



Das Schwarze Auge

DER SCHWARZE FORST
THEATERRITTER III



Regularien für den Wettbewerb zu Ehren der Donnernden Tein und zur erbaulichen Fortbildung über dero theaterritterlichen Historiae zu Irberod im Tsa Anno 1039 nach Bosparans Fall, wodurch der Tapferste unter den Recken bestimmt werden soll, welchem daraufhin die Ehre zukommet, sich als Stahllieferant für den Rondratempel zu Firunen zu verdingen.

Der Sieg. Der Wettbewerb teilet sich in sechs gleichwertigen Szenarien. Wer ein Szenario gewinnt, erhält eine geschichtsträchtige Prämie aus der Schatzkammer des Tempels oder der Gräfin von Irberod. Wer sich am Ende des Wettbewerbes als der Tapferste herausgestellt, gewinnt das Vorkaufsrecht auf die Stahllieferung nach Firunen. Darum darf kein Teilnehmer irgendwelche Stellvertreter benennen, sondern muss seinen Sieg selbst erringen.

Die Zulassung. Teilnehmer müssen frei sein, hinreichend Batzen für den Kauf der Lieferung besitzen (in der Regel in personengebundenen Wechselln) und beweisen, dass er die ganze Ladung transportieren kann. Allen Teilnehmern werden geeignete Kämpfer entgegengestellt, welche die Rondrakirche mit einem Groschen pro Szenario entloht. Letztere können nicht Teilnehmer sein, darum auch nicht den Wettbewerb gewinnen. Teilnehmer und Gegner müssen sich vor dem ersten Szenario bei der Schiedsrichterin anmelden.

Die Gebote. Untersagt sind Zauberei und Fernwaffen sowie Stärkungstincturen oder -kräuter und Gifte. Zwischen den Szenarii sind heilende Kräuter, Salben und Tränke erlaubt. Wer liegt oder kniet, darf nicht angreifen oder angegriffen werden. Alle Teilnehmer und Gegner sind angehalten, sich ehrenhaft aufzuführen und können bei Bedarf vor den Augen der Göttin vereidigt werden.

Ein Szenario verlieren. Verlieren tut, wer nicht der Sieger geworden ist oder im Szenario einen der nämlichen Bestände erfüllt: nach einem Sturz länger als zehn Augenschläge lang liegenbleiben oder sich ebenso lang hinsetzen oder hinknien; das Spielfeld verlassen; gar keinen Kampfeswillen erkennen lassen; wegen Sanction ausgeschlossen werden.

Die Sanctionen. Folgende Strafen drohen in der nämlichen Reihenfolge jedem, der es im Wettbewerbe an Wohlverhalten fehlen lässt: die erste Verwarnung, die zweite Verwarnung, der Ausschluss vom laufenden Szenario, der Ausschluss vom laufenden und gleichwohl vom nächsten Szenario, zuletzt gar der Ausschluss vom Wettbewerbe. Alle Sanctionen verhängt die Schiedsrichterin. Hierfür kann sie ein laufendes Szenario unterbrechen und bestimmen, wann und wie es weitergeht.

Theaterritter 3: Der schwarze Forst



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Nicolai Hoch

Regeldesign

Alex Spohr

Autoren

Daniel Heßler, Niklas Forreiter

Lektorat

Eevie Demirtel

Korrektorat

Marco Findeisen, Thorsten Most, Timo Roth

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Luisa Preißler, Klaus Scherwinski

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Regina Kallasch, Djamila Knopf, Nikolai Ostertag, Luisa Preißler, Janina Robben, Matthias Rothenaicher, Axel Sauerwald, Nadine Schäkel, Klaus Scherwinski, Holger Schulz, Rabea Wieneke, Karin Wittig

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.

Mit Dank an Maria Ivicic und Hannes Krützkamp.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	05
Auftakt	08
Der Bornwald	31
Finale an der Riesenburg	55
Anhang	63



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 Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitwerte, die von 0 abweichen, ebenso wie manche Sonderfertigkeiten nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel nicht wichtig sind (z. B. der FW in Lebensmittelbearbeitung bei einem Dämonenbeschwörer).

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

• **Erweiterungsregeln:** Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt, wie z. B. bei der Sonderfertigkeit Trampeln^{ABE8}.

ABE – Aventurisches Bestiarium

AKO – Aventurisches Kompendium

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.

Qualität und Preis

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

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

»Was schläft, soll erwachen.
Was ruht, reißt sich los.
Auf Weinen folgt Lachen.
Und Stoß folgt auf Stoß.«
—satuarischer Zaubersang, neuzeitlich

»Urnislaw, Urnislaw, alle reden hier ständig von diesem Urnislaw! Was hat der Kerl denn geleistet, dass Ihr denkt, er kann meinen Hexenschuss heilen?«
—Horasischer Reisender in der Halle des Lebens, neuzeitlich

Dem Meister zum Geleit

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

Der Schwarze Forst ist das dritte von sechs Abenteuern der Kampagne um die Theaterritter. Alle sechs Abenteuer bauen aufeinander auf und sollten in der vorgesehenen Reihenfolge gespielt werden. Es ist jedoch möglich, jedes einzelne eigenständig zu spielen. Zur besseren Übersicht werden Elemente, die ausschließlich für die Kampagne gelten oder die für die Umsetzung als Einzelabenteuer verändert werden müssen, durch dieses Symbol gekennzeichnet.



Viele Elemente werden in mehreren Abenteuern auftauchen, und es lohnt sich festzuhalten, welche Entscheidungen deine Helden jeweils getroffen haben. Der Moment, in dem solche Entscheidungen 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 der Rondrageweigten Leudara von Firunen, dem Adepten Olko Knaack und den Mitgliedern der norbarden Familie Jantareff erhältst du zudem im Laufe der Kampagne wiederkehrende Figuren an die Hand. Dieses erzählerische Mittel verstärkt die Zusammengehörigkeit der Handlung noch zusätzlich.

Eine zweite Konfliktlinie der Kampagne beschäftigt sich mit dem Erwachen des Bornlandes, einem Vorgang, über den es viele Meinungen, aber wenige Erkenntnisse gibt. Flüsse und Wälder nehmen sich mit urtümlicher Kraft zurück, was der Mensch ihnen einst abtrotzte, Tiere sind ungewöhnlich aggressiv, Bauern finden gespenstische Zeugen vergangener Schlachten auf ihren Feldern und vieles mehr. Dieses Symbol kennzeichnet Szenen, die das Erwachen des Bornlandes zum Thema haben. Du kannst diese Szenen spielen, auch dann, wenn du **Der schwarze Forst** nicht als Teil einer Kampagne spielst.



Der schwarze Forst

Die Helden helfen dem Norbarden Alriksej Jantareff, bei einem rondrianischen Wettbewerb in Irberod zu siegen, dessen Prämie der Zuschlag für eine Stahllieferung nach Firunen ist. Auf dem Weg dorthin müssen sie sich mit seinen Konkurrenten herumschlagen und lernen seine Gefährtin Ricarda, eine freundliche Hexe, kennen. Schiedsrichterin des Wettbewerbs ist Leudara von Firunen, die die Helden vielleicht schon kennen.

Als Alriksej den Wettbewerb zu verlieren droht, setzt er alles auf eine Karte: Er will den Stahl auf einem Floß durch den Bornwald transportieren, was bisher noch niemand wagte. Daraufhin erhält er den Zuschlag.

Im Bornwald erleben die Helden seltsame Träume, für die Ricarda mittelbar verantwortlich ist. Sie weiß, dass im Holz des Floßes eine Gefesselte Seele lebt. Es handelt sich um den Stamm eines Hexenbaums, den sie und weitere Hexen um Zelda von Ilmenstein benutzen wollen, um den Geist des Riesen Milzenis von dem Fluch zu befreien, mit dem ihn einst der Heilige Urnislaw bezwang. Um an das Holz zu gelangen, inszenieren die Hexen einen Überfall und rauben das Floß. Bei ihrer Verfolgung eilt Bisminka von Jassuula zu Hilfe und ermöglicht den Helden, die Hexen bis in Milzenis' Traum zu verfolgen und dort aufzuhalten. Im Anschluss können die Helden ihre Fahrt fortsetzen, werden aber kurz vor Firunen von Alriksejs Konkurrenten abgefangen, die den Stahl an sich bringen wollen und dafür seine Muhme als Geisel genommen haben.



In der Kampagne agiert Leudara zudem als Mitglied des Korsmal-Bundes – wenn auch ohne wichtige Mission, da man in ihrem Heimattempel in Firunen, der von dem Kult unterwandert ist, an ihrer Loyalität zweifelt. In diesem Fall werden die Helden nicht von norbarden Erzlieferanten, sondern von Angehörigen des Rondratempels und einigen Kultisten angegriffen. Konnten sie Leudara in Irberod auf ihre Seite ziehen, unterstützt sie die Helden. Wenn nicht, ändert dies die Dramaturgie der Kampagne und sie können stattdessen einen Gefangenen des Korsmal-Bundes befreien: den jungen Magier Olko Knaack.

Zusatzmaterial zum Download

Auf www.ulisses-spiele.de findest du unter Downloads Dateien mit Hintergrundwissen für Helden zum Bornland sowie ein Glossar mit bornischen Begriffen, das im Laufe der Theaterritter-Kampagne erweitert wird.

Geeignete Helden

Das Abenteuer ist geeignet für Helden mit körperlichen und kämpferischen Fähigkeiten, für Waldläufer und Mystiker mit Affinität zu ertümlicher Magie. Auch Seefahrer erhalten auf den Wassern des Borns die Chance zu glänzen. Besondere Herausforderungen stellen sich für Hexen, Rondra- und Korgläubige.

Ungeeignet sind Helden, die die Rondrakirche oder Norbarden hassen, sowie Zeitgenossen, die einen Freund im Stich lassen würden, ihre Versprechen sorglos brechen oder denen die Menschen des Bornlands völlig egal sind.

Hintergrund

Frühling 1039 BF. Das Mittelreich rüstet zum Krieg gegen Haffax, unter Führung des armen, aber charismatischen Grafen *Linjan von Elenau* begeben sich die Tapfersten unter den rondragläubigen Bronnjaren zur Vereinigung mit dem kaiserlichen Nordheer. Dadurch ist in den Ländern des Nordens der Stahl knapp und teuer geworden. Doch der Tempel in Firunen sieht weiterhin die Notwendigkeit, sich gegen Angriffe wilder Kreaturen aus dem Bornwald zu wappnen, die neben dem Frühling auch das Erwachen des Landes unberechenbar macht. Zudem geschehen immer mehr rätselhafte Dinge im Land, und die Menschen streiten öfter als normalerweise. Was auch immer das bedeutet, die Rondrakirche will vorbereitet sein.

Sobald der Schnee die Passstraßen freigibt, beginnt ein Wettlauf um die letzten Erzlieferungen, die während des Winters noch nicht dem kaiserlichen Heer versprochen wurden. Eine Lieferung der zwielichtigen Uhdenberger Loge überquert die Rote Sichel gen Irberod. Gräfin *Rilka Nadjescha von Irberod-Praskow* verspricht sich von der Verhüttung und dem Weiterverkauf des Erzes in ihrer Stadt einen hohen Gewinn. Das Angebot des Rondratempels zu Firunen ist lukrativ, zumal der Tempel einen „angemessenen“ Zwischenhändler für den Stahltransport aus Irberod fordert. Diesen will die Gräfin in einem publikumsträchtigen Wettbewerb ermitteln lassen, der weitere Gewinne verspricht. Die Bedingung aus Firunen ist so einfach wie problematisch: „der Tapferste“.

Zelda und Milzenis

Seit dem Verschwinden ihrer verhassten Schwester Theisia, der ehemaligen Adelsmarschallin, heldenhaften Kriegerin und sehr beliebten Gräfin von Ilmenstein, betrachtet sich *Zelda von Ilmenstein* als diejenige, die mit dem Land am stärksten verbunden ist. Begeistert gibt sich die Oberhexe der bornischen Schwesternschaften der Kraft wie auch dem Zorn des Erwachens hin. Sie ist überzeugt, dass sich das Land endlich all jenen widersetzt, die es jahrhundertlang unter seinen Willen zwingen wollten: den Adligen und Geschäftemachern, denen das wilde Wesen der bornischen Natur fremd ist. Zelda hält den göttlichen Mannwidder *Levthan*, den die Hexen als leidenschaftlichen und grausamen Geliebten ihrer Göttin *Satuar* verehren, für den wahren Herrn des Landes.

Und sie ist sicher, dass er die Ansprüche der Menschen bestenfalls verlacht. „Das Bornland hat einen neuen Herrn“, hat sie auf dem letzten Hexentreffen verkündet, „und sein mächtigster Diener ist auch sein ältester: der Riese Milzenis.“

Urnislaw von Uspiaunen belegte den Riesen vor Jahrhunderten mit einem Fluch, der ihn bis heute zwingt, regelmäßig in die Mitte des Bornwalds zurückzukehren. Ihn quält ein Juckreiz, der sich nur an der Quelle des Sârn lindern lässt, weswegen Milzenis den Bornwald seit dieser Zeit nicht verlassen hat.

Nun schickt sich Zelda an, Urnislaws Fluch zu brechen und dafür die Wutträume zu nutzen, die das Erwachen dem Riesen verschafft. Sein Schrei besitzt besondere Macht, mit der Milzenis vor ein paar Jahren sogar einen Zauber des Dämonenmeisters *Borbarad* überwunden haben soll. Darum lautet der Plan der Hexen, den Riesen zu einem Schrei von solcher Gewalt zu reizen, dass dieser Urnislaws Fluch bricht. Im Tsa 1039 BF scheinen die Sterne günstig für dieses Unterfangen zu stehen.

Doch längst nicht alle Hexen des Bornlandes unterstützen Zeldas Ansinnen. Aufgrund des Widerstands *Bisminka von Jassuulas* kam es beim letzten Hexentreffen im Efferd 1039 BF zu heftigen Auseinandersetzungen zwischen beiden Lagern. Zwar konnten Flüche und Todesdrohungen verhindert (oder zurückgenommen) werden, doch aufgrund der Disharmonie unter den Hexen gelang die Flugsalbe dieser Nacht deutlich schlechter als normalerweise, was sich in einer kürzeren Wirkungsdauer niederschlug. So kommt es, dass viele bornische Hexen mit dem Beginn der Schneeschmelze auf ihr Fluggerät verzichten müssen, bis auf dem nächsten Hexenfest im Phex eine neue, bessere Salbe gebraut werden kann.

Ricardas Hexenholz

So lange wollen Zeldas Unterstützerinnen, darunter auch *Ricarda*, nicht warten. Sechs von ihnen machen sich zu Fuß auf den Weg, nur unterstützt von den wachen Sinnen ihrer Vertrautentiere. Jede beschafft ein besonderes Paraphernalium für das Traumritual in der Nähe des Sârnquells. Ricardas verabredetes Paraphernalium ist Holz von einem der Urnislaw'schen Hexenbäume. Satuarischen Überlieferungen zufolge stahl der Heilige Urnislaw, ein mächtiger Magier, das Geheimnis der Fluchmagie seinerzeit aus den Geistern mehrerer Hexen. Um ihrem Zorn zu entgehen, verwandelte er sie in Bäume. Einen dieser Bäume, eine Ulme, in der die Seele der Hexe *Soscha* gefesselt ist, hat Ricarda im Quellgebiet des Westerbachs ausgemacht. Holz von diesem Baum ist ein mächtiger magischer Fokus für Fluchmanipulationen.



Doch der ansässige Junker, *Witold Broschkin von Westermund*, hat ihn vor einigen Wochen gefällt und zum Trocknen aufgelegt, um ihn mit anderen Hölzern flussabwärts beim Rondra-Wettbewerb in Irberod zu verkaufen.

Hierdurch sieht Ricarda eine Chance, das magische Holz mit wenig Aufwand zum Sârnuell zu transportieren: zusammengebunden als Floß, das ein verliebter Recke bornabwärts steuern soll, um seine Tapferkeit zu beweisen. Darum beginnt sie vier Wochen vor Abenteuerbeginn, einen geeigneten Wettbewerber zu suchen. Sie findet ihn in *Alriksej Jantareff*, der ihr kurz nach seiner Ankunft in Salderkeim begegnet und dem sie sofort den Kopf zu verdrehen beginnt.

Über Spielerhexen

Eine satuarische Heldin kann dem Treffen beigewohnt haben, wodurch auch ihr Besen betroffen ist. Etwa einen Monat vor Beginn des Abenteuers wird er widerborstig und faul, wöchentlich werden Proben auf Fliegen um 1 schwerer, bis etwa beim Aufbruch in den Bornwald das Abheben unmöglich wird.

Eine Bekanntschaft mit Ricarda wird so zum dramaturgischen Problem, denn diese stand beim Hexentreffen klar auf Zeldas Seite. Zwar kann Zelda den genauen Plan verschwiegen haben, doch die Spielerhexe wird Alriksejs Geliebter von Anfang an misstrauen. Ricarda wird früh selbst das Gespräch suchen und klarstellen, dass sie Alriksej aus aufrichtiger Liebe begleitet und, wenn nötig, dass sie inzwischen selbst an Zeldas Plan zweifelt. Wenn du beides vermeiden willst, sollte die Spielerhexe im letzten Efferd ein anderes Treffen besucht haben, zum Beispiel in der Mark oder in Tobrien. Wenn sie zu Zeldas Zirkel gehört, kann sie eine Freundin oder, in Begleitung ihrer Lehrmeisterin, ein anderes Hexentreffen besucht haben. Vielleicht hat sie auch Warnungen befolgt, dass Zeldas vorangegangene Äußerungen oder die Sterne nichts Gutes verheißen, oder aber sie war in der fraglichen Zeit auf Abenteuer aus und hatte sich zuvor in weiser Voraussicht eine Extraportion Flugsalbe gesichert.



Der Einfluss des Korsmal-Bundes

Im kommenden Sommer, wenn mit Linjans Getreuen ein wesentlicher Teil der kampfgeprobten Adligen der Mark und des Festenlandes abwesend ist, will der Geheimbund seine Offensive beginnen, deren Vorbereitungen die Helden in **Das Blaue Buch** erlebt haben. Ein Zentrum dieser Verschwörung ist der Rondratempel in Firunen.

Mit dem Tod Rondrowin von Schwertbergens vor etwa zehn Jahren endete der jahrelange Kampf des Tempels gegen den Korsmal-Bund. Tempelvorsteherin *Irinje Thorassturm von Schwertbergen* und Rondrowins Ziehtochter *Leudara von Firunen*, die ohnehin schon länger nach den Theaterrittern forschten, fanden in seinem Nachlass viele rätselhafte Dokumente über den Korglauben der Theaterritter. Lange hatte Rondrowin sie unter Verschluss gehalten – wahrscheinlich, um Leudara vor ihrem Inhalt zu schützen, deren Geburt direkt mit Ritualen des Korsmal-Bundes zusammenhing. Nicht wenige dieser Dokumente waren wörtlich identisch mit dem Blauen Buch, und ihre Lektüre machte Irinje erst zur Sympathisantin und schließlich zu einem Mitglied des Bundes. Bald darauf folgte ihr der gesamte Tempel, Leudara eingeschlossen, welcher der Korsmal-Bund eine wichtige Funktion zuschreibt. Schließlich empfing sie schon vor einigen Jahren eine eindrucksvolle Vision, die ihren Seitenwechsel zu bestätigen scheint (siehe Seite 22).

Kürzlich kam es jedoch zum Eklat zwischen ihr und Irinje. Die Ereignisse in Hinterbruch haben Leudara in tiefe Zweifel am Korsmal-Bund gestürzt, von denen sie auch die Hochgeweihte überzeugen wollte. Doch Irinje wies sie zurück und schickte Leudara als Schiedsrichterin zum Irberoder Wettbewerb, um sie zumindest vorerst loszuwerden. Dieser soll die klassischen Zwischenhändler für Erz, also Handelshäuser und Norbarden, benachteiligen. Gleichzeitig kann sich Leudara so in der Ferne auf ihre Berufung besinnen und gefährdet die Vorbereitungen in Firunen nicht.



AUFTAKT



Die Anwerbung

Wähle einen der folgenden Auftraggeber für die Helden aus. Die Anwerbung findet in Salderkeim statt, du kannst sie aber auch nach Firunen oder Festum verlegen. Wichtig ist, dass die Helden möglichst schnell auf Alriksej treffen können. Wenn sie sich mit ihm in **Das Blaue Buch** besonders gut verstanden haben, kann er die Helden auch persönlich um Hilfe bitten.

Der Auftrag lautet so:

- ✦ Alriksej und seine vier Ochsen sollen sicher in Irberod ankommen.
- ✦ Dort findet ein Wettbewerb der Rondrakirche statt. Wer sich dabei als „der Tapferste“ auszeichnet, darf eine sehr gut bezahlte Stahllieferung zum Rondratempel nach Firunen bringen.
- ✦ Die Helden sollen Alriksej helfen, den Wettbewerb zu gewinnen und die Ware sicher zu transportieren. Bei Erfolg werden dafür in Irberod Wagen angeschafft. Hierzu ist es vielleicht geschickt, die Zusammenarbeit vor der Schiedsrichterin geheim zu halten.
- ✦ Die Konkurrenz wird nicht zimperlich sein. Es geht um sehr viel Gold, nämlich bis zu 4 Batzen pro verkauftem Stein. Die Lieferung wiegt etwa 600 Stein.
- ✦ Jeder Held bekommt 15 Batzen Anzahlung für Spesen, die ganze Gruppe eine Beteiligung von 10% am Gewinn. (Siehe hierzu die Berechnung auf Seite 62.)
- ✦ Je früher man in Irberod ankommt, umso besser wird man auf der Startliste platziert. Das bringt Vorteile gegenüber der Konkurrenz durch eine vorteilhafte Platzierung bei Wettbewerbsaufgaben.
- ✦ Falls die Helden nicht direkt von Alriksej angeworben werden: Der Auftraggeber wird die Helden in Firunen erwarten, wo er ohnehin ein paar Dinge erledigen muss. Sie sollen sich melden, sobald der Auftrag erfüllt wurde.
- ✦ Die Schiedsrichterin des Wettkampfes ist Leudara von Firunen.

■ Jucho von Elkinen zu Widdernstoß-Blutfurten

Erscheinung: 45, Haare blond und lang mit grauen Strähnen, Grübchen am Kinn, einfaches Kettenhemd, darüber ein mittelpträgiger Mantel mit Elchfellbesatz, schartiger Zweihänder, kräftige Stimme

Hintergrund: Jucho ist ein prinzipientreuer Glückspilz mit jugendlichem Charme, tolerant und mit dem Pathos hoher Ritterideale ausgestattet. Als bornischer Landesvogt reist Jucho viel und gerät immer wieder in merkwürdige Situationen.

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



Salderkeim

Einwohner: 900

Herrschaft: Fürst Grimow von Salderkeim, vertreten durch Graf Gulman von Salderkeim-Larsach

Tempel: Efferd, Peraine, Travia; Schreine des Praios und der Rondra

Gasthäuser: Hotel Heldenhof (Q4/P4/S24), Gasthaus Zum goldenen Gong (Q3/P3/S30), Gasthaus Löwenschild (Q3/P3/S30), Pension Efferdsruh (Q2/P2/S20).
Handel & Gewerbe: Korn-, Fisch- und Devotionalienhandel

Militär: 5 Grenzreiter des Adelsmarschalls, 10 fürstliche Gardisten, 25 Bürger-Schützen

Besonderheiten: Dorf und Burg Salderholt außerhalb der Stadt; Fürstenschloss aus rotem Marmor in Besitz des Handelshauses Storrebrandt; Ziel vieler Rondra-Pilger auf den Spuren Anshag von Glodenhofs, die zum Drachenspalt wollen, sowie vieler Praios-Pilger, die der im Saldersee versunkene Sonnengong anzieht
Stimmung: Man gibt sich fromm und ist so gastfreundlich wie geschäftstüchtig. In letzter Zeit häuften sich Zusammenstöße von pilgernden Praios- und Rondra-Anhängern.



Kontakt: Jucho lässt die Helden durch **Fina von Silling** (15, Sommer-sprossen, liebt Knoblauch, hasst Ziegen, braucht ihren zweiten Handschuh), einer Knappin des Fürsten

Grimow von Salderkeim zu Salderholt (78, kahlhäutig, verbittert und gebrechlich; liebt seine Ruhe, hasst seinen Sohn, braucht jemanden, der ihn versteht), auf die düstere Burg Salderholt bestellen und empfängt sie in einem schäbigen Gästezimmer. Er eignet sich vor allem als Ansprechpartner für hochrangige und ehrenhafte Helden. Im Zusammenhang mit seiner abenteuerlichen Vergangenheit können aber auch Waldläufer, Leibeigene, Piraten, Goblins und andere Exoten Zugang zu ihm erhalten.

