ankas Anweisung hin nicht selbst lösen soll, braucht einen neuen Mann, kommt aber nicht zum Suchen) hat Dunjew wirklich eingeschärft, weniger zu trinken. Anlass war ein nachlässig geflicktes Boot, mit dem sie im Sommer mitten auf dem See schlicht unterging. Doch verflucht hat sie ihn keineswegs und auch keinen Humusgeist gerufen. Seine Strafe ist vielmehr, Pernille die Aufzeichnungen zu ersetzen, die sie dabei verloren hat. Auf diese Weise lernt Dunjew endlich schreiben, und nur Pernille weiß, wie viele Aufzeichnungen damals wirklich verloren gingen und wie lange seine neuen Pflichten dauern werden.

Indizien

In Dunjews Werkstatt werden die Helden Zeugen vom (bis auf die Folgen unsichtbaren) Kampf des Kobolds mit dem Dämon. Beschreibe wie Möbel zersplittern, Wände durchschlagen werden und Holzspäne wie Pfeile durch die Luft fliegen. Unvorsichtige Helden können bis zu 1W6 TP pro Attacke erleiden. Erwähne nebenbei immer wieder die Werkzeugkiste, in der sich die unheilige Säge befindet. Die Helden sollten eine Chance haben, die Säge zu finden, die trotz Dauereinsatz nagelneu und geradezu verdächtig undämonisch aussieht.

Magische Analyse der Säge

Mittels ODEM ARCANUM, ANALYS ARKANSTRUKTUR oder MAGIESICHT können die Helden möglicherweise die dämonische Natur der Säge erkennen. Sie ist jedoch nur indirekt für den Spuk verantwortlich.

Probe auf Magiekunde (Artefakte)

- 1 QS – Der Mechanismus der Säge ist magisch und es sind mehr als 10 FP darin gespeichert.
- 2 QS – Allerdings ist die Magie schwach,
- 3 QS – weil der darin gebundene Dämon wenig Macht hat
- 4 QS – und sich erst seit 4 Monden darin befindet.

Alles rund um den Kobold

Verursacher der magischen Phänomene ist der Kobold, der das dämonische Artefakt unter keinen Umständen in seinem Zuhause dulden will.

Magiekunde (Magische Wesen) –1

- 1 QS – Typische Feenwesen auf Schiffen sind Klabaüter.
- 2 QS – Sie sind unberechenbar, attackieren Menschen aber meist nur, wenn sie provoziert werden.

3 QS – Klabaüter verstehen sich als Hüter ihrer Heimatschiffe und lassen sich mit Charme und Geschenken wie Süßigkeiten, Rauchwerk oder Alkohol anlocken.

4 QS – Klabaüter sind Feinde alles Dämonischen. Der Wahre Name eines Klabaüters verleiht große Macht über ihn.

Schlechtes Gewissen: Dunjew ahnt insgeheim, dass mit seiner neuen Säge etwas nicht stimmt. Er gibt sich die Schuld an den Vorkommnissen, schämt sich aber zu sehr, um davon zu berichten. Nur seiner Schwester 👤 **Slanka** (27, endlos langer Zopf, trägt wallende Wollröcke, verheiratet mit dem untreuen Jakjew; liebt ihren Bruder Dunjew, hasst ihre Kinderlosigkeit, braucht

Vel'Maayeth, der Fluch des Stahls

Größe: 1,00 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

MU 12 KL 10 IN 13 CH 11

FF 14 GE 14 KO 16 KK 16

LeP 25 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 7 SK 3 ZK 3 GS 8

Schlag: AT 12 TP 1W6+4 RW mittel

RS/BE 3/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I

Talente: Körperbeherrschung 3, Kraftakt 13, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Einschüchtern 7, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (niederer, Agrimoth), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –2

Beute: keine

Kampfverhalten: Wenn der Dämon gegen die Helden antritt, konzentriert er sich auf den schwächsten Helden und greift ihn ohne Unterlass mit Wuchtschlägen an.

Flucht: Der Dämon flieht nicht.

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- 👉 **QS 1:** Es handelt sich offenbar um einen niederen Dämon, der in Gegenstände fahren kann.
- 👉 **QS 2:** Da das Wesen ein Dämon ist, kann es vermutlich nur schwer verletzt werden, es sei denn, man hat eine Waffe, die von einem Gott gesegnet oder magisch ist.
- 👉 **QS 3+:** Der finstere Herr des Wesens dürfte Agrimoth sein, also ist es empfindlich gegen Ingerimms Schmiedefeuer und Waffen, die vom Herrn des Feuers geweiht wurden.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Dämon ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen des Ingerimm. Der gleiche Effekt tritt auch bei Angrosch, Gravesch oder anderen Gottheiten mit dem Aspekt Feuer oder Schmiedekunst ein.

Dämonen-Regeln: Für den Dämon gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

einen anderen Ehemann; Überreden 8 (11/12/14), Willenskraft 3 (12/12/14), SK 1) hat er davon erzählt und ihr das Versprechen abgenommen, ihn zu decken.

Weitere Hinweise: Beobachten die Helden Dunjew lange genug, können sie ihn heimlich mit der Säge hantieren und sprechen sehen. Sein neuestes und glänzendstes Werkzeug fällt sicher auch bei der Untersuchung seiner Habe auf. Früher oder später tritt der Kobold Balimbi auf und fordert recht unverfroren die Hilfe der Helden.

Mögliche Lösungen

- magische oder karmale Austreibung des Dämons
- Zusammenarbeit mit dem Kobold beim Kampf gegen den Dämon; Balimbi lockt den Dämon aus dem Werkzeug, sodass die Helden ihn 1W6 KR (5 KR) lang angreifen können.
- Die Helden verhandeln mit dem Kobold und versprechen, die Säge mitzunehmen und binnen einer Frist (1-3 Monde je nach Verhandlungsgeschick) zu zerstören. Als Sicherheit verlangt Balimbi jedoch Haare von bis zu drei Helden. Sollten sie wortbrüchig werden, wird er sie finden und bestrafen. Es bringt nichts, die Säge einfach wegzewerfen oder nur fortzubringen: Balimbi besteht darauf, dass der Dämon unschädlich gemacht wird.

Ausklang

Haben die Helden den Dämon beseitigt und damit dafür gesorgt, dass der Kobold sich künftig friedlich verhält, ist Anka Prischkaj zufrieden. Dunjew wird von der Muhme bestraft und je nach Einmischung der Helden ist die ganze Bandbreite zwischen einer Standpauke und jahrelanger Verbannung möglich.

Zajita Wrimitows Aufgabe: Die drei Söhne

• **Zajita Wrimitow** (Ende 60, kompetente Muhme, kurzsichtig, trägt Halsketten aus Muscheln, Schnecken und Bernstein; liebt Zwergenbier, das sie stolz aus ihrem Glaskrug trinkt, hasst Getuschel, braucht jemanden, der ihre Spielkarten zinkt; Willenskraft 8 (13/13/13), SK 2) verspricht, die Trommel zur Vandra-schek-Lichtung zu bringen, wenn die Helden folgendes Problem lösen: Der greisen Jilara wurde eine Schatulle gestohlen, die die Helden finden und zurückbringen sollen. Sie ist aus Holz, rot bemalt, mit einem Schlangenknoten verschlossen und wachsversiegelt. Zajita sagt, die Diebe seien die Halbstarken Kaspaj und Sildrojan. Es wäre nicht das erste Mal, dass sie ihre Taten anderen in die Schuhe schieben.



Hintergrund

Jilaras Leben geht zu Ende. Seit einigen Monden ist sie so verwirrt, dass sie manchmal Sippenmitglieder für Fremde hält, vergisst sich anzuziehen oder behauptet, ihre Söhne seien nicht in andere Sippen verheiratet, sondern wollten ihr einen Streich spielen, indem sie sich verstecken. Traditionsgemäß soll Tuminka die Söhne auf magischem Weg zurückrufen, damit sie sich von ihrer Mutter verabschieden können. Für das entsprechende Ritual benötigt die Zibilja jedoch eine persönliche Verbindung zu den Männern, und genau hier kommt die verschwundene Schatulle ins Spiel. In ihr befinden sich nämlich die alten Zöpfe von Jilaras Söhnen. Doch die alte Frau will nicht, dass ihre Söhne sie in diesem jämmerlichen Zustand sehen und hält die Schatulle daher versteckt. Sie rechnet damit, dass die Helden sie suchen werden. Darum beauftragt sie in einem klaren Moment das Mädchen Banja Wrimitow (siehe unten), die Schatulle verschwinden zu lassen und notfalls samt Inhalt zu zerstören. Banja weiß um Jilaras Zustand und zögert darum, den letzten Schritt zu gehen.



Mit dieser Aufgabe will Zajita neben der Gewitztheit der Helden prüfen, ob sie sich eher auf Seiten der alten Frau oder auf die der Tradition stellen. Ihr ist beides recht, solange sie Respekt und Fingerspitzengefühl an den Tag legen. Tun sie dies nicht, erhöht sie den Preis für die Trommel um 30 Batzen, stimmt dem Verkauf aber dennoch zu.

Kaspaj und Sildrojan

• **Kaspaj Wrimitow** (15, unverständener Poet, an jeder Hand vier Ringe aus Horn, Halskette mit klackernenden Hornplatten; liebt seine Tamburka, hasst Tuminka, braucht viel Schlaf) und **Sildrojan Prischkaj** (14, Halbstarker auf Freiersfüßen, fein geschnittene Züge, schmaler Oberlippenbart, wilde, verfilzte Zöpfe; liebt Aufmerksamkeit, hasst es zu gehorchen, braucht eine Herausforderung) haben sich in eine Laube im Wald zurückgezogen. Hier wollen sie die Schätze genießen, die ihnen der Händler Aljeg Ragaschoff (siehe Seite 55) verkauft hat: erotische Abbildungen aus Aranien sowie etwas getrocknetes Ilmenblatt (leichtes Rauschmittel, erkennbar mit einer Probe auf *Pflanzenkunde (Giftpflanze)*). Dazu haben sie ein Floß entwendet. Ihren Spuren ist im Schnee äußerst leicht zu folgen.

Verraten die Helden das Geheimnis der Jungen, werden die beiden sanfter bestraft als Dunjew. Versprechen die Helden Geheimhaltung, verraten die Jungen, dass sie Jilaras Kiste kennen.

Auf dem Deckel sind die Namen von Jilaras Söhnen Duschon, Wraboj und Watelno in Altem Alaani eingebrannt, die allesamt in andere Sippen geheiratet haben. Die Jungen glauben, dass Jilara selbst die Schatulle versteckt hat, aber sich nicht erinnert, an welchem Ort. Das will sie nicht zugeben, aber es wird ihr schon wieder einfallen, darum sollte man sie am besten beschatten.

Nach dem Hinweis auf die eingebrannten Namen kann eine bestandene Probe auf *Sagen & Legenden (Bornland)* eine alte norbadische Tradition enthüllen: Mütter bewahren die Schöpfe ihrer verheirateten Söhne auf, damit die Zibilja sie im Notfall auf magischem Wege zurückrufen kann.

Angehörigen und ausgesprochenen Kennern der norbadischen Kultur ist bekannt, dass es ein solches Ritual tatsächlich gibt. Außenstehenden erschließt sich dieses Wissen erst nach einer Probe auf *Magiekunde (Rituale) -3*.

Jilara

 *Jilara Wrimitow* (99, altersdemente Sippenälteste, schlohweiße Haare, ausgemergelt, brüchige Stimme, Arme, Schultern und Gesicht voller Bilder von Bienen, gerüchteweise einen Bienenstock auf dem Bauch; liebt Banja, hasst Pfeifenrauch, braucht jemanden, der ihre Wünsche ernst nimmt und sie in verwirrten Momenten betreut; (*Überreden* 12 (12/11/15), Willenskraft 6 (12/11/15), SK 3)) glaubt den Helden zunächst nicht und hält sie immer wieder für ihre verheirateten Söhne. Nach einiger Verwirrung stimmt sie zu, mit ihnen gemeinsam an verschiedenen Orten nach der Schatulle zu suchen, die oft Banjas Verstecken entsprechen. Dass die Greisin etwas verbirgt, lässt sich durch eine vergleichende Probe auf *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* herausfinden.

Jilara versteckt wirklich Dinge, weil sie zunehmend mehr Menschen misstraut. Allerdings sind das häufig Lebensmittel, die regelmäßig zu faulen und stinken beginnen.

Den Helden kann allerdings auffallen, dass die junge Banja sie beobachtet, auch wenn das Mädchen dies standhaft leugnet. Zudem hinterlässt Banja Spuren.

Banjas Verstecke

Banja (12, aufgewecktes Mädchen, braune Rehaugen, kaut oft auf ihrer Unterlippe; liebt die Alte Jilara, hasst es, lügen zu müssen, braucht jemanden, der ihr aus ihrer Zwickmühle hilft; *Überreden* 2 (11/12/12), *Verbergen* 4 (11/12/11), Willenskraft 0, (11/12/12), SK 1) ist derzeit die einzige, der Jilara bedingungslos vertraut.

Sie verwahrt die Schatulle für die Greisin. Alle 1W3 Stunden nach Ankunft der Helden oder wenn die Helden besonders gut vorankommen, wechselt Banja das Versteck. Notfalls trägt sie die Schatulle auch am Körper. Folgende Verstecke und Spuren lassen sich durch eine Vergleichsprobe in *Fährtsuchen* gegen Banjas Verbergen entdecken:

-  zwischen anderen Behältern auf einem Wandbord (Scherben eines Krugs, der darauf stand)
-  in einem von Thesias Bienenstöcken, wo die Bienen schlafen (zwei Stiche auf den Händen; Honig auf dem Boden, wo Banja ihre Hände abgewischt hat)
-  im Getreidespeicher, zwischen den Mehlsäcken (Fußabdrücke im Mehlstaub)
-  im Schornstein, von oben heruntergelassen (Fingerspuren im Ofenruß; Fußabdrücke im Schnee auf dem Dach).



Wenn alles zu spät scheint, versucht Banja die Zöpfe im Herdfeuer zu verbrennen, wovon sie nur durch beherztes Eingreifen oder nach Meisterentscheid erschwerter *Überreden*-Proben abzuhalten ist. Alternativ läuft sie in ihrer Verzweiflung mit der Schatulle hinaus auf das dünne Eis und droht einzubrechen.

Lösungen

Wenn Jilara überzeugt werden kann, den Helden die Wahrheit zu sagen, ist eine Sammelprobe auf *Heilkunde Seele* (15 Minuten, beliebig viele Versuche) nötig, um einen Moment der Klarheit bei ihr abzapfen zu können. Gib den Helden eine gute Chance, die Haare zu retten, sodass sie selbst entscheiden können, ob sie Jilaras Willen folgend vernichtet werden oder die Söhne traditionsgemäß zurückgerufen werden. Banja bekommt, je nach Einmischung der Helden, höchstens einen Monat Stalldienst als Strafe, und nun steht den Verhandlungen um die Trommel nichts mehr im Wege.

Grabenkämpfe

Nachdem die Aufgaben der Muhmen erfüllt sind, können Verhandlungen über die Trommel beginnen. Zielsetzung ist, dass sich Norbarden und Festumer auf eine Kaufsumme einigen. Hierzu finden Treffen auf der kleinen Vandaschek-Lichtung statt, wo sich die Sippen seit Jahrhunderten mit Handelspartnern treffen. Dort finden sich die drei Muhmen, Timpski, Jaruslaw sowie Leudara und die Zibilja Tuminka zu täglichen Gesprächen ein.

Beide Seiten bestehen auf Ausgewogenheit der Kräfte, sodass hier stets ein zusätzliches Dutzend Menschen auftaucht. Leudara will eine dritte, neutrale Partei für die Sicherheit der Verhandlungen, und fordert die

Helden auf, diese Aufgabe zu erfüllen. Im Zweifel erhält jeder Held bis zu zwei Groschen pro Verhandlungstag, einen von jeder Partei.

Die Verhandlung in Regeln

Täglich legen beide Seiten eine Gruppenvergleichsprobe auf *Handel (Feilschen)* ab:

Für die Festumer verhandeln Jaruslaw (FW 6, 9/11/12) und Timpski (FW 9, 12/15/12). Die Norbarden werden von Tuminka (FW 10, 11/14/13) und einer der Muhmen (FW 13, 14/15/16) vertreten, die sich täglich abwechseln. Jede QS Differenz macht 30 Batzen Zugeständnis beim

Gebot der unterlegenen Partei aus, meistens der Festumer. Die Festumer bieten anfangs 100 Batzen, während die Norbarden 800 Batzen fordern. Die Verhandlungen sind erfolgreich, wenn beide Gebote höchstens 30 Batzen auseinanderliegen.

Jeder Held, der zu Beginn eines Verhandlungstages durch gelungenes *Überreden (Manipulieren)* oder *Bekehren & Überzeugen (öffentliche Rede)* seine Argumente als neutral darstellen kann, darf ebenfalls zur Probe einer Partei beitragen. Zudem werden Sabotage-Aktionen das Ergebnis beeinflussen.

◊ Geschieht dies, kann Bruutsch die Trommel sogar mitten im Gefecht schlagen (siehe **Rudjews Angriff** auf Seite 48), sodass die Situation völlig eskaliert und das Abenteuer dann mit ein paar Abwandlungen weitergehen kann.

Es wird schnell deutlich, dass die Muhmen große Vorteile beim Verhandeln haben. Hinzu kommt eine Besonderheit der norbarden Kultur: Anwesende Sippenmitglieder (maximal 1W6 pro Verhandlungstag) können ihrer Muhme *Ätzes geben* (siehe Kasten). Es liegt an den Helden, zu entscheiden, wie sie auf diesen Beitrag reagieren.