Der Auftrag: Vor kurzem wurde Jucho in einem märkischen Gasthaus Zeuge, wie der landlose Schitze Friedebald von Salderkeim-Schallegrund anzweifelte, dass Norbarden wie Alriksej überhaupt am rondragefälligen Wettbewerb in Irberod teilnehmen dürfen. Jucho ergriff Partei für Alriksej und ließ sich zu der Wette hinreißen, dass dieser nicht nur teilnehmen, sondern auch gewinnen könnte. Mittlerweile empfindet er die Wette als zu kühn und befindet sich auf Salderholt, um das Salderkeimer Familienoberhaupt wieder gnädig zu stimmen. Er bittet die Helden, ein Auge auf Alriksej zu haben. Der Auftrag lautet vordergründig, darauf zu achten, dass er



dem Landesvogt keine Schande macht und ehrenhaft siegt, aber Juchos Augenzwinkern macht deutlich, dass er auch nichts dagegen hätte, wenn die Helden ein wenig nachhelfen würden.

Umerike Surjeloff

Erscheinung: 54, zierlich; unaufdringliche, teure Kleidung; ausgerasierter Scheitel, streng geflochtener schwarzer Zopf, grau meliert; etwas bleich mit rätselhaft unbeweglicher Stirnpartie; stets höflich und sachlich



Hintergrund: Als stilles Oberhaupt des norbardischen Handelshauses Surjeloff ist Umerike vor allem am Wohl der Norbarden und der Macht des bornischen Freibundes interessiert. Dabei macht sie auch krumme Geschäfte, versucht aber, sie menschlich zu gestalten. Umerike besucht Salderkeim zu Geschäftsverhandlungen, weil die zunehmende Rondra-Begeisterung im Sommer viele Pilger hierher locken wird, an denen sich gut verdienen lässt.

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

Kontakt: Umerike lässt den Helden eine schriftliche Einladung ins Fürstenschloss zustellen und lässt sie in einer prächtigen, goldlackierten Kaleschka abholen. Sie empfängt sie in einem für bornische Verhältnisse luxuriösen Salon, der von einer Handvoll muskelbepackter norbardischer Glatzköpfe mit prächtigen Schnurrbärten bewacht wird. Sie eignet sich vor allem als Auftraggeberin für norbardische Helden, Handwerker und Händler, aber sie unterhält auch Kontakte zur Unterwelt sowie zu ausländischen Handelshäusern.

Der Auftrag: Umerike begreift einen rondrianischen Wettbewerb um Handelsvorteile als Schikane, die sich gegen sie und ihr Volk richtet. Darum will sie ihn unterlaufen und einen Präzedenzfall schaffen, der sicherstellt, dass auch zweifelhafte Kriterien wie „der Tapferste“ den freien Handel nicht aufhalten werden. Zudem haben die Jantareffs hohe Schulden beim Handelshaus Surjeloff, die sie seit Jahren nicht bedienen können. Alriksejs Erfolg würde auch dieses Problem lösen.

Alwin K. Wippflügler

Erscheinung: 79, weißes Haar und Bart, hochwertige, klassisch geschnittene Magierrobe, stets mit stinkender Pfeife anzutreffen; dünne Stimme, redselig, sympathisch



Hintergrund: Der emeritierte Artefaktmagier liebt die schönen Künste und hat panische Angst vor Insekten.

Er hat von Fürst Grimows Sohn, Joost von Salderkeim, der in Festum lebt, die Erlaubnis zur Untersuchung von Ailgrimms Kästlein erhalten, einem Artefakt auf Burg Salderholt. Wippflügler hofft, dadurch mehr über Artefaktmagie zu Zeiten der Theaterritter herauszufinden. Derzeit befindet er sich aber noch immer in Verhandlungen mit dem Fürsten, der ihn nicht auf die Burg lassen will.

Wichtige Werte: Handel 6 (17/14/15), Menschenkenntnis 6 (17/14/15), Willenskraft 7 (14/14/15), SK 3

Kontakt: Wippflügler hat ein Einzelzimmer im Salderkeimer *Heldenhof* genommen, in dem sich mehrere Bücher stapeln und das von seiner Pfeife zugequalmt ist. Die Anzahlung entnimmt er einer Truhe, die sich auf den Füßen eines Humus-Elementargeistes bewegt. Wippflügler eignet sich vor allem für magisch begabte Helden und solche, die sich im freigeistigen Hesindendorf Festums zuhause fühlen. Durch sein Zweitstudium in Khunchom und seine Kunstsammlung kennt er außerdem viele gebildete Leute außerhalb des Bornlands.

Der Auftrag: In diesem Winter trafen sich die Zibilja Fetanka Jantareff und Wippflügler zum Gespräch. Sie hatte einige Fragen zur Artefaktmagie und eröffnete ihm im Austausch viele Details über Goblinmagie, die ihn brennend interessiert – steht im Seffer Manich der Sippe doch einiges über die Zeit, in der Norbarden und Goblins noch die einzigen Bornländer waren. Nun will er sich revanchieren, indem er Alriksej unterstützt und so der Sippe zu einem großen Gewinn verhilft.

Alriksej als Auftraggeber

Es ist auch möglich, dass die Helden Alriksej auf dem Weg treffen oder ihn aus **Das Blaue Buch** kennen. Wenn sie sich besonders gut mit ihm verstanden haben, kennen sie auch seine Hauptmotivation, sich von seiner Sippe loszukaufen, und wollen ihn vielleicht unterstützen. Auf jeden Fall hat er vor ein paar Wochen die Ausschreibung des Wettbewerbs entdeckt und kaufte vier Ochsen auf Kredit, sobald der Schnee zu schmelzen begann. Ricarda lernte er mindestens eine Woche vor seiner Begegnung mit den Helden kennen. Eine ausführliche Beschreibung Alriksejs findest du auf Seite 11.



Mit folgenden Anpassungen kannst du die Helden noch fester an Alriksej binden:

Reisen mit Alriksej und Ricarda

In diesem Abschnitt sollen die Helden ...

- Alriksej und Ricarda als liebenswertes Paar kennenlernen,
- Janko Ragaschoff als böartigen Konkurrenten kennenlernen und
- samt Zugtieren in Irberod ankommen.

Die Reiseroute

Der Weg von Salderkeim nach Irberod ist 130 Meilen weit, sodass man zu Fuß 5-6 Tage benötigt. Ausrüstung sollte in Salderkeim ergänzt werden. Zu Beginn

Festum, wir haben ein Problem!



Wenn sich die Helden an Kirchen, Akademien oder andere Autoritäten gewandt haben, um auf die Taten des Korsmal-Bundes hinzuweisen, haben diese herausgefunden, dass Leudara Schiedsrichterin des Wettbewerbs sein soll. Da man nicht weiß, wer mit dem Bund zusammenarbeitet, sollen die Helden sich Alriksej zum Schein anschließen, um eine gute Erklärung für ihre Reise zu haben und Leudara unauffällig auszuhorchen.

Du warst dabei, also rede!



Nach dem letzten Abenteuer haben sich die Helden vielleicht Adlige vorgeknöpft, die dem Korsmal-Bund angehören. Zwar wissen die meisten Kultisten wenig über die langfristigen Pläne des Bundes, doch einer kann im Verhör äußern, dass der Bund bald eine große Stahllieferung erhalten wird, mit der ihn „nichts mehr aufhalten“ kann. Weitere Ermittlungen führen die Helden nach Irberod und Alriksej wirbt sie auf dem Weg an.

Kam sie nicht aus Firunen?



Möglicherweise erkundigen sich die Helden in Leudas Heimatemtempel nach ihr, doch sie befindet sich auf Reisen. Vorsteherin Irinje gibt sich bestürzt und schickt die Helden zum Wettbewerbstermin nach Irberod, wo sie Leudara in ihrem Auftrag zur Rede stellen sollen. Die Kultistin kann dadurch nur gewinnen: Entweder beweist Leudara ihre Loyalität und tötet die Helden oder sie besiegen Leudara und beseitigen mit ihr eine Verräterin. Dass man sich friedlich einigt, scheint der Anhängerin Kors zu unwahrscheinlich, um es als Risiko anzuerkennen.

Schmeicheln: Alriksej bietet ihnen eine Möglichkeit, selbst zu den „Tapfersten“ zu werden, während er sich um logistische Fragen kümmert. Ihn interessiert hauptsächlich das Geld, allerdings muss man sich in diesem Fall über das Risiko der Bürgschaften einigen.

Mitleid erheischen: Alriksej berichtet über die Bürgschaften und seine schlimme Situation in der Sippe.



Neugierig machen: Alriksej erwähnt beiläufig, dass Leudara als Schiedsrichterin in Irberod bestellt wurde.

des Frühlings sind die Wege teilweise noch zugefroren, sodass man gut vorankommt, aber Kältestufe 1 (siehe **Regelwerk** Seite 346) erleidet. Steigt die Temperatur, verwandeln sich die Trampelpfade in Schlammspalten, auf denen man ein Drittel langsamer vorankommt. Für Übernachtungen gibt es einige Gehöfte, die warme Heuschober und bescheidene Mahlzeiten anbieten (Q2/P3/S10). Übernachtungen in kleinen Unterständen am Wegesrand sind kostenlos, doch spürt man in Nächten unter freiem Himmel, dass der Winter noch nicht vorbei ist (nachts Kältestufe +1).



Möglicherweise kennen die Helden diesen Weg schon aus **Der weiße See**.

Gerüchte auf der Reise

Die folgenden Gerüchte kannst du auf der Reise einstreuen, um den Helden eine Vorstellung von dem zu vermitteln, was sie erwartet.

Der Bornwald

»Dort ist es sehr gefährlich, weil die Waldgeister ihr Zuhause schützen. Es wimmelt außerdem von Schratzen, Einhörnern, dunklen Feen und was weiß ich noch alles.« (+/-)

»Bisher ist da noch kein Mensch lebend durchgekommen, darum wagt sich kein Flößer über die Waldgrenze.« (+)

»Da haust der Riese Milzenis. Ein schreckliches Ungetüm, so groß wie ein ganzes Gebirge! Zum Glück hat ihn der heilige Urnislaw einst besiegt.« (+)

»Urnislaw hat Milzenis mit einem Fluch belegt: einem niederhöllischen Juckreiz (+), der ihn immer wieder an die Quelle des Borns treibt.« (+/-, es ist die Quelle des Sårn)

Das Erwachen

»Im Firun hat sich unser Klodeckel in so 'ne schreiende Fratze verwandelt. Hab den dann gleich rausgerissen und verbrannt, dass er mich nicht beißt. Lieber frier ich mir den Hintern ab.« (+)

»Fünf große Prügeleien gab's diesen Winter. Und jetzt wieder, als die Larsacher uns den Winterbold klauen wollten. Normalerweise sind's höchstens zwei.« (+)

»Mord und Totschlag, ganz, ganz schlimm. Will gar nicht wissen, was diesen Sommer in Salderkeim passiert, wenn da die Pilger aufeinandertreffen.« (+)

Irberod

»Mütterchen Rilka, also die Gräfin, regiert da mit harter Hand. Kein Zuckerschlecken für die Leibeigenen. Ihr Ahne Irjan von Irberod war sogar ein echter Drachentöter.« (+)

»Dahinter ist das Bornland zu Ende, hunderte Meilen Niemandsland. Alles voller Goblins und Trolle. Darum ist Gruschows Wehr auch eine der stärksten Festungen im ganzen Land.« (+)

»Ein rondrianischer Wettkampf um Stahl? Das lob ich mir. Wird Zeit, dass auch mal anständige Leute am Krieg verdienen!« (+/-)



Der Korsmal-Bund

»Nie gehört. Kor war doch dieser Söldnergott, nicht?« (+)

»Nicht so laut! Man sagt, dass Väterchen Bolek mit ihnen gegangen ist. War wohl sauer, dass seine Schwester den Hof geerbt hat. Aber das habt Ihr nicht von mir.« (+)

»Die ollen von Groschniks haben wohl auch mal dazugehört. Ist aber schon ein paar Jahrhunderte her. Heute kräht danach kein Hahn mehr.« (+)

»Der Bund bringt Zucht und Ordnung, so wie's früher war. Mehr sag ich dazu nicht.« (+)

Alriksej Jantareff, geborener Trebritzki

Kurzcharakteristik: kompetenter Fahrender Händler; 27 Jahre; glatzköpfig, gepflegter Schnurrbart, sinnliche Lippen; zwei Muschelringe durch die linke Augenbraue

Motivation: braucht Geld, um seine Sippe zu verlassen; ist Ricarda völlig verfallen

Agenda: versucht, den Wettbewerb in Irberod mit ehrlichen Mitteln und höchstem Einsatz zu gewinnen

Funktion: Auftraggeber und Verbündeter, der auf die Hilfe der Helden angewiesen ist

Hintergrund: Alriksej wuchs als Bruder von Tuminka Trebritzki an der Hardener Seenplatte auf und heiratete vor 10 Jahren in die Jantareff-Sippe ein. Er wurde ein Uh'Jun (entspricht 100 Mondmonaten bzw. 7,7 Jahren) lang zwischen den Frauen der Sippe herumgereicht, was im Fall des attraktiven Alriksej häufiger vorkam, als für seine Ehe mit Barina Jantareff gut war. Barina und das erste gemeinsame Kind starben bei der Geburt. Auch das Aufnahmeritual, das ihn zum Blutsverwandten aller Jantareffs machen sollte, gelang erst beim dritten Versuch, sodass er seitdem als Sündenbock herhalten muss. Doch um die Sippe zu verlassen, muss er seinen Brautpreis zurückzahlen, sowie eine Entschädigung für Barina und das verstorbene Kind.

Die Liebe zu Ricarda beflügelt Alriksej. Er brennt darauf, sich ihr und der ganzen Welt zu beweisen. Hierfür hat er in Salderkeim bereits vier Ochsen auf Kredit gekauft und über 100 Batzen Schulden gemacht.

Feindbilder: Traditionalisten, gierige Machthaber, norbardische Frauen

Darstellung im Spiel: Sei offen, humorvoll und voller Tatendrang. Schau gelegentlich verträumt ins Leere (dorthin, wo Ricarda sitzt).

Schicksal: Nach dem Abenteuer ist Alriksej sehr enttäuscht von Ricarda. Zwar kann er sich formal freikaufen, bleibt jedoch zunächst bei den Jantareffs auf der Suche nach einem neuen Lebensinhalt.

Besonderheiten: Versteckt im Gürtel trägt Alriksej Wechsel der Nordlandbank im Wert von 600 Batzen bei sich, mit denen er das Erz bezahlt. Für die Verhüttung in Irberod wird die Rondrakirche aufkommen und die Kosten später vom Verkaufspreis abziehen. Um diese Summe vom Handelshaus Surjeloff zu leihen, mussten Alriksej und fünf andere Sippenmitglieder mit ihrer Freiheit bürgen. Scheitert die Unternehmung, bricht das der Sippe den Hals, darum wurden die Bürgschaften vor der Muhme Dascha verheimlicht.



Wenn Alriksej den Helden besonders vertraut, können sie um die Bürgschaften wissen oder gar selbst für ihn gebürgt haben. Auf diese Weise kannst du sie noch enger an die Unternehmung binden, riskierst aber, dass sie im Bornwald daher darauf verzichten, die Hexen zu verfolgen.

»Es wird klappen. Es muss klappen!«

»Bald bin ich ein freier Mann, also hör mir auf mit deinem »Briederchen.««

Alriksej über Ricarda

»Wir haben uns kennengelernt, als ich Verwandte bei Salderholt besucht habe. Das war vor zwei, drei Wochen. Hab es bei Dascha und den ganzen Jantareff-Weibern nicht mehr ausgehalten.«

»Unser erster Kuss war vor dem Kamin im Heldenhof. Draußen war es bitterkalt, aber wir hatten ein Bärenfell ...«

Ätzes geben und Bine Maschores

Diese beiden Sonderfertigkeiten spielen in diesem Abenteuer keine Rolle. Falls du sie aus früheren Teilen der Theaterritterkampagne kennst und verwenden willst, kannst du davon ausgehen, dass alle Norbarden im Abenteuer sie besitzen.

Alriksej Jantareff

MU 14 KL 11 IN 12 CH 13

FF 11 GE 15 KO 14 KK 12

LeP 38 SK 1 AsP - ZK 2

KaP - AW 10 GS 9 INI 15+1W6

Schip 2

Sozialstatus: frei

Sonderfertigkeiten: Ausweichen verbessern, Fertigkeitsspezialisierung Handel (Feilschen), Finte I+II, Haltegriff, Meister der Improvisation, Verbessertes Ausweichen I+II, Verteidigungshaltung, Wurf

Sprachen: Alaani III, Garethi II

Schriften: Kusliker Zeichen

Vorteile: Flink, Verbesserte Regeneration II, Vertrauenerweckend

Nachteile: Verpflichtungen II (Sippe)

Kampftechniken: Hiebaffen 11 (13/7), Raufen 11 (13/8), Stangenaffen 13 (15/9)

Waffenlos: AT 13 PA 8 TP 1W6 RW kurz

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

Speer: AT 15 PA 9 TP 1W6+4 RW lang

RS/BE 0 / 0

Talente:

Körper: Klettern 6, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 5, Reiten 4, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 6, Singen 7, Sinnesschärfe 6, Tanzen 4, Verbergen 4, Zeichnen 6

Gesellschaft: Betören 4, Etikette 6, Gassenwissen 3, Menschenkenntnis 6, Überreden 8, Willenskraft 5

Natur: Fährtensuchen 3, Fesseln 4, Fischen & Angeln 8, Orientierung 5, Tierkunde 4, Wildnisleben 4

Wissen: Geographie 6, Götter & Kulte 3, Rechnen 8, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 3

Handwerk: Boote & Schiffe 7, Fahrzeuge 9, Handel (Feilschen) 9 (11), Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 6, Lebensmittelbearbeitung 6, Lederbearbeitung 3

Kampfverhalten: Alriksej bewegt sich viel, hält Gegner auf Abstand und weicht oft aus. In Wettbewerben geht er hohe Risiken ein, in ernstesten Kämpfen ist er vorsichtig.

Flucht: flieht bei Schmerz III

Schmerz +1 bei: 29 LeP, 19 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger



Ricarda aus Ritterfurt

Kurzcharakteristik: kompetente Katzenhexe, getarnt als Heilerin; 24, braune lange Haare, sanftes Gesicht, kurvenreich; tailliert geschnittenes hellgrünes Kleid mit ausgestellten Glockenärmeln, Gürtel und Halstuch sind farblich abgestimmt und wechseln; trägt schlichten Holzschnuck und unaufdringliches Minz-Duftwasser

Motivation: glaubt an die Schicksalhaftigkeit des Erwachens, das die Hexen unter den Menschen auserwählt hat; mag Alriksej und bedauert, dass sie ihn hintergehen muss

Agenda: benutzt Alriksej für ihre Zwecke, indem sie ihn zur Fahrt auf dem Born provoziert

Funktion: intrigante Schurkin, die sich so lange wie möglich als harmlos ausgibt

Hintergrund: Als Schöne der Nacht ist Ricarda eine Ausnahme unter den bornischen Töchtern Satuarias. Sie suchte in Festum und Vallusa Kontakt zu den wenigen dort ansässigen Katzenhexen, wurde von ihnen aber als Rivalin empfunden und bald vertrieben. Zornig wandte sie sich nach Norden und machte dort die Bekanntschaft Zeldas, die ihr zwar keine Tür nach Firunen öffnen, aber sie zur einzigen Katzenhexe in Salderkeim machen konnte. Obwohl Ricarda die Stadt als langweilig empfindet, fühlt sie sich Zelda verpflichtet und hält sie für eine mächtige Visionärin, die Milzenis auch wieder unter Kontrolle bringen kann, sollte es nötig werden. Das Leid, das er anrichten wird, macht sie sich nicht vollends bewusst.

Darstellung im Spiel: Lächle leise und verhalten. Mische dich gelegentlich in Gespräche ein, bei denen niemand mit Ricardas Anwesenheit rechnet. Mach mit sanfter Stimme trockene Kommentare, kichere danach und zwinkere deinem Gesprächspartner kurz zu. Flirte mitunter, lass aber keinen Zweifel aufkommen, dass Alriksej der Mann deines Lebens ist.

Feindbilder: kompromisslose Männer, verknöcherte Umgangsformen, langweilige Existenzen

Schicksal: Ricarda selbst wird nicht mehr erwähnt, aber was immer mit ihr in diesem Abenteuer geschieht, ist ein paar Monde später den meisten bornischen Hexen bekannt.

Besonderheiten: Ricarda zieht einen Bollerwagen mit ihrem Gepäck hinter sich her, den sie momentan aber nicht zum Fliegen benutzen kann. Auf Schlammrutschen schnallt sie zwei Skier unter die Kufen. Ihr Vertrauter Romualdo, ein schwarz-weißer Kater, folgt der Gruppe in einigem Abstand und verhält sich unauffällig.

»Komm, das ist doch nicht so schlimm.«

»Vorsicht, junger Herr. Ihr verbrennt Euch die Finger.«

Ricarda über Alriksej

»Er ist so schön, wenn er arbeitet.«

»Plötzlich war er da. Wollte Medizin für ein krankes Fohlen kaufen. Und da war es auch schon um mich geschehen.«

»Salderkeim ist uns zu langweilig. Eigentlich komme ich ja aus Vallusa. Vielleicht ziehen wir da gemeinsam hin.«

Sabotage

Optionalen Inhalt

Es sind auch andere Wettbewerbsteilnehmer auf dem Weg nach Irberod (siehe Seite 18). Um eine bessere Platzierung im ersten Szenario zu erhalten (siehe Seite 24), sabotieren sie ihre Mitbewerber schon bei der Anreise, und die Helden können sich auf gleiche Weise revanchieren.

• Setze diese Module ein, solange deine Spieler Spaß an der gegenseitigen Sabotage haben. Besonders mit Janko Ragaschoff sollten sie schon hier Bekanntschaft machen, die anderen Teilnehmer sind vor allem als Kuriositäten gedacht.

• Wer einen Sabotageakt nicht erfolgreich abwenden kann, rückt eine Position nach hinten.

Ricarda aus Ritterfurt

MU 11 KL 13 IN 15 CH 15

FF 12 GE 11 KO 13 KK 10

LeP 31 SK 2 AsP 38 ZK 1

KaP – AW 6 GS 8 INI 11+1W6

Schip 1

Sozialstatus: frei

Sonderfertigkeiten: Aura verbergen, Flugsalbe, Berufsgeheimnis (Heiltrank, Rindergift), Tradition (Hexe), Vertrautenbindung

Sprachen: Alaani I, Garethi III

Schriften: Kusliker Zeichen

Vorteile: Gutaussehend I, Zauberer

Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Rachsucht)

Kampftechniken: Dolche 10 (11/6), Raufen 10 (11/6)

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W6 RW kurz

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

RS/BE 0 / 0

Talente:

Körper: Fliegen 6, Klettern 5, Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 5, Verbergen 6

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 8, Betören 10, Etikette 5, Gassenwissen 3, Menschenkenntnis 9, Überreden 9, Willenskraft 6

Natur: Fährtensuchen 5, Orientierung 5, Pflanzenkunde 6, Tierkunde 4

Wissen: Brett- & Glücksspiel 2, Geographie 3, Götter & Kulte 3, Magiekunde 4, Rechnen 4

Handwerk: Alchimie 8, Handel 4, Heilkunde Gift 7, Heilkunde Krankheiten 5, Heilkunde Wunden 7, Holzbearbeitung 3, Lebensmittelbearbeitung 4

Zauber: Duft, Balsam Salabunde 7, Pech an den Hals wünschen 6, Große Gier 8, Harmlose Gestalt 7, Hexenschuss 6, Odem 4, Radau 5, Satuarias Herrlichkeit 7, Silentium (Elfen) 5, Somnigravis (Elfen) 8, Traumgestalt 7

Kampfverhalten: Ricarda vermeidet Kämpfe erst durch Gespräche, dann durch Magie. In Bedrängnis wirkt sie den RADAU, um zu fliehen.

Flucht: flieht bei Schmerz I

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



Sind wir hier falsch?

Die Wegweiser an den Kreuzungen nach Larsach, Drachenzwinge oder zu kleineren Orten werden verdreht und zeigen nun in die falsche Richtung.

Abwenden: Fährtensuchen (humanoide Spuren oder tierische Spuren) +1; muss jeweils von den Spielern initiiert werden

Gleich geht's weiter

Ein Fuhrmann wird dafür bezahlt, seine Pferde auszuspannen und wegzuführen, während sein Gespann quer in einem Hohlweg steht. Alternativ kann auch ein Bronnjar genug von den durchreisenden Tunichtguten haben, die sein Vieh und seine Leibeigenen verschrecken. Nun fordert er Tribut, der gegebenenfalls von der Verkaufssumme abgezogen werden muss.

Abwenden: den Blockierer schnell umstimmen (Vergleichsprobe *Überreden* (*Manipulieren*) gegen Willenskraft 2 (13/12/10), SK 1) oder die eigenen Tiere vorsichtig umleiten (pro Tier einmal eine Probe auf *Tierkunde* (*domestizierte Tiere*))

Ochsen fort

Konkurrenten versuchen nachts, Alriksejs Ochsen zu stehlen, und betäuben dafür sogar die Nachtwache.

Abwenden: Um im Schlaf Hilferufe einer eventuellen Nachtwache zu hören, ist eine gelungene Probe auf *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) nötig, für das Trampeln und Mühlen der Ochsen *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) –2. Die Spuren der Tiere können mit *Fährtsuchen* (*tierische Spuren*) +1 bis zum Lagerplatz der Ragaschoffs verfolgt werden.

Suspekte Person

Ein Wandergeselle begleitet die Helden eine Zeit lang und stellt verdächtige Fragen. Tatsächlich hat er nichts mit dem Wettbewerb zu tun und ist nur neugierig.