- Die Festumer bekommen das Ungleichverhältnis nur mit, wenn sie bei einer Verhandlung um mehr als 6 QS verlieren. Die Folge sind wüste Drohungen, die nur durch eine Gruppensammelprobe *Überreden (Manipulieren)*, 5 Minuten, 3 Versuche, eingedämmt werden können. Bei Gelingen wird die Gruppenvergleichsprobe wiederholt. Bei Misslingen beenden die Festumer die Verhandlung und rüsten zum Angriff, wenn die Helden kein Zugeständnis im Wert von etwa 60 Batzen oder 2 QS erreichen.

Ätzes geben

Erweiterungsregel

Norbarden kabbeln sich gerne und bedenken ihre Sippenmitglieder oft mit spöttischen, bisweilen bissigen Kommentaren, begleitet von listigem Zwinkern und beschwichtigendem Zungenschmalzen. Dass dies eine Form von gegenseitiger Unterstützung bei der Verrichtung unterschiedlichster Tätigkeiten sein kann, wissen nur die Wenigsten.

Regel: Ein Held mit dieser Sonderfertigkeit kann das Ergebnis einer Fertigungsprobe auf ein Talent eines Sippenmitglieds verbessern. Er legt eine Erfolgsprobe auf das gleiche Talent und mit den gleichen Modifikatoren ab wie das Sippenmitglied. Gelingt die Probe, wird das Probenergebnis des Sippenmitglieds um 1 FP erhöht. Die Probe muss lang genug dauern, dass sich ein Kommentar sinnvoll anbringen lässt. Für eine Probe können höchstens 6 Personen Ätzes geben. Mit Menschenkenntnis -3 (oder +3, wenn man die SF selbst beherrscht) kann der Vorgang durchschaut werden.

Voraussetzungen: Überreden 4, Mitglied einer Meschpoche
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

 Senke die Schwelle für Ausschreitungen auf 5 oder 4 QS. Ersetze bei den Verhandlungen, möglichst durch Zutun der Helden, Jaruslaw durch Ertzel Unterkamp (Handel 12 (14/14/14)), um mehr Fairness herzustellen.

 Verzichte auf die Probenprozedur und konzentriere dich auf die beschriebenen Sabotage-Szenen. Gehe davon aus, dass die Norbarden pro Tag durchschnittlich 3 QS, also 90 Batzen, hinzugewinnen.

Stimmungsbarometer

Der Fortgang der Verhandlungen lässt sich auch an der veränderten Stimmung bei den Verhandlungen ablesen. Je geringer die Differenz der Gebote, desto eher geht man aufeinander zu.

Gebotsdifferenz	Verhaltensänderung
< 500	Die Verhandlungsführer begrüßen sich freundlich.
< 400	Es werden keine Waffen mehr zur Verhandlung mitgebracht.
< 300	Es wird gemeinsam auf den Fortgang der Verhandlung angestoßen.
< 200	Trommel und Goldtruhe werden zur Verhandlung mitgebracht
< 100	Die Parteien überreichen einander symbolische Gaben (Messer, hübsche aber wertlose Schmuckstücke, Speisen).

Sabotage

Außerhalb der Verhandlungen unternehmen beide Seiten *Aktionen*, die größere Auswirkungen auf die Gebote haben. Jede Aktion hat einen Wert. Um diesen Wert verändert sich das Gebot der Seite, der die Aktion schadet: Die Forderung der Norbarden wird niedriger oder das Angebot der Festumer steigt.

Aufmerksame Helden können Aktionen *bemerk*en und auf unterschiedliche Weisen *eingreifen*. Hierdurch können sie die den Wert der Aktion verändern und sogar auf 0 setzen (*neuer Wert*). Alternativ können sie Aktionen *umdrehen*, sodass der Plan nach hinten losgeht und dem Verursacher anstatt seinem Opfer schadet.

Die Helden sollten dabei jedoch vorsichtig sein, denn für jedes Bekanntwerden eines Eingreifens oder Umdrehens erhält einer von ihnen die Quittung entsprechend der folgenden Tabelle. Andererseits senkt es die Moral der geschädigten Seite, wenn ein neuer Gegner bekannt wird.

Zum Schaden der Norbarden

Das gute Essen

Knappe Arlin fängt in den Wäldern eine Handvoll Ratten, die er in einem großen Topf gefangenhält. In einer verschneiten Nacht rudert er zu einem Hausboot, schleicht sich an Bord, setzt die Ratten im Nahrungsspeicher aus und schippt Schnee in den Raum. So werden Vorräte

Sabotage und Folgen

Ereignis	Folgen für schuldigen Helden	Nachteil für Geschädigte (Wert)
Eingreifen bemerkt	-1 bei Verhandlungsproben	1 QS
Umdrehen bemerkt	-2 bei Verhandlungsproben	2 QS
Jemand wurde verletzt	Beschimpfungen, Geldstrafen (je 10 Batzen), Teilnahme an Verhandlungen nur nach gelungenem <i>Überreden</i> (<i>Herausreden</i>)	1 QS
Jemand wurde getötet	Duellforderungen oder Leibstrafen, Ausschluss von Verhandlungen	2 QS

verdorben und schlimmstenfalls dringen die Ratten bis in die Wohnräume vor, wo sie die Schlangen der Norbarden angreifen, die in Körben Winterruhe halten.

Wert: Norbarden -2 QS

Bemerkn: Fund von Arlins Fallen und Spuren im Wald (*Fährtsuchen* +1); Entdecken der Ratten im Topf, zum Beispiel durch Fiepen oder bei der Fütterung; Beobachten von Arlins Aufbruch; Hören der Aktionen auf dem Boot (je *Sinnesschärfe* +0); Glückstreffer im Schneetreiben (bei 1-3 auf 1W6: *Sinnesschärfe* -3)

Eingreifen: Arlin einschüchtern, dann die Ratten im Wald aussetzen (neuer Wert: 0 QS)

Umdrehen: Die Ratten stattdessen im Lager aussetzen (neuer Wert: Festumer -2 QS); Arlin mit falschen Beweisen belasten (Festumer zusätzlich -1 QS)

Die Verräterin

👤 *Agnitha Trebritzki* (18, verwöhnte, vollbusige Schönheit, Tochter von Wodnerka; subtile Lilientätowierungen auf Handrücken und Oberschenkeln, zeigt viel Bein; liebt Sonnenbäder, hasst Hühnerfrikassee, braucht viel Abwechslung; Betören 10 (10/14/14), Überreden 8 (12/11/12), Willenskraft 3 (10/12/14), Sinnesschärfe 5 (11/12/12), SK 1), will sich einen persönlichen Vorteil verschaffen und die Trommel für 40 Batzen an die Festumer verkaufen.

Sofern sie Timpski zur Zusammenarbeit überzeugen kann, verabreicht sie den beiden Trommelwächtern ein Schlafmittel, stiehlt die Trommel und übergibt sie Timpski. Sie schleicht zurück, nimmt selbst von dem Schlafmittel und legt sich zu den Wachen, um ein Alibi zu haben. Am nächsten Tag bringt Timpski die Trommel zur Verhandlung, verschweigt Agnithas Rolle und gibt das Instrument mit großzügiger Geste zurück, weil er weiß, dass Leudara keinen Diebstahl dulden wird.

Wert: Norbarden -3 QS

Bemerkn: Agnitha folgen als sie Timpski aufsucht und die Verhandlung belauschen

Eingreifen: Agnitha aufhalten oder Timpski von dem Plan abbringen (neuer Wert: 0 QS); Agnitha gefangennehmen und als Verräterin an die Norbarden übergeben (neuer Wert: Norbarden -5 QS)

Umdrehen: Die gestohlene Trommel austauschen, sodass sich Timpski am nächsten Tag blamiert. (neuer Wert: Festumer -3 QS)

Schaulaufen

Kurz nach Beginn der Verhandlungen frieren die ersten Seen zu. Täglich wird von Schitzin Jadvige geprüft, ob das Eis dick genug ist, um einen Angriff zu wagen. Nach 1W6 Tagen ist es soweit. Leitet Jadvige die Information weiter, unternehmen die Festumer am folgenden Tag ein kleines Manöver auf dem Eis, um die Norbarden einzuschüchtern.

Wert: Norbarden -5 QS

Bemerkn: Zufrieren und Messen sind offensichtlich, über das Manöver gibt es unterschiedliche Gerüchte.

Eingreifen: Jadvige dazu bringen, später von der Tragfestigkeit des Eises zu berichten (pro Tag 2 Batzen oder Vergleichsproben auf *Überreden* (*Aufschwätzen*) gegen Willenskraft 3 (13/11/11), SK 1; Wert tritt entsprechend später in Kraft).

Umdrehen: Wird die Tragfestigkeit zu früh gemeldet (6 QS, gesammelt in maximal 5 Vergleichsproben auf Überreden, 1 pro Messung, oder 20 Batzen) fällt das Manöver buchstäblich ins Wasser. Folgen sind Verletzte und eine Befragung von Jadvige, der die Helden beistehen sollten (neuer Wert: Festumer -5 QS).

Entsatz

Wenn das Eis trägt, reitet Schitze Friedebald (oder Rudjew) nach Harden, um Verstärkung aus der Kaserne zu holen. Gräfin Bilgunde ist gerne bereit, den Norbarden eine Abreibung zu verpassen, verlangt jedoch beträchtliche Plünderrechte als Gegenleistung. Die Aktion nimmt 2 Tage in Anspruch, nach denen sich das Lager der Festumer um ein weiteres Dutzend Kämpfer vergrößert. Im Gegenzug verstärken auch die Norbarden ihre Kräfte.

Wert: Norbarden -5 QS

Bemerkn: Da Friedebald laut beim Frühstück prahlt, bevor er aufbricht, weiß das ganze Lager davon. Im Schnee kann man seinen Spuren leicht folgen.

Eingreifen: Es ist sehr schwer, Friedebald den Plan auszureden (Willenskraft 3 (14/12/10), SK 1; neuer Wert: Norbarden +0 QS).



Die besten Chancen hat ein Adliger bei einem rondriani- schen Duell (Werte wie Jaruslaw). Eine Entführung zieht unangenehme Fragen Leudaras nach sich (bei Überfüh- rung, neuer Wert: Norbarden -7 QS), bei Friedebalds Tod kann man sich zudem sogar Todfeinde machen.

Umdrehen: Die Gräfin mit glaubwürdigen, aber fal- schen Informationen gegen Friedebald aufbringen (Wil- lenskraft 6 (13/14/14), SK 2). Unter Umständen wird der Schitze dann nicht nur fortgejagt, sondern die Harde- ner sind so empört, dass sie gegen die Festumer ziehen und es zu einer Keilerei am Seeufer kommt (neuer Wert: Festumer -5 QS).



Sollten die Helden in Harden über den Unruhestifter Rudjew triumphiert haben (siehe Seite 21), wird es leichter, die Grä- fin umzustimmen (Proben der Helden +1).

Rudjews Angriff



Kurz vor einer denkbaren Einigung pro- voziert Rudjew die Adligen zu einem An- griff. Die genervten und angetrunkenen Bronnjaren sind leicht zu überzeugen, und schnell wird entschieden, dass man der unwürdigen Feilscherei ein Ende bereitet. Rudjew, Friedebald, dessen Knappe Arlin, Jaruslaws Knappin Jeterine und der Seilerlehrling Jago- tin machen sich zu den norbardischen Hausbooten auf, über das fast tragfähige Eis oder in einem Boot. Sie ha- ben vor zu töten.

Wert: Ein Erfolg dieser Aktion würde die Verhandlun- gen abbrechen lassen und entweder zu einem Abzug der Festumer oder weiteren blutigen Kämpfen zwischen den Parteien führen.

Bemerken: Wenn die Helden Rudjew oder Friedebald im Auge behalten haben, werden sie bemerken, wie sich etwas zusammenbraut. Sie können dann die Ak- tion im Keim ersticken, indem sie dazwischen gehen und die Stimmung beruhigen (vergleichende Proben auf *Überreden (Manipulieren)* gegen Rudjew) oder Jarus- law, Timpski oder Leudara hinzuholen, die ein Macht- wort sprechen. Andernfalls bemerken die Helden erst etwas, wenn die fünf sich bereits bewaffnet auf den Weg machen.

Eingreifen: Die fünf sind nur durch einen Kampf zu stoppen. Entweder an Land oder auf dem Eis (-2 auf alle Proben wegen des rutschigen Untergrunds). Wenn Frie- debalds LE unter die Hälfte sinkt, winkt er ab und mit ihm auch die Knappen und Jagotin. Rudjew kämpft, bis er zu Boden geht, sollte das Abenteuer aber überleben. Jaruslaw sieht es gern, wenn die Helden eine Abrei- bung bekommen, Leudara will den Kampf nicht unter- brechen. Timpski hingegen greift auf Seiten der Helden ein, ihm sind die Konsequenzen eines Sieges von Rudjew und Friedebald nur allzu klar.

Umdrehen: Besiegen die Helden die fünf deutlich oder muss Timpski eingreifen, sinkt die Moral unter den Festumern (neuer Wert: Festumer -3 QS).

Zum Schaden der Festumer

Mahlzeit!

Muhme  *Wodnerka Trebritzki* (73, Muhme, sehr dick, kariert Überwurf, trägt die Namen aller Sippenmit- glieder in Altem Alaani auf die Unterarme tätowiert, kann sich die Namen der Helden nicht merken und ver- wechselt sie; liebt schönen Gesang, hasst Elche, braucht neues Strickzeug) überreicht den Festumern am Ende des ersten Verhandlungstags einen Meskinneskrug mit einem versteckten Zauberzeichen darauf. ○

Das Zeichen erzeugt eine unterbewusste Abscheu, sodass sich niemand mehr dem Krug nähern möchte. Da der Krug, wie alle Vorräte, im Küchen- zelt untergebracht wird, lässt der Andrang bei der Essensausgabe für etwa eine Woche massiv nach.

Es wird auch nur noch auf harschen Befehl hin gekocht. Zwar haben die Leu- te Hunger, überlegen es sich aber meist kurz vor dem Küchenzelt anders, sofern ihnen keine Probe auf *Wil- lenskraft (Bedrohungen standhalten)* -1 gelingt. Durch den Hunger regenerieren sie nachts nicht mehr und die all- gemeine Stimmung ist sehr gereizt.

Wert: Festumer -1 QS, jeden weiteren Tag um weitere -1 QS erhöht

Bemerken: Bei der Übergabe das Zeichen sehen (*Sinnes- schärfe* -5), später *Magiekunde* -1 oder eine magische Un- tersuchung des Vorratzzelts, um die richtigen Schlüsse zu ziehen. Auch wenn man etwas ahnt, ist *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* -1 nötig, um zum Zelt zu kom- men und 3 QS sind nötig, um den Krug anzufassen.

Eingreifen: Den Krug aus dem Lager befördern oder zerstören (neuer Wert: 0 QS).

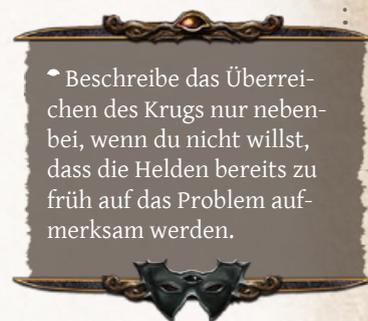
Umdrehen: Den Krug unter den Vorräten des Haus- boots verstecken, auf dem Tuminka (neuer Wert: Nor- barden 0 QS) oder eine Muhme schläft (neuer Wert: Nor- barden -3 QS).

Elende Verführer

Knappin Jeterine und Gardistin Sulja begegnen auf ei- nem Ausflug den Norbarden *Kaspaj Wrimtow* und *Sildro- jan Prischkaj* (siehe **Die drei Söhne** auf Seite 44), die den beiden schöne Augen machen. Während Sulja den Flirt lächelnd abtut, verliebt sich Jeterine unsterblich in den sensiblen Kaspaj. Drei Tage lang treffen sich die beiden heimlich im Wald, dann beschließt Jeterine, zu den Nor- barden zu fliehen. Muhme Zajita Wrimtow heißt sie, entgegen der Tradition, aber im Sinne des Verhand- lungsvorteils, herzlich willkommen, zumindest bis die Trommel verkauft ist. Bei den Festumern wird dies als Geiselnahme gesehen.

Wert: Festumer -3 QS

Bemerken: Spitze Bemerkungen Suljas und Sildrojans; *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* gegen Jeterine



• Beschreibe das Überrei- chen des Krugs nur neben- bei, wenn du nicht willst, dass die Helden bereits zu früh auf das Problem auf- merksam werden.

und Kaspaj; Häufige Abwesenheit der Liebenden; Jeterines Abschiedsbrief

Eingreifen: Jeterine zurückholen und/oder einsperren; Kaspaj, der zu ihrer Befreiung kommt, spektakulär in die Schranken weisen (neuer Wert: 0 QS).

Umdrehen: Kaspaj mit Verweis auf die norbardische Heiratstradition, nach der der Mann und nicht die Frau die eigene Sippe verlässt, auf die Seite der Festumer ziehen (Willenskraft 2 (10/13/12), SK 1; neuer Wert: Norbarden -3 QS). Im besten Fall kann Jaruslaw überzeugt werden, die beiden von Leudara verheiratet zu lassen – wobei auch Leudara überzeugt werden muss; neuer Wert: Norbarden -5 QS).