Hinterhalt

Konkurrenten lauern den Helden auf und versuchen sie einzuschüchtern. Sie fordern, dass Alriksej und die Helden umkehren.

Abwenden: Kampf oder Verhandlung. Im Zweifel lässt Ricarda hier ihre Tarnung fallen und greift mit einem RADAU ein.

Teilnehmer

In der ersten Nacht der Reise kampieren die Teilnehmer in dieser Reihenfolge, sodass die Helden auch jene kennenlernen, die an ihnen vorbeiziehen. Der Abstand zwischen ihnen beträgt je höchstens eine Wegstunde. Der Einfachheit halber reisen alle etwa gleich schnell.

- ♣ *Fabius ter Frauting* (Seekadett): 1 eigenes Reitpferd, 12 nivesische Schlittenhunde, beim Kartenspiel gewonnen
- ♣ *Janko Ragaschoff* (Schmuggler): 6 Zugochsen, Eigentum der Meschpoche
- ♣ *Alriksej Jantareff* (Händler): 4 eigene Zugochsen, gegen Bürgschaft von den Surjeloffs gekauft
- ♣ *Jadvige von Krabbwitzkoje-Sirsinkis* (Ritterin): 2 eigene Reittiere, 2 von der Herzogin von Kirschhausen geliehen
- ♣ *Gerwin von Growinsk-Nasshosen* (Ritter): 1 eigenes Reitpferd, 4 eigene Milchkühe
- ♣ *Salwinja von Elkenacker* (Kriegerin): 1 eigenes Reitpferd, 3 geschulte Elchdamen, geliehen vom Widderorden

„Der Schöne Janko“ Ragaschoff (♣)

Kurzcharakteristik: 25, kompetenter Streuner, unerfahrener Magiedilettant; feingliedrig und gutaussehend, langes schwarzes, sehr gepflegtes Haar, schmaler Schnurrbart, auffällig kleine und zierliche Füße

Der Schöne Janko

MU 12 KL 11 IN 13 CH 15

FF 12 GE 13 KO 12 KK 13

LeP 34 AsP 20 KaP – INI 11+1W6

SK 1 ZK 1 AW 7 GS 6

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Molokdeschnaja: AT 12 PA 5 TP 1W6+4 RW mittel

Speer: AT 11 PA 6 TP 1W6+4 RW lang

Wurfbeil: FK 12 LZ 1 TP 1W6+3 RW 2/10/15

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

Sonderfertigkeiten: Alaani III, Finte I, Fertigkeitsspezialisierung Betören (Anbändeln), Füchsisch, Garethi II, Haltegriff, Hehlerei, Kusliker Zeichen, Tulamidya I, Wurf, Zu Fall bringen

Vorteile / Nachteile: Gutaussehend I, Zauberer / Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Goldgier), Verpflichtungen II (Rika Ragaschoff)

Talente: Betören (Anbändeln) 10 (12), Einschüchtern 6, Fährtsuchen 5, Fahrzeuge 8, Gassenwissen 8, Handel 9, Heilkunde Wunden 5, Klettern 5, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 6, Menschenkenntnis 7, Orientierung 5, Rechnen 6, Reiten 4, Selbstbeherrschung 4, Singen 7, Sinnesschärfe 6, Tanzen 8, Taschendiebstahl 4, Tierkunde 4, Überreden 8, Verbergen 8, Willenskraft 4, Zechen 6

Zauber: Bannbaladin 8, Blick in die Gedanken 5, Saturias Herrlichkeit 7

Kampfverhalten: In Wettkämpfen weiß er mit großen Gesten Eindruck zu schinden und trickst, sobald er sich unbeobachtet fühlt. Bevor er unterliegt, versucht er Gegner zu bestechen, auch in Wettkämpfen.

Flucht: flieht bei Schmerz II

Schmerz +1 bei: 26 LeP, 17 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Motivation: Geld und Frauen, von beidem möglichst viel; Janko ist überzeugt, dass niemand so schlau wie die Ragaschoffs und keine andere so verehrungswürdig ist wie seine Mutter, der er jeden Wunsch erfüllt.

Agenda: versucht mit allen Mitteln, Alriksej auszustecken – vor allem beim Wettbewerb, wenn möglich aber auch bei Ricarda; Der Stahl soll seiner Sippe großen Reichtum bescheren.

Funktion: arroganter, skrupelloser Rivale

Hintergrund: Der Lieblingssohn der Muhme Rika Ragaschoff wuchs unter Händlern auf, die Verbotenes und Unheiliges von den Heptarchien ins Bornland schmuggelten und dabei wenig auf Moral gaben. Als einziger magisch Begabter der Familie wurde Janko von einer Bekannten seiner Mutter in den Hexenkünsten ausgebildet. Besonders die Magie der Beeinflussung hat ihm in den letzten zehn Jahren zahlreiche Liebschaften eingebracht, aus denen auch mindestens eine Tochter entsprang.

Darstellung im Spiel: Spiele einen eitlen, hassenswerten Gecken, der sich für kein Macho-Klischee und keinen Annäherungsversuch zu schade ist.

Feindbilder: alte Frauen, unsinnliche Frauen, unansehnliche Frauen

Schicksal: Als Schurke des Einzelabenteuers soll Janko hier den Tod finden. In der Kampagne kann er sich an Daschas Entführung beteiligen und, sofern er das Finale überlebt, weiterhin als Hehler mit dem Korsmal-Bund zusammenarbeiten, bis ihn die Helden beseitigen.

Besonderheiten: Janko ist neben Bisminka von Jassula (siehe Seite 41) der letzte magiebegabte Nachkomme des alhanischen Königshauses, ohne davon zu ahnen. Bisminka ist fest entschlossen, Jankos Tochter zu entführen und auszubilden, doch noch ist die Zeit dafür nicht gekommen.

Magiedilettantismus

In Aventurien wird nicht jeder menschliche Zauberer ausgebildet. Jene Magiebegabten, die keine Ausbildung durchlaufen haben oder deren magisches Potenzial einfach zu gering dafür ist, werden Magiedilettanten genannt. In den meisten Fällen beherrschen sie nur wenige (intuitive) Zaubersprüche oder Zaubertricks und ihr Vorrat an Astralenergie ist deutlich geringer.

Ein Liebespaar

Die Beziehung zwischen Alriksej und Ricarda ist wesentlich für den Fortgang des Abenteuers, darum findest du hier einige Szenen, die sie ausschmücken und Ricarda als liebenswerte Mitreisende inszenieren sollen. Sollte die Sympathie für Alriksej derweil zu schwinden drohen, kannst du die Rollen der Liebenden in einigen Szenen auch vertauschen.

Süßkram: Ricarda hat für die erste Begegnung mit den Helden Meskinnesdotzen gebacken und bittet um Nachsicht, dass sie sich nicht sofort vorgestellt hat. Bei der

Anwerbung der Helden musste sie noch eine schwangere Kundin betreuen.

Borntzsch: Ricarda prahlt beim ersten Lager mit ihren Kochkünsten und besteht darauf, die erste Mahlzeit zuzubereiten, wobei sie Alriksej unterstützt. Sie redet dabei allerdings so viel, dass sie kaum zum Kochen kommt und am Ende Alriksej einen hervorragenden Borntzsch zaubert.

Der diebische Rivale: Janko und seine Geschwister laden die Helden zum Essen am Lagerfeuer ein. Man unterhält sich nett, doch schnell macht Janko Ricarda schöne Augen, bis Alriksej ihn zur Rede stellt. Janko versucht einen BANNBALADIN auf Alriksej zu sprechen (erkennbar durch *Magiekunde* (Zaubersprüche)). Wenn man sich hier nicht trennt, fehlen am nächsten Morgen nach dem frostigen Abschied der Ragaschoffs einige Gegenstände aus Alriksejs Gepäck.

Das Geschenk: Alriksej bittet einen Helden um Rat. Er will Ricarda eine aus Schnüren geflochtene Schlange zum Geschenk machen, ist aber nicht sicher, ob das für eine Frau angemessen ist, die keine Norbardin ist. Nachdem Ricarda dieses (oder ein anderes) Geschenk erhalten hat, sucht sie später einen anderen Helden auf und bittet um Rat, was sie Alriksej im Gegenzug schenken könnte. Daraus kann sich ein regelrechter Wettbewerb entwickeln, wer die besten Geschenkideen von ein paar Deut Wert hat.

Aha, eine Hexe also...

Früher oder später werden die Helden Ricarda als Hexe enttarnen. Sie versucht, einen Vertrauensverlust zu vermeiden, indem sie die Enttarnung humorvoll hinnimmt, vielleicht sogar absichtlich herbeiführt und ihre Fähigkeiten zum Wohl der Gruppe einsetzt. Sie weiß, dass sie schlagkräftige Helden bei der Fahrt auf dem Born brauchen kann, und macht sich nützlich, wo sie kann.

Irberod

In diesem Abschnitt werden zuerst wichtige Orte der Stadt, dann wichtige Figuren und schließlich der Wettbewerb selbst vorgestellt. Für die Kampagne wird die Auseinandersetzung mit der Schiedsrichterin Leudara eingehend berücksichtigt. Freie Module beschreiben weitere Strategien Ricardas und der Teilnehmer, die zu Alriksejs großem Wagnis führen.

Einen Plan von Irberod findest du im vorderen Umschlag dieses Buches und auf Seite 17.

Die Helden sollen hier ...

- den Wettbewerb erleben, ob als Teilnehmer oder als deren Gegner,
- Alriksej unterstützen, die Stahllieferung zu gewinnen,
- Alriksej und Ricarda bei ihrer Floßfahrt auf dem Born begleiten und
- sich mit Leudara über den Korsmal-Bund auseinandersetzen und sie, wenn möglich, auf ihre Seite ziehen.



Wissen über Irberod

Probe auf *Geographie* (Bornland) +1

1 QS – Irberod ist ein Außenposten, der den Bornwald und den Sieben-Baronien-Weg bewacht. Die Stadt lebt hauptsächlich von der Verhüttung der Erze aus der Roten Sichel.

2 QS – Ansonsten herrschen Schaf- und Rinderzucht, Fischfang und Kartoffelanbau vor. Es gibt zudem mehrere Webstuben. Die Wasserburg Gruschows Wehr ist eine der wehrhaftesten des Landes.

3 QS – Hier herrschen sehr strenge Gesetze, besonders für Holzschlag und Wilderei.

Probe auf *Geschichtswissen* (Bornland) +1 oder *Sagen & Legenden* (Bornland) +1

1 QS – Graf Gruschow II. errichtete die Burg um 700 BF. Graf Irjan tötete um 450 BF einen Höhlendrachen, der die Irberoder Schafe und Rinder bedrohte. Dies wird bis heute jährlich am 1. Rondra beim Wurmwehr-Fest im benachbarten Ort Drachenzwingen gefeiert.

Irberod

Einwohner: 800

Herrschaft: Gräfin Rilka Nadjescha von Irberod-Pruskow

Tempel: Rondra, Ingerimm, Travia, Efferd

Handel & Gewerbe: Eisenerz, Wolle und Wolltuche

Gasthäuser: Hotel Sieben Baronien (Q4/P4/S20), Gasthof Zum Drachenspieß (Q3/P3/S25), Gasthof Kupfergrube (Q2/P2/S18)

Militär: 20 gräfliche Gardisten, 25 Armbrustschützen der Schützenbruderschaft

Besonderheiten: letzte Stadt vor dem Bornwald und der Roten Sichel; düstere Wasserburg Gruschows Wehr drei Meilen südlich der Stadt; viele verstümmelte Leibeigene

Stimmung: Man gibt sich unauffällig und gehorsam, weil man den Zorn der Gräfin fürchtet. Doch statt ihre Herrin machen die meisten hier „Herumtreiber und Norbardenpack“ für alle möglichen Missgeschicke verantwortlich. Auch die vielen fremden Waffenträger werden mit Sorge betrachtet.



2 QS – Hier herrschen merkwürdige Holz- und Jagdvorbote, die vor langer Zeit zwischen Menschen und den Wesen des Bornwalds vereinbart wurden.

3 QS – Die Grafenfamilie hat einen schlechten Ruf, viele Mitglieder wurden verstoßen oder sogar eingemauert.

Die Ankunft

Direkt bei der Ankunft trägt Alriksej sich bei Leudara in einer Teilnehmerliste ein. Hierfür muss er die Wechsel und seine Ochsen vorzeigen sowie 20 Batzen in bar, mit denen er einen Wagen kaufen will, falls er den Wettbewerb gewinnt. Entsprechend seiner Platzierung bei der Anreise erhält er auch die Startposition im ersten Wettbewerb (siehe Seite 25). Die Ochsen werden auf einer Koppel nahe der Bleiche untergebracht, bewacht von (unzuverlässigen) Leibeigenen.



Leudara begrüßt die Helden überrascht, aber wahrscheinlich freundlich – besonders, wenn sie ihr schon im Vorfeld Denkanstöße zum Rondraglauben gegeben und sich ehrenhaft verhalten haben. Sollten sich die Helden nicht für sie interessieren, lädt sie einen oder mehrere vor dem Wettbewerb zu einem Umtrunk ein, entweder um der alten Zeiten willen oder um das Kriegsbeil zu begraben.

Orte in der Stadt

Irberod ist von einer Holzpalisade mit Steinfundament umgeben und grenzt direkt an den Westerbach. Die spitzgiebeligen Holzhäuser sind größtenteils mit Schiefer gedeckt und weisen hübsch geschnitzte Fassaden auf.

In diesen Tagen ist der Ort voll wie selten, denn sowohl die Erzlieferanten samt Eskorte als auch die

Die Rolle der Helden

Besonders geschickt gehen die Helden vor, wenn sie sich als Gegner im Wettbewerb (siehe Seite 25) verdingen. So können sie direkt am Geschehen teilnehmen und Alriksej von besonderen Gefahren fernhalten. Pro Wettbewerbsszenario, in dem ein Held kämpft, erhält er 1 Groschen. Hierfür muss er vor Leudara seine Neutralität glaubhaft machen, und zumindest Janko wird in einem geeigneten Moment auf die gemeinsame Anreise mit Alriksej hinweisen.


Alternativ können die Helden auch selbst am Wettbewerb teilnehmen, indem sie sich mit Alriksej einigen und ihn gegebenenfalls auf diese Weise schonen. Allerdings brauchen auch sie dafür entsprechende Zugtiere und das nötige Gold.

Außerhalb des Wettbewerbs können sie die Konkurrenten auf unterschiedlichste Arten sabotieren, sollten sich aber nicht erwischen lassen. Auch falsche Beschuldigungen können hier eine wichtige Rolle spielen.

Achte darauf, dass Alriksej nicht disqualifiziert wird und dass die Helden sich nicht völlig unmöglich machen, sodass es keine ernsthaften Einwände gibt, wenn sie ihn auf dem Born begleiten.

Wettbewerbsteilnehmer müssen beherbergt werden. Zudem hat die Gräfin den Großteil ihrer Truppen von Gruschows Wehr abgezogen, um die Risiken zu verringern, die so viele fremde Waffenträger mit sich bringen. Auch deshalb sind die Preise für Schlafplätze wie für Verpflegung hoch und viele Besucher nächtigen außerhalb der Palisade.


Stahlhütte (01) und Ingerimmtempel (T01)

In dem massiven rötlichen Steinbau wird das zerkleinert gelieferte Erz zunächst im Hochofen geschmolzen und gereinigt. Anschließend verarbeitet  Hüttenmeister und Ingerimmgeweihter *Iber Peschelei* (31, Hasenscharte, zupft sich oft an der Lederschürze; liebt Lakritz, hasst Unentschlossenheit, braucht neue Gewürze; Metallbearbeitung 13 (15/15/15), Willenskraft 6 (14/14/14), SK 2) das gewonnene Eisen im Frischeofen, dessen Blasebalg ein Mühlrad im Westerbach antreibt, zu Stahl. Der Mechanismus kann auch umgestellt werden, um ein kleines Hammerwerk zu nutzen, das den Stahl binnen etwa einer Woche zu handlichen Stangen schmiedet.

Iber Peschelei hegt Vorbehalte gegen die Tsaramon-Zwerge, die sich für schlechten Uhdenberger Stahl mit Orks und wilden Goblins einlassen. Er muss sie jedoch dulden, bis das Erz unter ihrer Anweisung verarbeitet wurde.

Der Tempel des Ingerimm liegt direkt daneben und auch hier wird täglich gegossen, gedengelt, gehämmert und geschmiedet. Er besitzt zudem einen kleinen Mokoscha-Schrein, von dem man aber nur selten spricht.

Flusshafen (02) und Efferdtempel (T02)

Direkt am Flussufer, möglichst weit vom Ingerimmtempel entfernt, wacht der  Efferdgeweihte *Coljew Rastukov*



(40, grauer Vollbart und Glatze, schnippt oft mit den Fingern; liebt Krautsalat, hasst Langschläfer, braucht einen neuen Kochtopf; Willenskraft 8 (15/14/14), SK 2) über den Westerbach. Das längliche Gebäude ruht größtenteils auf Holzpfehlen, die im Wasser stehen und zwischen denen einige Reusen gespannt sind. So überspannt es gut die Hälfte des Flusses und versinnbildlicht, was jeder einheimische Fischer ohnehin weiß: keine Schifffahrt hinter Irberod.

Wachhaus (03) und Wehrturm & Rondratempel (T03)

Im Gegensatz zur Wasserburg Gruschows Wehr stammen beide Gebäude nicht aus Zeiten der Theaterritter und sind kaum auf die derzeitige Auslastung vorbereitet. Das Wachhaus besitzt neben einer Schreibstube und vier Einzelzellen einen überfüllten Schlafsaal. Die Stimmung der Gardisten unter ♀ Hauptfrau *Noka Suschski* (34, raue Stimme, spuckt oft aus; liebt hartgekochte Eier, hasst Unordnung, braucht Musikunterricht; Willenskraft 6 (14/13/12), SK 2) ist angespannt, da man sich Pritschen teilen muss, und mitunter greifen sie härter durch als sie müssten.

Der Rondratempel liegt im Erdgeschoss des zweistöckigen Wehrturms. Er verfügt neben zahlreichen gespendeten Waffen und Schilden, die ordentlich aufgereiht an der Wand und in einigen Gestellen hängen, über kleinere Schreine für die Heiligen Festo von Aldyra und Anshag von Glodenhof. Kor wird hier nicht geopfert. Der ♀ Rondrageweihte *Rajan von Rodebrannt* (29, Narbe über der Wange, betreibt viel unbewusstes Nicken

und Kopfschütteln; liebt aufmerksame Zuhörer, hasst große Hunde, braucht neue Kerzen; Willenskraft 10 (15/14/13), SK 2) ist verärgert, dass nicht er über den Wettbewerb wachen soll, sondern Leudara.

Traviatempel (T04)


Am Marktplatz, inmitten von Gasthäusern, Läden und Werkstätten, steht ein breites Holzhaus mit orangefarben angemalter Fassade voller Gänseschnitzereien. Wenn die Helden hier ankommen, sind schon alle Notbetten von überzähligen Gardisten belegt. Der ♀ Traviageweihte *Lumin Parenkis* (51, schmal mit Bierbäuchlein; liebt es, bei der Arbeit zu summen, hasst Heugeruch, braucht eine Nagelfeile; Willenskraft 13 (13/15/15), SK 2) teilt aber eine warme Suppe an jeden aus – auch wenn er Abenteurer als Herumtreiber betrachtet, die nur Ärger machen.


Karawanenlager (04)

Außerhalb der Palisade lagert die Erzkarawane, die vom Uhdenberger Tsaramon-Zwergenklan geführt wird. Neben 16 Lasteseln lagern hier über 20 größtenteils zwergische Söldner, die den Uhdenberger Breitäxten angehören.

Die Bleiche (05)

Auf einer Wiese vor der Palisade, wo normalerweise Wäsche getrocknet wird, hält Leudara den Wettbewerb ab. Schaulustige stehen oder haben Hocker mitgebracht, einige Adlige haben Turnierzelte aufgestellt.

Zudem sind einige Händler und Bronnjaren der Umgebung anwesend, um sich zu amüsieren und verschiedene Waren von ihren Gütern zu verkaufen – von gerösteten Maronen über fein geschnittene Holzhäuschen für den Vorgarten bis hin zu ganzen Baumstämmen. Dazwischen geht der Norbarde  *Malmodir Garkinen* (18, spitze Nase, pfeift oft; liebt Schnepfeneier, hasst Eichhörnchen, braucht neue Witze; Tierkunde 13 (14/14/13), Willenskraft 7 (14/13/13), SK 2) mit seiner Tanzbärin *Felja* auf und ab, musiziert, jongliert und macht Kartentricks. In einiger Entfernung grasen zwei der drei Irberoder Rinderherden, die benachbarten Kartoffelfelder sind durch kniehohe Brombeerhecken abgegrenzt.


 Die meisten Wettbewerber lassen ihre Zugtiere hier, wo sie durch feste Zäune gesichert sind. Die nächtliche Bewachung der Rinder durch Kuhhirten ist in den letzten Wochen verstärkt worden, weil mehrmals Wölfe unterwegs waren.

Grafenhaus (06)

Das zweistöckige Holzgebäude mit geschnitzten Pflanzenornamenten auf der Fassade ruht auf einem steinernen Fundament aus Zeiten der Theaterritter, in dem viele Nahrungsvorräte lagern, die als Zehnt eingetrieben wurden. Darüber wohnen die Verwalter der Gräfin, die ihre eigenen Gemächer hier meist nur zu Markt- und Gerichtstagen nutzt.

Figuren in Irberod

Alle folgenden Figuren sind als Anregung gedacht. Wähle am besten eine Handvoll aus, die deine Helden interessieren könnten. Auch Stadtbewohner können sich in die Ereignisse einmischen.



Mit  bezeichnete Figuren, können die Helden aus früheren Abenteuern bereits kennen. Das Kürzel **TR** steht für **bisherige Teile der Kampagne**, **HW** für be-

gleitende **Heldenwerk-Abenteuer**. Ersetze sie wenn nötig durch andere, ähnliche Figuren.





Ehrenhafte Konkurrenten interessieren sich vor allem für den Ruhm, den sie hier gewinnen können, und agieren fair, während *Gerissene Konkurrenten* vor allem ein gutes Geschäft wittern und versuchen, durch Tricks und Sabotage zu siegen. Lass trotzdem jeden Konkurrenten in irgendeiner Weise zwielichtig oder übertrieben ehrgeizig erscheinen, sodass die Helden nicht zu schnell eingrenzen können, wer ihnen insgeheim zusetzt.

• Wenn du möchtest, kannst du die Helden hier auch auf Bekannte aus *Der weiße See* treffen lassen – beispielsweise Rekruten der Hardener Kaserne auf Exkursion oder Norbarden von der Seenplatte, die hier Geschäfte machen wollen. Durch sie kannst du Alriksejs persönliches Schicksal und die Sehnsucht nach der eigenen Meschpoche vertiefen. Erwähne, dass sich Alriksej und Ricarda für die Hölzer Witold Broschkin von Westermunds interessieren (siehe Seite 20), um im Falle eines Sieges daraus einen Wagen zimmern zu lassen.



Ehrenhafte Konkurrenten

 *Salwinja von Elkenacker* ( TR2; 20, kupferner Pagenschnitt, raucht Mochorka in einer Pfeife; liebt Frühlingsblumen, hasst Liebesromane, braucht einen Käufer für erbeutete Bärenkrallen) ist eine sympathische Absolventin der Neersander Kriegerakademie und sucht nach Ruhm.


Schwachstelle: Salwinja lässt sich auch in kritischen Situationen schnell in Diskussionen über ehrenhaftes Verhalten verwickeln und vergisst darüber den Wettbewerb.

 *Semkin von Irberod-Karkriwen* (17, rothaarig, grobschlächtig; liebt Leudara, hasst Goblins) will Leudara durch eine Heldentat für sich gewinnen. Da kommt ihm der Wettbewerb gerade recht. Praktischerweise ist die Gräfin von Irberod seine Base, und sie hat ihm vier Ochsen für den Transport geliehen. Er ist der Knappe von  *Schitzin Jadvige von Krabbwitzkoje-Sirsinkis* (35, breite Nase, blasse Haut, trägt Helm mit quietschendem Klappvisier; ungebildet, aber einsichtig; liebt geschmorten Elch, hasst ihre entflohene Leibeigene Rassia, braucht Unterricht in Lesen und Schreiben, gibt das aber ungern zu), die ihm hier einen Gefallen tut, sich aber aus dem Wettbewerb heraushält. Mit ihr ist auch Pferdeknecht  *Sumjew Jannerloff* ( TR1; 20, Halbnorbarde, liebt seinen Efeu Nuknuk) angereist.

Schwachstelle: Semkin ergreift sehr offensiv Partei für Leudara, was ihm schnell einen Ruf als Speichellecker einbringt. In Wettbewerben wird ihm darum am heftigsten zugesetzt.

 *Gerwin von Growinsk-Nasshosen* ( TR1; 40, Schmerbauch, Geheimratsecken; liebt Kartoffelpuffer, hasst dreckige Witze, braucht einen würdigen Erben, findet aber keine Frau) ist ein Brückenbaron, der nur einen Streifen Land besitzt. Er prahlt damit, dass sein Vetter Medjew Mitglied im Orden der Jagd zu Ask ist, der nur die Tapfersten und Ehrenhaftesten aufnimmt. **Schwachstelle:** Umwirbt Jadvige von Krabbwitzkoje-Sirsinkis (solange er sie für eine Witwe hält), Selwine von Elkenacker oder eine adlige Heldin und verzichtet für sie auch auf den Sieg.

Gerissene Konkurrenten

 *Janko Ragaschoff* (siehe Seite 14) stehen seine Verwandten *Perun* und *Gulja* zur Seite, die nicht weniger skrupellos vorgehen. • ○ Janko nimmt als einziger am Wettbewerb teil.

Schwachstelle: Janko wird disqualifiziert, sobald man ihn zweifelsfrei als Zauberer überführt, versucht dann aber, Gulja als Stellvertreterin zu platzieren.

• Wie gnadenlos die Ragaschoffs den Helden und Alriksej zusetzen, hängt auch davon ab, wie hart sie deren Vetter Aljeg in *Der weiße See* bestraft haben. Erwähne nebenbei unbedingt Guljas auffällige dunkelrote Schuhe. So kannst du später bei der Tötung von Alriks Ochsen leichter den Verdacht auf sie und von Ricarda ablenken.

Typischer Wettbewerbsteilnehmer

MU 14 KL 11 IN 12 CH 11

FF 11 GE 13 KO 14 KK 14

LeP 33 AsP – KaP – INI 12+1W6

SK 1 ZK 2 AW 6 GS 7

Waffenlos: AT 12 PA 7 TP 1W6 RW kurz

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

Streitkolben: AT 13 PA 5 TP 1W6+4 RW mittel

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

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Finte I, Haltegriff, Wuchtschlag I, Wurf

Vorteile / Nachteile: individuell, typisch sind Adel I, Verbesserte Regeneration I / Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Goldgier, Jähzorn)

Talente: Einschüchtern 7, Fahrzeuge 6, Heilkunde Wunden 4, Klettern 5, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 5, Menschenkenntnis 5, Reiten 7, Selbstbeherrschung 5, Singen 5, Sinnesschärfe 5, Tierkunde 4, Überreden 5, Verbergen 3, Willenskraft 4, Zechen 6

gerissene Konkurrenten: Verbergen 7, Schlösserknacken 6, Taschendiebstahl 6, Überreden 8

Kampfverhalten: Individuell. Beim Wettbewerb bemüht man sich um Ehrenhaftigkeit, solange Leudara zuschaut. Ansonsten sind sich besonders die gerissenen Konkurrenten für keine Gemeinheit zu schade.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 17 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

♠ **Fabius ter Frauting** (HW 005; 19, Seekadett, Absolvent der Admiral-von-Seweritz-Schule; mitgenommene Kadettenuniform, blonder Seitenscheitel, lustiges Kinnbärtchen; liebt Wettbewerbe, hasst Wassernixen, „weil man sich nicht auf die verlassen kann“, braucht Geld) tut sich besonders beim Klettern und Balancieren hervor.

Schwachstelle: Fabius hat seine Schlittenhunde nicht unter Kontrolle, sodass sie öfters ausreißen und Ärger machen. Dadurch trifft er oft zu spät bei Wettbewerben ein.

♠ **Bengram Schmetteraxt Sohn des Surimosch** (53, Söldner; lebenslustiger Zwerg, tollpatschig, riecht nach Bier, zerzauster Bart mit einem Zopf für jeden erschlagenen Feind) stammt aus dem Finsterkamm. Er ist mit seinem Esel Bór als Karawanenwächter auf einer anderen Route als die Helden angereist. Kurzerhand hat er sich mit einigen anderen Tieren zum Wettbewerb gemeldet, auch wenn die Esel ihm gar nicht gehören.

Schwachstelle: Lässt sich leicht zum Trinken verführen und überschätzt dabei seine Konstitution. Der Brummschädel am nächsten Morgen kann ihm bei Wettkämpfen empfindliche Abzüge beschern. Er wird disqualifiziert, sobald seine Trickserei auffliegt.

Söldner aus Uhdenberg

♠ **Elmar Ebersen** (HW 005; 21, Söldner; Bürstenschnitt, bullig; liebt Bordelle, hasst Hunde und Vermieter, braucht eine Anstellung als Büttel) ist ein Gardist aus Festum, der den Dienst aus Abneigung gegen Hauptmann Timpiski quittierte.

♠ **Gandrim Sohn des Jorosch** (108, graumeliert Bart, vielfach geflickte Krötenhaut, gibt sich hart und zynisch, liebt Kupferschmuck, hasst Seidenpantoffeln, braucht eine Trillerpfeife) stammt aus der mächtigen Uhdenberger Tsaramon-Sippe und führt die Erz-Karawane an.

♠ **Warosch und Barosch Söhne des Ragosch** (54, dreckig-blonde Locken, tragen immer Handschuhe; lieben Liebesromane, hassen Al'Anfaner, brauchen neue, verschiedenfarbige Hosen) sind eineiige Zwillinge aus der Tsaramon-Sippe, die sich als Söldner bei den Uhdenberger Breitäxten verdingen.

Typischer Wettbewerbsgegner (Zwergensöldner)

MU 13 KL 9 IN 13 CH 8

FF 12 GE 13 KO 15 KK 15

LeP 43 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK 2 ZK 4 AW 7 GS 6

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

Lindwurmschläger: AT 13 PA 7 TP 1W6+5 RW kurz

Felsspalter: AT 12 PA 5 TP 2W6+4 RW mittel

Leichte Armbrust: FK 13 LZ 8 TP 1W6+6 RW 10/50/80

RS/BE 4/0 (Kettenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I+II, Drachenkampf-Taktik, Garethi II, Kampfreflexe I, Rogolan III, Fertigkeitsspezialisierung Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren); *für den Kampf eine Auswahl aus* Anführer, Aufmerksamkeit, Finte I, Haltegriff, Sturmangriff, Vorstoß, Wuchtschlag I+II, Wurf

Vorteile / Nachteile: individuell, typisch sind Dunkel-sicht, Schwer zu verzaubern, Zäher Hund / Prinzipientreue (zwergischer Ehrenkodex), Schlechte Eigenschaft (Goldgier, Jähzorn)

Talente: Einschüchtern 6, Fahrzeuge 5, Gassenwissen 4, Heilkunde Wunden 6, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 7, Kriegskunst 9, Menschenkenntnis 5, Metallbearbeitung 5, Reiten 5, Sagen & Legenden 7, Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren) 7 (9), Sinnesschärfe 6, Tierkunde 8, Überreden 6, Zechen 9

Kampfverhalten: Zwergensöldner teilen sich in eingespelte Vierergruppen auf, die sich geschickt ergänzen. Oft kämpfen sie nicht mit voller Härte, besonders, wenn man sich außerhalb des Wettbewerbs mit ihnen angefreundet hat.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 32 LeP, 22 LeP, 11 LeP, 5 LeP oder weniger

Von den Uhdemberger Zwergen können die Helden für 10 Batzen die Sonderfertigkeit Drachenkampf-Taktik erlernen, die sie im weiteren Verlauf der Kampagne sicher noch gut brauchen können.

Drachenkampf-Taktik

Erweiterungsregel

Drachenkämpfer haben spezielles Wissen über die Schwachstellen von Drachen, was ihnen kurzfristig Vorteile im Kampf verschafft.

Regel: Durch die Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit für das Talent Kriegskunst. Im Kampf gegen Drachen kann er 1 Aktion aufwenden, um eine Probe auf Kriegskunst abzulegen. Bei Erfolg erhält er QS in Kampfrunden einen Bonus von +2 AT und +2 FK.

Voraussetzungen: Tierkunde 8, Kriegskunst 8

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Einheimische

👤 **Gräfin Rilka Nadjescha von Irberod-Praskow** (53, spitzes Kinn und Glubschaugen, kaut Gulmond und spuckt oft aus; liebt Bergkäse mit Honig, hasst Ungehorsam, braucht eine Kettenhemd-Entrostung; Willenskraft 9 (14/13/14), SK 2) sieht in den Uhdemberger Söldnern eine Bedrohung für ihre Stadt, weil sie das Zahlenverhältnis der Bewaffneten stark verschieben und sich als raue Gesellen präsentieren. Ähnliches gilt für die Helden.

👤 **Junker Witold Broschkin von Westermund** (41, roter Schnurrbart, Schnapsnase, Pechmagnet; liebt Schmetterlinge, hasst seinen Sohn, braucht einen Zahnreißer; Handel 12 (13/13/13), Willenskraft 8 (13/13/13), SK 2) ist nach Irberod gekommen, um dort Holz an den Mann zu bringen. Da nicht alle Wettbewerber einen eigenen Wagen haben, hofft er auf ein gutes Geschäft. Sein Holz ist wesentlich für Ricardas Plan.

Die Schiedsrichterin



Leudara spielt eine wichtige Rolle in der Kampagne, für das Abenteuer als Einzelstück kannst du ihre Rolle auf die einer unnahbaren Schiedsrichterin beschränken und direkt mit dem Abschnitt **Der Wettbewerb** auf Seite 24 fortfahren.

👤 Leudara von Firunen

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

Motivation: glaubt aufgrund wiederkehrender Visionen, dass Kor ihr eine wichtige Rolle zugewiesen hat; steht im Konflikt zwischen Rondra-Gelübde, den Idealen der Silbernen Horde und einem Treueschwur zum Kormsma-Bund, hat sich aber noch nicht für eine Seite entschieden

Agenda: führt den Wettbewerb so rondrianisch wie möglich durch; lässt sich auf lange Gespräche mit den Helden ein und kann dadurch auf ihre Seite gezogen werden

Funktion: alte Freundin der Helden, die sich mit den falschen Leuten eingelassen hat, aber noch gerettet werden kann (im Einzelabenteuer: unnahbare Schiedsrichterin)

Hintergrund: Leudara wurde als Findelkind im Rondratempel zu Firunen erzogen, und von ihrer Herkunft kündete nur eine geheimnisvolle neunfingrige Klaue, die der Säugling im Genick trug. Erst später sollte sie lernen, dass dies das Symbol des Kormsma-Bundes ist, den ihr Ziehvater Rondrowin von Schwertbergen zeitlebens bekämpfte.

1030 BF hatte Leudara ihre erste Vision über die Rückkehr der Theaterritter und sah sich selbst als eine der Auserwählten, die von der Feste Leufurten (der alte Name Firunens) in alter Pracht herrschen sollten. Dies ermutigte sie, zur Adelsmarschallwahl anzutreten,



um dem edlen Vermächtnis der Theateritter zu neuem Ruhm zu verhelfen – obwohl die Krieger in ihrer Vision neben silbernen Rüstungen auch die neunfingrige Klaue im Banner trugen. Doch Leudaras Herkunft war nicht eindeutig geklärt. Im Zuge der Nachforschungen wurde sie vom Korsmal-Bund entführt, um gewaltsam initiiert zu werden. Von dem Ritual, für das man sie mit einer schwarzen Flüssigkeit betäubte, künden bis heute die Narben ritueller Schnittwunden am Körper und geheimnisvoller Runen auf ihrer Brust. Vor ihrer Befreiung erfuhr Leudara, dass ihre Mutter, einst selbst Mitglied des Korsmal-Bundes, von Rondrianern getötet worden war. Ihr Ahne aber soll Kor persönlich gewesen sein und ihr Stammbaum soll bis ins Jahr 320 BF zurückreichen.

Verstört zog Leudara ihre Kandidatur zurück. Jahrelang erforschte sie die Geschichte des Theaterordens, insbesondere der Silbernen Horde, und stieß schließlich auf deren Interpretation durch den Korsmal-Bund. Mit jedem Jahr wichen ihre Vorbehalte gegen die Sekte der Frage stärker, ob deren Verfolgung durch die Rondrakirche ein Fehler sei, und ob nicht der Kult die Tradition und damit das Recht auf seiner Seite habe. Seit Rondrowins Tod und vor allem durch Irinjes Einfluss (siehe Seite 7) sind die Zweifel immer kleiner geworden, weswegen Leudara dem Korsmal-Bund vor einigen Monden aus eigenem Willen beitrug. Die Ereignisse am Klammwasser und in der Roten Sichel bestätigten sie in diesem Schritt, und Leudara ließ ihrem Heimattempel das Geheimnis von Orvai Kurims Kriegstrommel zukommen. Erst die Bluttat von Hinterbruch ließ die alten Zweifel wieder hervorbrechen.

Feindbilder:

Unbeherrschtigkeit, Feigheit, Dummheit

Darstellung: Sag, was gesagt werden muss. Gib klare, vernünftige Antworten. Gestatte dir öfters ein Schmunzeln. Zeige dich deutlich nachdenklicher und etwas unsicherer als in vergangenen Abenteuern.



Leudara von Firunen

MU 15 KL 12 IN 12 CH 12

FF 10 GE 15 KO 13 KK 13

LeP 34 SK 2 AsP – ZK 2

KaP 38 AW 8 GS 7 INI 14+1W6

Schips: 3

Sozialstatus: frei

Sonderfertigkeiten: Anführer, Belastungsgewöhnung I, Einhändiger Kampf, Fertigkeitsspezialisierung (Geschichtswissen (Bornland), Götter & Kulte (Rondra), Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)), 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 13 (15/9), Schwerter 14 (16/9), Zweihandschwerter 13 (15/8)

Waffenlos: AT 14 PA 8 TP 1W6+2 RW kurz

Langschwert Argentalis: AT 16 PA 9 TP 1W6+5 RW mittel

Rondrakamm: AT 14 PA 6 TP 2W6+2 RW mittel

RS/BE 4 / 1 (Kettenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen und Einhändiger Kampf bereits eingerechnet)

Talente:

Körper: Klettern 3, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 6, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren) 9 (11), Sinnesschärfe 7

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 9, Einschüchtern 6, Etikette 5, Menschenkenntnis 5, Überreden 4, Willenskraft 7

Natur: Fährtensuchen 1, Orientierung 3, Wildnisleben 3

Wissen: Geschichtswissen (Bornland) 8 (10), Götter & Kulte (Rondra) 8 (10), Kriegskunst 7, Rechtskunde 5, Sagen & Legenden 7

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 wenig. 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: 26 LeP, 17 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger



Schicksal: Für die Kampagne und darüber hinaus wird Leudara eine wesentliche Rolle für das Bornland und den Korglauben spielen. Hier entscheidet sich, ob sie künftig Feindin oder Verbündete der Helden sein wird.

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.

»Verwarnt ist verwarnt. Und jetzt regt Euch ab.«

»Bei Kors rotem Spieß und Rondras Silberbrünnel Zeigt gefälligst mehr Respekt!«

»Ich höre.«

Leudas Treue



Leudara befindet sich seit den Ereignissen in Hinterbruch in einem tiefen Gewissenskonflikt. Ermutige die Helden, sie in Gespräche zu verwickeln, um ihre Zweifel am Korsmal-Bund zu stärken und Leudara schließlich auf ihre Seite zu ziehen.

Bevor die Helden aus Irberod abreisen, sollten sie zumindest das Folgende errahnen, auch wenn Leudara genau darauf achtet, nichts über den Korsmal-Bund zu verraten:

- Leudara fühlt eine starke Verbindung zu den Idealen der Silbernen Horde (siehe Seite 23), auch wenn sie diese nur subjektiv interpretieren kann und die Horde Kor deutlich näherstand als Rondra.
- Sie nimmt ihr Gelübde als Rondrageweihte ernst und ist weder mit den Ereignissen in Hinterbruch noch mit denen in Korswandt einverstanden.
- Mit dem Rondratempel in Firunen stimmt etwas nicht, und vor allem Tempelvorsteherin Irinje ist verantwortlich dafür.

In der folgenden Tabellenübersicht findest du nach Gesprächsthemen geordnete Informationen, die Leudara je nach Vertrautheit und Einfühlungsvermögen der Helden nach und nach preisgibt. Bei Fragen der Ehre orientiert sich Leudara am Gelübde der Silbernen Horde nach Anshag von Glodenhof (siehe Anhang ab Seite 63), diskutiert die Details und Widersprüche zum Rondraglauben außerhalb der Wettkämpfe aber gerne mit allen, die diese Diskussion respektvoll zu führen bereit sind. Ein besonderer Schlüssel zu Leudas Ohr ist zudem Wissen aus dem Blauen Buch. Leudara kennt sogar einige Textstellen, obwohl sie das Buch nie selbst gelesen haben kann. Ist ihr Vertrauen besonders groß, kannst du weitere Informationen aus ihrem Hintergrund preisgeben. Zudem weiß Leudara auch einiges über Firunen, die Riesenburg und den Heiligengang zu berichten (siehe Seite 55).

Probenmechanismen

Zwar ist dieses Modul auf Charakterspiel ausgelegt, wenn deine Spieler aber Regelmechanismen bevorzugen, handle die Gespräche als Vergleichsproben auf *Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch)* +1 gegen Leudas Willenskraft ab. Für jede am Ende übriggehaltene QS kannst du die Information entsprechend der Tabelle freigeben. Wähle die jeweilige Tabelle entweder nach dem Gesprächsthema aus oder nimm diejenige, bei der bisher die wenigsten Zeilen freigegeben wurden.

Über die jüngsten Geschehnisse

Netto QS	Leudas Ansichten
1	Leudara will nicht über Hinterbruch reden. Berichte von Korswandt hört sie sich an, kommentiert sie aber nicht.
2	Sie wusste nichts über Anshags Mordpläne. Sie forderte ihn, sobald sie davon erfuhr. Doch das Götterurteil gab ihm Recht. Über Korswandt kennt sie nur Gerüchte.
3	Der ursprüngliche Plan war, Alatzer einzuschüchtern, um das Widderhorn zu erhalten. Dies geschah auf Befehl Tempelvorsteherin Irinjes, zu der Leudara loyal sein wollte.
4	Irinje ist Leudas einzige Vertraute, seit ihr rondratreuer Ziehvater Rondrowin von Schwertbergen vor ein paar Jahren verstarb.
5	Seit Hinterbruch spielt Leudara mit dem Gedanken, sich gegen Irinje zu stellen. Doch das hieße, alles aufzugeben, was ihr noch geblieben ist.

Über Kor

Netto QS	Leudas Ansichten
1	Viele Geschichten über Dekadenz und Brutalität der Theaterritter sind Propaganda der Priesterkaiser.
2	Kor hat die Theaterritter auserwählt, das beweist die Geschichte. Die Silberne Horde stand ihm am nächsten und ist ein gutes Vorbild.
3	Leudara fühlt sich Kor verbunden, stärker als Rondra. Gerüchte besagen, dass Kor besonders großen Einfluss auf ihren Stammbaum hatte.
4	Sie trägt die neunfingrige Klaue seit ihrer Geburt im Nacken. Sie wurde als Findelkind im Rondratempel abgegeben, hat aber lange nach ihrer Herkunft geforscht.
5	Kor schickt ihr Visionen, in denen sie stets als Anführerin von Rittern in silberner Rüstung erscheint. Sie tragen die neunfingrige Klaue als Wappen.

Über Leudaras Treue

Netto QS Leudaras Ansichten

- | | |
|---|---|
| 1 | Leudara glaubt, Rondras Gebote lassen sich mit dem Gelöbnis der Silbernen Horde in Einklang bringen. |
| 2 | Dies entspricht auch den Lehren des Firunener Rondratempels, wo man Kor mit besonderer Inbrunst verehrt. |
| 3 | Seit Hinterbruch ist ihr klar, dass sich beides widerspricht. Sie leidet unter dem Konflikt, in den ihr Gelübde sie bringt. |
| 4 | Dass sie in Irberod sein muss, ist eine Maßnahme ihrer Tempelvorsteherin, damit sie ihre Loyalitäten überdenkt. |
| 5 | Sie hat geschworen, kein Wort über den Korsmal-Bund zu verlieren, und diesen Schwur wird sie einhalten. |

Leudaras Entscheidung

Ob sich Leudara überzeugen lässt, mit dem Korsmal-Bund zu brechen, erfahren die Helden vermutlich erst im Finale, denn freiwillig wird sie über ihre Entscheidung kein Wort verlieren. Auftreten und Argumente der Helden spielen hier eine wichtige Rolle, Leudara zieht aber auch ihr Verhalten in den vergangenen Abenteuern in Erwägung: am Klammwasser, in der Roten Sichel, in Hinterbruch und auch an der Blutklippe, von der ihr andere Kultisten berichtet haben. Wer hier mit guten Absichten handelte, hohe Risiken einging und dabei vielleicht Fehler machte, wird ihr Vertrauen eher gewinnen als effiziente Pragmatiker. Eine kluge Finte weiß Leudara zu schätzen, doch offensichtliche Feigheit oder Grausamkeit stärken ihre Vorbehalte. Schließt sich Leudara den Helden an, wird sie ihnen im nächsten Teil als Verbündete zur Seite stehen. Wenn nicht, übernimmt Olko diese Rolle, dem die Helden dann in Firunen begegnen werden.

• Diese Entscheidung sollte auch von der Zusammensetzung deiner Heldengruppe abhängen. Wenn ihnen Einfluss bei Bronnjaren und Kirchen oder auch ein starker Schwertarm fehlt, sollte sie Leudara unterstützen. Wenn sie eher Schwächen bei Wissenstalenten und dem Umgang mit magischen Phänomenen haben oder nur schwierig Kontakt zu Minderheiten wie Goblins und Norbarden finden, bietet sich eher Olko an.

Die Helden gegen Leudara

Im schlimmsten Fall sehen die Helden in Leudara ihre Erzfeindin, die es zu beseitigen gilt – entweder wegen der Taten des Korsmal-Bundes oder aufgrund ihrer eigenwilligen Interpretation des Rondraglaubens. Für den Fortgang der Kampagne sollte sie aber überleben, was du zwar mithilfe der anwesenden Bewaffneten sicherstellen kannst, aber nicht solltest. Statt Gängelung sind folgende Strategien denkbar, die du auch anwenden kannst, wenn die Helden Leudara über Gebühr provozieren. Eine Eskalation

kann der Sache der Helden helfen, aber auch dazu führen, dass Leudara innerlich mit ihnen bricht.

Gesprächsabbruch: Sie zieht sich zurück, konzentriert sie sich auf ihre Rolle als Schiedsrichterin und lehnt jedes weitere Gespräch über den Korsmal-Bund ab. Innerlich ist sie nachdenklich gestimmt, will aber keine vorilige Entscheidung treffen.

Drohung: Sie droht den Helden mit Disqualifikation oder Abbruch des Wettbewerbs, wenn sie ihre Anschuldigungen nicht schleunigst unterlassen.

Göttinnenurteil: Sie kann ein Duell gewinnen, um auch Skeptikern zu zeigen, dass sie es sich mit einer Vorverurteilung nicht zu einfach machen sollten. Immerhin gewährt ihr noch jemand Karmaenergie! Durch den Sieg eines Helden kann sie auch überzeugt werden, dass sie ihre Haltung überdenken muss.

Donnernde Läuterung: Sie erteilt den Helden eine Standpauke, gefolgt von einem lautstarken Abgang. Nachdem ihr Zorn verraucht ist, sieht sie ein, dass die Helden Recht haben. Am nächsten Tag sucht sie sie auf und verspricht, sie zu unterstützen. Doch sie hat geschworen, den Wettbewerb ordnungsgemäß zu Ende zu führen, die Erzlieferung zu ermöglichen und in ihren Heimattempel zurückzukehren, und diesen Schwur wird sie befolgen.

Heldenwissen: Kor und die Silberne Horde

Mit entsprechenden Proben können die Helden mehr über Kor und die Silberne Horde erfahren oder aus ihrem Gedächtnis zutage fördern. Die folgenden Informationen können besonders im Austausch mit Leudara nützlich sein, oder diese regt die Helden überhaupt erst zum Nachdenken und Recherchieren an.

Probe auf Götter & Kulte (Kor oder Rondra)

1 QS – Rondras Sohn Kor ist der Gott der Schlachtfelder und wird hauptsächlich von Söldnern verehrt. Seine Anhänger sind für Gnadenlosigkeit, Hinterlist und Käuflichkeit berüchtigt, halten aber ihre Verträge ein, wie es ihr heiliges Buch, der Khunchomer Kodex, vorschreibt.

2 QS – Kor gilt als Sohn Rondras und des Drachen Famerlor. Seine Prinzipien sind der *Gute Kampf* und das *Gute Gold*. Beide wurden von Kors einzigem Heiligen, Ghorio von Khunchom, beschrieben, aber nur von wenigen Gläubigen verstanden. Vielmehr dient der Korglaube oft als Vorwand für ehrloses und grausames Verhalten im Kampf, zumal seine Farben Rot und Schwarz ebenfalls von den Borbaradianern getragen werden.

3 QS – Dass man Kor den nennt, „der lachend über das Schlachtfeld schreitet“, führt zu vielen Akzeptanzproblemen. Zu schwierig ist die Abgrenzung zum Erzdämon Belhalhar (Blutdurst und Kriegsverbrechen) und dem Namenlosen (Gier nach Macht und Rücksichtslosigkeit). Dementsprechend groß ist auch der Abstand, den die Rondrakirche zu seinen Anhängern hält.

4+ QS – Zwar soll Sankt Ghorio um 300 BF auch bei den Theaterrittern gelebt haben, im Khunchomer Kodex werden sie aber kaum erwähnt. Einige Theorien besagen, dass Ghorio ihr Verhalten derart abstoßend fand, dass er sie mit Missachtung strafte.