Eisbruch

Als die Eisdecke gerade dick genug ist um Menschen zu tragen, schnallen sich ein paar junge Norbarden Kufen unter die Füße. Höhnisch rufend laufen sie am Ufer nahe des Lagers entlang und reizen Knappen und Gardisten, sodass 1W6 von ihnen mit Knüppeln bewaffnet zornig aufs Eis hinaus stolpern. Statt einer Abreibung der Provokateure ereignet sich ein unwürdiges Schlittern und Rutschen, das zunächst nur den Stolz der Festumer verletzt. Doch als die Norbarden plötzlich Steine werfen, die Eisdecke zu knacken beginnt und die hilflosen Festumer einbrechen, droht ernste Gefahr.

Eingebrochene zu retten, erfordert pro Eingebrochenem eine Sammelprobe *Körperbeherrschung*, 1 KR, 5 Versuche (danach gilt die Probe als misslungen). Würfle für jeden, der sich auf dem Eis aufhält, pro angefangene 10 KR mit 1W20, ob er einbricht. Je angefangene 20 Stein Gewicht machen hier eine Zahl aus, wer also 70 Stein wiegt, bricht schon bei 17-20 ein. Wer die Belastung mit einer Leiter oder Ähnlichem besser verteilt (gelungene Probe auf *Mechanik* +3), darf sein Gewicht für die Berechnung halbieren.

Wert: Festumer -3 QS

Bemerk: Der Vorgang ist offensichtlich.

Eingreifen: Erreichen, dass die Norbarden ignoriert werden (Sammelprobe auf *Überreden*, 1 Minute, beliebig viele Versuche, bis jemand einbricht); neuer Wert: Festumer -1 QS.

Umdrehen: Erreichen, dass die Norbarden vor den Festumern einbrechen (neuer Wert: Norbarden -4 QS)



Doppelspitze

Dunjews Schwester, die gewandte *Slanka Prischkaj* (siehe Seite 43), soll persönliche Gegenstände von Timpski und Jaruslaw aus dem Lager stehlen. Während der Verhandlungen ist der Sippe aufgefallen, dass Jaruslaw sich oft mit einem auffällig bestickten Taschentuch die Stirn abwischt, während Timpski

gerne mit dem Knauf seines Dolches spielt. Gelingt der Diebstahl, findet die Zibilja durch magische Befragung der Gegenstände heraus, dass Jaruslaw das Taschentuch einst von seiner norbardischen Geliebten Chrenja geschenkt bekam (siehe Seite 28), während der Dolch Timpskis Amtsvorgängerin Urjelke (siehe Seite 29) gehörte. Diese Schwachpunkte, Jaruslaws gebrochenes Herz und Timpskis schlechtes Gewissen, nutzen die Muhmen danach immer wieder, um die beiden gezielt zu verunsichern und gegeneinander auszuspielen.

Wert: Festumer -3 QS

Bemerk: Slanka auf frischer Tat ertappen (*Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* gegen *Taschendiebstahl (Gegenstand entwenden)* 7 (12/13/15)), ein anderes Sippenmitglied der Prischkajs aushorchen (Werte wie Norbarde auf Seite 39).

Eingreifen: Slanka Gegenstände unterjubeln, die jemand anderem gehören (*Taschendiebstahl (Zustecken)* gegen *Sinnesschärfe* 6 (11/13/13)) oder Slanka unverrichteter Dinge fortjagen (neuer Wert: Festumer 0 QS)

Umdrehen: Slanka gefangennehmen und verhören, bis sie Geheimnisse der Sippen preisgibt, z. B. den Handel mit den Ragaschoffs, die magische Beeinflussung der Verhandlungen, ihren Auftrag oder die Befragung der Gegenstände (neuer Wert: Norbarden -3 QS). ○

Bruutsch wird trommeln

Zwar gelang Bruutsch und Jääni die Flucht, doch sie wollen sich für die Demütigung an Jaruslaw rächen. Aus ihrem Versteck heraus beobachten sie die Verhandlungen und schreiten in der Nacht vor der offiziellen Übergabe zur Tat. Jääni schnürt die Haut Atmaskot Blutsäufers von der Trommel, bemalt heimlich die Unterseite und belegt sie so mit dem Ritual ORVAI KURIMS KRIEGSTROMMEL (siehe Seite 9) bevor sie sie wieder aufzieht. Danach verbergen sich beide, um auf einen günstigen Moment zu warten.

Für die nächste Szene sollten folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Die Parteien haben sich auf einen Preis geeinigt.
- Die Truhe und die Trommel befinden sich am Verhandlungsort.
- Es sind mindestens 20 Menschen anwesend.
- Alle Anwesenden sind unbewaffnet.
- Jääni und Bruutsch sind befreit und befinden sich unbemerkt in ihrem Versteck.

• Belohne deine Spieler, wenn sie sich diese Informationen erspielen. Das Wissen um die Schwachstellen von Jaruslaw und Timpski erleichtert Gesellschaft-Proben der Helden gegen sie fortan um 1.

Der Handel wird geschlossen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor der Übergabe steht ein Ritual: symbolisches Tauschen. Ein Honigtopf gegen einen Batzen. Ein Nicken, ein Händedruck. Ein Lächeln im Gesicht einer Muhme. Der Handel ist geschlossen.

[Gib den Helden Zeit zum Reagieren.]

Feierlich zieht Tuminka die Decke herunter, die die Trommel so lange verdeckte, und breitet sie auf dem Boden aus. Hölzern und dunkel ruht das Instrument, das mit der Haut eines Menschen bespannt ist, im Rücken der Muhmen. Vielen der Anwesenden bereitet schon allein seine Gegenwart Unwohlsein.

Timpski nimmt den Schlüssel von seinem Hals und öffnet die knarrende Kiste, in der sich hunderte von Batzen befinden. Münze für Münze zählt er den vereinbarten Preis auf die Decke. Gesichter, die noch vor kurzer Zeit starr vom Hass waren, können sich zu einem Lächeln durchringen. Die Spannung, die so schwer über den Verhandlungen gelastet hat, löst sich.

[Gib den Helden Zeit zum Reagieren.]

Plötzlich springt ein rot bepelztes Wesen aus dem Dickicht hervor. Krakeelend und Haken schlagend rast Jääni über die Lichtung. Zwei, drei kräftigen Fäusten weicht sie aus und hält direkt auf euch zu.

[Gib den Helden Zeit zum Reagieren.]

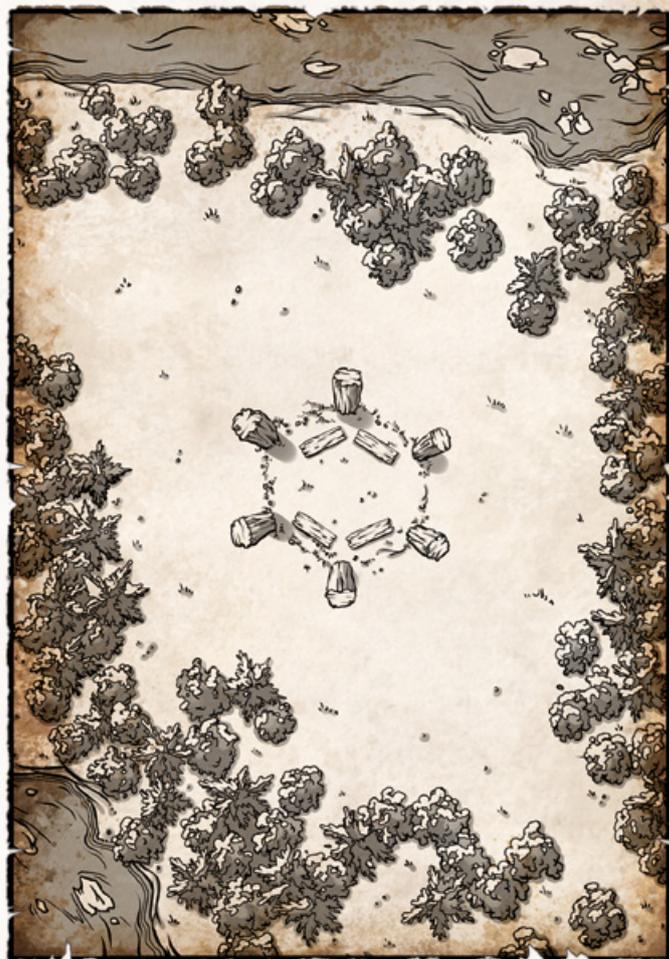
Doch plötzlich hört ihr Pochen. Schlagen. Wildes, rhythmisches, dröhnendes – Trommeln. Ein zweiter Rotpelz – ist das Bruutsch? – hat sich auf die Thorwalertrommel geschwungen. Wie wild schlägt er auf die gespannte Haut des hingerichteten Piratenkapitäns ein. Und mit jedem Hieb, mit jedem Trommelschlag greifen Zorn und wilder Hass nach euren Herzen. Vor euren Augen verschwimmt die Welt zu roten Schlieren. Eure Häute sind aus Erz und glänzen im Widerschein des blutroten Feuers, das euch umringt.

Feinde. Feinde überall. Ihre Augen sind leer, ihr Leben ist euer Tod. Der Große Krieger ruft nach Blut!

Das Trommelritual (siehe Seite 9) erfasst die Geister aller Menschen, die es hören können und macht sie zu nach Blut dürstenden Kampfmaschinen. Anwesende anderer Spezies wie Zwerge, Elfen oder Halbelfen sind nicht von der Wirkung des Rituals betroffen. Menschliche Helden aber spüren ORVAI KURIMS TROMMEL mit aller Härte, und sie gehen auch ohne Waffen wild aufeinander los. Du kannst diese Szene auf unterschiedliche Weise am Spieltisch inszenieren:

Ausspielen: Inszeniere einen Kampf gegen blutdürstige Gegner, seelenlose Wesen, die den Tod verdient haben, und in die sich jeder Verbündete plötzlich verwandeln kann. Alle beteiligten Menschen haben für 2W20 KR den Status *Bluttausch* (+4 AT, +2 TP, keine Verteidigung, kein Fernkampf, keine Manöver außer Wuchtschlag, siehe **Regelwerk** Seite 35).

Beschreiben: Der Bluttausch kann auch freier erzählt werden. In diesem Fall mischen sich eigenartige thorswalsche und goblinische Motive in das Erleben der Helden. Meeresrauschen und Wildschweine, Feinde mit Echsenschuppen und Löwenmähen, Skorpionschwänzen, gesichtslose Krieger ohne Erbarmen, die nichts aufhalten kann außer ihr blutiger Tod.



Kontrolle abgeben: Durch hohe QS in Willenskraft (*Bedrohungen standhalten*) können die Helden den Auswirkungen widerstehen. Sorge dafür, dass sie alle Hände voll zu tun haben, die Besessenen von einem echten Blutbad abzuhalten.

Varianten

Die Rache der Goblins ist ein Wendepunkt des Abenteurers, der erfolgreiche Handel wird von der blutrünstigen Schlacht überschattet, und die Helden erhalten eine neue Aufgabe, die sie auf eine weitere winterliche Reise und tief in die Kultur der Goblins führen wird.

Sollten die Helden den Platz vor der Übergabe untersuchen, finden sie die Goblins nicht. Stattdessen schlägt Bruutsch die Trommel dann auf dem Rückweg nach Festum, indem er sich von einem Baum aus auf das Instrument stürzt. Die Zugmitglieder gehen aufeinander los. In diesem Fall machen sich Leudara und die Helden alleine an die Verfolgung.

• Beschäftige die Helden in dieser Szene möglichst so, dass Jääni und Bruutsch fliehen können. Die Goblins sollten einen gewissen Vorsprung haben und den zuvor getauschten Honigtopf mitnehmen können, der gerade symbolisch an Timpski verkauft wurde. Nur durch ihn kann Tuminka später die Goblins finden.



Du kannst die Tragik der Situation verstärken, indem du die Helden zu unfreiwilligen Mördern an unschuldigen oder liebgewonnenen Figuren machst. Ihr Tod kann ihnen mächtige Feinde beschern, beispielsweise eine Muhme, einen Bronnjaren oder einen reichen Festumer. In diesem Fall sollten die Anwesenden bei der Übergabe bewaffnet sein.



Wenn du den Helden die Erfahrung des Rauschs ersparen möchtest, kann Bruutsch sie vorher unter dem Siegel der Verschwiegenheit warnen. Oder sie werden von Jääni so weit in den Wald gelockt, dass sie erst zur Lichtung zurückkehren, wenn das Schlimmste schon vorbei ist.



Die Thorwalertrummel ist nicht die Goblinpauke aus den Legenden. Allerdings trugen im Laufe der Geschichte die Legenden über das Ritual der Goblinzauberinnen, das die Helden hier erleben, zu ihrem Mythos bei. Erst im Laufe der Kampagne wird sich herausstellen, was genau es mit diesem Mysterium auf sich hat.



Nachwehen

Als die Rasenden wieder zu sich kommen, tragen sie die Spuren einer wilden Keilerei. Alle Besessenen erhalten nach der Schlacht zwei Stufen *Betäubung*. Die meisten vom Bluttausch Ergriffenen sind noch eine Weile desorientiert, die übrigen kümmern sich um die Verletzten. Bevor sich jedoch die Helden an die Verfolgung der Goblins machen können, verlangt Leudara (und der Rest der Verhandlenden) ihre Anwesenheit bei einer Versammlung.

Trotz der allgemeinen Verwirrung sind sich beide Seiten einig: Der Handel ist vollzogen und die Goblins müssen gefasst werden, um sie zur Verantwortung zu ziehen. Leudara ergreift von sich aus die Initiative, und die Zibilja Tuminka kann mittels RUF DES BIENENSTOCKS herausfinden, wo sich die Goblins befinden. Sie wird dieses Ritual aber nur sehr sparsam einsetzen.

Ein neuer Auftrag

Da die Helden – oder Olko – für die Befreiung der Rotpelze verantwortlich sind, ist es eigentlich Ehrensache, dass sie sich anschließen. Betrachten die Helden dies nicht als ihre Aufgabe, werden sie von Leudara verpflichtet oder auch durch weitere Aussicht auf Lohn von Timpski und den Norbarden motiviert (jeweils 50 Batzen Kopfgeld auf beide Goblins, zahlbar in Festum).

Olko ist jedoch von seinen goblinischen Freunden tief enttäuscht und will sich nicht mehr an der Suche beteiligen. Gegebenenfalls kann er auch krank oder verletzt worden sein, was ihn von einer Teilnahme an der Verfolgung abhält. Er händigt den Helden eine Abschrift der Notizen aus, die er über das Trommelritual gemacht hat und bittet sie, der Gerechtigkeit zum Sieg zu verhelfen.

Im Zweifel kann er auch eine magische Analyse der Thorwalertrummel vornehmen, um mehr über das Ritual herauszufinden. Eine magische Untersuchung der Trommel bringt entsprechende Erkenntnisse über das Ritual. Zwar verblassen die magischen Bilder, die Jääni auf die Unterseite des Trommelfells gemalt hat, nach einigen Tagen, doch magische Strukturen sind noch gut zu erkennen.

Jäänis Magie

Befreit von ihrem Eisenkragen kann Jääni die Reisegeschwindigkeit der beiden Goblins mittels Magieeinsatz erheblich verbessern. Nach dem kraftzehrenden Trommelritual reichen ihre AsP jedoch nur gelegentlich für den Einsatz von ELEMENTARER DIENER, mit dem sie dienstbare Elementargeister um Hilfe bitten kann. Die Goblins werden noch mehrere Tage unterwegs sein. Dabei halten sie sich stets versteckt und verwischen ihre Spuren, sodass sie nur ausgesprochen schwierig zu verfolgen sind.



Um den Vorsprung der Goblins zu vergrößern, kannst du die Helden auch zuerst den sicheren Abtransport der Trommel nach Salderkeim überwachen lassen, was weitere 3 Tage kostet. Auch wenn das Leudara nicht begeistert, lässt sie sich doch mit Verweis auf Sicherheitsbedenken überzeugen.

Leudara



Die Geweihte ist von dem Rausch, den sie hier erlebte, stark beeindruckt. Er ähnelt alten Erlebnisberichten von Theaterrittern, in denen die Wirkung der Goblinpauke beschrieben wird, aber auch das Wirken des Halbgotts Kor. Sie beschließt kurzerhand, mehr über das Ritual herauszufinden und ihre Ergebnisse in den Heimattempel nach Firunen und damit in die Hände des Korsmal-Bundes zu bringen.

Ruf des Bienenstocks

Erweiterungsregel

Ein Ritual zum Verfolgen verkaufter oder getauschter Gegenstände.

Probe: KL/IN/FF

Wirkung: Durch Berührung einer Münze oder Ware, die gegen das gesuchte Objekt getauscht wurde, erfährt man Richtung und Entfernung des Objekts in Tagesreisen. Jedes angefangene Jahr, in dem die Zibilja (oder ihre Sippe) das Objekt vorher besaß, erleichtert die Probe um 1, jedes angefangene Jahr nach dem Verkauf erschwert sie um 1 (insgesamt maximal +/-5).

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: FW x 50 Meilen

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: profane Objekte

Merkmal: Objekt

Verbreitung: Zibilja

Steigerungsfaktor: C

DURCH DIE MARK



Im letzten Teil des Abenteuers folgen die Helden den beiden Goblins in die zerklüfteten Hänge der Roten Sichel. Im Örtchen Drachenzwinde erfahren sie Wissenswertes über die Drachenjagd, finden aber auch Spuren des schändlichen Händlers Aljeg Ragaschoff.