Probe auf Sagen & Legenden (Bornland)

1 QS – Die Silberne Horde war ein Geheimbund innerhalb der Theateritter. Ihre Kämpfer trugen silberne Rüstungen, denen man legendäre Fähigkeiten zuschreibt.

2 QS – Sie schützten die Ritter vor den Schadenszaubern der mächtigen Goblkönigin Kunga Suula. Teile der Rüstungen tauchen gelegentlich noch heute auf, meist vergessen in den Schatzkammern irgendwelcher Bronnjaren.

3 QS – Der Silbernen Horde wurden finstere Rituale und Menschenopfer vorgeworfen. Darum belagerte Marschall Gunbald von Neersand im Jahre 292 BF die Feste Leufurten, wo er aber nur auf eine Handvoll Getreue der Horde stieß. Der Rest hatte das Bornland verlassen.

4+ QS – Man weiß nicht, ob Gunbalds Vorwürfe stimmten und welche Entwicklung die Horde im Exil durchmachte, das sich vermutlich in den Walbergen befand. Doch als Anshag von Glodenhof 321 BF zurückkehrte, machte er Schluss mit dem dekadenten Treiben und der Götzenverehrung, der sich die Theateritter seit der Eroberung Wjassuulas 243 BF hingegeben hatten, und verschaffte dem Orden eine letzte Zeit der Blüte.

Der Wettbewerb

Das Kräfteressen beherrscht dieser Tage das Geschehen in Irberod und strukturiert die Handlung während des Aufenthalts der Helden. Im besten Fall liefern sich Alriksej und ein ehrenhafter Konkurrent ein spannendes Kopf-an-Kopf-Rennen, das immer wieder von Janko gestört wird und aus dem Alriksej als der moralische Sieger hervorgeht. So entwertet **Alriksejs Wagnis** (siehe Seite 29) am Ende die Leistungen während der Wettkämpfe am wenigsten.

Ein **Handout** für die Regularien des Wettbewerbs findest du im hinteren Umschlag dieses Buches.

Teilnehmerliste

- Alriksej Jantareff (Händler), Seite 11
- Bengram Schmetteraxt (Söldner), Seite 19
- Fabius ter Frauting (Seekadett), Seite 19
- Gerwin von Growinsk-Nasshosen (Ritter), Seite 18
- Janko Ragaschoff (Schmuggler), Seite 14
- Salwinja von Elkenacker (Kriegerin), Seite 18
- Semkin von Irberod-Karkriwen (Knappe), Seite 18



Teilnehmer, denen Leudara misstraut, kann sie durch die Liturgie EHREHAFTIGKEIT (siehe **Regelwerk** Seite 325) zu rondrianischem Verhalten verpflichten, allerdings stehen ihr nicht viele Karmapunkte zur Verfügung. Eine Vereidigung kann auch dazu beitragen, dass die Helden Alriksej später nicht alleine losziehen lassen.



Damit die Helden handlungsfähig bleiben, kann Leudara die Anzahl der aktuellen Verwarnungen durcheinanderbringen oder die Liste „verlieren“, auf der sie sie notiert. Sanktionen sind eine gute Möglichkeit, den Wettbewerb abzukürzen. Je weniger Teilnehmer noch im Rennen sind, desto einfacher wird ihre Verwaltung. Zur Beschleunigung kannst du auch Szenarien weglassen oder festlegen, dass der Wechsel eines Teilnehmers sich als gefälscht herausstellt und er deswegen ausscheiden muss.

Sabotage

Optionaler Inhalt

Die gerissenen Konkurrenten sind mit allen Wassern gewaschen und setzen Alriksej während und außerhalb des Wettbewerbs zu, wo sie können. Die Helden können sich auf das Bewachen und Aufklären fremder Sabotage beschränken oder selbst mit List und Tücke gegen die Konkurrenten vorgehen.

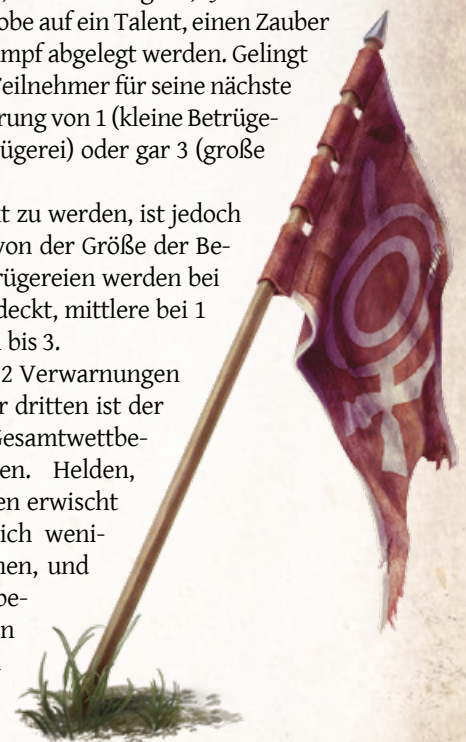
Beide Seiten können zum Beispiel ...

- Konkurrenten vergiften,
- Ausrüstung stehlen oder beschädigen,
- das Spielfeld präparieren oder
- Teilnehmer oder Gegner beeinflussen, durch Magie, Bestechung oder mit Drohungen.

Sollten Helden von außen in die Wettbewerbe eingreifen, egal mit welcher Methode, wird das folgende abstrakte System verwendet: Es muss entschieden werden, wie groß der Betrug ist (klein, mittel oder groß). Je nach Maßnahme kann eine Probe auf ein Talent, einen Zauber oder z. B. auf Fernkampf abgelegt werden. Gelingt diese, so erhält der Teilnehmer für seine nächste Probe eine Erleichterung von 1 (kleine Betrügerei), 2 (mittlere Betrügerei) oder gar 3 (große Betrügerei).

Die Chance, entdeckt zu werden, ist jedoch ebenfalls abhängig von der Größe der Betrügerei. Kleine Betrügereien werden bei einer 1 auf 1W6 entdeckt, mittlere bei 1 bis 2 und große bei 1 bis 3.

Leudara wird bis zu 2 Verwarnungen aussprechen, bei der dritten ist der Teilnehmer vom Gesamtwettbewerb ausgeschlossen. Helden, die bei Sabotageakten erwischt werden, wird sie sich weniger bereitwillig öffnen, und mit ihnen weniger bereitwillig über ihren Glauben diskutieren (siehe Seite 22).



Sonderregeln für den Wettbewerb

Der Wettbewerb soll nicht tödlich sein, deshalb gelten für ihn ein paar Sonderregeln. Die wichtigste Änderung im Vergleich zu einem normalen Kampf ist der geringere Verlust von Lebenspunkten.

Während des Wettbewerbs werden Trefferpunkte (TP) durch Prügelpunkte (PP) ersetzt, der Zustand *Schmerz* wiederum durch *Betäubung*. Prügelpunkte funktionieren wie TP, allerdings kann man die LeP-Verluste schneller regenerieren als üblich.

Nach jedem Wettkampf wird der Verlust echter LeP zufällig ermittelt: Der Held erleidet den erwürfelten Prozentsatz der verlorenen PP als echte SP – ausgehend vom LeP-Stand zu Beginn des Wettkampfs. Der Rest an verlorenen Punkten ist bis zum nächsten Wettbewerb automatisch wieder aufgefüllt.

Nur die vorgestellten Wettbewerbswaffen richten PP an. Rüstungsschutz zählt unverändert. An den übrigen Kampfregeln ändert sich ebenfalls nichts.

2W6 Verletzung (LeP-Verlust in %)

2-4	Abschürfung, Nasenbluten, Verstauchung (10 %)
5-7	Beule, Kratzer, Veilchen (20 %)
8-9	Zwei Veilchen, Platzwunde (25 %)
10-11	Platzwunden, ausgerenkter Finger, gebrochener Zeh (33 %)
12	Ausgeschlagener Zahn, ausgerissene Haarbüschel, Schnittwunde (50 %)

Es ist verboten, beim Wettbewerb scharfe Waffen einzusetzen. Alle Teilnehmer und Gegner erhalten daher für die Dauer der Wettkämpfe eine stumpfe Version ihrer bevorzugten Nahkampfwaffe gestellt. Egal welche Waffe genau geführt wird, allein die verwendete Kampftechnik entscheidet über den Schaden, den du der folgenden Tabelle entnehmen kannst.

Kampftechnik	PP
Dolche, Fechtwaffen	1W3
Raufen	1W6*
Kettenwaffen, Schilde	1W6+1
Hieb Waffen, Schwerter	1W6+2*
Stangenwaffen, Zweihandhieb Waffen, Zweihandschwerter	1W6+3

*Die meisten Gegner („Goblins“, siehe **Wettbewerbsszenarien** auf dieser Seite) im Wettkampf verwenden diese Kampftechniken.

Kampfkraft

Wenn du nicht die Kämpfe der Teilnehmer untereinander in den Wettbewerben ausspielen willst, würfele einfach für sie 1W20 mit dem entsprechenden Modifikator auf die Kampfkraft. Das höchste Ergebnis gewinnt, bei Gleichstand wird der Wurf wiederholt. Dieses Vorgehen eignet sich vor allem bei einem direkten Duell zwischen zwei Meisterpersonen, speziell bei dem Wettbewerb **Anshags Rückkehr**.

Alriksej Jantareff (1W20+9)

Bengram Schmetteraxt (1W20+4)

Fabius ter Frauting (1W20+3)

Gerwin von Growinsk-Nasshosen (1W20+3)

Janko Ragaschoff (1W20+8)

Salwinja von Elkenacker (1W20+4)

Semkin von Irberod-Karkriwen (1W20+1)

Prügelsonderfertigkeiten

Wenn du den **DSA5 Meisterschirm** besitzt, kannst du während der Wettkämpfe auch die dort vorgestellten Prügelsonderfertigkeiten verwenden.

Wettbewerbsszenarien

Leudara lässt an jedem der sechs Wettbewerbstage eine Episode aus der Geschichte der Theaterritter nachstellen, die jeweils nur einen Sieger zulässt. Dieser erhält einen Punkt, sodass am Ende bis zu vier Siege nötig sind, um den Wettbewerb zu gewinnen.

Die Szenarien entstanden in Abstimmung mit Gräfin Rilka, die viel Wert auf Bodenständigkeit und Publikumswirksamkeit legte. Leudara ist nicht mit jedem Detail einverstanden, aber pragmatisch genug, um auf Rilkas Wünsche Rücksicht zu nehmen, die den Wettbewerb größtenteils finanziert und für Publikum sorgt. Hierfür treten neben den *Teilnehmern* auch *Gegner* auf, die mit roten Überwürfen als Goblins „verkleidet“ sind. Gegner werden durch Uhdenberger Söldner verkörpert, die sich ohnehin langweilen und einen moderaten Sold für diese Tätigkeit aushandeln konnten.

Die Siebprämien entfalten ihre besondere Wirkung ausschließlich bei demjenigen, der im Wettstreit fair gesiegt und den entsprechenden Gegenstand ehrenhaft errungen hat.

Ihre Reihenfolge der Wettkämpfe entspricht dem Ablauf der historischen Ereignisse, wenngleich ein großes Duell am Ende ein krönender Abschluss wäre. Diese Variante ist möglich, wenn am Ende Gleichstand herrscht, den Leudara durch ein klassisch rondrianisches Duell lösen lässt.

Die Szenarien sind auch dazu gedacht, die Geschichte der Theaterritter für die Spieler plastischer zu machen. Wenn du weniger Zeit mit dem Wettbewerb verbringen willst, kannst du auch einige weglassen.



Die Blutrote Bulle

»Die glorreiche Tradition der Theaterritter begann, als Kaiser Gerbald I. Anno 177 den Orden mit dem Land an Born und Walsach beschenkte. Dies geschah mit Überreichung der Blutroten Bulle, jener Schrift, die diese Schenkung bezeugte. Doch wehe, die Schenkung rief Neider und Gierlinge auf den Plan, welche die Bulle an sich zu bringen trachteten. Wie es den Rittern dazumal gelang, die Bulle allen Nachstellungen zum Trotze als ihr Kleinod zu behalten, so soll es heut allein dem Tapfersten gelingen, sie unbehelligt in das Ziel zu tragen.«

Ein Teilnehmer muss eine rötliche Lederrolle über das Spielfeld tragen und in eine Kiste auf der anderen Seite des Feldes legen, das etwa 30 mal 30 Schritt groß ist. Alle anderen Teilnehmer müssen versuchen, der Rolle habhaft zu werden und sie selbst ins Ziel zu bringen.

Die Platzierung auf dem Spielfeld erfolgt in der Reihenfolge der Anmeldung für den Wettbewerb. Die ersten drei angekommenen Teilnehmer erhalten für die ersten zwei Proben auf Kraftakt (Ziehen & Zerren) eine Erleichterung von 1, da sie einen guten Startplatz haben. Je früher jemand in Irberod angekommen ist, desto näher befindet er sich am Ziel. Der letzte Ankömmling erhält die Lederrolle zuerst und hat es dadurch am schwersten. Der Wettbewerb geht 5 KR lang.

Zu Beginn einer jeden KR würfeln alle Teilnehmer ohne Rolle eine Probe auf Körperbeherrschung (Laufen). Die drei Teilnehmer mit den meisten QS dürfen versuchen, in dieser Runde dem Rollenbesitzer die Rolle abzunehmen. Dazu machen alle eine Vergleichsprobe Kraftakt (Ziehen & Zerren) gegen Körperbeherrschung (Kampfmanöver) des Rollenbesitzers.

❖ Sollte jemand ohne Rolle erfolgreich sein, wandert die Rolle an ihn bzw. an denjenigen mit der größten Netto-QS. Der ehemalige Rollenbesitzer erhält 1W3 SP und in der nächsten KR sind seine Proben um 1 erschwert.

❖ Siegt der Rollenbesitzer, so behält er die Rolle. Der Sieger wird am Ende der 5 KR ermittelt. Es ist derjenige, der am Ende die Rolle in den Händen hält.

Siegeprämie: ein versilbertes Tintenfass aus Messing mit dem eingestanzten Wappen des Theaterordens (+1 IN bei Proben auf Geschichtswissen (Bornland), wenn es um Theaterritter geht)

Warten auf das Schwertwunder

»Als Anno 191 die schreckliche Goblinhexe Kunga Suula die Ritterfeste von Leuhagen eingenommen und in ihrer schönen Sprache zu Kungutzka umgetauft, erflehten die Ritter die Hilfe der Göttin. In ihrer Gnade gewährte die Himmelslöwin ihnen das Schwertwunder von Leufurten und heiligte der Ritter Waffen. Und grausig schlachtend fuhren sie unter die Goblinbrut, bis endlich jene Stadt zurückerobert ward, die heute wir Firunen nennen. Wie auch die Ritter damals nicht verzagten, sondern tapfer die Donnernde priesen, soll heut der Tapferste es sein, der am längsten seinen Feinden widersteht und durch frommen Sang der Göttin Wohlgefallen heischt.«

Für diesen Wettbewerb muss jeder Teilnehmer rondagefällige Choräle singen, während ihn zwei Gegner angreifen. Spielziel ist, unter diesen Bedingungen möglichst lange und möglichst schön zu singen.

Der Teilnehmer stellt sich hierfür auf ein Podest (vorteilhafte Position, siehe **Regelwerk** Seite 238). Während er singt, greifen ihn die beiden Gegner an, doch die Zahl ihrer Angriffe ist streng begrenzt: Vor der ersten Probe auf Singen (Choräle) darf jeder Gegner einen Angriff schlagen, vor der zweiten Singen-Probe sind jeweils zwei Angriffe erlaubt und so fort. Der singende Teilnehmer kann sich nach den üblichen Nahkampffregeln verteidigen oder den Schaden hinnehmen (*Selbstbeherrschung* (Störungen ignorieren)). Sobald alle erlaubten Angriffe erfolgt sind, legt der Teilnehmer seine Probe auf Singen (Choral) +3 ab. Diese Probe ist für jede versuchte Verteidigungsaktion und für jede misslungene *Selbstbeherrschung* des Teilnehmers um 1 erschwert. Misslingt das Singen, endet für den Teilnehmer diese Disziplin und die Anzahl seiner gelungenen Singen-Proben wird notiert. Gewonnen hat, wer die meisten Singen-Proben schafft. Bei Gleichstand entscheiden die durch Singen gesammelten QS, die sich auch im Applaus des Publikums abbilden. Die Teilnehmer halten wie hier angegeben durch:

Alriksej Jantareff (7 Proben, 22 QS)

Bengram Schmetteraxt (4 Proben)

Fabius ter Frauting (4 Proben)

Gerwin von Growinsk-Nasshosen (3 Proben)

Janko Ragaschoff (7 Proben, 21 QS)

Salwinja von Elkenacker (3 Proben)

Semkin von Irberod-Karkriwen (1 Probe)

Siegeprämie: ein alter Dolch, der einst in Leufurten geführt wurde und eine ausgezeichnete Schmiedearbeit darstellt (+1 TP)

Rausch an der Blutklippe

»Als die Ritter tapfer fochten, weiter born'sche Erde wohl zu sammeln, waren Wald und Sümpfe Anno 221 gleichermaßen durchgeseuchet von der Goblinbrut. Alldieweil zu Füßen der Blutklippe die rote Flut wohl nimmer sich zu brechen drohte, erwählte Kor die Ritter als die seinen. Und mit seiner Kraft und seinem Zorn alleine fegten die Theaterritter jedes Rotgepelz hinweg. Also spricht Kor: Der Kampf ist ein Rausch, doch der wahre Ritter weiß sich ihm im rechten Maße hinzugeben. Darum soll heut der Tapferste nur sein, wer seinen Rausch am besten nutzt, um Feinde in der Überzahl zu fällen.«

Jeder Teilnehmer steht zwei Gegnern gegenüber, die er besiegen muss. Ein Gegner wird durch 2 Treffer ausgeschaltet. Bei einem Treffer der Gegner wird der Kampf unterbrochen und der Teilnehmer muss einen großen Becher rot gefärbten Meskinnes trinken. Pro Becher ist eine Probe auf Zechen (Vermeidung von Betäubung durch Rauschmittel) fällig, bei Misslingen erhält man eine Stufe Betäubung. Wer Betäubung Stufe IV erreicht, scheidet aus. Gewonnen hat, wer die wenigsten Kampfrunden benötigt, um seine Gegner auszuschalten.

Bei Gleichstand siegt der Teilnehmer mit weniger Betäubung durch Alkohol.

Siegprämie: ein alter Topfhelm, den ein gewisser Almin aus Skullen beim Korswunder trug (MU bei Proben auf *Kriegskunst* +1)

Der Thron der Kunga Suula

»Es war Anno 243, als die Theaterritter ihren Siegeszug unter Rondara von Leuenwald vollendeten. Der Thron der Kunga Suula, welcher Wjassuula ward geheissen, fiel den Hieben ihres Zorns anheim. Auch das Erbe dieses Landes ging an jenem Tage in ihr Wissen über. Darum soll heut der Tapferste nur sein, wer zur Erstürmung sich ein rotes Goblinfell erbeutet und es als erster an dem Fahnenmaste flattern lässt.«

In der Mitte der Bleiche wurde ein hölzerner Turm errichtet. Die Außenwände weisen in jede Richtung einen 2 Schritt breiten Zugang auf. In dieser Festung verschanzen sich Gegner. Aufgabe der Teilnehmer ist es, hier einzudringen, den roten Überwurf eines Gegners zu erbeuten und ihn als erster an der Spitze des Masts oben auf dem Turm anzubringen.

- Jeder Teilnehmer muss zuerst mittels einer gelungenen Raufen-AT -2 einen Überwurf erbeuten. Jede KR hat er einen Versuch. Gelingt dem Gegner die Verteidigung, zählt der Versuch als Misserfolg. In jeder Kampfrunde wird der Teilnehmer zudem einmal angegriffen, darf aber eine Verteidigung versuchen.

- Hat man den Überwurf erbeutet, muss man (idealerweise als erster) zum Mast durchdrängen. Eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* zeigt an, wie schnell dies gelingt (1 QS = 3 KR, 2 QS = 2 KR, 3+ QS = 1 KR). In jeder Kampfrunde wird der Teilnehmer einmal angegriffen, darf aber eine Verteidigung versuchen.

- Um den Mast zu erklettern und dort den Überwurf zu hissen, ist eine gelungene Probe auf *Klettern (Baumklettern)* erforderlich. Jede KR ist ein Versuch erlaubt. Kletternde dürfen nicht angegriffen werden. Klettern mehrere Teilnehmer gleichzeitig, ist die *Klettern*-Probe pro Kletterndem um 1 erschwert.

Die Kampfrunden werden jeweils aufaddiert. Sieger ist, wer die wenigsten Kampfrunden benötigt. Bei Gleichstand siegt derjenige, der mehr QS bei der *Klettern*-Probe ansammeln konnte.

Siegprämie: eine Halskette aus den Hauern eines Goblins, der zur Leibwache der Kunga Suula gehörte (+1 CH bei Proben auf *Einschüchtern*)

Anshags Rückkehr

»Als die Ritter unter Gunbald vom Neersande stumpf und fehlgeleitet wurden, war's das Schicksal dann der Silbernen Horde, dem Verfall zu widerstehen. Und siehe, Anshag von Glodenhof forderte den ehrlosen Gunbald Anno 321 auf, dass der von dem Amte ließ, in dem den Orden schmählich er gemacht. Und wie der letzte Ordensmeister Anshag soll es heut der Tapferste nur sein, der einen jeden Zweikampf meistert, der ihm angetragen.«



Die Teilnehmer fordern einander zum Zweikampf heraus, wobei der jeweils Geforderte die verwendete Kampftechnik bestimmen darf. Jeder unverwundete Treffer zählt einen Punkt. Man gewinnt, wenn man als erster 3 Treffer erzielt hat oder der Gegner aufgibt. Das Recht zur Herausforderung wandert entsprechend der Platzierung bei der Ankunft in Irberod und wird bei Gleichstand ausgelost. Wer ein Duell gewinnt, bleibt im Wettbewerb und kann weiterhin Gegner fordern, sobald er an der Reihe ist. Wer verliert, scheidet aus. Es wird so lange gekämpft, bis ein Sieger feststeht.

Siegeprämie: ein versilberter Panzerhandschuh mit dem eingestanzten Symbol der neunfingrigen Klaue auf der Manschette; Elko von Dornacker, einem Gefolgsmann Anshag von Glodenhofs, zugeschrieben (+1 MU bei Proben auf *Selbstbeherrschung*)

Die Schwerter des Nordens

»Als die Praioten Anno 337 die Ritter schnöde hintergingen und durch Verrat den Orden an der Drachenspalte schlugen, ward dies die Stunde der Heiligen Rondragabund. Also nahm sie den Tempelschatz zu Festum und lud ihn auf den Wagen eines wohlgesinnten Dieners. Dero fünfzig Rondrakämme, allesamt von Götterhand geweiht, fuhr der Ritter letzte Hauptfrau in den Norden, auf dass den Sonnenknechten keiner in die Hände fallen mocht. Und wie die Heilige Rondragabund soll heut der Tapferste nur sein, welcher eilig im Gefährd der Schwerter drei zuvörderst an den Zielort bringt.«

Die Teilnehmer laden je drei Schwerter auf kleine Einspanner, die von Eseln gezogen werden. Sie müssen mit ihrer Fracht eine 100 Schritt lange Strecke vor der Stadt bewältigen. Drei auf Eseln reitende Gegner verfolgen sie. Es siegt, wer seinen Wagen und die Ladung als erster heil hinter die Ziellinie bringt. Die Gegner werden versuchen, sie daran zu hindern.

Der Gegner legt eine Probe auf *Reiten* ab, bei deren Gelingen er vom Esel auf den Karren eines Teilnehmers wechseln kann. Der Teilnehmer kann ihn jedoch mit einem erfolgreichen Nahkampf-Treffer vom Karren schubsen. Kann der Gegner auf dem Karren 1 Aktion aufwenden, so hat er ein Schwert ergriffen und fortgeworfen. Der Teilnehmer scheidet sofort aus.

Zeitgleich muss der Teilnehmer jede KR eine Probe auf *Fahrzeuge (Wettrennen)* ablegen. Die GS der Karren beträgt 9 und man kann eine Strecke zurücklegen, die wie über die Regeln zu Verfolgungsjagden berechnet wird (siehe **Regelwerk** Seite 349). Geprüft wird allerdings nicht auf *Körperbeherrschung*, sondern stattdessen auf *Fahrzeuge (Wettrennen)*. Das Wettrennen endet erst, wenn das Ziel erreicht ist, nicht automatisch nach 5 KR. Wenn du nicht für alle Teilnehmer würfeln möchtest, gehe von folgender Auflistung aus:

Alriksej Jantareff (10 KR)

Bengram Schmetteraxt (scheidet in der 4. KR aus)

Fabius ter Frauting (scheidet in der 7. KR aus KR)

Gerwin von Growinsk-Nasshosen (scheidet in der 2. KR aus)

Janko Ragaschoff (11 KR)

Salwinja von Elkenacker (15 KR)

Semkin von Irberod-Karkriwen (14 KR)

Siegeprämie: ein kleiner, aber prächtiger Schmiedehammer, den die Heilige Rondragabund bei ihrer Flucht vor den Praioten in der Waffenkammer der Löwenburg hinterließ (+1 FF bei Proben auf *Metallbearbeitung*)

Ricarda greift ein

Optionaler Inhalt

Ricarda ist darauf angewiesen, dass jemand ein Floß aus Witolds Hölzern zimmert und damit den Born befährt. Alriksej ist ihr bevorzugter Kandidat, weil sie sich seines Vertrauens ebenso sicher sein kann, wie der Notlage, in die ihn die Bürgschaften bringen. Zwar muss er hierfür den Wettbewerb gewinnen, doch damit Ricardas Plan aufgeht, müssen Alriksej im letzten Moment seine Zugtiere abhandkommen, ohne dass er rechtzeitig Ersatz besorgen kann. In den folgenden Absätzen findest du einige Vorschläge, wie Ricarda vorgehen kann, um einerseits den Norbarden beim Sieg zu unterstützen und andererseits alle Alternativen zu einer Floßfahrt auf dem Born auszuschließen.