In der Roten Sichel können sie den Standort des Honigtopfs und somit die Ritualhöhle der Lungai Theluzi, des ansässigen Goblinstamms, ausfindig machen, dem sich Jääni und Bruutsch angeschlossen haben. Um sie zu erreichen, müssen sie sich aber zunächst mit den unwegsamen Pfaden des Gebirges, grimmigen Trollen und entschlossen kämpfenden Goblins auseinandersetzen. Am Ende wird erneut eine magische Trommel geschlagen und die Helden können über das Schicksal von Jääni und Bruutsch entscheiden.

Folgende Ziele sollen die Helden bis zum Ende des Abenteuers erreichen:

- Sie verfolgen Jääni und Bruutsch in die Rote Sichel. Dabei werden sie von Leudara und Tuminka begleitet.
- Sie spüren Jääni in den Höhlen der Lungai Theluzi auf und bringen ein magisches Trommelfell an sich, aus dem ein fähiger Zauberer das Ritual rekonstruieren kann.
- Sie entscheiden über das Schicksal von Jääni und Bruutsch.
- Sie hören die Prophezeiung des Trollschamanen Tarkampf.
- Leudara nimmt das Trommelfell mit nach Firunen oder zumindest das Wissen über das Ritual.

Die Spur der Goblins

Jääni und Bruutsch bewegen sich abseits der Wege nach Westen. Sie vermuten, dass sie verfolgt werden, und haben gelernt, sich außerhalb von Festum nicht mit Menschen einzulassen. Mit rotem Pelz, Dämmerungssicht und Kälteresistenz sind sie gut gerüstet, hinzu kommen Jäänis magische Fähigkeiten und der Schneefall, der ihre Spuren zudeckt.

Für den weiteren Verlauf wird davon ausgegangen, dass die Helden die Goblins nicht vor der Roten Sichel einholen. Tuminkas RUF DES BIENENSTOCKS kann zwar die Richtung angeben, in der sich die Goblins befinden, ihre Entfernung jedoch nur in Tagesreisen – bei derzeit herrschender Witterung und dem schwierigen Gelände eine höchst ungenaue Angabe.



Der Reiseweg

Etwa als die Helden die Verfolgung beginnen, setzt kräftiger Schneefall ein. Sie können mit der Kaleschka bis zur Weststraße am südlichen Rand der Hardener Seenplatte reisen, was etwa zwei Tage in Anspruch nimmt. Die kalte Jahreszeit macht das Reisen generell unattraktiv, sodass Holzfäller, Jägerinnen und Fallensteller vor allem nahe ihrer Siedlungen anzutreffen sind.

Das Dorf **Larsach** (300 Einwohner, fürstliche Wassermühle, Firun-Schrein, Peraine-Schrein) liegt etwas abseits südlich von der Weststraße, sodass die nächste große Ansiedlung, die die Helden erreichen werden, voraussichtlich das Dorf Drachenzwinge ist. Bis dorthin sind es sicher weitere zwei Reisetage.

Wind und Wetter

Stürmisches Wetter und dauerhafter Schneefall führen leicht zu durchnässter Kleidung oder dem Verlust von Ausrüstung, wodurch sich die Situation schnell verschlechtern kann. Gehe auf der Reise durch die Mark grundsätzlich von Kältestufe 2 aus. Die Auswirkungen der Witterung kannst du täglich frei oder mittels Würfelwurf (1W6) bestimmen.

1W6	Auswirkungen
1-3	keine Schwierigkeiten
4	starker Wind: Kopfbedeckungen und lose Ausrüstungsstücke fliegen davon, Kältestufe +1
5	starker Schneefall: Kältestufe +1 wegen feuchter Kleidung, zudem werden die Wege unkenntlich; Bei misslungener Probe auf <i>Orientierung</i> (<i>Sonnenstand</i> oder <i>Sternenhimmel</i>) -1 verlieren die Helden 1W6 Stunden. Kleidung benötigt sechs Stunden am Feuer zum Trocknen.
6	Plötzlicher Schneesturm. Mit einer gelungenen Probe auf <i>Wildnisleben</i> (<i>Wettervorhersage</i>) wird er rechtzeitig bemerkt, sodass der Gruppe noch 2W6 x 5 Minuten bleiben, um sich in eine geschützte Position zu begeben. Im Sturm gilt Kältestufe +2 und Proben auf <i>Orientierung</i> (<i>Sonnenstand</i> oder <i>Sternenhimmel</i>) sind um 5 erschwert. Ein solcher Sturm dauert 1W6 Stunden, an die sich weitere 1W6 Stunden starker Schneefall anschließen. Im Sturm gänzlich durchnässte Kleidung schützt auch bei besserem Wetter nicht mehr vor Kälte, sondern erhöht die Kältestufe zusätzlich um 1 (bis zu einem Maximum von 4).

Lagerplätze

Abseits der Straßen muss für das Finden eines geeigneten Lagerplatzes eine Probe auf *Wildnisleben* (*Lagersuche*)



bestanden werden.

Entlang der Weststraße gibt es neben zahlreichen Schutzstelen gegen die Drachen der Drachensteine regelmäßig Unterstände und Lagerstellen. Häufig liegen diese in der Nähe großer Ebereschen, die als Heim schutzbringender Baumgeister gelten und den Norbarden heilig sind. Solche geschützten Orte können mit einer Probe auf *Wildnisleben* (*Lagersuche*) +2 entdeckt werden. Eine Übernachtung dort erhöht die Regeneration um +1 für LeP/AsP/KaP.

Abseits der Straßen muss für das Finden eines geeigneten Lagerplatzes eine Probe auf *Wildnisleben* (*Lagersuche*) bestanden werden.

Für ein angemessenes Lager sind zu dieser Jahreszeit aber auch Zelte mit zusätzlichen Lagen aus Fellen oder Pelzen, Zeltböden und warme Schlafsäcke nötig. Halbiere die Regeneration, wenn die Ausrüstung schlechter ist, streiche sie ganz, wenn die Helden außer einer Decke nichts dabei haben und nachts nur frierend unter einem Baum hocken können (siehe **Regelwerk** Seite 339). Die Kaleschka bietet Schlafplätze für 2-3 Personen und kann den Helden im Sturm als Unterschlupf das Leben retten.

Wilde Tiere

Die berühmten bornischen Elche sind in der Mark eher selten. Der Bornbär, auch Grimmbär genannt (Werte Seite 24), ist hier aufgrund der Nähe zum Bornwald aber durchaus verbreitet, ebenso Wildschweine und Wölfe (Werte Seite 20), zudem kann der Sonnenluchs hier häufiger gesichtet werden. Für die Jagd ist neben Rehen, Dachsen und Bibern insbesondere der Silberbock, das bornische Wildkaninchen, zu erwähnen. Allerdings ist alles Wild Eigentum der Bronnjaren des jeweiligen Landes, was zu Komplikationen führen kann, besonders wenn man sich bei der illegalen Jagd erwischen lässt. Im Bereich der Seenplatte ist außerdem mit Sumpfranzen zu rechnen. Die Jahreszeit und das Erwachen machen sie aggressiver als sonst.

Sumpfranze

Größe: 1,40 bis 1,80 Schritt Körpergröße

Gewicht: 50 bis 70 Stein

MU 11 KL 15 (t) IN 13 CH 13

FF 15 GE 15 KO 16 KK 14

LeP 32 AsP – KaP – INI 14+1W6

VW 8 SK –1 ZK 0 GS 8

Biss: AT 12 TP 1W6+2 RW kurz

Krallen: AT 14 TP 1W6+1 RW kurz

Stein: FK 14 LZ 1 TP 1W6 RW 5/10/20

RS/BE 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I

Sonderfertigkeiten: Haltegriff (Krallen), Präziser Schuss/Wurf I (Stein)

Talente: Klettern 7, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 5, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 5, Sinneschärfe 7, Verbergen 6, Einschüchtern 6, Willenskraft 4

Anzahl: 1 oder 2W6+2 (Rotte)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, humanoid

Beute: 25 Rationen Fleisch (ungenießbar)

Kampfverhalten: Eine einzelne Sumpfranze greift selten menschengroße Wesen an. In einer Gruppe jedoch stacheln sich die Tiere gegenseitig an. Sie werfen zunächst mit Steinen und führen Scheinangriffe aus. Nach 1W6+1 KR greifen sie aber im Nahkampf an.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP oder zwei Stufen des Zustands *Schmerz*; Sollte die Hälfte aller Sumpfranzen einer Rotte tot oder geflohen sein, flieht auch der Rest.

Tierkunde (Ungeheuer):

☛ **QS 1:** Eine einzelne Sumpfranze ist feige und flieht in der Regel vor Menschen (Vergleichsprobe *Einschüchtern* gegen *Willenskraft*). In Gruppen sind sie weitaus mutiger und stellen für Reisende eine ernstzunehmende Bedrohung dar.

☛ **QS 2:** Sumpfranzen führen Scheinangriffe durch, um ihre Gegner abzulenken.

☛ **QS 3+:** Es gibt Legenden darüber, dass Sumpfranzen verwandelte Menschen sind. Wer sich an den Dornen des Morgendornstrauchs sticht, verwandelt sich binnen kürzester Zeit in eine Sumpfranze.

Sonderregeln:

Meute: Sumpfranzen, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Sumpfranze in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

Scheinangriff: Wenn Sumpfranzen Scheinangriffe durchführen, muss eine Vergleichsprobe zwischen *Einschüchtern* und *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) abgelegt werden. Gewinnen die Sumpfranzen, so erhalten die Gegner eine Stufe des Zustands *Verwirrung*, der 1W6 KR anhält. Der Meister legt für die ganze Sumpfranzemeute eine Probe ab, jeder Held kann einzeln widerstehen.



LeP-Verlust

Schmerz

24 LeP (¼)

+1 *Schmerz*

16 LeP (½)

+1 *Schmerz*

683 LeP (¼)

+1 *Schmerz*

5 LeP und weniger

+1 *Schmerz*

Drachenzwinge

Einwohner: 120, darunter zwei Dutzend tobrischer Flüchtlinge

Herrschaft: Nach Auslöschung der Baronsfamilie von Fechtlingen durch den Drachen Brakador hat die Gräfin von Irberod den ehemaligen Ordensrittleiter der Bannstrahler, **Gerion Karolus** (50, kurierter Trinker, besonnen, Willenskraft 7, (15/13/13), SK 2) als Vogt für Baronie und Dorf bestellt. Er residiert im Bergfried der ansonsten abgebrannten Baronsburg.

Tempel: Rondratempel, der gerade ausgebaut wurde

Handel und Gewerbe: hauptsächlich Landwirtschaft und Nutzhandwerk, hölzerne Drachen- und Heiligenfigürchen

Gasthäuser: Gasthaus Ritter und Drache (Q2/P3/S20)

Militär: 10 berittene Schützen, 25 Leichte Reiter

Besonderheit: einige sogenannte Drachentürme, die rechtzeitiges Sichten drachischer Angriffe gewährleisten sollen

Vor 600 Jahren hat Graf Irjan Hamaril von Irberod an dieser Stelle einen großen Höhlendrachen besiegt und wenige Jahrzehnte später errichtete die Rondrakirche einen Schrein, der fortan allen Streitern gegen die Geschuppten als Pilgerziel diente. Der Schädel des Untiers kann bis heute im Rondratempel bewundert werden.

Vor knapp 20 Jahren wurde in der Nähe der Drache Brakador von durchreisenden Abenteurern besiegt, woraufhin der Schrein zu einem Tempel ausgebaut wurde, in dem nun **Ugdalf Feuerfall von Irberod** (24, kompetenter Rondrageweihter, schlaksig und hochgewachsen, wirkt immer etwas müde, Willenskraft 8, (15/14/14), SK 1) Dienst tut.

In Drachenzwinge beginnt zudem der Sieben-Baronen-Weg, die wichtigste Handelsstraße nach Weiden. Der Ort ist die letzte Siedlung vor der Roten Sichel, in der sich die Helden für den beschwerlichen Weg durchs Gebirge mit weiterer Ausrüstung und Proviant ausstatten können.

Ritter und Drache

Das einfache Gasthaus (Q2/P3/S20) wird von **Elmar Gorjensen** (59, gedrunken, murmelt vor sich hin, was er jeweils gerade tut; Willenskraft 4 (12/12/12), Handel 7 (11/12/12), SK 0) geführt, und insbesondere im Winter ist die gut geheizte Stube in der Regel voll.

Die Helden können auf Nachfrage folgende Informationen erhalten:

☛ Zwei Goblins wurden nicht gesichtet, aber den Helden wird geraten, so lange wie möglich den

ordentlich ausgebauten Sieben-Baronien-Weg zu nehmen, bevor sie sich in die Sichel aufmachen.

- Die Helden können ihre Kaleschka für 2 Deut pro Tag hier abstellen, da weder sie noch die Pferde im Gebirge von Nutzen sein werden.
- Den gleichen Weg hat wohl auch Aljeg Ragaschoff genommen, der auch in Drachenzwinde versucht hat, seine verfluchten Waren zu verkaufen. Der Rondrageweihte Ugdalf hat das Angebot des Norbarden jedoch frühzeitig prüfen wollen, woraufhin der Händler schnell wieder zusammengepackt hat. Die Dörfler gehen davon aus, dass der Norbarde etwas zu verbergen hatte, denn ohne Not macht man sich bei der derzeitigen Witterung nicht auf den Weg nach Westen. Sowohl Diebesgut, als auch dunkles Zauberwerk, ja, sogar Meuchlergift aus Maraskan werden unter den Waren des Ragaschoffs vermutet.

Das Erwachen auf der Reise

 Im Gasthaus oder auch zuvor, bei den seltenen Begegnungen mit Reisenden, hören die Helden weitere Gerüchte über das Erwachen, die du auch nutzen kannst, um Leudara und Tuminka klarer zu zeichnen.

- Bei Karkriwen wurde eine tote Bache gefunden, die sich im frei liegenden Wurzelwerk eines Baumes verfangen und verletzt hatte. Die Wurzeln waren sehr untypisch gewachsen.
- Von Reisenden wird mehrfach von besonders aggressiven Wölfen, Sumpfranzen, aber auch Füchsen und sogar Kühen berichtet.
- Flüchtlinge aus Tobrien berichten von furchtbaren Verheerungen ihrer Heimat in den letzten Jahren. Dämonen, Untote, schwarzes Getreide, faulende Erde, vielleicht droht dem Bornland ein ähnliches Schicksal.
- Manche halten das Überwuchern oder Überfluten von Wegen und Ruinen für das Werk von entfesselten Elementargeistern oder mächtigen Hexenflüchen.

Die Rondrageweihte sieht bei all diesen Ereignissen obskure Mächte am Werk: alte Goblinmagie oder dunkle Zauberer und Dämonenbündler, denen entschieden entgegen getreten werden muss. Tuminka hat auf den Sprenkeln hingegen bisher nur wenige Phänomene des Erwachens erlebt und Berichte über Geister und Knochenfunde sind ihr unheimlich.

Der Hirsch

 Hinter Drachenzwinde müssen die Helden den Westerbach überqueren. Während der ersten Nacht auf dem Sieben-Baronien-Weg rasten die Helden an einem Unterstand, als sie einen Hirsch in der Ferne röhren hören, zunächst laut, dann aggressiv und kurz darauf klagend. Es ist bereits dunkel, sodass eine Suche nach dem Tier schwierig, aber möglich ist. In

jedem Fall wird der Ruf des Tieres in den Träumen der Helden widerklingen. Den folgenden Traum können alle oder nur einzelne Helden in der Nacht erleben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

*Wieder ertönt hinter dir sein Ruf, wieder ein Stück näher, seinem Röhren kannst du nicht entkommen, überall um dich herum regt sich der Wald, harren seine Verbündeten, locken dich in die tödliche Falle. Wieder der Schrei, noch näher. Du läufst und läufst, immer schneller, dein Blick springt hastig, um Dornenranken und lauernde Bestien früh genug zu bemerken. Das Röhren kommt immer näher. Du kommst an einen Fluss. Das ist die Rettung, Du springst und tauchst hinab, um dich herum nur das Rauschen des Wassers.
Es ist dunkel, ein Wind weht.*

Da die Helden wahrscheinlich nicht mitten in der Nacht auf die Suche nach dem Hirsch gegangen sind, stoßen sie am nächsten Tag auf das tote Tier, das in einem Zufluss des Westerbachs ertrunken ist. Wie er in den Fluss geraten ist und warum er nicht aus eigener Kraft wieder an Land gelangen konnte, erschließt sich aufgrund des Geländes nicht. Er hat auch keine offensichtlichen Verwundungen.

Eine genauere Untersuchung erfordert, das schwere Tier aus dem eiskalten Fluss (Kältestufe 4) an Land zu zerrn. Das erfordert eine gelungene Sammelprobe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerrn)*, 1 Minute, 5 Versuche (danach gilt die Probe als misslungen). Eine Probe auf *Heilkunde Wunden* +2 enthüllt einen gebrochenen Vorderlauf. Gelingt die Probe mit QS 2+, fällt auch ein Bruch im Genick auf.



Der Hirsch wurde bereits ans Ufer getrieben und kann direkt untersucht werden.

Aljeg Ragaschoff

Auf dem Sieben-Baronien-Weg treffen die Helden nach einem Tag den glücklosen Händler. Aljeg hatte vom Erlös seiner Waren in den Sprenkeln eine große Ladung Honig gekauft, die von einem Troll des Traugatompf-Stamms gewittert wurde, der den Händler daraufhin überfiel. Er zerschlug die Deichsel der Kaleschka, wobei er eins der Pferde verletzte, die beiden anderen liefen davon. Schließlich warf er den Wagen um, sodass Aljeg kaum etwas übrig blieb, als hier auszuharren und auf Hilfe zu warten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Etwa hundert Meter vor Euch seht ihr einen eigentümlichen Schneehaufen am Wegesrand. Ein umgekippter Wagen, eine Kaleschka. In der Nähe steht ein Pferd mit einer hässlichen, nur notdürftig versorgten Wunde an der Flanke. Aus dem Inneren des Wagens ist trauriges Summen zu hören.

Die bösen Waren

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Inneren des Wagens sitzt Aljeg in Decken gehüllt auf einem bescheidenen Lager und wärmt sich an einem kleinen Kohlebecken. Um ihn herum liegen weitgehend ungeordnet die Reste seiner Handelswaren sowie seine persönliche Habe. Sobald er jemanden bemerkt, greift er zur Molokdeschnaja, legt sie aber schnell nieder, wenn er den Eindruck hat, nicht in unmittelbarer Gefahr zu sein.

Aljeg bestreitet, verfluchte Waren verkauft zu haben. Das seien alles schändliche Vorurteile. Die Helden können in dem Wagen mit *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* +1 zwei mechanische Sägen entdecken, die der von der Seenplatte ähneln, und in denen ebenfalls niedere Dämonen gebunden sind. Der Händler wird daraufhin beteuern, in Yol-Ghurmak betrogen worden zu sein. Er habe nur ein gutes Geschäft machen wollen und nicht gewusst wusste, dass die Waren unheilig sind. Eine Vergleichsprobe auf *Menschenkenntnis (Lügen durchschauen)* gegen *Überreden (Herausreden)* von Aljeg, enthüllt jedoch, dass er einfach möglichst viel Gewinn erzielen wollte. Er jammert, dass er seine Strafe ja schon erhalten und seine Lektion gelernt habe. Die Werkzeuge hätten bei Weitem nicht den erhofften Gewinn gebracht und nun sind auch der Honig fort, die Pferde verloren und der Wagen beschädigt. Gerne verspricht er, niemals wieder mit Waren aus Yol-Ghurmak zu handeln, was er sogar ernst meint.

Die richtige Strafe

Die Helden können ...

- den Händler seinem Schicksal überlassen, was Tuminka befürworten würde.
- Aljeg Glauben schenken, dass er sich bessern will, und ihn (mit oder ohne seinen Wagen) auf den Weg schicken.
- die geflohenen Pferde einfangen: *Sammelprobe Fährtsuchen (tierische Spuren)* +3, 1 Stunde, 10 Versuche (danach gilt die Probe als misslungen).
- die Kaleschka wieder auf die Kufen bringen: *Gruppensammelprobe Kraftakt (Stemmen & Heben)*, 1 Minute, 5 Versuche).
- Aljeg in Drachenzwinge der Obrigkeit übergeben (2 Tage Zeitverlust).
- ihn gleich an Ort und Stelle wegen Dämonenbündelei richten, was Leudara für richtig hält.

Eine gelungene Probe auf *Rechtskunde (Bornland)* eröffnet jedoch, dass die Rechtslage hier unklar ist. Wer mit „schlimmen Waren“ handelt, soll „seinem Stand und seiner Bösigkeit angemessen“ bestraft werden. Leudara kann per Vergleichsprobe zwischen *Überreden (Manipulieren oder Schmeicheln)* und *Willenskraft (Überreden widerstehen)* von einem milderen Umgang mit Aljeg (was Tuminka befürwortet) oder einer Überstellung an die Gerichtsbarkeit überzeugt werden. Die mildeste Strafe, die sie zu akzeptieren bereit ist, ist ein Brandzeichen auf seiner Stirn, das ihn als Frevler ausweist.

Aljeg Ragaschoff

MU 13 KL 11 IN 11 CH 13

FF 11 GE 12 KO 15 KK 14

LeP 35 AsP – KaP – INI 12+1W6

SK 1 ZK 2 AW 6 GS 7

Waffenlos: AT 11 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Molokdeschnaja: AT 11 PA 6 TP 1W6+4 RW mittel

RS/BE 1/0 (Schwere Kleidung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit, Persönlichkeitsschwächen (Vorurteile gegenüber Rittern)

Talente: Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Sinneschärfe 5, Überreden 9, Willenskraft 5, Wildnisleben 8, Handel 9

Kampfverhalten: Aljeg wird gegen eine offensichtliche Übermacht nicht kämpfen, vielmehr versucht er, sich herauszureden. Bemühen sich die Helden, ihn tatsächlich zu überzeugen, wird er sich vornehmen, in Zukunft nicht mehr mit Yol-Ghurmak zu handeln. Geht es ihm jedoch ans Leben, so setzt sich der zwielichtige Händler mit allen Mitteln zur Wehr.

Schmerz +1 bei: 26 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Reisen in der Roten Sichel

Von Drachenzwinge aus können die Helden zwei Tage entlang des Sieben-Baronien-Weges reisen, bis es nach Norden in die Rote Sichel geht. Das anfangs hügelige Gelände wird schnell felsig. Hier gibt es keine Wege mehr, aber teilweise äußerst steile Felswände und tiefe Schluchten, die mühsam und zeitaufwändig umlaufen oder erklettert werden müssen. Der beginnende Winter ist wie in der Mark auch in der Roten Sichel keine gute Zeit zu reisen. Schneefall und starke Winde machen einen leicht zu begehende Bergpfad schnell zu einer glatten Todesfalle.

Mit der Kaleschka kommt man nun auf keinen Fall mehr voran. Das Gefährt und die Pferde können für 1 Batzen pro Tier bei einem Berghof untergestellt werden. Das Auffinden von Lagerplätzen erfordert Proben auf *Wildnisleben (Lagersuche)* -3, ansonsten gilt der Abzug auf die Regeneration von -1 auf LeP/AsP/KaP (siehe **Regelwerk** Seite 339). Achte auf das Gepäck, das die Helden nun mit sich führen, und auf die entsprechende Belastung.

Die Reise zur Ritualhöhle *Triinuun Grauzahns*, wo Jääni den Honigtopf aufbewahrt, dauert zu Fuß 12 Tage (14 Tage ohne Schneeschuhe). Tuminkas Ritual weist zwar die Richtung, den besten Weg müssen die Helden aber per Probe auf *Orientierung (Sonnenstand oder Sternenhimmel)* finden, die sie einmal am Tag ablegen können. Ab einer QS von 3 braucht die Gruppe einen Reisetag weniger.

Für die Jagd bieten sich neben den Rehen vor allem Auerehähne und Kaninchen als Beute an. Proben auf *Fährtsuchen (tierische Spuren)* sind durch den Schnee um 3 erleichtert. Für das Sammeln von Nüssen und Früchten ist es im Gebirge bereits zu kalt.

Schneeschuhe herstellen

Erweiterungsregel

Wenn sie nicht bereits erworben wurden (Listenpreis 6,5 S), können Schneeschuhe auch selbst hergestellt werden. Um geeignetes Holz zu finden, ist wegen der feuchten Witterung pro Paar zunächst eine gelungene Sammelprobe auf *Holzbearbeitung (Schlagen & Schneiden)*, 3 Stunden, beliebig viele Versuche, solange Bäume in der Nähe sind, nötig. Zur weiteren Herstellung wird eine Sammelprobe *Holzbearbeitung (Tischlerarbeiten)* -1 erforderlich, 15 Minuten, 7 Versuche (danach gilt die Probe als misslungen).

Klippen und Spalten

Du kannst einige der Kletterpartien detailliert beschreiben und den Helden Gelegenheit geben, ihre Ausrüstung klug zu nutzen und die schlechteren Kletterer in der Gruppe zu unterstützen.

Mögliche Herausforderungen sind:

- **Steilwand:** Probe auf *Klettern (Bergsteigen)* erschwert um satte 5, mit Kletterhaken, Seilen und Wurfhaken stattdessen +1
- **Geröllpiste:** Probe auf *Klettern (Bergsteigen)* -1, mit Wurfhaken oder Pickel stattdessen +3
- **Felshaufen:** Probe auf *Klettern (Bergsteigen)* +3

Begegnungen

Höchst unwahrscheinlich, aber dennoch möglich, ist das Aufeinandertreffen mit einem menschlichen Prospektor, der trotz der Jahreszeit noch lohnende Gebiete finden will. Besonders gefährliche Begegnungen sind außerdem Wölfe (Seite 20), Bornbären (Seite 24), die ihr Revier durch die Helden verletzt sehen, oder sogar gefräßige Oger (*Aventurischer Almanach* Seite 152).

Die Trolle



In der Roten Sichel lebt eine besondere Sippe der Trolle, die Traugatompf, übersetzt etwa „die Blutsänger, die die Wege siegeln“ (Übersetzung ist mit Trollisch II möglich). Sie sind tief mit den Mysterien der Sichel verbunden, jedoch äußerst verschlossen. Aufgrund ihrer blutigen Riten tragen sie gut sichtbare Schmucknarben und betreiben sogar Selbstverstümmelung.

Nach Tarkampf können die Helden auch später noch auf Trolle stoßen, die je nach Verlauf der ersten Begegnung abweisend oder gar aggressiv reagieren.

Tarkampf

Am ersten Tag in der Sichel treffen die Helden auf eine Gruppe Traugatompf-Trolle, angeführt von dem düsteren Schamanen *Tarkampf Sohn des Luderdotsch*. Sie sind auf der Suche nach einem ihrer Stammesangehörigen, den sie seit dem Vortag vermissen. Sie können Menschen zwar nicht ausstehen, nutzen die Gelegenheit aber trotzdem, um eventuell einen Hinweis zu bekommen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr gerade um einen Felsen wandert, erblickt ihr etwa 100 Schritt vor euch eine Gruppe riesiger Wesen. Trolle. Sie tragen grob zusammengenähte, schwere Felle vom Bären, Gebirgsbock und wohl auch Wolf. Einer unter ihnen trägt besonderen Schmuck, mehrere Gurte um Arme und Brust, mit aufgefädelten Steinen daran. Die anderen drei haben große Äste, eher junge Baumstämme, in den Fäusten. Und dort hinten, neben dem Findling, entdeckt ihr jetzt erst einen fünften Troll. Er hat seinen Kopf auf dem großen Felsen gelegt, als würde er seinem Inneren lauschen.

Die Helden können sich angesichts der Trolle entscheiden, zügig wieder umzukehren. Sie müssen sich dann einen anderen Weg suchen, was neue Proben in *Orientierung* für diesen Tag bedeutet. Wenn sie hingegen auf die Trolle zugehen, richtet Tarkampf das Wort an sie.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr näher kommt, erkennt ihr zahlreiche Narben auf den Trollkörpern, im groben Gesicht, auf den muskulösen Unterarmen, den baumstammdicken Beinen. Teilweise sehr gleichmäßig, wie zur schmerzhaften Zierde. Zweien der Trolle fehlen Finger an der linken Hand, einem dritten fehlt gar ein Auge. Der Troll mit den Steingurten spricht: „Wimmelkriegers, sprech! Wir such Raugatsch. Was wiss Wimmelkriegers? Trollse verlauf nicht auf Imithridatsch und Stein und Tier ist kein Gefahr. Also: sprech!“

Wenn die Helden von dem Überfall eines Trolls auf den Händler Aljeg berichten, wird Tarkampf nur noch misstrauischer. Erst verdächtigt er die Helden, dem Troll etwas angetan zu haben, dann Aljeg. Egal, was die Helden sagen, wird er sich in eine zornige Tirade steigern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Troll mit den Steingurten stampft auf und ein Ruck geht durch die übrigen Trolle. Sie blicken euch finster an und greifen ihre Waffen fester. „Nutzlos Kleinlings! Wimmelkriegers und Kleinstruppige! Wiss nichts von Imithridatsch und nichts von uralt Land. Dumm wie Himmelsgötters! Kleinstruppige lauf und suhl, viel alt, wenig bleib. Wimmelkriegers lauf und lärm, aber nichts versteh! Wart, Wimmelkriegers! Wenn Einer komm über groß Berg, wenn Einer komm nach tausend Jahr und schmeiß runter Himmelslichters, dann seh! Dann uralt Land zu schwach mit euch, und Untergang!“
Zornig blickt er euch an, dann dreht er sich schnaubend um und geht in den Wald, die anderen Trolle folgen ihm.

Die Suche nach Raugatsch

Eine weitergehende Kommunikation mit den Trollen ist schwierig, insbesondere da Tarkampf sehr aufbrausend ist und die Helden schnell Gefahr laufen, von den riesigen Kriegerern angegriffen zu werden. Wenn die Helden anbieten, den vermissten Troll zu suchen, und es ihnen zusätzlich gelingt, Tarkampf zu beeindrucken – etwa weil sie die trollische Sprache beherrschen oder ihm einen besonderen Gegenstand schenken – wird er ihnen in seiner groben Art mitteilen, dass sie ihn regelmäßig bei Borabatsch treffen können. Dabei deutet er auf den Felsen, an dem zuvor einer seiner Begleiter lauschte. Er ist dort alle 2W6 Tage anzutreffen.

Bei dem vermissten Troll handelt es sich tatsächlich um den Honigdieb, der kurz nach seiner Tat von Goblins unter Bruutschs Führung überfallen und getötet wurde. Dabei erbeuteten sie den Honig und die Felle, die er als Kleidung trug, und zwei von ihnen brachten die Beute in die Höhlen.

Wenn die Helden später einige der Goblin-Guerillas (siehe Seite 59) gefangen nehmen, können diese sie unter Aufwendung von zwei weiteren Reisetagen zu dem Ort des Kampfes zwischen Troll und Goblins führen. Hier finden sie neben vier toten Rotpelzen auch den toten, entkleideten Troll.

Hilfe der Trolle

Gelingt es den Helden, die Trolle zum Leichnam ihres Stammesmitglieds zu führen oder die Leiche zum Felsen Borabatsch zu bringen, nehmen sie den Tod Raugatschs mit finsternen Mienen zur Kenntnis und tragen ihn fort. Einer der Trolle aber,  Braubamatsch (Steinkette um den Schädel, knurrt oft eine merkwürdige Melodie; liebt Hagebutten, hasst Baumdrachen), bleibt zurück und zeigt den Helden die Höhlen der Lungai Theluzi. Er verlässt sie dann ohne weitere Worte, im Zweifel wäre er auch zu groß, um die Höhlen zu betreten.

Da an dieser Stelle keine Kampfbegegnung vorgesehen ist, haben wir auf die Angabe von Werten verzichtet. Falls du dennoch eine Auseinandersetzung gestalten willst, findest du Werte für die Trolle im **Aventurischen Almanach** auf Seite 156.



Der Sternenfall

Optionalen Inhalt



In einer der Nächte im Gebirge bekommen die Helden das folgende Schauspiel am Nachthimmel zu sehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Wolkendecke öffnet sich und erlaubt einen Blick an Phexens Sternenhimmel. Das Sternbild des Drachen erstrahlt ungewöhnlich hell in dieser Nacht. Ein Licht blinkt auf, und zieht einen dünnen Schweif, einen lichten Streifen über den schwarzen Nachthimmel. Eine Sternschnuppe. Eine weitere. Und eine dritte. Dutzendfach schließlich erhellen die Sternschnuppen den Himmel, scheinen wider in euren Augen und berühren eure Seelen.

Probe auf Sternkunde (Astrologie) +2

1 QS – So viele Sternschnuppen auf einmal sind äußerst ungewöhnlich. Das Sternbild des Drachen steht für Macht, Sieg und Triumph. Sternschnuppen in seinem Zeichen können einen Sieg anzeigen oder einen bevorstehenden Kampf kosmischer Ausmaße ankündigen.

2 QS – Erst vor wenigen Monden hat sich das Auge des Drachen geschlossen, der Stern ist nun nicht mehr zu sehen. Einige Gelehrte und Kirchen nehmen an, dass solche umfassenden Veränderungen am Sternenhimmel auf das Wirken der Götter zurückzuführen ist.

3 QS – Im Jahr 1029 BF gab es bereits einen Sternenregen im Svellttal, der einen regelrechten Goldrausch ausgelöst hat, als klar wurde, dass mit den Sternen ebenso seltene wie wertvolles Sternenmetall gefunden wurde.

4 QS – Der Held glaubt gelesen/gehört zu haben, dass einst die Heilige Niobara von Anchopal, eine berühmte Astrologin und Prophetin, in ihren Schriften ein solches Ereignis für die Gegenwart vorausgesehen hat. Dieses Werk gilt jedoch als seit langer Zeit verschollen.

Dieses Ereignis illustriert die Lebendigen Geschichte Aventuriens und ist Teil einer umfassenden kosmologischen Erschütterung, die die Welt des Schwarzen Auges noch viele Jahre prägen wird – des Sternenfalls. Mehr über den Hintergrund dieses Phänomens erfährst du im **Aventurischen Almanach** oder im Kurzgeschichtenband **Sternenleere**.



Goblin-Guerillas

Bruutsch hatte als Kind der Stadt keinen leichten Start unter den Stammeskriegern der Lungai Theluzi. Doch was ihm an Zähigkeit und Erfahrung fehlte, machte er durch Mut und Schläue schnell wett, sodass er sich binnen kürzester Zeit an die Spitze einer Jägergruppe setzen konnte.

Nach ihrem Sieg über den Troll strotzen die Goblins vor Selbstbewusstsein, und als Bruutsch sie anstachelt, auch seine Verfolger zu bekämpfen, gehen sie sofort darauf ein. Auf jeden Helden kommt neben Bruutsch ein Goblin.

Sie gehen bei ihren Angriffen strategisch recht klug vor und nutzen den Umstand, dass sie Gegend und Gelände sehr gut kennen. Im Folgenden sind drei mögliche Strategien vorgestellt.

Werte für die Stammesgoblins findest du auf Seite 61.