Möglicherweise durchschauen die Helden Ricardas Pläne. In diesem Fall entgegnet Ricarda empört, dass sie Alriksej liebt – was sie dann auch sehr deutlich zeigt. Wird sie zweifelsfrei überführt, gibt sie zwar die jeweilige Aktion zu, behauptet aber, dass sie all dies nur tut, um ihn herauszufordern, damit er härter kämpft. Ermahnungen nimmt sie freundlich hin und gibt sich einsichtig. Oder sie mutmaßt nachdenklich, dass das Erwachen des Landes sie (gerade als intuitiv orientierte Zauberin) durcheinanderbringt – und bemüht sich daraufhin noch stärker um Heimlichkeit.



Die folgenden Module sind optional und aufsteigend nach Auffälligkeit geordnet.

Sonderbehandlung: Jeden Abend versorgt Ricarda Alriksejs Wunden und verwendet dabei eine Tinktur, die ihren Proben auf *Heilkunde Wunden* bei Gelingen 1 QS hinzufügt (bis zu einem Maximum von 6). Auch arg gebeutelten Helden macht sie diese zugänglich, um an ihrer Zuneigung keinen Zweifel aufkommen zu lassen. Zusätzlich massiert sie Alriksej vor den Wettbewerben mit Salben, die für die Dauer eines Wettbewerbs seine Körperkraft um 1 und seine Konstitution um 2 steigern. Weitere Heilmöglichkeiten bieten die Karawane, der Traviatempel und das Wachhaus, allerdings überteuert und von Konkurrenten entweder stark beansprucht oder gar bestochen.

Einflüsterungen: In einem entspannten Moment deutet sie (eventuell in Gegenwart der Helden) an, dass Alriksej, der sich ja auf Seefahrt versteht, den Stahl auch

per Floß transportieren könnte. Dann könnte wirklich niemand mehr an seiner Tapferkeit zweifeln, denn dergleichen hat wahrlich noch niemand gewagt. Was zunächst wie ein Scherz klingt, erscheint Alriksej bei zunehmend verzweifelter Lage immer sinnvoller, und Ricarda bestärkt ihn unauffällig in diesem Denken.

Traumgestalt: Hat sie Alriksej erst einmal die Idee mit der Floßfahrt eingepflanzt, vertieft Ricarda diesen Gedanken, indem sie mittels Zauberei in seine Träume eindringt. Dort malt sie immer wieder ein Bild der Floßfahrt und weist ihn zudem auf Witolds Hölzer hin, mit denen man ein stabiles Floß bauen könnte. Am nächsten Morgen ist der Norbarde übermüdet, aber auch optimistischer als am Vorabend.

Der schöne Janko: Ricarda flirtet in unbeobachteten Momenten mit anderen erfolgsversprechenden Teilnehmern, besonders dann, wenn Alriksej in den Wettbewerben zunehmend abgeschlagen sein sollte. Der Schöne Janko (♂ oder ein teilnehmender Held) ist ein geeigneter Kandidat hierfür. Helden (♂ oder Alriksej) können derartige Gespräche beobachten und sich einmischen. Ist Ricarda besonders erfolgreich, bringt sie Janko sogar erst auf die Idee, in der nächsten Szene Alriksejs Ochsen zu vergiften.

Alriksejs Wagnis

Platziere diese Szene am Morgen der Siegerehrung. Alriksej weckt die Helden bei Sonnenaufgang, nachdem er nach den Ochsen gesehen hat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

»Sie sind tot! Alle vier!«

Alriksejs Haut ist kreidebleich. Seine dunklen Augen schauen euch groß und hilflos an. Wieder und wieder schüttelt er ungläubig den Kopf, während ihr ihn eilig zu den Zugtieren begleitet.

Als ihr ankommt, werfen im Licht der ersten Sonnenstrahlen vier massige Körper lange Schatten über die Koppel. Reglos liegen die Ochsen auf der Erde, unfähig, einen Wagen, einen Pflug oder auch nur einen Baumstamm zu ziehen.

Es ist wahr. Sie sind tot.

Und von Weitem hört ihr die Fanfare, die euch zur Siegerehrung ruft.



Mach den Helden klar, dass Alriksej ohne Zugtiere disqualifiziert werden wird: Ohne sie kann er den Stahl nicht transportieren, egal wie tapfer er sich beim Wettbewerb geschlagen hat.

Der Tatort: Durch Heilkunde Gift (pflanzliches Gift) –1 lässt sich herausfinden, dass die Ochsen in der letzten Nacht vergiftet wurden, und zwar von einer relativ leichten und kleinen Person – der zierliche Janko oder eine Frau, wie eine Vergleichsprobe Fährtsensuchen (humanoide Spuren) gegen Fährtsensuchen (Verwischen eigener Fährte)

offenbart. Die Spuren verlieren sich in der Weite der inzwischen zertrampelten Bleiche.

Was tun? Ab jetzt drängt die Zeit, sodass es auf die Schnelle unmöglich ist, Ersatz zu finden. Von den anwesenden Konkurrenten ist ohnehin niemand bereit, Alriksej zu helfen. Als Norbarde hat er in Irberod wenig Chancen auf Hilfe und neue Tiere kann er sich unmöglich leisten, da er seine Wechsel für den Stahl einlösen muss.

Leudara bedauert den Vorfall zwar, ist aber nicht bereit, eine Ausnahme zu machen, denn die Regeln waren allen Teilnehmern von vornherein klar. Wer sich nicht um den Schutz seines Eigentums kümmert, ist ihrer Ansicht nach selbst schuld. Als sie zur Siegerehrung schreitet, scheint daher zunächst alles verloren – wenn Alriksej nicht vorher den Helden bereits seine wahnwitzige Idee verkündet hat oder sie ihn sogar selbst zur Floßfahrt auf dem Born ermutigt haben.

Die Preisverleihung



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid umringt von murmelnden und kichernden Menschen. Halb Irberod will sehen, wie der Sieger gekürt wird. Stocksteif steht Alriksej neben euch, schwer atmend und mit starrem Blick. Leudara hebt an zu sprechen.

»Bevor wir zur Ehrung des tapfersten Streiters kommen, sei in Rondras Namen das Folgende bekannt gegeben: Nach dem Tod seiner Zugtiere konnte Alriksej Jantareff nicht glaubhaft machen, dass er den Stahl transportieren wird.«

Alriksejs Gesicht zittert vor Zorn, als sie fortfährt.

»Die Lage ist einfach: kein Gefährt, kein Transport. Darum höre, Alriksej von den Norbarden...«

Da platzt es aus ihm heraus:

»Ich brauche keine Ochsen!«, brüllt er. »Ich bringe den Stahl nach Firunen – mit einem Floß auf den Wassern des Borns!«

Schlagartig verstummen die Versammelten. Mit offenen Mündern starren sie euren Freund an, eher bestürzt als beeindruckt.

[Gib den Helden Zeit zum Reagieren.]

»Ruhe!«

Leudasaras donnernde Stimme sorgt augenblicklich für Schweigen.

»Alriksej Jantareff – ist das dein heiliger Ernst? Willst du wirklich der göttlichen Leuin zu Ehren den Bornwald durchqueren?«

Stumm nickt der Norbarde.

• Wenn sich Alriksejs Sieg abzeichnete, haben Janko oder Gulja Ragaschoff die Ochsen auf dem Gewissen – gegebenenfalls auf Betreiben Ricardas hin. Scheint dir diese Variante unwahrscheinlich, hat Ricarda die Ochsen selbst vergiftet, notfalls getarnt als HARMLOSE GESTALT, um Augenzeugen zu narren. In diesem Fall erschien sie als einfache Kuhhirtin.



»Und dieses tollkühne Unternehmen will ihm keiner der Anwesenden streitig machen?«

Krieger, Söldner, Ritter, Knappen – alle blicken betreten nach unten. Sie wissen: Aus dem Bornwald ist noch niemand lebend zurückgekommen.

[Gib den Helden Zeit zum Reagieren.]

Die Geweihte blickt Alriksej für die Länge zweier Augenschläge an. Ihn und euch. Man sieht, wie es hinter ihrer Stirn arbeitet. Dann trifft sie eine Entscheidung.

»So sei es denn. Vor Rondra bezeuge ich, dass dir niemand hier an Tapferkeit gleichkommt. Alriksej Jantareff, du bist der Sieger.«



Der Aufbruch

Auch wenn einige Konkurrenten murren, nehmen sie Leudaras Schiedsspruch hin. Alriksej und Ricarda er stehen für 20 Batzen Hölzer von Witold und zimmern ein Floß, was die Helden mit einer Gruppensammelprobe auf *Holzbearbeitung* (Zimmermannsarbeiten), mit einem Intervall von 2 Stunden und 7 Versuchen, um es zu schaffen, unterstützen können. Leudara beaufsichtigt, wie die Söldner den Stahl verladen, und kündigt an, die Helden in Firunen zu erwarten, wo sie die Lieferung entgegennehmen will. Wenn sie sogar vor Leudara dort eintreffen, sollen sie bei Tempelvorsteherin Irinje von Schwertbergen vorsprechen, „die alles Nötige in die Wege leiten wird.“

An dieser Stelle ist es wichtig, dass die Helden Alriksej und Ricarda begleiten und Leudara ihrer Wege ziehen lassen. Alriksej weiß, dass er Unterstützung braucht, und lässt sich bei der Gewinnbeteiligung auf bis zu 25 % für die Helden hochhandeln.

„Euer Gnaden, Ihr seid verhaftet!“ Wenn das Misstrauen gegen Leudara die Floßfahrt gefährdet, kann sie die Helden ebenfalls durch den Bornwald begleiten und die Diskussionen mit ihnen an Bord fortsetzen. Das Finale erfordert dann ein paar Anpassungen, und leichtfertig tritt sie diese Reise nicht an.

„Die Hexe bleibt hier!“ Alriksej ist nicht bereit, sich von Ricarda zu trennen. Beide sind sich einig, dass sie das Ganze gemeinsam begonnen haben und auch gemeinsam zu Ende führen werden. Verhindern die Helden dies durch Zauberei oder rohe Gewalt, wird Ricarda sich schlimmstenfalls mit Fluchmagie rächen und so schnell wie möglich zu Fuß zu ihren Schwestern stoßen.



DER BORNWALD



Die Helden wagen nun als Gefährten Alriksejs die Reise durch den Bornwald. Dabei soll sich Folgendes ereignen:

- Sie verlieren ihr Floß an die Hexe Zelda, ebenso ihre Begleiterin Ricarda.
- Sie erfahren von Bisminka von Jassula, dass Zelda den Riesen Milzenis von seinem Fluch befreien will.
- Mit Bisminkas Hilfe dringen sie in Milzenis' Traum ein, um dort gegen Zeldas Hexen vorzugehen.
- Es liegt an den Helden, ob Milzenis befreit wird oder nicht.

Der uralte Wald durchmisst gut 140 Meilen. Er besteht zu großen Teilen aus dichtem Tannenwald, gemischt mit Weißilmen und Firunsföhren, bisweilen auch Steineichen, Eiben oder Ulmen. Zahlreiche Kräuter gedeihen hier, darunter Waldmeister, Ulmenwürger und vierblättrige Einbeere, dazu Pfifferling, Riesenstäuberich, Druidenpilz und Schleimiger Sumpfknocherich. Die Luft ist würzig und erdig schwer. Die Wetterlage ist derweil nicht allzu beschwerlich, es gilt tagsüber Kältestufe 1, nachts 2 (siehe **Regelwerk** Seite 346).

Im Zentrum befindet sich der Quell des Sârns, die Wohnstatt von Milzenis. Der Riese leidet an einem unangenehmen und schmerzenden Ausschlag, den nur das tägliche Bad an der Sârnsquelle zu lindern vermag. Jenseits einer Tagesreise des Riesen wurde der Wald Stück für Stück von den Menschen geschlagen, doch in den Wald hinein trauen sich die Wenigsten. Dort gibt es keine Wege oder Pfade, und manche der zahlreichen Berge, Flüsse und Seen hat nie ein Mensch zu Gesicht bekommen.

Der Bornwald

Probe auf *Sagen & Legenden (Bornland)* +3

1 QS – Der Bornwald ist so wild und urtümlich wie vor 1.000 Jahren. Noch nie hat man von einem Menschen gehört, der ihn erfolgreich durchquerte und noch davon erzählen konnte.

2 QS+ – Im Wald wimmelt es von garstigen Feen und grausamen Elfen. Das Einhorn Kershwiki lebt ebenfalls dort und lockt die Menschen in ihr Verderben oder hilft ihnen in der Not.

Probe auf *Geschichtswissen (Bornland)*

1 QS – Der Bornwald war vor der Ankunft der Theateritter sehr viel größer. Nur was der Riese vor menschlichen Holzfällern verteidigen konnte, ist heute übrig.

2 QS+ – Die Berge und Seen im Wald tragen keinen Namen, zumindest keinen von Menschen gegebenen.



Der Riese Milzenis

Probe auf *Sagen & Legenden (Bornland)* +3

1 QS – Milzenis ist ein mächtiger Riese, der den Bornwald beherrscht. Er ist über sechs Schritt groß und für seinen Jähzorn berüchtigt.

2 QS – Große Helden und Zauberer haben versucht, ihn zu vertreiben oder zu töten, doch keiner hatte bisher Erfolg.

3 QS – Er ist mit der Kunga Suula verbündet, der Königin der Goblins, und eines Tages wird er den Menschen das Bornland womöglich wieder entreißen.

Probe auf *Geschichtswissen (Bornland)*

1 QS – Milzenis wurde um 600 BF vom Magier Urnislaw verflucht und muss seitdem jeden Tag im Wasser des Sârnuell baden, um seinen quälenden Ausschlag zu lindern.

2 QS – Milzenis war zu Zeiten der Theateritter mit den Goblins verbündet.

3 QS – 1035 BF erschien er, von seinen Träumen getrieben, an der Riesenburg bei Firunen und prophezeite das Erwachen von Giganten.

Urnislaw von Uspiaunen

Probe auf *Sagen & Legenden (Bornland)* +3

1 QS – Er war ein Erzmagier, der vor langer Zeit im Bornland lebte. Den Menschen war er stets sehr zugewandt, und heute wird er als Heiliger verehrt.

2 QS – Er verwandelte seine Feinde, Hexen und Schwarzmagier, in Bäume. Daraus entstanden die Urnislaw'schen Hexenbäume.

3 QS – Als er sich zur Ruhe setzte, stieß Urnislaw seinen Zauberstab in seinem Heimatdorf Roedepirks in den Boden, daraus erwuchs die Urnislaw-Esche.

4 QS+ – Er hat an vielen Orten im Bornland magische Pendel aufgehängt, die das Land vor Gefahren von außen schützen.

Probe auf *Geschichtswissen (Bornland)*

1 QS – Urnislaw lebte von 550 bis 632 BF. Er war ein enger Vertrauter Rohals des Weisen.

2 QS – Er überlebte die Schlacht in der gorischen Wüste und bewahrte das Bornland vor den Auseinandersetzungen der Magierkriege. Er lernte und lehrte in der Magierakademie zu Festum, der Halle des Quecksilbers.

3 QS+ – Er war ein Kenner vieler magischer Traditionen und vermochte es, durch ihre Kombination mächtige Zauberwerke zu schaffen.

Auf den Wassern, die keiner je befuhr

Zunächst müssen die Helden gemeinsam mit Alriksej und Ricarda das Floß auf dem Westerbach und später auf dem Born manövrieren. Dabei sucht sie die gefesselte Seele der Hexe Soscha in ihren Träumen auf. Auf ihrem weiteren Weg begegnen die Helden den Bewohnern des Bornwaldes, die sie manchmal angreifen und manchmal nur in Staunen versetzen. Schließlich werden sie auf die bornische Oberhexe Zelda und ihre Schwestern treffen, was sie letztlich auch zur Behausung des Riesen Milzenis führen wird.

Das Floß im Wasser

Die erste Etappe der Reise, von Irberod bis zur Mündung des Westerbachs in den Born, dauert etwa drei Tage. Der Fluss ist nicht einfach zu befahren, das Floß muss immer wieder abgeladen werden, um es anzuheben oder über ein Hindernis zu ziehen.

Für das einfache Kurshalten und Umfahren größerer Hindernisse ist einmal am Tag eine Probe auf *Boote & Schiffe (Langstrecke)* +3 ausreichend. Pro QS nach der ersten verkürzt sich die Reisedauer um 5 % (normale tägliche Fahrtzeit: 10 Stunden).

Beim Misslingen der Probe kann es zu einem Unglück kommen. Misslingt eine dieser Proben, müssen 1W3 der Passagiere eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* schaffen, um nicht vom Floß zu rutschen. Mit *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* –1 können sie von anderen im letzten Moment festgehalten werden. Sonst müssen sie sich mit *Schwimmen (Wassertreten)* über Wasser halten, bis sie wieder auf das Floß gezogen werden können. Ihre Kleidung ist dann durchnässt und verliert ihren Kälteschutz, bis sie 2 Tage lang getrocknet wurde.

Stahl über Bord

Neben den Passagieren kann auch die Ladung ins Wasser fallen. Die Stahllieferung besteht aus 200 Barren zu je drei Stein. Die runden, anderthalb Spann langen Stangen haben vier Finger Durchmesser. Insbesondere, wenn die Helden keine besondere Sicherung der Ladung geschildert haben, sollten beim ersten schwierigen Manöver je 1W20 Stangen ins Wasser rollen. Eine Bergung ist äußerst schwierig, da der Stahl tief in den Schlamm einsinkt oder zwischen Felsen rutscht. Bei 1-14 auf 1W20 ist ein Barren noch erreichbar. Mit *Schwimmen (Tauchen)* –3 können QS Barren geborgen werden. Bei mehreren Tauchgängen droht jedoch Unterkühlung (siehe **Regelwerk** Seite 346).

Je nachdem, wie die Helden die Ladung nun sichern, kann es bei weiteren Manövern erneut zu Verlusten kommen, insbesondere bei Patzern auf *Boote & Schiffe*.

Stromschnellen und Wirbel

Die Strömungen sind ebenso herausfordernd wie der Uferbewuchs, der ins Wasser ragt. Um entsprechende Situationen frühzeitig zu erkennen, kann *Wildnisleben* –1 eingesetzt werden. Im Falle von Büschen und Bäumen, die mit Ästen oder Wurzelwerk in den Fluss ragen, ist auch eine Probe auf *Pflanzenkunde* –1 erlaubt. Eine solche Probe erleichtert bei Gelingen das folgende Rudermanöver um QS/2. Diese Probe auf *Boote & Schiffe* ist prinzipiell um 3 erschwert, hier kannst du aber je nach Hindernis variieren. Eine misslungene Probe bedeutet den Verlust von 1W20 Barren.

Der mögliche Gewinn


Zu deiner Orientierung für das richtige Maß: Der Verkaufspreis pro Stein beträgt 4 Batzen, ein Barren kann also in Firunen für 12 Batzen verkauft werden. Die gesamte Ladung wird nach Abzug der Kosten 1.600 Batzen Gewinn einbringen, jeder Barren also 8 Batzen. Je nach Absprache mit Alriksej gehen den Helden also beispielsweise mit jedem Barren 8 Groschen (bei 10 % Beteiligung) oder sogar 2 Batzen (bei 25 %) verloren. Siehe hierzu auch die **Abrechnung** auf Seite 62.

Die Helden herausfordern

Um die Spannung zu erhöhen und allzu hohe Verluste auf der Reise etwas einzudämmen, kannst du auch in gefährlichen Situationen verkünden, wie viele Barren gerade auf dem Spiel stehen. Die Spieler und ihre Helden werden so sicher besonderen Einsatz zeigen, um ihre kostbare Fracht zu schützen, und sie können zudem besser einschätzen, ob sich der Einsatz von Schicksalspunkten lohnt.



Der Wald ist erwacht

 Neben den allgemeinen Herausforderungen kannst du folgende Ereignisse einsetzen, um den Helden zu verdeutlichen, dass sie sich nicht auf einem normalen Fluss befinden, sondern hier nur vorläufig geduldet werden.

- Plötzliche Wellen oder Strudel lassen das Floß unverhofft schlingern oder versetzen ihm einen Stoß. Zusätzliche Proben auf *Boote & Schiffe* und *Körperbeherrschung* sind nötig, um nicht kostbare Ladung zu verlieren.
- Die Äste der Bäume neigen sich knarrend über den Fluss, erfordern ein zusätzliches Rudermanöver oder drohen, einen unaufmerksamen Helden vom Floss zu schieben.
- Einige Äste krachen unvermittelt auf die Helden herunter, 1W2 Helden muss ein *Ausweichen* gelingen, andernfalls erleiden sie 1W6+6 TP.
- • Am Ufer tauchen Mindergeister* wie Modderlinge oder Blubberbolde auf, ein deutliches Zeichen für die elementaren Kräfte der Umgebung.

* Mindergeister sind spontan erscheinende, kurzzeitig belebte Funken elementarer Macht ohne eigenen Willen, die sich bald wieder auflösen. Sie entstehen, wenn starke (insbesondere elementare) Magie gewirkt wird, Elemente ineinander übergehen oder Naturkräfte wirken.




Schlaflose Nächte

Die im Holz des Floßes gefesselte Seele der Hexe Soscha macht sich vor allem nachts bemerkbar. Sie sucht die Helden in ihren Träumen auf und sendet ihnen Botschaften über den Fluch, den der Heilige Urnislaw mit dem Wissen wirken konnte, das er von ihr und anderen Hexen einst raubte. Denn wenn der Fluch gebrochen wird, ist ihre Seele erlöst. **

*) Stehen körperliche Komponenten eines Träumenden zur Verfügung, erhöht sich die Reichweite auf ca. 32 Meilen.

Traumbilder

Die Träume, welche die Helden auf ihrer Reise haben, sind kurz und einfach: In jeder Nacht erscheint Soscha einem der Helden in unterschiedlicher Gestalt,

Ricarda ist derweil von anderen Besuchern in ihren Träumen betroffen. Die Hexe  *Bisminka von Jassula*, Zeldas Kontrahentin auf dem vergangenen Hexenfest, versucht ihren Plan zu durchkreuzen. Sie ist sicher, dass er in einem Desaster enden wird, und wendet sich mittels des Zaubers TRAUMGESTALT an die junge Hexe, um sie geduldig davon abzubringen, das Hexenholz zu Zelda zu bringen.

Mit *Menschenkenntnis* fällt die Schlaflosigkeit Ricardas schnell auf. Darauf angesprochen, beschreibt sie Bisminka nach einiger Geheimniskrämerei als böse, gnadenlose Hexe, mit der sie über Handelsprivilegien in Salderkeim in Streit geriet und die ihr jetzt aus Rachedurst Albträume schickt. Wurde Ricarda schon als Hexe enttarnt, kann sie sich stattdessen auch auf einen heftigen Streit über den Einsatz von Fluchmagie berufen.

Traumgestalt

Mit Hilfe der Traumgestalt kann sich ein Zauberer im Bewusstsein eines Schlafenden manifestieren und dessen Träume manipulieren und tiefgreifend verändern.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Zauberer dringt in die Träume des Ziels ein und kann diese manipulieren. Der Zauberer kann QS einsetzen, um seine Werte im Traum zu verbessern oder sich andere Vorteile zu verschaffen. Dazu muss er die angegebene Menge an QS investieren. Die Boni sind kumulativ.

- für 1 QS: +2 TP oder +1 AW oder +2 GS oder +1 auf MU, KL, IN oder CH oder +1 ZK
- für 2 QS: +1 RS oder SK oder +1 auf alle AT oder +1 auf alle PA, oder der Zauberer hat nach Wunsch eine andere Gestalt im Traum des Opfers
- für 3 QS: Der Zauberer ist im Traum getarnt und kann nicht entdeckt werden. Er kann aber diese Tarnung jederzeit selbst aufgeben.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 32 Schritt*

Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Druiden, Elfen, Hexen

Steigerungsfaktor: C

** Sollte der Stamm von den Helden als magische Ursache der Träume erkannt werden und aus dem Floß entfernt werden, wird sich Ricarda kurz darauf davonmachen, ihn einsammeln und sich frühzeitig zum Sårnquell begeben. Die weiteren Ereignisse bedürfen dann geringer Anpassungen.