Kampfverhalten: Wird ein einzelner Goblin eingeholt und in einen Kampf verwickelt, unterstützen ihn die anderen nicht, sondern setzen ihre Flucht fort.

Flucht: Die Goblins fliehen, sobald ein Nahkampf gegen einen höchstens gleichstarken Gegner absehbar ist. Bruutchs Einfluss kann das ändern.



Vom Kampf gegen den Troll sind einige Goblins schon angeschlagen und haben nur 14 LeP.



Die Goblins vergiften ihre Pfeile mit Arax (siehe **Regelwerk** Seite 342).



Hinterhalt

Die Goblins lauern an geeigneter Stelle an einer Schlucht oder Steilwand und nehmen die Helden mit Pfeilen und Speeren unter Beschuss (siehe **Regelwerk** Seite 237). Danach ziehen sie sich sofort zurück. Eine direkte Verfolgung ist wenig aussichtsreich, da Schlucht oder Steilwand nicht schnell genug überwunden werden können. Gelingt den Helden eine Probe auf **Klettern (Bergsteigen)** -3, beginnt eine Verfolgungsjagd durch schwieriges Gelände (siehe **Regelwerk** Seite 349) bei einem anfänglichen Vorsprung der Goblins von 15 Metern.

Fallen

Die Goblins platzieren einfache Wildfallen an Stellen, die die Helden vermutlich passieren werden. Diese sind mit Proben auf **Sinnesschärfe (Wahrnehmen)** -1 rechtzeitig zu entdecken. Gelingt keinem Helden die Probe, tritt ein zufällig ermittelter Held hinein und erhält 1W6+2 TP. Mit einer gelungenen Probe auf **Mechanik (Fallen entschärfen)** +1 kann eine Falle in 3 KR entschärft werden. Misslingt das Entschärfen, erleidet man halben Schaden

Richtige und falsche Fährten

Werden die Goblins verfolgt, sind Vergleichsproben auf **Fährtsuchen (humanoide Spuren)** gegen **Fährtsuchen (Verwischen eigener Fährte)** fällig, da die Goblins ihrerseits versuchen, ihre Spuren zu verwischen. Sind die Helden dreimal in Folge besser als die Goblins, haben sie sie entdeckt und können sich anschleichen (Vergleichsprobe **Verbergen (Schleichen)** gegen **Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)**) und die Goblins in einen Kampf verwickeln. Für die Goblins reicht es, einmalig erfolgreich die Spuren verwischt zu haben (also mehr QS zu haben als die Helden), damit ihre Spur verloren wird. Pro verfolgter falscher Fährte verlieren die Helden einen halben Tag.



Die Goblins versuchen zudem, die Helden in die Irre zu führen und gegebenenfalls auf eine falsche Fährte zu setzen. Die Helden müssen eine Vergleichsprobe zwischen **Fährtsuchen (humanoide Spuren)** und **Fährtsuchen** der Goblins gewinnen, andernfalls führt die Spur in eine bewohnte Bärenhöhle (siehe Werte des Bornbären auf Seite 24) oder in einen neuen Hinterhalt (siehe **Regelwerk** Seite 237).



Wenn die Helden bei der Verfolgung der Goblins zu oft scheitern, werden diese, angestachelt durch Bruutchs Heldengeschichten, übermütig. Sie versuchen, den Helden in einem Frontalangriff den Rest zu geben, den sie nur verlieren können.

Erwischt!

Schließlich werden die Helden die Goblins stellen und besiegen. Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass Bruutsch am Leben bleibt und gefangenengenommen wird, damit die Helden bei den Verhandlungen mit Jääni im Finale bessere Karten haben. Sollte er doch bei den Kämpfen ums Leben kommen, sind die Drohungen mit der Trolltrommel und ein gehauchter Liebesschwur an Jääni seine letzten Worte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr Bruutsch fesselt, windet er sich ohne Aussicht auf Erfolg und schimpft: „Verdammte Schergen! Ihr seid auch nicht besser als dieser Jaruslaw! Aber ihr habt keine Chance! Wir haben die Haut des Trolls genommen und Jääni macht eine Trommel daraus! Ihr werdet zermalmt!“ Es folgt ein dreckiges Lachen.

Haben die Helden weitere Goblins gefangen genommen, können sie versuchen, von diesen den Aufenthaltsort von Jääni und die Lage der Höhlen zu erfahren. Da es die gesamte Sippe gefährdet, wenn die Lage ihrer Wohnhöhlen verraten wird, müssen sie jedoch sehr erfolgreich eingeschüchtert werden (gelungene Vergleichsprobe zwischen *Einschüchtern (Drohung)* gegen *Willenskraft (Einschüchtern widerstehen)* +3 der Goblins), bevor sie etwas verraten. Möglicherweise geben sie zunächst einen falschen Ort an, um die Helden in die Irre zu führen. Bruutsch selbst ist hier nur wenig von Nutzen, da er allein den Weg nicht finden wird.

Ziegen und Schweine

Einen **Plan der Goblinhöhlen** findest du im hinteren Umschlag dieses Buches.

Die Legende von Imithridia

»Vor langer Zeit lebte Imithridia, die Tochter Mailam Rekdais, mit ihren Schwestern im Großen Haufen und war stark und mächtig. Dann kam das Böse zu ihr und versuchte sie zu töten. Es umschlang sie mit dornigen Ranken und vergiftete die Luft um sie herum, und sie drohte im schleimigen Leib des Bösen zu versinken. Da wühlte Mailam Rekdai eine Löwin aus dem Großen Haufen hervor und sagte ihr: Geh und hilf meiner Tochter. Die Löwin eilte sich und warf sich auf das Böse, biss mit ihren Zähnen und schlug mit ihren Pranken, doch sie war nicht stark genug. Imithridia sagte ihr: Schnell, greife mich, zieh mich aus dem Schleim und schwinde mich als Waffe gegen den Feind, so wollen wir ihn bezwingen. Die Löwin tat wie ihr gesagt und mit schweren Treffern zerschlugen sie das Böse. Doch nach dem Sieg war Imithridia von seinem giftigen Blut ganz bedeckt und musste sich ein bisschen ausruhen. Und das macht sie bis heute.«

—eine nur unter den Goblinzauberinnen der Roten Sichel verbreitete Version der Sage von Imithridias Kampf gegen das Böse

Während Bruutsch auf dem Kriegspfad ist, befindet sich Jääni bei der Sippe der Goblinzauberin Triinuun Steinzahn (siehe Seite 65). Der Stamm der Lungai Theluzi hat sich nach einer der Fäuste der Mithrida benannt, zweier besonders hoher Berge der Roten Sichel.

Als Goblinzauberin genießt Jääni das Vertrauen von Triinuun und hat diese darin bestärkt, die Menschen, die ihr folgen, entschlossen abzuwehren. Für den Notfall hat sie ORVAI KURIMS KRIEGSTROMMEL noch einmal gewirkt, diesmal aber auf die Ziegenfelle, in die der von Bruutsch besiegte Troll gekleidet war.

Mit oder ohne Hilfe der Goblins finden die Helden schließlich auch hierher. Sie gelangen in einer mäßig mit Bäumen und Sträuchern bewachsenen Umgebung

Die Wahrheit über den Troll

Bruutsch denkt, er sagt die Wahrheit über die Trollhaut. Nach dem Sieg über Raugatsch hatte er den beiden Goblins, die die Beute in die Höhlen bringen sollten, befohlen, den Troll zu häuten. Jene hatten sich aber lieber den Bauch mit dem leckeren Honig vollgeschlagen und ihren Auftrag darüber vergessen. Statt der Haut des Trolls haben sie stattdessen die Ziegenfelle in ihr Lager gebracht, in die ihr Opfer gehüllt war. Dennoch sollen sich die Helden an dieser Stelle große Sorgen machen, denn die Traugatompf-Trolle waren schon unverzauert bedrohlich genug.

Haben die Helden jedoch den Aufwand betrieben, den toten Raugatsch zu finden, wissen sie bereits, dass jener nicht gehäutet wurde. Sie können Bruutchs Drohung also gelassen in den Wind schlagen. Auch am Ende des Abenteuers, wenn Jääni erneut die Trommel schlägt, werden die Helden bereits wissen, dass sie sich höchstwahrscheinlich nicht mit wilden Trollen im Bluttausch auseinander setzen müssen.



an eine langgezogene Felswand. Besonders auffällig ist ein großer Findling, der etwa 20 Schritt vor der Felswand liegt.



Wenn die Helden sehr schnell bei der Verfolgung waren, kannst du sie auch gleichzeitig mit den beiden Goblins auf die Sippe stoßen lassen. Alternativ kann Bruutsch den Honigtopf auch irgendwo in der Sichel zurücklassen, und so steuern die Helden zunächst einen unbedeutenden Ort in der Sichel an und müssen von hier aus selbst weitersuchen.

Die Höhlen der Lungai Theluzi (B)

Seit der Ankunft von Jääni und Bruutsch erwarten die Goblins deren Verfolger. Sobald der Ruf des Eichelhäfers ertönt, machen sich die Krieger und Jäger bereit zu kämpfen, während Frauen und Kinder unter der Führung von Jääni zur **Suhle (C)** fliehen.

Die Geheime Schlucht (A)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr bewegt euch den Hohlweg entlang, vor euch eine weitere Kurve. Jederzeit könntet oberhalb der Felswände Goblins auftauchen und euch wieder unter Beschuss nehmen. Schließlich seht ihr einen Höhleneingang am Ende der Schlucht. Ein unangenehmer, scharfer Geruch steigt euch in die Nase, um den Eingang herum seht ihr zahlreiche blass farbige Flächen in Ocker, Grün und Blau. Oberhalb des Eingangs erkennt ihr das einzige noch deutliche Wandbild, das einen Eichelhäher in Schwarz und Ockerfarben zeigt.

Triinuun hat das Ritual AUFMERKSAMER WÄCHTER gewirkt und einen Eichelhäher an den Höhleneingang gemalt. Die Goblins in den Höhlen wissen, was sie zu tun haben, wenn sein Warnruf erklingt. Der strenge Geruch stammt von einigen Häufchen Drachendung, den die Goblins gefunden und zur Abwehr

Aufmerksamer Wächter

Erweiterungsregel

An einem günstigen Ort wird das Abbild eines Tieres angebracht, das die Umgebung beobachten soll.

Probe: IN/CH/FF

Wirkung: Der Tiergeist stößt einen Warnruf aus, wenn sich etwas nähert, das er als Gefahr betrachtet. Seine Sinnesschärfe entspricht QS x 3, seine Eigenschaften denen eines typischen Exemplars der Tierart.

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: Sichtweite des Tieres

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Zielkategorie: profane Objekte (Tierbild)

Merkmal: Objekt

Verbreitung: Goblinzauberinnen

Steigerungsfaktor: B

von wilden Tieren und anderen Gefahren vor dem Höhleneingang ausgelegt haben. Mittels einer Probe auf *Tierkunde (Ungeheuer)* oder *Magiekunde (Magische Wesen)* -3 kann die Substanz aufgrund des charakteristischen Geruchs und der Konsistenz identifiziert werden.

Taktiken der Helden

Es sind verschiedene Strategien denkbar, die Höhlen anzugehen.

Frontalangriff: Der Eingang zu den Höhlen liegt gut verborgen am Ende einer kurvigigen **Schlucht (A)**. Der Zugang zu dieser Schlucht ist mit Sträuchern getarnt und in der Regel verbergen die Goblins die Spuren, die zum Zugang führen, mit einer Probe auf *Fährtensuchen (Verwischen eigener Fährte)*. Die Helden können den Zugang jedoch durch eine Vergleichsprobe mit *Fährtensuchen (humanoide Spuren)* entdecken, wenn sie von den besieigten Goblins nicht ohnehin genauere Angaben bekommen haben.

Erkunden: Sollten die Helden zunächst eine weiträumige Erkundung des Geländes vornehmen, finden sie mit viel Mühe (Sammelprobe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* -1, 2 Stunden, beliebig viele Versuche) den anderen Zugang zur Höhle an der **Suhle (C)**, der sich inmitten unwegsamer Felsformationen befindet. Hier befinden sich die gleichen Sicherungsmaßnahmen wie am Eingang durch die geheime Schlucht, aber die unten dargestellte Verteidigungsstrategie der Goblins greift nicht.

Aufteilen: Sollten sich die Helden trennen und einige an einem Ausgang einen Hinterhalt legen, während die anderen die Höhle von der anderen Seite betreten, können die Lauernden die fliehende Jääni direkt konfrontieren.

Wohnhöhlen (a-i)

Die Höhlen der Goblins sind kaum nach besonderen Funktionen getrennt. Überall finden sich Lager aus Stroh und Fellen, es liegen Materialien und Werkzeuge für Lederarbeiten oder Korbflechten herum, weiterhin gibt es kleine Feuerstellen und Körbe mit Vorräten für den kommenden Winter. In den Höhlen **a**, **b** und **g** gilt

ein Sichtmodifikator Stufe 1, in allen anderen Stufe 2 (siehe **Regelwerk** Seite 348), was die Goblins dank ihrer Dunkelsicht weniger stört als die Helden.

Taktiken der Goblins

Der Honigtopf, den Tuminka mit ihrem Ritual orten konnte, liegt achtlos in **Höhle c** in einem Haufen mit anderen leeren Gefäßen und Eimern.

Die **Höhlen a und b** sind aus strategischen Erwägungen frei geräumt, die Schweine der Sippe wurden in die **Höhlen d und i** getrieben. In **Höhle i** legen die Goblins zudem ihre Toten ab.

In **Höhle j** geht es etwa 15 Schritt in die Tiefe, dort gibt es einen Zugang in die **Ritualhöhle l**.

Die Krieger des Stammes halten sich in den **Höhlen b** (3 Krieger), **c** (3 Krieger), **e** (6 Krieger) und **f** (6 Krieger) auf. Sie versuchen, die Eindringlinge in **Höhle b** zu locken, in der sie dann von drei Seiten attackieren können. In **Höhle f** befinden sich dementsprechend viele Goblins, die die Helden sofort unter Beschuss nehmen.



Stammesgoblin

MU 10 KL 9 IN 12 CH 10

FF 14 GE 15 KO 12 KK 10

LeP 24 AsP - KaP - INI 13+1W6

SK -1 ZK 1 AW 8 GS 9

Keule: AT 10 PA 5 TP 1W6+3 RW mittel

Holzspeer: AT 10 PA 7 TP 1W6+2 RW lang

Kurzbogen: FK 12 LZ 1 TP 1W6+4 RW 1/10/100

Wurfspeer: FK 12 LZ 2 TP 2W6+2 RW 5/25/40

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Finte I

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Flink, Kälteresistenz

Talente: Klettern 8, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 2, Selbstbeherrschung 1, Sinnesschärfe 8, Verbergen 7, Willenskraft 2, Führtensuchen 9, Orientierung 8, Tierkunde 6, Wildnisleben 7

Kampfverhalten: Die Goblins sind klug genug, nicht in den schmalen Durchgängen zwischen den Höhlen zu kämpfen, wo sie ihre Überzahl nicht ausnutzen können. Sie warten, bis sie von mehreren Seiten attackieren können. Zögern die Helden, nutzen die Goblins die Zeit für Fernkampfangriffe.

Die Helden können ihre Reihen jedoch durch geschicktes Agieren durcheinander bringen. Ebenso trifft ein Eindringen von der Suhle aus die Goblins unvorbereitet. Ihre Taktiken funktionieren dann nicht und sie können nur deutlich unkoordinierter angreifen.

Flucht: Bei 10 LeP - es geht um den Schutz der Sippe und der heiligen Höhle (**Ritualhöhle l**), in die sie sich notfalls zurückziehen.

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

Höhle a ist derweil leer, sodass sich die Helden hierhin zurückziehen können. In **Höhle b** befinden sich zu diesem Zeitpunkt nur 3 Goblins, die sich beim Vordringen der Helden unter großem Getöse in **Höhle c** zurückziehen, wo 3 weitere auf sie warten. Der Lärm ist gleichzeitig das Signal für die Krieger in **Höhle f**, jetzt durch die **Höhle a** zu stürmen und die Helden gleichzeitig mit den wartenden Goblins in **Höhle e** und den insgesamt 6 Goblins in **Höhle c** von drei Seiten in der **Höhle b** aus zu attackieren.

Kämpfen mit Plan!

Um in der folgenden Auseinandersetzung den Überblick zu behalten, kannst du je eine Goblingruppe auf dem Plan mit einem sechsseitigen Würfeln darstellen. Die Anzahl der Augen entspricht dabei der Zahl der Goblins in dieser Höhle. Lege also zu Beginn einen W6 in **Höhle b**, der eine 3 zeigt, bei **Höhle f** beträgt die Augenzahl 6 usw. Haben die Helden einen oder mehrere Goblins im Kampf bezwungen, kannst du die Augenzahl einfach entsprechend reduzieren.



 Dies ist ein Kampf, den die Helden nicht zwingend gewinnen müssen. Wollen sie dennoch ihre Chancen erhöhen, kann die Anzahl der Krieger reduziert werden. Zudem töten die Goblins die Helden nicht, wenn sie aufgeben oder sich von Anfang an unbewaffnet nähern und sich dem Ratschluss der Goblinzauberin Triinuun Steinzahn unterwerfen. Je nachdem, wie brutal die Helden gekämpft haben und wie viele Goblins sie getötet haben, werden sie nach der Entwaffnung schonend oder grausam behandelt. Insbesondere männliche Helden werden sie beschimpfen, mit Unrat bewerfen und prügeln. In den folgenden Verhandlungen mit

Triinuun (siehe Seite 65) gilt bei *Einschüchtern* eine Erschwernis von 2. Weigern sich die Helden zu verhandeln, werden sie schließlich ohne Waffen und Ausrüstung in der Roten Sichel ausgesetzt.



Gegen schwer gerüstete Helden kannst du die Zahl der Goblins erhöhen. Für jeden Tag, den sich die Helden durch Stürme, Reparaturen oder Umwege verspätet haben, kannst du in den Höhlen außerdem eine Falle platzieren. Diese richten 1W6+2 TP an und kann mit *Sinnesschärfe* -1 entdeckt werden. Mit einer Probe auf *Mechanik (Fallen entschärfen)* +1 kann sie binnen 3 KR entschärft werden, misslingt dies, erleidet der Held halben Schaden.

Abstieg (j)

Der Raum ist stockdunkel (Sichtmodifikator Stufe 4), und wenn die Helden nicht per *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* den Abgrund vor sich bemerken, fallen sie 5 Schritt tief auf den Fels (siehe **Regelwerk** Seite 340). Begeben sie sich entlang des Pfades an der Höhlenwand in die Tiefe, gelangen sie im Ritualraum (l) (Sichtmodifikator Stufe 2 durch Loch in der Decke) an einen Steintisch, hinter dem sich ein Durchgang befindet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf einem Steintisch liegt die Hornspitze eines Auerochsen. Zudem stehen hier drei Steinschalen, gefüllt mit angetrockneten mineralischen Farben: Schwarz, Ocker und Grün. An den Wänden links und rechts des Durchgangs seht ihr das lebensgroße Bild eines Auerochsen in den Farben Schwarz und Ocker. Euch ist, als würde aus der Höhle jenseits des Durchgangs ein leichter Geruch von Blut heranziehen.



Das Bild des Auerochsen ist durch das Ritual TIERE AUS FARBEN magisch aufgeladen. *Magiekunde (Rituale)* -3 eröffnet, dass der Auerochse jederzeit angreifen könnte, was tatsächlich geschieht, wenn man sich dem Durchgang auf 3 Schritt nähert.

Um ihre neugierigen Sippenmitglieder im Alltag nicht unnötig zu gefährden, bleibt der Angriff aus, wenn die Hornspitze auf dem Tisch mit grüner Farbe bestrichen wird. Die Zuordnung der Farbe nimmt Triinuun zufällig vor, sodass sie selbst durch scharfes Nachdenken nicht ermittelt werden kann. Vielmehr hilft es, nach Farbspuren auf dem Horn zu suchen. Eine gelungene Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* hilft hier weiter. Nur durch Anschauen ist die Bestimmung jedoch eher schwierig (-1), durch Riechen und Schmecken (+1) funktioniert dies deutlich leichter.

Die Ritualhöhle Nitzu Mulla (I)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Geruch nach Blut wird stärker und metallischer. Ihr betretet eine Höhle, die etwas größer ist als die Wohnhöhlen oben. Im vorderen Bereich liegt eine große Steinplatte aus Rotschiefer. Von links nach rechts sind vier Bilder darauf gemalt, ein aufrecht stehendes Wildschwein in Ocker und Grün, ein unförmiger Pilz in Weiß, ein weiteres, größeres, aufrecht stehendes Wildschwein in Ocker und Rot sowie eine Löwin in Ocker und Schwarz. Auf dem letzten Bild liegen einige rote Steine. Um die Steinplatte herum liegen improvisierte und abgenutzte Grabwerkzeuge sowie einige einfache Trommeln. Der übrige Boden der Höhle ist ausgesprochen uneben, als hätte die Sippe hier ungeordnet in die Tiefe gegraben. Der Blutgeruch scheint aus einigen Löchern emporzusteigen, in denen aber nur etwas rot glänzender Stein freigelegt ist.

Schon eine von Triinuuns Vorgängerinnen hatte diese Höhlen für die Sippe ausgewählt, da sie hier eine besondere Präsenz spürte. Doch erst Triinuun begann damit, in der Höhle zu wühlen und sie zu einem kleinen Haufen (goblinisch: *nitzu mulla*) zu machen, so wie ihre Göttin Mailam Rekdai im Großen Haufen (goblinisch: *puur mulla*) wühlt und dabei Nützliches wie Schädliches hervorbringt. Regelmäßig versammelt sie die gesamte Sippe hier, um zu graben und zu suchen. Den rot glänzenden Stein wertet Triinuun als Blutstropfen der Gigantin Imithrida und als Hinweis, dass sie an der richtigen Stelle wühlt.

LeP-Verlust	Schmerz
53 LeP (¾)	+1 Schmerz
35 LeP (½)	+1 Schmerz
18 LeP (¼)	+1 Schmerz
5 LeP und weniger	+1 Schmerz



Auerochse (Tier aus Farben)

Größe 2,00 Schritt (ohne Schwanz)
2,10 Schritt (mit Schwanz); 2,00 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 1.000 Stein

MU 12 **KL** 9 (t) **IN** 12 **CH** 12

FF 10 **GE** 12 **KO** 18 **KK** 23

LeP 70 **AsP** - **KaP** - **INI** 12+1W6

VW 6 **SK** -4 **ZK** 4 **GS** 9

Hörnerstoß: **AT** 11 **TP** 1W6+7 **RW** kurz

Überrennen: **AT** 9 **TP** 2W6+7 **RW** kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Überrennen (Überrennen), Zu Fall bringen (Hörnerstoß)

Talente: Klettern 1, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 12, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 6, Verbergen 2, Einschüchtern 8, Willenskraft 10

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Übernatürliches Wesen, nicht humanoid

Beute: keine

Kampfverhalten: Das Stierwesen greift an, sobald sich jemand auf 3 oder weniger Schritt genähert hat. Es greift einmal mit Überrennen an, danach nur noch mit Hörnerstößen.

Flucht: Das Wesen kämpft bis zur Vernichtung.

Magiekunde (Magische Wesen):

- **QS 1:** Das Ding sieht aus wie ein durchscheinender Auerochse.
- **QS 2:** Obwohl es ganz offensichtlich ein magisches Wesen ist, verhält es sich ähnlich aggressiv wie ein Auerochse. Es wird Eindringlinge auf die Hörner nehmen oder einfach überrennen.
- **QS 3+:** Echte Auerochsen hassen Einhörner. Vielleicht auch dieser Ochse. Nur, wo bekommt man jetzt ein Einhorn her?

Sonderregeln:

Auflösung: Sinken die LeP auf 0, löst sich das Wesen auf.

Überrennen (Spezialmanöver)

Regel: Das Manöver Überrennen kann nur durchgeführt werden, wenn der Angreifer eine Anlaufstrecke von mindestens 8 Schritt hat und über eine GS von mindestens 4 verfügt. Dieser Angriff kann regulär abgewehrt werden. Sollte das Überrennen misslingen, erhält der Verteidiger Gelegenheit für einen Passierschlag, dieser ist aber zusätzlich um 4 erschwert. Ist das Überrennen-Manöver erfolgreich, so ist eine Attacke gegen das Wesen durch den Angegriffenen in dieser KR um 2 erschwert. Am Ende der KR ist das Wesen, wenn es dies will, bis zu GS/2 Schritt von seinem Opfer entfernt, unabhängig davon, ob es mit dem Angriff getroffen hat oder nicht. Dieses Spezialmanöver kann nicht mit dem Basismanöver Finte kombiniert werden.

Untersuchung der Bilder

Probe auf *Sagen & Legenden (Bornland)* –3

1 QS – Das große Wildschwein steht für Mailam Rekdai, die Haupt- und Muttergöttin der Goblins, das kleine vermutlich für eines ihrer Kinder, eine Gigantin oder Riesin.
2 QS – Der Schleimpilz Uumegatan steht für Nacka Rachti, das Böse. Löwinnenverehrung kommt bei den Goblins nicht vor.

3+ QS – Einer goblinischen Sage zufolge wurden die Gigantinnen der Sichelgebirge von Nacka Rachti ermordet, das daraufhin von Mailam Rekdai erschlagen und unter dem Ehernen Schwert begraben wurde.

Untersuchung der roten Steine

Die Helden können einige der rötlichen Bruchstücke genauer in Augenschein nehmen. Das Gestein ist brüchig und die Goblins haben wohl nur ein etwas größeres Stück herausgebrochen, das größere Festigkeit besitzt. Die Helden können dieses Stück mitnehmen oder sogar noch genau ein weiteres abschlagen (Probe auf *Steinbearbeitung* –2, aufgrund des porösen Gesteins).

Probe auf *Steinbearbeitung* +1

1 QS – Es handelt sich um einen primitiven Schleifstein aus Kalkstein, der rötlich schimmert.

2+ QS – Das Gestein hat sehr ungewöhnliche Einlagerungen. Es handelt sich um eine sehr seltene Mischung von Hämatit, Korund, Quarz und Granat, die man nur in der Roten Sichel finden dürfte.

Eine magische Analyse bleibt ergebnislos, der Stein ist nicht magisch. Die Zwölfgöttliche Mythologie kann jedoch einen Hinweis auf den Nutzen liefern.

Probe auf *Götter und Kulte (alle Kirchen der Zwölfgötter)* –1

1 QS – Die Kraft, die an diesem Ort das Gestein durchdringt, scheint uralte zu sein. Die Rote Sichel wird in der Mythologie mit der Gigantin Mithrida gleichgesetzt.

2 QS 2 – Der Körper der Gigantin wurde der Legende nach einst von Rondra als Waffe gegen das Omegatherion geführt, eine abscheuliche Bestie, welche die Schöpfung bedrohte. Gemeinsam zerschlugen die Götter das Monstrum in viele Teilleiber, von denen manche bis heute existieren.
3 QS 3 – Die Berge der Roten Sichel sollen der Körper der Gigantin sein. Manche sagen, sie sei tot, andere behaupten, sie ruhe lediglich.



Der Rote Schleifstein wird in späteren Abenteuern wieder aufgegriffen. Versuche den Helden die Mitnahme des Steins schmackhaft zu machen, zwingt sie aber keinesfalls. Der Besitz soll ihnen ein gutes Gefühl vermitteln, und haben sie erst einmal seinen Nutzen erkannt, werden sie ihn wahrscheinlich nicht missen wollen. Es gibt jedoch auch später in der Kampagne noch die Möglichkeit, an einen der roten Steine zu gelangen.



Der Rote Stein



Eine mit dem Stein geschliffene Klinge wird karmal aufgeladen. Sie erhält für 1W6 Tage einen leicht rötlichen Schimmer und kann Dämonen verletzen. Wird die Klinge gegen Wesen geführt, die vom Namenlosen berührt sind, verleiht sie zudem +1 AT und richtet +1 TP mehr an. Als vom Namenlosen berührte Wesen gelten seine Geweihten und Dämonen sowie ihm eindeutig zugeordnete Ungeheuer nach Meisterentscheid. Gegen einfache Kultisten, Ratten oder jedwedem Spinnengetier wirkt diese Stärkung jedoch nicht.

Der Stein kann einmal binnen 7 Tagen zum Verbessern einer Waffe eingesetzt werden.

Triinuun Steinzahn

Kurzcharakteristik: 29, kompetente Goblinzauberin, erfahrene Mystikerin, strahlend rote Augen, häufig im Fliegenpilzrausch und entsprechend fahrig

Motivation: Erforschung der goblinischen Traditionen und Mysterien als deren Hüterin sie sich sieht

Agenda: Triinuun ist am friedlichen Auskommen mit den Menschen (und Trollen) gelegen, daher schätzt sie Bruutschs Einfluss auf die Jäger des Stammes gar nicht. Jääni hingegen hält sie für unreif, aber talentiert, sodass sie sie aufnimmt, um von ihr über die Menschen zu lernen und sie ihrerseits tiefer in die Mysterien Imithridas einzuführen.

Funktion: weise Stammesführerin, Jäänis neue Lehrmeisterin; Eindringlinge in ihre Höhle betrachtet sie als existenzielle Bedrohung und wird alles tun, sie wieder loszuwerden.

Hintergrund: Triinuun ist seit drei Jahren die einzige Zauberin der Sippe. Sie pflegt gute Kontakte zu Yaakscha Ruuba, der angesehensten Goblinzauberin der Roten Sichel.

Darstellung: Schiebe den Unterkiefer vor, kneife die Augen zusammen und runzle die Stirn. Sprich radebrechend und mit rauher Stimme.

Schicksal: Triinuun wird nach dem Abenteuer nicht mehr erwähnt.



Wenn du es deinen Helden schwerer machen willst, ist durch die starke Magie des Ortes auch ein magisches Wesen erschienen, das sich in den Kampf einmischt. Alternativ hat Triinuun einen Elementargeist oder sogar einen Dschinn herbeigerufen. Du kannst frei darüber entscheiden oder den Würfel (W6) wählen lassen.

1W6 Elementare Manifestation

1-3 Ein lästiger Mindergeist heftet sich an die Fersen des Helden, etwa ein Schlammwichtel oder ein Nebelbold. Fertigungsproben und alle Angriffe des Helden sind dank der Ablenkung um 1 erschwert.

- 4 Der verwirrte Totengeist einer menschlichen Jägerin erscheint und versucht, die Helden in Angst und Schrecken zu versetzen. Alle Anwesenden, die den Geist sehen, erhalten eine Stufe Furcht, es sei denn ihnen gelingt eine Probe auf Willenskraft (Bedrohungen standhalten) –1. Allerdings sind auch die Goblins davon betroffen.
- 5-6 Besonderes Durcheinander ist zu erwarten, sollte ein Feuergeist auftauchen und versuchen, die Goblinzauberin vor den Helden zu beschützen (siehe **Regelwerk** Seite 359).

Triinuun

MU 12 KL 12 IN 15 CH 15

FF 15 GE 15 KO 13 KK 10

LeP 26 AsP 35 KaP – INI 14+1W6

SK 3 ZK 2 AW 8 GS 9

Schips 3

Sozialstatus: Frei

Sonderfertigkeiten: Tradition (Goblinzauberinnen)

Sprachen: Muttersprache Goblinisch III, Garethi II

Schriften: keine

Vorteile: Dunkelsicht I, Flink, Kälteresistenz, Zauberer

Nachteile: keine

Kampftechniken: Hieb Waffen 10 (11/5), Raufen 10 (11/7)

Waffenlos: AT 11 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Ritualkeule: AT 11 PA 4 TP 1W6+3 RW mittel

RS/BE 0 / 0

Talente:

Körper: Klettern 8, Körperbeherrschung 5, Verbergen 5

Gesellschaft: Überreden 5, Willenskraft 8

Natur: Fährtensuchen 5, Wildnisleben 5

Wissen: Götter & Kulte 5, Magiekunde 5, Sphärenkunde 6

Handwerk: Alchimie 7, Lebensmittelbearbeitung 5

Zaubertricks: Handwärmer

Zauber: Balsam 14, Dschinnenruf 5, Elementarer Diener 12, Manifesto 12, Odem 10

Rituale: Aufmerksamster Wächter 10, Tiere aus Farben 12

Ausrüstung: Ritualkeule

Kampfverhalten: Je nachdem, wie viele der beschriebenen Vorbereitungen Triinuun schon getroffen hat, verfügt sie nicht mehr über ihre gesamte Astralenergie. Triinuun meidet den direkten Kampf und versucht, die Strategie der Goblins aufrechtzuerhalten und im Falle einer drohenden Niederlage einen geordneten Rückzug in die Nitzi Mulla zu organisieren. Mit Drohungen der Helden, gefangene Goblins zu töten, ist sie nicht zu beeindrucken. Die Sippe ist wichtiger als ein einzelnes Mitglied, und insbesondere Bruutsch würde sie ohnehin nicht vermissen.

Flucht: Triinuun weiß nicht, wohin sie noch fliehen sollte und kämpft notfalls bis zum Tod.

Schmerz +1 bei: 20 LeP, 13 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Niederlage der Helden

Sollten die Helden von den Goblins besiegt werden, werden sie entwaffnet, geplündert und gefesselt und in der Folge jederzeit von mehreren Goblins bewacht. Je nachdem, wie brutal die Helden gekämpft haben und wie viele Goblins sie getötet haben, werden sie von den Goblins schonend oder grausam behandelt. Insbesondere die Männer werden sie dann beschimpfen, mit Unrat bewerfen und prügeln.

Dennoch haben die Helden noch eine Chance, indem sie die oben dargestellte Verhandlung mit Triinuun unter erschwerten Bedingungen führen können, denn der Goblinzauberin ist trotz allem an einer einvernehmlichen Lösung gelegen. In diesem Fall sind alle Proben um 1 erschwert, Proben auf *Einschüchtern* sogar um 2.

Weigern sich die Helden zu verhandeln, werden sie schließlich ohne Waffen und Ausrüstung in der Roten Sichel ausgesetzt. Sie werden dann vermutlich unter erschwerten Bedingungen einen weiteren Angriff auf die Höhlen wagen müssen, um an Jääni heranzukommen.

Verhandlung mit Triinuun

Wenn Triinuun die Chance erhält, versucht sie den Helden mitzuteilen, dass die Goblins der Roten Sichel wichtige Aufgaben zu erfüllen haben und die Menschen sie nicht stören dürfen, denn dann droht stets großes Unheil. Sie erzählt ihnen die Legende von Imithridia, wobei sie in der Löwin nicht die Göttin Rondra sieht, sondern einfach einen starken Tiergeist, der Mailam Rekdai gehorcht. Auch die roten Steine zeigt sie den Helden, über deren magische Wirkung sie jedoch keine Einzelheiten weiß.

Nun liegt es an den Helden, ihr Anliegen gegenüber Triinuun zu vertreten. Sie möchte Jääni in der Roten Sichel halten, während sie nur wenig Wert auf Bruutsch legt. Für die Liebesbeziehung der beiden hat sie nur wenig Verständnis.