Allgemeine Traumregeln

In den Träumen der Helden, die von Soscha besucht werden, gelten einige spezielle Regeln, wie in ähnlicher Form auch später im Traum des Riesen Milzenis. Hier sind zunächst allgemeine Angaben und die Modifikatoren für die Träume der Helden angegeben, die von Soscha aufgesucht werden.

- **Eigenschaften:** Die körperlichen Eigenschaften spielen in Träumen keine Rolle, ihre Werte werden durch die der geistigen Eigenschaften wie folgt ersetzt. FF entspricht der KL, GE der IN, KO dem CH und KK entspricht dem MU. Die ZK und der RS entsprechen jeweils der SK, wobei es jedoch keinen negativen RS gibt, sein Minimum ist 0. Die TP betragen $1W6 + (MU + CH) / 4$. Alle übrigen Werte bleiben gleich.
 - **Zaubern** ist in Träumen um 2 erschwert. Ausnahmen hiervon sind Zauber mit dem Merkmal Illusion, die sogar um 2 erleichtert sind. Alle Zauber kosten nur die Hälfte der Astralenergie.
 - **Liturgien** sind in der Regel nicht modifiziert und kosten volle Karmaenergie. Liturgien des Boron, Tairachs und anderer Götter, die mit Träumen assoziiert sind, erhalten eine Erleichterung von 1. Liturgien mit dem Aspekt Traum sind ebenfalls um 1 erleichtert. Diese Erleichterungen sind kumulativ.
 - Es ist möglich, durch pure **Willenskraft** Einfluss auf Träume zu nehmen. Um eine solche Handlung vorzunehmen, ist mindestens 1 Aktion notwendig. Dazu gehört die Veränderung der eigenen Gestalt (Probe -2), die aber keine Werte verändert. Auch Gegenstände können erträumt werden (Probe -3), allerdings muss es sich dabei um normale Gegenstände handeln, die der Held bei sich tragen oder in der Hand halten kann (magische Artefakte, göttliche Talismane u.Ä. sind nicht erträumbar). Außerdem kann der Held die Gestaltung
- der Umwelt des Traumes beeinflussen (Probe -4). So können z. B. Türen entstehen, wo vorher keine waren, oder das Wetter kann sich verschlechtern. Diese Macht hat aber deutliche Grenzen, so kann der Held beispielsweise nicht plötzlich 10 Ritter auftauchen lassen, die für ihn kämpfen.
- Ein **Kampf** kann aus besonders beeindruckenden und auch unrealistischen Manövern und Effekten bestehen. Regeltechnisch liegen diesen Aktionen aber immer die Kampfwerte der Handelnden zugrunde, und der Kampf verläuft gemäß den normalen Regeln. Waffen haben keinen Einfluss auf den Kampf bzw. verursachen nicht unterschiedlich viel Schaden. Der Schaden wird immer durch $1W6 + (MU+CH) / 4$ bestimmt. Waffenwerte können dementsprechend ignoriert werden, außer die AT und PA der gewählten Kampftechnik.
 - **Talente** funktionieren wie üblich, allerdings besitzen Eigenschaften möglicherweise andere Werte (siehe unter Eigenschaften).
 - **Ausrüstung** kann prinzipiell nicht genutzt werden, es sei denn, sie wurde erträumt.
 - **Schaden**, der in der Traumwelt erlitten wird, ist nur zu einem geringen Teil echter Schaden. Stattdessen verliert der Held Traum-LeP. Der Verlust von echten LeP wird nach dem Aufwachen wie bei den Prügelpunkten anhand der Tabelle ausgewürfelt, siehe Seite 25). Der Tod im Traum bedeutet, dass der Betroffene erschrocken und mit einer Stufe *Betäubung* erwacht (und dem entsprechenden Schaden der Tabelle auf Seite 25).
 - Du kannst als Meister Erschwernisse für Proben vergeben, wenn ein Held nicht sehr traumverhaftet ist, etwa in Träumen von Zwergen oder seelisch sehr stabilen Charakteren. Umgekehrt gilt dies auch für Erleichterungen, zum Beispiel in Träumen von Elfen oder Borongeweihten.



die auf Soschas Person und ihre Tötung durch Urnislav hinweist, um damit ihre Erlösung zu erreichen. Der Held kann nach Belieben passende Proben ablegen, um den Traum zu beeinflussen. Gelingen sie mit einer QS von 3 oder mehr, darf er später im Traum des Riesen eine seiner Proben einmalig um 3 erleichtern. Misslingt die Probe oder verweigert sich der Held dem Traumbild, erzürnt das Soscha so sehr, dass das Hexenholz widerspenstig wird und das Floß ein rätselhaftes Eigenleben entwickelt. Proben auf *Boote & Schiffe* sind um 1 pro misslungener Probe erschwert.

Der Traum des jeweiligen Helden spielt stets im Wald, du kannst aber auch Orte wählen, die zum Träumer passen: sein Heimatdorf, die Wüste, den Heimattempel oder eine einsame Insel. Der Held weiß oder ahnt, dass er träumt.

Die Gefesselte: Soscha erscheint als gefesselte Frau, die sich stöhnend windet und ängstlich wimmert. Sie befindet sich an einem schwierig zu erreichenden Ort, in dichtem Dornengestrüpp, hinter einer Schlucht oder auf einem Hausdach. Ihre Fesseln sind aus golden schimmerndem Haar. Sobald man die Hexe erreicht hat und die Fesseln durchtrennt, endet das Traumbild.

Unter dem Pendel: In diesem Traum liegt Soscha in einer Grube, über der ein spitzes Pendel hin und her schwingt und sie gefangen hält. Sobald das Pendel gestoppt ist, endet das Traumbild.

Eine Hexe: Soscha tritt in ihrer echten Gestalt auf, eine blasse Frau mit tiefschwarzem Haar. Sie versucht, den Helden in einen Raben zu verwandeln (SALANDER 9 (14/15/14)), wiederholt den Zauber anschließend an sich selbst und flattert dann auffordernd herum. Verwandelt sich der Held durch Einsatz seiner Willenskraft wieder zurück oder fliegt kurz gemeinsam mit der Hexe durch den Traum, endet das Traumbild.

Der finstere Urnislav: Soscha erscheint als ihr Feind und Mörder, Urnislav von Uspiaunen. Sie sieht wie ein generischer Magier mit weißem Bart, langer Robe und Zauberstab aus, nimmt drohende Haltungen ein und deutet Angriffe oder Zauberformeln an. Sobald der Held die Gestalt erfolgreich attackiert, sei es mit der Waffe oder einem Zauber, verschwindet das Traumbild. Verweigert der Held eine solche Tat, zerbricht Soscha schließlich ihren Zauberstab und der Traum endet.

Alriksej und Ricarda

Ricarda ist zwiegespalten. Sie muss sich von Alriksej lösen, um sich später davonmachen zu können. Doch fällt es ihr auch schwer, den sympathischen Norbarden zu verletzen. Der Schlafmangel macht sie außerdem zunehmend gereizter, was auch die Beziehung zu Alriksej belastet. Anhand der folgenden Kleinigkeiten kannst du das veränderte Verhältnis darstellen.

- Alriksejs liebe Blicke und Schmeicheleien werden von Ricarda nicht mehr mit einem bezaubernden Lächeln oder einer zarten Berührung erwidert.
- Beim Einrichten des Nachtlagers herrscht sie Alriksej an, er dürfe sich ruhig an den Arbeiten beteiligen.

- Nach einer schwierigen oder gefährlichen Situation sucht Alriksej Zuspruch, Ricarda hängt jedoch ihren Gedanken nach, fühlt sich gestört oder ignoriert ihn.
- Alriksej fragt einen Helden (oder besser: eine Heldin) um Rat. Ricarda reagiert eifersüchtig und wendet sich zornig ab.

Die Bewohner des Waldes

Die folgenden Begegnungen kannst du bei Bedarf mit weiteren Tieren und Ungeheuern anreichern.

Im Bornwald lebt eine große Vielfalt von Waldtieren, darunter auch seltene und besonders beeindruckende wie Silberlöwen oder Auerochsen. Baumdrachen sind selten, denn Milzenis duldet keine Drachen in seinem Reich. Auffällig sind zudem die zahlreichen Krähen und Raben, die vom Hexenholz angelockt werden.

Waldschrat

MU 13 KL 10 IN 11 CH 11

FF 11 GE 11 KO 30 KK 30

LeP 250 AsP – KaP – INI 12+1W6

VW 6 SK 1 ZK 10 GS 11

Hieb: AT 14 TP 2W6+4 RW lang

Tritt: AT 12 TP 3W6+6 RW mittel

RS/BE: 4/0

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Hieb, Tritt; bei erfolgreichem Trittangriff müssen Gegner der Größe mittel und kleiner eine Probe auf Kraftakt erschwert um 5 bestehen, sofern sie nicht ausgewichen sind; ansonsten erhalten sie den Status Liegend.), Schildspalter (Hieb, Tritt), Wuchtschlag I (Hieb, Tritt).

Vorteile/Nachteile: Angst vor Feuer III

Talente: Einschüchtern 9, Klettern 4, Körperbeherrschung 2, Kraftakt 13, Menschenkenntnis 1, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 7, Überreden 2, Verbergen 7, Willenskraft 9

Kampfverhalten: Waldschrate sind eigentlich friedfertige Wesen. Zerstört man jedoch ihren Wald, können sie ausgesprochen aggressiv werden. Meist warten sie als Baum getarnt ab, bis ein Gegner in ihrer Nähe ist, um ihn zu überraschen und zu zertrampeln.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 188 LeP, 125 LeP, 63 LeP, 5 LeP oder weniger

Pflanzenkunde:

- QS 1: Waldschrate wirken oft wie Bäume, wenn sie sich nicht bewegen.
- QS 2: Durch Holzeinschlag und Feuer im Wald fühlen sich Waldschrate oft provoziert.
- QS 3+: Waldschrate sind geistig recht träge und brauchen oft einige Zeit, um sich zu entscheiden.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber Feuer: Schaden durch Feuer wird verdoppelt.

Tarnung: Wenn Waldschrate bewegungslos im Wald stehen, sind sie sehr leicht mit Bäumen zu verwechseln. Sie erhalten in diesem Fall eine Erleichterung auf *Verbergen (sich Verstecken)* von 3.

Wasserschlange

MU 12 KL 10 (t) IN 14 CH 11

FF 8 GE 12 KO 14 KK 14

LeP 22 AsP – KaP – INI 12+1W6

SK 0 ZK 0 VW 6 GS 6/8 (an Land / im Wasser)

Biss: AT 12 TP 1W6+3 RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Wasserlebewesen

Vorteile/Nachteile: Unterwasserkampf, Verbeißen, Wuchtschlag I, Zu Fall bringen

Talente: Einschüchtern 6, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 7, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Verbergen 11, Willenskraft 11

Kampfverhalten: Eine Wasserschlange versucht ihren Gegner zu Fall zu bringen, damit er im Wasser landet. Danach setzt sie auf Verbeißen-Attacken.

Flucht: flieht bei Schmerz II

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

Tierkunde (Wildtiere):

- **QS 1:** Eine Wasserschlange ist selbst für einen Floßfahrer eine Gefahr, da sie versucht, Menschen zu beißen und ins Wasser zu ziehen.
- **QS 2:** Eine Wasserschlange kann auch an Land kommen, ist dort aber deutlich langsamer, und man kann meistens vor ihr wegrennen.
- **QS 3+:** Wegen ihres Tarnmusters auf den Schuppen kann sich die Wasserschlange ausgezeichnet verbergen – sowohl im Wasser als auch im Gras.

Wasserlebewesen (*)

Wesen, deren natürlicher Lebensraum das Wasser ist, haben einen Körper, der an diese Umgebung angepasst ist. Sie können sich besser im Wasser bewegen, als dies Landlebewesen vermögen.

Regel: Wesen mit diesem Vorteil erhalten automatisch die Sonderfertigkeit Unterwasserkampf (die Kosten der SF sind in diesem Vorteil eingerechnet). Wasserlebewesen können unter Wasser atmen. Außerdem können sie sich darin mit Leichtigkeit fortbewegen, da es sich um ihr natürliches Element handelt. Sie müssen keine Proben ablegen, damit sie nicht ertrinken.

Voraussetzungen: Spezies, Kultur oder Profession muss Wasserlebewesen als automatischen oder empfohlenen Vorteil aufweisen.

AP-Wert: 15 Abenteurpunkte

Unterwasserkampf (passiv)

Landlebewesen haben meist größere Probleme mit dem Kampf im oder unter Wasser. Wer jedoch als Wasserlebewesen geboren wurde, kann darin genauso kämpfen wie an Land.

Regel: Für Wesen mit dieser Sonderfertigkeit gelten die Erschwernisse im Kampf unter Wasser nicht (siehe **Regelwerk** Seite 239).

Voraussetzungen: Wesen verfügt über den Vorteil Wasserlebewesen

Wasserschlange

Auf dem Fluss werden den Helden vor allem die großen Wasserschlangen gefährlich. In diesem Kampf kannst du erneut einige Stahlstangen über Bord gehen lassen.

Waldschrate

Am Ufer oder auch mitten im Fluss stehen manchmal Waldschrate, die erst auf den zweiten Blick von gedrun-genen und mit Schratmoos und Flechtenbart bedeckten Bäumen zu unterscheiden sind. Sie dulden keine Stö-renfriede in ihrem Wald und attackieren das Floß und seine Passagiere. Dafür waten sie auch durch den Fluss. Es ist möglich, aber äußerst schwierig, mit einem Wald-schrat zu verhandeln. Nur wenn die Helden ihm glaub-haft versichern, den Wald auf direktem Wege wieder zu verlassen, lässt er sie ziehen. Leichter ist es, Waldschra-te abzulenken, etwa indem sich ein Held davonschleicht und in der Nähe einen Baum zu fällen beginnt oder ein Feuer legt. Der Waldschrat widmet sich dann dieser dringenden Angelegenheit und das Floß kann seinen Weg vorerst unbehelligt fortsetzen.

Ritterrecherche



Wenn die Helden das Blaue Buch der Theater-ritter besitzen und studieren, kannst du ihnen während der Reise auf dem Born folgende Abschnitte zugänglich machen.

»Als die Eiche von Kungutzka fiel, schwand auch die Macht der Kunga Suula an diesem Ort. Ritter Baeromir verkündete, dass wir nicht nur über die Rotpelze triumphiert hatten, sondern auch über das Land. Viele von uns waren aus den Gewölben unter dem verderbten Baum nicht zurückgekehrt, andere waren nur noch Schatten ihrer selbst, als wir sie wiedersahen. So wurde ich mit anderen ausgeschickt, Baumsamen zu suchen, Blutulme, Kirsche und Schwerttanne.«

»Eiche, Rondras Baum.«

—AaS nach der Schlacht von Kungutzka, Anmerkung von TvB

»Jedes Jahr von nun an feierten wir zu Leufurten den Sieg über das wilde Land, das den Menschen Feind war und in unheiligem Bunde mit den Goblins stand. Im roten Ornat aus Flammen und Blut teilten wir die sieben schwarzen Ketten zu Ehren Graqualos' und tranken aus seinem bronzenen Kelch des Ruhmes.«

—Ritualbeschreibung von GB


»Der Marsch durch den Wald war besonders schlimm. Immer wieder setzten uns wilde Dornenranken und giftige Sporen zu, die Bäume selbst schlugen nach uns und ich hatte längst Orientierung und Mut verloren. Doch die Zauberin Belenoleth ließ uns graben und wir fanden mächtige Wurzeln. Ein uralter Baum herrschte laut Belenoleth über diesen Teil des Waldes, und wir zerhackten die Wurzel, verbrannten die herausgeschlagenen Stücke und die Zauberin sprach einen Bann darüber. So blieb es ruhig, für einen Tag, bis wir zu den Wurzeln eines anderen Baumes gelangten.«

—AaS über eine Expedition in den damals noch weit größeren Bornwald

»Das wilde Land wird so lange nicht unser sein, so lange sein mächtigster Diener nicht besiegt und unterworfen ist. Milzenis stellt uns noch heute vor große Probleme, zumal er im Bunde mit den Rotpelzen steht. Keine Klinge konnte ihn verletzen, kein Speer seine Haut durchdringen. Auch die Zauberer sind ratlos, ihre Zwangformeln haben keine Wirkung, Feuer und Blitz scheinen ihn nicht zu versehren.«

—EvD über den Riesen

Goblins

Auch die mystische Goblinzauberin Yaakscha Ruubah aus der Roten Sichel hat 1035 BF das Erwachen des Landes bemerkt. Am Keim des Landes, in Firunen, unterlagen ihre Goblins jedoch. Sie schloss daraus, dass das Land die Menschen und nicht die Goblins erwählt habe, das Erwachen zu ergründen. Gleichwohl war sie einverstanden, als Zelda um ihre Unterstützung bat, den Riesen Milzenis zu befreien. So hat sie mehrere Dutzend erfahrene Goblins unter dem Häuptling  Norf Feuermoo (24, stark verätzte Haut, umsichtig, lacht häufig und laut; Werte wie die übrigen Goblins, aber KL 12 und zusätzlich Finte II, Garethi I) in den Bornwald geschickt. Ihre Aufgabe ist es, die Aufmerksamkeit der *biunvara*, der Elfen des Bornwaldes, auf sich zu ziehen, damit die Hexen ungestört ihr Ziel erreichen. Da Norf keinen klaren Auftrag erhalten hat, wie er mit Menschen (oder anderen Spezies in der Heldengruppe) umgehen soll, zögert er, direkt anzugreifen. Stattdessen fordert er die Gruppe auf, den Wald zu verlassen. Nun kann er in eine Unterhaltung verwickelt werden, bei der aufgrund seiner mäßigen Garethi-Kenntnisse auch Hände und Füße verwendet werden müssen. Norf kann den Helden die folgenden Informationen geben, wenn sie sich freundlich verhalten und ihnen die folgende Probe gelingt. Drohen oder provozieren sie ihn, greift er an.

Probe auf Überreden (Schmeicheln) +1

1 QS – Dies ist der Wald von Miiltseis (Milzenis), der ein Sohn von Mailam Rekda und Enkel von Imithri-Dai (Mithrida) ist. Imithri-Dai ist eine Tochter von Mailam Rekda, sie ist der Berg im Westen des Bornwaldes. (Die merkwürdigen Verwandtschaftsverhältnisse fallen Norf gar nicht auf).

2 QS – Norf hat von Yaakscha Ruubah persönlich, der weisesten Goblinzauberin der Roten Sichel, einen Auftrag erhalten. Er soll die Aufmerksamkeit der Elfen auf sich ziehen. Wenn die Helden auf Elfen treffen, sollen sie sie zu ihm schicken.

3 QS+ – Auch hat er einer Hexe, einer kleinen Alten mit bösen Augen (Zelda), einen roten Schleifstein aus der Sichel überbracht. In ihm wohnen mächtige Wjassus (Geister, im Sinne von magischen Kräften).



Zeigen die Helden Norf den roten Schleifstein aus **Der weiße See**, berichtet er auch ohne Probe von der Übergabe eines solchen an Zelda.

Wenn du deiner Gruppe mehr Kämpfe bieten willst, kannst du sie zunächst von einem Trupp Goblinskrieger ohne Norf angreifen lassen. Diese Goblins lassen sich alternativ aber auch mit einer Stahlstange pro Kopf bestechen. Gewinnen die Goblins, töten sie die Helden nicht, rauben aber vier Stahlstangen pro Kopf.

Goblins

MU 10 KL 10 IN 14 CH 13

FF 14 GE 16 KO 12 KK 11

LeP 26 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK –1 ZK 0 AW 8 GS 8

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

Knüppel: AT 10 PA 3 TP 1W6+2 RW mittel

Holzspeer: AT 11 PA 8 TP 1W6+3 RW lang

Kurzbogen: FK 9 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Finte I

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Gehör), Kälteresistenz / Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Neugier)

Talente: Einschüchtern 4, Fähr tensuchen 7, Klettern 7, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 5, Menschenkenntnis 6, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 9, Überreden 3, Verbergen 10, Willenskraft 3

Kampfverhalten: Die Goblins unter Norf teilen sich geschickt auf. Jeder Gegner wird von einem Goblin angegriffen, während sich alle anderen in Überzahl auf den vermeintlichen Anführer der Gruppe werfen. Ist Norf nicht dabei, greifen die Goblins recht wahllos an.

Flucht: Nach Flucht des Anführers oder nach Verlust der Hälfte ihrer LeP.

Schmerz +1 bei: 21 LeP, 13 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Schwestern im Hinterhalt

Voraussichtlich am vierten Tag der Reise, wenige Meilen nachdem der Westerbach in den Born gemündet ist, geraten die Helden in einen Hinterhalt von Zelda und ihren Schwestern.

Zusammen mit zwei befreundeten Waldschraten haben die Hexen kurz hinter einer Biegung eine alte Eibe über den Fluss stürzen lassen, die die Passage blockiert.

Die Helden können die lauenden Hexen mit *Sinnesschärfe (Hinterhalt entdecken)* bemerken und dadurch 1W6 KR Zeit gewinnen. Umzukehren ist mit dem Floß jedoch nicht möglich. Wohl aber ist denkbar, dass einzelne Helden rechtzeitig ins Wasser gleiten und nicht sofort von den Hexen bemerkt werden.



Um die Fronten zu klären, kannst du hier Ricardas Scharade auffliegen lassen, indem sie die Aufgewecktheit ihrer Schwestern überschätzt: Sie behauptet, Zelda sei die „böse Hexe“ Bisminka, die sie angeblich in ihren Träumen heimsucht. Doch die anderen Hexen sind auf diesen Trick nicht vorbereitet. Überrascht verwickeln sie Ricarda durch irritiertes Nachfragen in Widersprüche, ohne es zu wollen.

• Der Hinterhalt ist mit Ricarda abgesprochen. Sie lässt sich jedoch nicht anmerken, dass sie zu diesen Hexen gehört. Beobachtet ein Held sie gezielt, kann er durch *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* gegen ihre Willenskraft zumindest mangelnde Überraschung über den Hinterhalt feststellen.

Floß oder Leben!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mitten auf dem umgestürzten Baum steht eine kleine, alte Frau mit verfilzten, weißen Haaren.

»Fliegenbein und Krötendreck! Anhalten, ihr Flachwasserkapitäne! Dies ist der Bornwald! Im Namen seines Herrschers beanspruche ich das Holz, auf dem ihr widerrechtlich den Fluss bereist. Gebt euer Floß heraus und ihr dürft abziehen. Andernfalls werdet ihr den Zorn des Waldes spüren!«

Der strenge Tonfall und der lodernde Blick der Frau dulden keinen Widerspruch. Um Euch herum seht ihr zwei Waldschräte und weitere Frauen aus dem Unterholz auftauchen. In den Ästen der Bäume sitzen große Raben und Krähen sowie eine auffallend dicke Eule.

Mit dem Herrscher des Waldes meint Zelda Milzenis. Die Hexen wollen das Floß, um ihm den Hexenbaum, das Paraphernalium für ihr geplantes Ritual, zu entnehmen. Der Rest der Ladung, Geld oder andere Kostbarkeiten, interessiert sie nicht.

Alriksej lehnt einen Kampf ab und versucht, die Hexen von seinen lauterer Absichten zu überzeugen. Er verspricht, dass er den Wald so schnell wie möglich verlassen und keine Schäden anrichten wird. Die Helden können ihn dabei nach Kräften unterstützen. Doch all das hilft nicht. Schließlich ist Alriksej bereit, das Floß herauszugeben, und er plant, ein neues anzufertigen, solange er nur den Stahl behalten kann. Ricarda wird ihm trotz der jüngsten Spannungen zustimmen.

Die Waldschräte entfernen den umgestürzten Baum und die Hexen verschwinden mit dem Floß. Eine direkte Verfolgung ist äußerst schwierig, die Hexen haben den Abschnitt des Flusses klug gewählt und kommen auf den nächsten Meilen zügig voran.

Sollten die Helden die Hexen attackieren, werden sich diese schnell, aber geordnet hinter die Waldschräte und in den Wald zurückziehen. Dazu setzen sie Zauber wie KRÖTENSPRUNG, HEXENGALLE oder auch RADAU ein.

Die Hexen fühlen sich haushoch überlegen und agieren dementsprechend herrisch. Zudem wollen sie den Helden ihren Plan nicht verraten. Nur besonderes Verhandlungsgeschick kann sie überzeugen, sich mit dem Stamm zufrieden zu geben, in dem Soscha gebunden ist.

■ Zelda

Kurzcharakteristik: brillante Rabenhexe; Mittlerweile 74 Jahre alt und etwas gebeugt, das einst silberblonde Haar gänzlich weiß und verfilzt, verfügt die zierliche Oberhexe des Bornlandes dennoch über eine erstaunliche Präsenz. Ihre harten Züge und der lodernde Blick schüchtern ihre Gegenüber spielend ein.

Vertrauter: der prächtige, blauschwarze Boronsrabe Zorx

Motivation: Zelda betrachtet das Erwachen des Landes als Zeichen, dass es die Menschen nicht länger dulden will, die Wälder roden, Sümpfe trockenlegen, Ebenen umgraben und Straßen und Siedlungen aus Stein errichten. Sie glaubt, dass seine Wildheit und Ursprünglichkeit wiederhergestellt werden muss.