Die Helden können eines der folgenden Talente nutzen, um mit Triinuun zu verhandeln. In Klammern sind Werte angegeben, die miteinander verrechnet die Modifikation der folgenden Proben ergeben, je nach Ausgestaltung des Arguments:

- **Überreden (Aufschwätzen oder Manipulieren):** Bruutsch bringt nur Ärger für die Sippe (+1), doch ohne Jääni wird er nicht gehen und Jääni wird ihn nicht allein fortlassen (+0). Jääni kann zurückkehren, wenn die Angelegenheit in Festum geklärt wurde (+1).
- **Einschüchtern (Drohung):** Bruutsch muss bestraft werden (+0). Bleibt er hier, werden weitere Menschen kommen, um ihn zu fangen (+2). Diese Position wird von Leudara vertreten, sie kann von den Helden daher geschickt als „böse Gardistin“ genutzt werden, durch die die Bedrohung besonders greifbar wird (+1). Jääni wird ihn aus Liebe begleiten müssen (+0).

- **Betören (Anbändeln):** Triinuun ist für Schmeicheleien nur wenig empfänglich (-3). Zusätzliche Erschwernisse für unterschiedliche Kultur und Schicht sind zu beachten.
- **Handel (Feilschen):** Sollten die Helden in Besitz geeigneter Waren sein, können sie Triinuun diese als Kompensation anbieten. Je nach Wert der Waren, aus Sicht der Goblinzauberin, kann die Probe modifiziert werden (-3 für 30 Rationen Proviant, +0 für ein fettes Hausschwein, +3 für eine alte goblinische Knochenkeule).

Die Probe wird als Gruppenprobe von bis zu 4 Helden abgelegt. Insgesamt müssen 10 QS (pro Held bis zu 2 Versuche) gesammelt werden, damit Triinuun zustimmt, dass die Helden Jääni und Bruutsch mitnehmen. Gelingt dies nicht, aber wurde zumindest ein Teilerfolg von 6 QS erreicht, kann einer der Helden noch das Ruder herumreißen. Er darf eine zusätzlich Probe auf eines der anderen Talente ablegen, um die restlichen 4 QS zu erreichen. Reicht auch das nicht, müssen die Helden einen anderen Weg finden.

Die Suhle (C)

Hier führt ein langer Hohlweg an einem Abhang entlang zu einem kleinen schlammigen Teich, den die Goblins als Suhle und Quelle für Trinkwasser nutzen. Auch hier ruft ein oberhalb des Ausganges aufgemalter Eichelhäher (siehe Seite 61), sobald er die Helden erblicken kann.

Trommelschlag

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr verlasst die Goblinhöhlen und vor euch erstreckt sich ein schmaler Pfad, zur Linken eine Felswand, zur Rechten ein steiler Abhang, sicherlich zehn oder fünfzehn Schritt tief. Nach fünfzig Schritt macht der Pfad eine Kurve nach links zwischen die Felsen. Oberhalb von Euch erklingt der Ruf des Eichelhähers. Ein weiteres Zauberbild der Goblins.

Durch eine gelungene Probe auf **Sinnesschärfe (Wahrnehmen)** +1 sehen die Helden oberhalb des Hangs einige harmlose Gebirgsböcke herumstehen. Ab QS 2 sehen sie zudem einige geduckte Gestalten oberhalb der Kurve, offenbar die geflohenen Frauen und Kinder.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Zurück! Ich habe eine neue Trommel! Diesmal werdet ihr nicht davonkommen! Ergebt euch!“ Jääni Stimme klingt entschlossen und bedrohlich. Sie meint es ernst.

Die Helden können nun versuchen, mit Jääni zu verhandeln (siehe Seite 35), aber jede aggressive Handlung oder Annäherung an Jääni und die Reste der Sippe lässt sie die Trommel schlagen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein dumpfes Trommeln ertönt aus Richtung Jääni, sie schlägt die magische Trommel. Oberhalb des Hanges zur Linken hört ihr Steine klackern, als würde sich etwas auf euch zubewegen. Die Gebirgsböcke recken aufgeregt ihre Köpfe und geben ein lautes Meckern von sich.

Die Helden erinnern sich jetzt womöglich an Bruutchs Drohung und erwarten eine Horde in Wut geratener Trolle. Glücklicherweise hat Jääni jedoch nur den geraubten Überwurf aus dem Fell von Gebirgsböcken auf das Instrument gespannt und nicht etwa die Haut des Trolls.

Als sie die Trommel schlägt, werden die anwesenden Gebirgsböcke vom Blutausch erfasst. Nach 1W6+3 KR stürmen sechs der Tiere voller Wut auf die Helden zu. Oberhalb des Hanges befinden sich weitere Böcke, insgesamt 12, die sich teilweise auch gegenseitig attackieren. Die Goblins sind zu weit entfernt, um bedroht zu sein.

Mögliche Strategien

Das Gelände weist einige Besonderheiten auf, zudem befinden sich die Helden während des Kampfes in Sichtweite von Jääni, sodass einige weitere Optionen bestehen.

Der Abhang: Die Gebirgsböcke greifen von oben an. Erfolgreiche Attacken, die einen Helden zu Fall bringen, führen zu einem schmerzhaften Sturz den Abhang hinunter, bei dem der Held Fallschaden erleidet (1W3+2 Schritt, aufgrund des schrägen Abhangs -2 SP, siehe **Regelwerk** Seite 340).

Flucht nach vorn: Die Helden können versuchen, den Teil des Pfades, an dem sich der Abhang befindet, schnell zu verlassen. Um sich etwa 10 Schritt in Richtung Teich zurückzuziehen, muss eine Probe auf **Körperbeherrschung (Laufen)** gelingen, andernfalls droht der unparierte Angriff eines Gebirgsbocks. Zudem können Helden versuchen, von hier aus die Goblins zu erreichen, wofür eine Probe auf **Klettern (Bergsteigen)** gelingen muss. Das Klettern dauert maximal 4 Aktionen, für jeweils 2 QS dauert es 1 Aktion weniger.

Flucht zurück: Ein Rückzug in die Goblinhöhlen ist ebenso möglich, der Ablauf analog zur Flucht nach vorn. Die strategische Position der Helden ist hier jedoch schlechter. Goblins in den Höhlen könnten erneut aktiv werden, auch besteht die Gefahr, dass sich Jääni abzusetzen versucht.

Bruutsch: Wenn die Helden ihren Gefangenen bei sich haben, können sie drohen in umzubringen oder zu misshandeln. Bruutsch wird behaupten, dass er alles ertragen wird, doch Jääni wird einlenken und sich ergeben. Die Zaubervirkung der Trommel muss jedoch abgewartet werden.

Die Sippe: Wenn den Helden eine Vergleichsprobe auf **Einschüchtern (Drohung)** gegen **Willenskraft** gelingt, wird sich Jääni auch in diesem Fall im Tausch gegen die Unversehrtheit der Frauen und Kinder ergeben.

Angebot: Sind die Helden ihrerseits bereits schwer verletzt, sieht sich Jääni in ausreichend guter Verhandlungsposition. Sie schlägt den Helden vor, einfach zwei Köpfe von bereits toten Goblins als Beweis ihrer

erfolgreichen Jagd zu Jaruslaw zu bringen. Der erkennt den Unterschied ohnehin nicht.

Wir haben einen Troll: Wenn die Helden die mühsame Bergung des toten Raugatsch durchgeführt haben, kann Braubamatsch oder sogar Tarkampf auch an dieser Stelle nochmals auftauchen und die Situation zugunsten der Helden entscheiden. Die Gebirgsböcke bereiten dem Troll keine Schwierigkeiten und Jääni wird sich angesichts dieser Macht ergeben.

Verhandlung mit Jääni

Wenn die Helden die Auseinandersetzung mit den Gebirgsböcken überstanden und die Anhöhe schließlich erklommen haben, stehen sie Jääni und den Resten der Goblinsippe gegenüber: Frauen und Kinder, inklusive Säuglingen und Kleinkindern.

Auch nach einem Sieg über die Krieger der Sippe, die Goblinzauberin und schließlich die Gebirgsböcke können sie versuchen, mit Jääni zu verhandeln. Letztlich können sie nun aber mitbestimmen, wie die Liebesgeschichte von Jääni und Bruutsch weitergeht:

Nach Hause: Sie können die Goblins nach Festum bringen, wo sie zunächst für ihr Verbrechen angeklagt, dann aber aufgrund einer Intervention Mantka Riibas ihrer eigenen Gerichtsbarkeit überlassen werden.

Ausliefern: Bringen die Helden die Goblins zu Jaruslaw wird er sie noch einige Zeit quälen, bevor er Bruutsch tötet und Jääni einem Agenten des Korsmal-Bundes überlässt.

Zum Tempel: Leudara plädiert dafür, Jääni nach Firunen zu bringen, um im dortigen Tempel die Hintergründe ihrer gefährlichen Magie aufzuklären. Entscheiden sich die Helden dennoch für Festum, akzeptiert sie die Entscheidung.

Trennen: Die Helden können auch entscheiden, nur Bruutsch der Gerichtsbarkeit zu überführen, da er allein die Trommel an den Sprenkeln geschlagen hat, und Jääni erlauben, bei der Sippe zu bleiben. Sollte Triinuun getötet worden sein, sieht sich Jääni sogar in der Pflicht, die Lungai Theluzi fortan als Zauberin zu unterstützen. Tuminka unterstützt dies und würde aus Rührung über die Liebesgeschichte auch mit leeren Händen zurückkehren. ○

Töten: Theoretisch können die Helden die beiden Goblins auch einfach erschlagen. Da es sich aber um Festumer Bürger handelt, könnte das auch als Mord betrachtet werden. Leudara und Tuminka versuchen, eine solche Tat zu verhindern.

• Für den Fortlauf der Kampagne ist es wichtig, dass der Korsmal-Bund Zugriff auf Jääni hat, um mehr über das Trommel-Ritual zu erfahren. Leudara wird daher keine Lösung dulden, die Jääni bei den Goblins belässt.



Gebirgsbock

(Die Werteänderungen durch den Bluttausch sind bereits eingerechnet)

Größe: 0,80 bis 1,50 Schritt; 0,60 bis 0,85 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 17 bis 25 Stein

MU 13 **KL** 9 (t) **IN** 13 **CH** 14

FF 12 **GE** 16 **KO** 12 **KK** 12

LeP 22 **AsP** – **KaP** – **INI** 15+1W6

VW 0 **SK** –3 **ZK** 0 **GS** 15

Stoß: **AT** 17 **TP** 1W6+4 **RW** kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Zu Fall bringen (Stoß)

Talente: Klettern 12, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 7, Verbergen 8, Einschüchtern 4, Willenskraft 4

Anzahl: 12

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 10 Rationen Fleisch, Fell (4 Silbertaler), Trophäe (Hörner, 6 Silbertaler)

Kampfverhalten: Normalerweise verhalten sich Gebirgsböcke nicht so aggressiv, durch den *Bluttausch* jedoch greifen sie wild und ungestüm an. Sie greifen bei jedem zweiten Angriff mit einem Zu Fall bringen-Angriff an. Ab und an lassen sie auch überraschend von ihrem Gegner ab, stürzen sich dann aber sofort auf einen neuen oder auf einen anderen Bock.

Flucht: flieht nicht und kennt keinen Schmerz

Tierkunde (Wildtiere):

- **QS 1:** Gebirgsböcke sind keine Fleischfresser und verteidigen normalerweise nur ihr Revier. Jetzt aber verhalten sich die Tiere noch aggressiver als bei einem Brunftkampf.
- **QS 2:** Gefährlich ist vor allem die Umgebung, denn die Böcke versuchen ihren Gegner zu Fall zu bringen, was im Gebirge leicht dazu führen kann, dass man in den Tod stürzt.
- **QS 3+:** Gebirgsböcke sind wankelmütig und lassen gelegentlich von ihrem Gegner einfach ab. Diese hier aber wohl nicht, denn sie sind in einem regelrechten Rausch.

Jagd: 0

Epilog

Die Rückreise nach Drachenzwinge nimmt noch eine gute Woche in Anspruch, dann geht es für die Helden höchstwahrscheinlich weiter Richtung Festum. Sofern die Thorwalertrommel verkauft wurde, erhalten die Helden dort nämlich die ausgelobte Belohnung ebenso wie eine eventuelle Prämie (50 Batzen) für das Ergreifen der Goblins. Tuminka besteht auf einen gerechten Anteil, Leudara verzichtet.

Der Lohn der Mühlen

Weiterhin erhalten alle Helden **20 Abenteuerpunkte** für das Vermitteln an den Sprenkeln, die Reise in die Rote Sichel sowie das Ergreifen von Jääni und Bruutsch. Haben sich die Helden in einigen Herausforderungen besonders geschickt angestellt, kannst du zusätzliche **5 Abenteuerpunkte** pro Held vergeben



Leudara

Die Beteiligung Leudaras an der Jagd nach Jääni und Bruutsch wird Grundlage dafür sein, dass der Korsmal-Bund die Magie der Trommeln in die Hände bekommt. Die Rondrageweihnte wird Abschriften von eventuellen magischen Analyseergebnissen der Helden und Olkos erbitten. Zudem wird sie ihren Verbündeten Bericht erstatten. Mitglieder des Bundes werden entweder direkt in Firunen oder auf Umwegen in Festum Jääni verhören und weitere, entscheidende Informationen über das Verzaubern der Trommeln erhalten. Insofern haben die Helden dem Korsmal-Bund an dieser Stelle in die Hände gespielt, ohne es zu wissen.

Auch wenn die Helden Leudara nach Firunen begleiten, sollten sie dort noch keinen Verdacht schöpfen können, dass der Tempel unterwandert wurde. Dies ist erst für den weiteren Verlauf der Kampagne vorgesehen, ebenso der Einsatz des Trommelrituals für die Zwecke des Korsmal-Bunds.



Feinde und Verbündete



Die Helden haben bereits jetzt viele weitere Personen und Gruppen kennen gelernt, haben sich mit ihnen gestritten, ihnen geholfen oder sie nicht weiter beachtet. In den folgenden Abenteuern wird ausdrücklich auf diese Situationen Bezug genommen, gleichwohl sei auch an dieser Stelle ein kurzer Überblick gegeben.

Norbarden: Zwar sind die norbardischen Sippen der Sprenkeln dort sesshaft, aber sie stehen mit vielen anderen Sippen in Kontakt. So werden sich die Taten der Helden, auch nach dem Bericht Tuminkas, unter den Norbarden verbreiten.

Goblins: Jääni wird im dritten und im finalen Abenteuer der Kampagne wieder auftauchen. Das Schicksal von Bruutsch wird dabei für ihr Verhalten von großer Bedeutung sein. Auch Mantka Riiba, das Oberhaupt der Festumer Goblins, wird wissen, wie die Helden sich in der Roten Sichel verhalten haben.

Der Korsmal-Bund: Je nachdem, wie erfolgreich die Helden die Anwerbungsversuche des Bundes in Harden unterbinden konnten, hat der Bund in folgenden Abenteuern einige Unterstützer weniger. Rudjew wird ebenfalls wieder auftauchen.

Olko: Die Helden können ihn im Laufe der Kampagne wiedertreffen und er wird je nach Entscheidung der Helden auch in späteren Abenteuern eine Rolle spielen.

Feenwesen: Gelingt es den Helden, die dämonischen Mächte auf dem Hausboot (mit oder ohne koboldischer Hilfe) zu bannen, wird ihnen das in späteren Interaktionen mit anderen Feenwesen zugutekommen.





DIE GOBLINHÖHLEN

AVENTURIEN

Der Weiße See – Theaterritter 1

von Daniel Heßler und Niklas Forreiter

Die Thorwalertrommel, Symbol für Stolz und Patriotismus der Festumer, ist seit dem Frühjahr aus der Hauptstadt des Bornlandes verschwunden. Die ersten Schneeflocken fallen bereits, als eine Gruppe Bewaffneter unter Führung Gardehauptmann Timpkis aufbricht, um das mit Menschenhaut bespannte Instrument zurück zu holen – am liebsten mit Gewalt.

Allein das schneebedeckte Eis und eure Helden stehen zwischen einem blutigen Angriff auf die Hausboote einer Norbardensippe. Doch auch die Liebesgeschichte von Jääni und Bruutsch, zweier literaturbegeisterter Festumer Goblins, erschwert diese Friedensmission – und führt schließlich zur Katastrophe.

In diesem ersten Abenteuer der Theaterritterkampagne werden ihre wichtigsten Figuren, Völker und Machtgruppen eingeführt. **Der weiße See** ist jedoch auch losgelöst aus dem Kampagnenhintergrund spielbar.

Zum Spielen des Abenteuers ist zusätzlich das **DSA5-Regelwerk** notwendig. Der **Aventurische Almanach** wird zur Vertiefung des Hintergrundes empfohlen, ist aber zum Leiten des Abenteuers nicht erforderlich.



Genre: Abenteuergeschichte
Voraussetzungen: Verhandlungssicherheit, wetterfeste Helden (Verfolgungsjagd, Gebirgstour im Winter)
Ort: Festum, Bornstraße, Hardener Seenplatte, Rote Sichel
Zeit: Herbst 1039 BF
Komplexität (Spieler/Meister): mittel / mittel
Erfahrung der Helden: erfahren

Wichtige Fertigkeiten:
 Gesellschaftstalente
 Kampf
 Naturtalente
Lebendige Geschichte

Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**, alle weiteren Informationen zum Erleben der Abenteuer wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

US25305PDF