Agenda: Zelda will Milzenis von Urnislaws Fluch befreien und das Bornland ganz seinen ertümlichen Kräften übergeben. Die Hexen werden weiterhin ihren Platz im Bornland haben, die anderen Menschen werden fliehen müssen, denn dieses Land ist nicht für sie bestimmt.

Funktion: Zelda ist die Antagonistin des Abenteuers. Ihr Plan wird viele Menschen in große Gefahr bringen, doch für die Freiheit eines Wesens Sumus nimmt sie mögliche Opfer in Kauf.

Hintergrund: Zelda ist die jüngere Schwester der Gräfin Thesia von Ilmenstein, die seit einigen Jahren im ewigen Eis verschollen ist. Doch nur wenige wissen um dieses Geheimnis, denn den adligen Namen führt sie schon lange nicht mehr, und mittlerweile ist auch der einstige Hass gegen ihre Familie erkaltet. Als Oberhexe des Bornlandes hat sie das Erwachen früh bemerkt. Sie spürt die Präsenz des widdergehörnten Gottes Levthan und hat sich ihm ganz hingegeben.

Feindbilder: vom Händler und Adligen bis zum Köhler und Bauern alle, die sich das Land und seine Kreaturen untertan machen wollen



Darstellung: Zelda ist misstrauisch und zu allem entschlossen. Kneif die Augen zusammen, sprich gepresst und laut, werde noch lauter, wenn du unterbrochen wirst.

Schicksal: Zelda soll überleben und wird weitere Auftritte in der Kampagne haben.

»Es ist soweit. Sammelt eure Kräfte, wir haben Audienz bei einem Sohn Sumus!«

»Geht mir aus den Augen, ihr Bücherklugen und Eisenträger!«

Zelda

MU 14 KL 16 IN 18 CH 15

FF 10 GE 12 KO 12 KK 10

LeP 29 SK 3 AsP 56 ZK 1

KaP – AW 6 GS 8 INI 13+1W6

Schips 2

Sozialstatus: adlig (nutzt ihren Stand aber nicht aus und gibt sich als Freie)

Sonderfertigkeiten: Aura verbergen, Flugsalbe, Sumpfkundig, Tradition (Hexe), Verbessertes Ausweichen I, Verteidigungshaltung, Vertrautenbindung, Waldkundig, Wettervorhersage

Sprachen: Muttersprache Garethi III, Goblinisch II, Trollisch I

Schriften: Kusliker Zeichen

Vorteile: Adel II, Zauberer

Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Rachsucht)

Kampftechniken: Raufen 12 (14/7), Dolche 12 (14/7), Stangenwaffen 10 (12/6)

Raufen: AT 14 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 14 PA 7 TP 1W6+1 RW kurz

Stab: AT 12 PA 6 TP 1W6+2 RW lang

mit rotem Schleifstein: AT 16 PA 9 TP 1W6+8

RS/BE 0/0

Talente:

Körper: Fliegen 12, Gaukeleien 5, Klettern 3, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 6, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 6, Verbergen 15

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 9, Einschüchtern 12, Etikette 7, Menschenkenntnis 13, Überreden 4, Verkleiden 14, Willenskraft 8

Natur: Fährtensuchen 9, Orientierung 4, Pflanzenkunde 5, Tierkunde 5, Wildnisleben 12

Wissen: Geschichtswissen 6, Götter & Kulte 8, Magiekunde 13, Sternkunde 11, Rechnen 7, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 10

Handwerk: Alchimie 9, Heilkunde Krankheit 5, Heilkunde Seele 14

Zauber:

Blick in die Gedanken 14, Große Gier 9, Harmlose Gestalt 5, Hexengalle 14, Odem 12, Radau 8, Sanftmut 9, Traumgestalt 16

Flüche: Pech an den Hals wünschen 10, Beutel 8 und weitere Hexenflüche

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



Die Hexen

Zelda wird von fünf weiteren Hexen begleitet, die ihr Vorhaben unterstützen. Ricarda und ihr Kater Romualdo wurden bereits vorgestellt, die übrigen vier sind hier beschrieben. Die Flugsalbe aller Hexen ist ohne Wirkung, ihre nutzlosen Fluggeräte führen sie nicht mit sich.

Die junge **Elidya** (19, blond, vorlaut, gackerndes Lachen; liebt die Zauberei, hasst schönere Mädchen, braucht eine strenge Lehrerin; Vertrauter: Nebelkrähe Vinnu) ist Ibras Schülerin und stolz darauf, von Zelda für diese Mission ausgewählt worden zu sein.

Die weise **Yasinde** (36, sommersprossig, mütterlich, raucht Pfeife; liebt den Wald, hasst Städte, braucht einen größeren Kräutergarten; Vertraute: Kröte Iselgunda) will sicherstellen, dass die Schwesternschaft die Kontrolle über den Riesen und das Land

Typische Hexe

MU 15 KL 13 IN 15 CH 15

FF 10 GE 13 KO 10 KK 10

LeP 25 SK 2 AsP 40 ZK 0

KaP – AW 8 GS 8 INI 14+1W6

Sozialstatus: frei

Sonderfertigkeiten: Aura verbergen, Flugsalbe, Sumpfkundig, Tierstimmen imitieren, Tradition (Hexe), Vertrautenbindung, Waldkundig, Wettervorhersage

Sprachen: Muttersprache Garethi III, Goblinisch I

Schriften: Kusliker Zeichen

Vorteile: Zauberer

Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit oder Weltfremd), Schlechte Eigenschaft (Neugier, Rachsucht)

Kampftechniken: Raufen 10 (12/6), Dolche 12 (14/7), Stangenwaffen 12 (14/7)

Raufen: AT 12 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 14 PA 7 TP 1W6+1 RW kurz

Stab: AT 14 PA 7 TP 1W6+2 RW lang

RS/BE 0/0

Talente:

Körper: Fliegen 8, Klettern 5, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 4, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 5, Verbergen 7

Gesellschaft: Betören 5, Bekehren & Überzeugen 4, Einschüchtern 5, Etikette 4, Menschenkenntnis 6, Überreden 7, Willenskraft 4, Verkleiden 4

Natur: Fährtensuchen 6, Orientierung 7, Pflanzenkunde 7, Tierkunde 7, Wildnisleben 9

Wissen: Geschichtswissen 6, Götter & Kulte 5, Magiekunde 7, Rechnen 3, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 7, Sternkunde 6

Handwerk: Alchimie 4, Boote & Schiffe 7, Heilkunde Gift 5, Heilkunde Krankheiten 5, Heilkunde Seele 7, Heilkunde Wunden 7

Zauber: Balsam 6, Blick in die Gedanken 6, Große Gier 5, Harmlose Gestalt 5, Hexengalle 8, Krötensprung 8, Odem 6, Radau 5, Sanftmut 5, Traumgestalt 8

Flüche: Pech an den Hals wünschen 7 und weitere Hexenflüche

Schmerz +1 bei: LeP, LeP, LeP, LeP oder weniger



behält, um unnötigen Schaden von Mensch und Tier abzuwenden.

- Die alte *Neunhild* (67, bucklig, Warze auf der Nase, gehässig; liebt Bücher, hasst Magier, braucht eine Brille; Vertraute: die dicke Eule Gertrud) ist seit Jahrzehnten Zeldas treue Gefolgsfrau und folgt ihr ohne Wenn und Aber.
- Die verrückte *Ibra* (51, zerzaustes Haar, schmutzig, schreit herum; liebt geröstete Mäuse, hasst ihren Schatten, braucht einen Ersatz für ihren Vertrauten) sucht einen Sinn für ihr restliches Leben, seit ihr Rabe Rukkuk vor einigen Jahren verstorben ist, was sie bis heute nicht verwunden hat. Zeldas große Mission kam ihr da gerade recht.

Ricarda wechselt die Seite

In der folgenden Nacht verschwindet Ricarda, um sich den anderen Hexen anzuschließen. Haben die Hexen das Floß nicht bekommen, versucht Ricarda, es jetzt mitzunehmen. Schlafen die Helden oder Alriksej darauf, entfernt sie den Stamm des Hexenbaumes und treibt auf ihm ein Stück weit den Born hinab, bis ihre Schwestern

Eine Hexe unter Hexen

Wenn Ricarda bereits als Hexe enttarnt wurde, liegt der Verdacht nahe, dass sie mit Zelda zusammenarbeitet. Ricarda wird alles in ihren Kräften Stehende tun, den Hexenbaum zum Sårnquell zu bringen und Alriksej und die Helden abzuschütteln. Doch wenn die Helden sie unschädlich machen, sind ein paar Anpassungen nötig: Das Ritual der Hexen ist auch ohne Ricarda möglich, im Traum des Riesen haben die Helden dann verdientermaßen eine Gegnerin weniger. Das Fehlen des Hexenbaumes wird den Hexen um Zelda zunächst einige Sorgen bereiten. Nachdem sie das Ritual gewirkt haben, werden sie jedoch feststellen, dass es sich um ein weniger wichtiges Paraphernalium handelte, als sie selbst vermutet hatten.

sie abfangen. Dabei nutzt sie ihre Zauberkräfte, schläfert mögliche Wachen mit einem *SOMNIGRAVIS* ein und wirkt den *SILENTIUM*, um unentdeckt zu bleiben.

Der Weg zum Sårnquell

Nach dem Erwachen am nächsten Morgen besteht Alriksej darauf, Ricarda zu folgen. Auch wenn er bereits ahnt, dass sie ihn nur benutzt hat, will er von ihr selbst hören, dass alles nur eine Lüge gewesen sein soll. Auch will er sich den Diebstahl des Floßes nicht ohne Weiteres gefallen lassen. Die Helden können nun zusätzlichen Lohn von Alriksej verlangen, über den er zwar verhandelt, doch letztlich bleibt ihm kaum eine Wahl.

Zunächst müssen die Helden am Born entlang das Ufer absuchen. Der Weg ist mühsam, denn das Unterholz ist hier besonders dicht. Etwa sechs Meilen flussabwärts finden sie die Reste des Floßes. Derzeit ist es nicht einsatzbereit, kann aber für die spätere Nutzung gesichert werden, ebenso wie die Ladung. Wenn die Hexen oder Ricarda das ganze Floß rauben konnten, ließen sie eventuell einen weiteren Teil des Stahls in den Born fallen. Der Hexenbaum wurde aus dem Floß entfernt, die Spuren führen direkt in den Wald. Mit *Fährtsensuche* (*humanoide Spuren*) +1 können sie ohne Schwierigkeiten verfolgt werden.

Der weitere Weg, grob nach Norden durch dichtes Gehölz, nimmt mindestens einen Tag in Anspruch.

Je näher die Helden dem Sårnquell kommen, desto häufiger stoßen sie auf Spuren des Riesen: umgeknickte Bäume, ausgerissene Büsche, Fußspuren von einem Schritt Länge. Dadurch wird das Verfolgen der Spur noch leichter, sofern die Helden wissen, dass die Hexen zum Sårnquell wollen. Allzu schnell sind auch die Hexen nicht, sie müssen schließlich einen Baumstamm durch den Wald tragen.

Wollen die Helden die Hexen nicht verfolgen, wird Bisminka die Gruppe direkt aufsuchen und versuchen sie zu überzeugen, anderenfalls treffen sie sie ein paar Stunden später.



Bisminkas Niederlage

Bisher versuchte die Hexe, aus der Ferne auf Ricarda einzuwirken und das Schlimmste zu verhindern. Nun bleibt ihr nur noch der direkte Kontakt zu den Helden, um Zeldas Plan zu vereiteln. Sie konfrontierte Zelda kurz vor dem Hinterhalt, doch diese wies Bisminka erneut zurück. Ein Mord an einer Mithexe, selbst einer verhassten wie Bisminka, kam für Zelda aber nicht in Frage – der Raub ihrer Astralenergie durchaus. Völlig erschöpft wartet Bisminka nun auf die Helden, um ihnen einen Vorschlag zu machen. Sie teilt ihnen Folgendes mit:

- Zeldas Hexen wollen mithilfe des Hexenholzes (und weiterer Paraphernalia) ein Ritual wirken, um in Milzenis' Traum einzudringen. Ricarda gehört zu ihnen.
- Das Ritual soll Urnislaws Fluch brechen, indem die Hexen Milzenis zu einem Schrei unendlicher Wut provozieren.
- Zelda glaubt, das Erwachen fordere von ihr, Milzenis' Zorn als Racheinstrument gegen die Erben der Theaterritter einzusetzen.
- Bisminka kann den Helden ebenfalls Zutritt zu Milzenis' Traum gewähren. Dafür sollen sie sie zum Wohnort des Riesen an der Sârquelle begleiten.
- Im Traum sollen sie Zeldas Hexen besiegen und den Riesen wecken, bevor es zu spät ist.

Bisminka von Jassula

Kurzcharakteristik: brillante Schlangenhexe und Magistra extraordinaria an der Norburger Magierakademie, der Halle des Lebens; 73 Jahre, untersetzt, herausgewachsene Stirnglatze; eine feuerrote Strähne im grauen Haar zeigt ihre frühere Haarfarbe

Vertrauter: Pechnatter Orischabeth

Motivation: Sie fürchtet um das Bornland und all seine Bewohner, denn ein freier Milzenis wird zahllose Opfer fordern.

Agenda: Bis zuletzt hat sie versucht, Zelda und ihre Mithexen zu überzeugen. Schließlich bleibt ihr keine andere Wahl, als den Helden zu vertrauen und sie gegen die Hexen in Milzenis' Traum zu senden.

Funktion: unerwartete Verbündete, die Fragen zu den Hintergründen der bisherigen Ereignisse beantworten kann

Hintergrund: Als gelegentliche Lehrmeisterin an der Norburger Halle des Lebens und vielleicht mächtigste bornische Schlangenhexe ist Bisminka eine der einflussreichsten norbardschstämmigen Zauberinnen. Von ihrem Wohnort im Quellgebiet der Balgericke aus bemüht sie sich um die Verständigung der Völker. Dabei hält sie ihre eigentlichen Ziele geheim, allerdings ist ihr persönlicher Ehrgeiz fremd. Seit Kurzem ist sie Zeldas größte Rivalin.

Feindbilder: Unbesonnenheit, Gnadenlosigkeit, Rücksichtslosigkeit

Darstellung: Bisminka ist erschöpft. Mache Pausen, atme schwer, schau dich nachdenklich um. Sprich belehrend, aber zunehmend dringlich.

Besonderheiten: Bisminka ist die Letzte in der Blutlinie der alhanischen Königinnen und somit Erbin des legendären Schlangentabs. Selbst kinderlos, beobachtet sie aus der Ferne die Nachkommen ihrer verstorbenen Schwester, besonders den Schönen Janko, auf der Suche nach einer geeigneten Nachfolgerin.

Schicksal: Bisminka ist eine Schlüsselfigur für die Zukunft der Hexen und Norbarden. Sie taucht als Ansprechpartnerin im nächsten Teil der Kampagne auf.

»Der Riese ist nicht die Gefahr, es ist seine Freiheit. Sie verträgt sich nicht mit der Freiheit der Menschen.«

(zu sich selbst) »Das ist nicht gut!« (zu den Helden) »Wie? Nein, das ist kein Problem, wir finden eine Lösung.«



Bisminka von Jassula

MU 14 KL 16 IN 15 CH 17

FF 12 GE 12 KO 10 KK 10

LeP 26 SK 3 AsP 42 ZK 0

KaP – AW 6 GS 8 INI 13+1W6

Schips 1

Sozialstatus: frei

Sonderfertigkeiten: Analytiker, Aura

verbergen, Flugsalbe, Haltegriff, Sumpfkundig, Tradition (Hexe), Vertrautenbindung

Sprachen: Muttersprache Alaani III, Garethi III, Isdira I, Tulamidya II, Ur-Tulamidya III

Schriften: Kusliker Zeichen, Altes Alaani, Chrmk, Tulamidya, Ur-Tulamidya

Vorteile: Geborene Rednerin, Wohlklang, Zauberin

Nachteile: Angst vor Toten und Untoten I, Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Kampftechniken: Raufen 12 (14/7), Dolche 12 (14/7), Hieb Waffen 12 (14/7)

Raufen: AT 14 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 14 PA 7 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE 0/0

Talente:

Körper: Fliegen 9, Klettern 3, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 6, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 8, Verbergen 6

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 11, Einschüchtern 5, Etikette 9, Menschenkenntnis 14, Überreden 8, Verkleiden 4, Willenskraft 8

Natur: Fährten suchen 6, Orientierung 7, Pflanzenkunde 12, Tierkunde 11, Wildnis leben 9

Wissen: Geschichtswissen 16, Götter & Kulte 6, Magiekunde 14, Sternkunde 13, Rechnen 9, Rechtskunde 5, Sagen & Legenden 14

Handwerk: Alchimie 7, Fahrzeuge 7, Heilkunde Seele 9

Zauber: Armatruz 12, Balsam 16, Bannbaladin 16, Blick in die Gedanken 14, Corpofesso 13, Große Gier 17, Harmlose Gestalt 10, Hexengalle 12, Invocatio Minima 12, Odem 16, Radau 13, Sanftmut 12, Traumgestalt 13

Flüche: Unfruchtbarkeit 12, Zunge lähmen 11 und weitere Hexenflüche

Schmerz +1 bei: 20 LeP, 13 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger



Die Vertrauten der Hexen

Die Hexen schicken ihre Vertrauten aus, um Bisminka und die Helden zu beobachten. Die schnellen Rabenvögel Zorx und Vinnu suchen nach der Gruppe und erstatten anschließend Bericht, sodass die Hexen ihre Route anpassen und falsche Fährten legen können, um den Helden die Verfolgung zu erschweren.

Eine Vergleichsprobe auf *Fährten suchen* (*humanoide Spuren*) gegen *Fährten suchen* (*eigene Fährte verwischen*) ergibt, ob die Hexen zusätzliche Zeit gewinnen.

Zusätzlich können die Vertrauten den Helden mittels Fluchbote (siehe **Regelwerk** Seite 279) unangenehme Grüße der Hexen überbringen. Die Vertrauten agieren klug, erscheinen bevorzugt in der Nacht und fliehen, sobald ihnen Gefahr droht. Nach Einsetzen der Wirkung

Zorx und Vinnu

MU 12 KL 16 (t) IN 12 CH 11

FF 12 GE 10 KO 6 KK 9 (k)

LeP 15 AsP 15 KaP – INI 11

SK 0 ZK –1 VW 5 GS 2/16 (an Boden / in der Luft)

Schnabel: AT 14 TP 1W3–1 RW kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Sicht)

Talente: Einschüchtern 2, Fliegen 7, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 2, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 12, Verbergen 2, Willenskraft 2

Vertrautricks: Fluchbote, Hexensinn, Zwiegespräch und weitere

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Kampfverhalten: Die Vögel kämpfen nicht, sondern versuchen, sofort zu fliehen. Haben sie keine Wahl, hacken sie mit ihrem Schnabel verzweifelt auf ihre Angreifer ein.

Flucht: siehe Kampfverhalten

Anmerkung: Der Einfachheit halber sind hier die Werte von Vinnu angegeben, Zorx ist deutlich älter und erfahrener, du kannst bei Bedarf dessen Eigenschaften, LeP und AsP also großzügig nach oben anpassen.

Schmerz +1 bei: 11 LeP, 8 LeP, 4 LeP, 2 LeP oder weniger

erhält das Opfer eine telepathische Botschaft, wie der Fluch zu brechen ist. In diesem Fall: Es muss den Bornwald am Born entlang verlassen. Als Warnung eignet sich der Fluch Pech an den Hals wünschen. ○



Der Fluch Beute! entfaltet im Bornwald dramatische Auswirkungen, lockt er doch auf mehrere Meilen fleischfressende Tiere an, von denen es im Bornwald zahlreiche gibt.

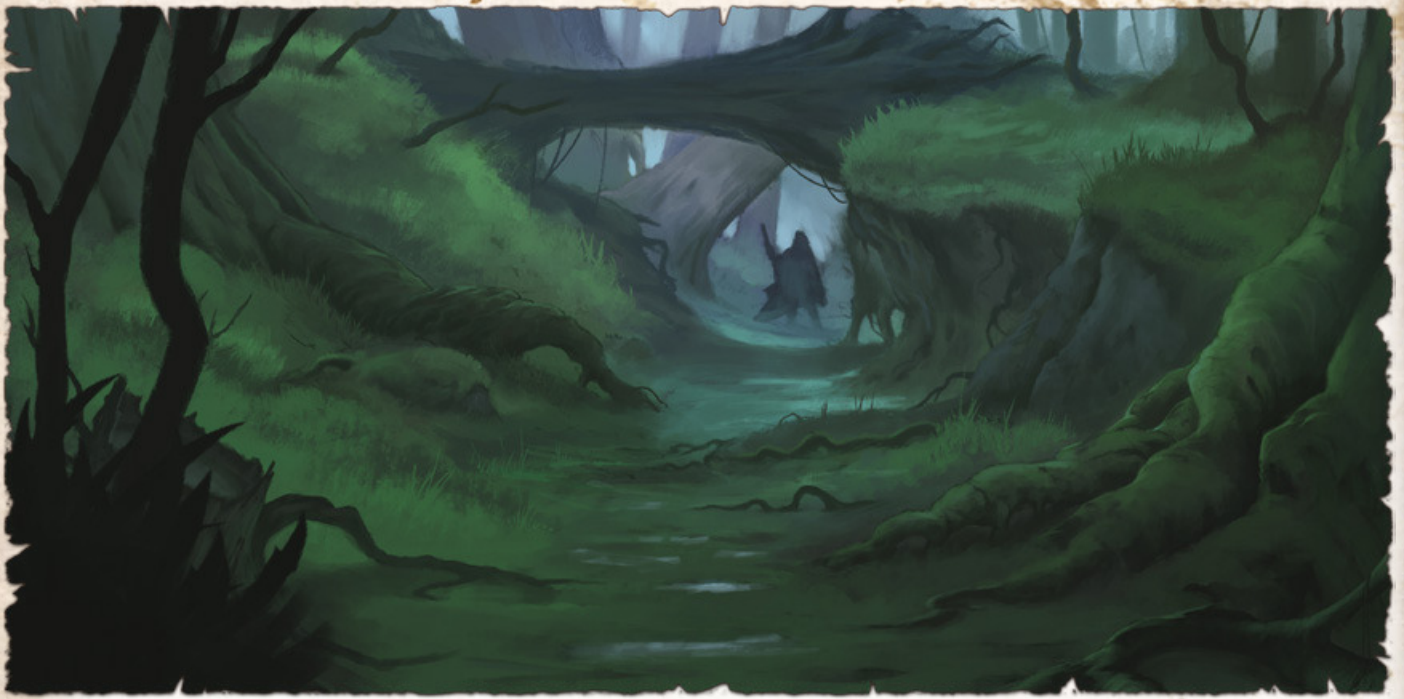


Die Hexen müssen mit ihren astralen Kräften haushalten, weswegen sie nur wenig fluchen können. Zudem können Vertrautentiere von den Helden gefangen oder gar getötet werden.

Die Uralten


Im Bornwald stehen noch heute mehrere Dutzend dieser alten Bäume, die ganze Areale des Waldes beherrschen. Ihre weit verzweigten Wurzeln sind in der Lage, einen Teil der Vegetation zu lenken und den Boden kurzfristig aufzureißen. Die Helden geraten auf ihrem Weg in das Gebiet eines Uralten und müssen sich dessen Abwehrmaßnahmen erwehren. Dabei handelt es sich nicht um konzentrierte Angriffe, sondern um das äußerst mühsame Vorankommen im Unterholz, das offenbar durch eine dahinterstehende Macht zunehmend gefährlich wird.


• Bedenke bei den Flügen, dass sie ihre Wirkung erst nach 24 Stunden entfalten.




- Das **Unterholz** wird vom Uralten gelenkt, immer dort noch dichter zu werden, wo die Helden sich bewegen. Um überhaupt voranzukommen, ist eine Gruppensammelprobe *Holzarbeiten (Schlagen & Schneiden)* +1, 1 Stunde, 7 Versuche, nötig. Hinzu kommt *Orientierung* +1, was bei Misslingen eine Stunde zusätzlich beim Durchqueren des Areals kostet. Benötigen die Helden mehr als 4 Stunden, haben die Hexen später im Traum des Riesen bereits einen kleinen Vorteil.
- Spontan aufreißende **Spalten** im Boden verursachen 1W6 TP. Betroffenen Helden muss eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* gelingen, um dem Schaden zu entgehen.
- Dorniges Buschwerk** schlingt sich um die Beine der Helden und verursacht 1 SP pro Kampfunde. Mit *Holzarbeiten (Schlagen & Schneiden)* +1 oder *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* +3 kann man sich befreien, muss im letzten Fall aber nochmals 1W3 SP hinnehmen.
- Einige Bäume führen **Hiebe** mit ihren Ästen aus (AT 10, 1W6+4 TP). Die ersten Attacken dieser Art gelten als Angriff aus dem Hinterhalt, spätere können regulär mit *Ausweichen* oder *Schildparade* abgewehrt werden.

Mit *Sagen & Legenden (Bornland)* –1 wissen die Helden, dass es in den Wäldern des Bornlandes Baumfürsten geben soll. Sie seien weise Herrscher über größere Abschnitte des Waldes und verstünden die Sprache der Menschen. Die Helden können nun versuchen, einen Uralten zu finden, was sehr schwierig ist (*Orientierung* –5), oder lautstark (und ausdauernd) eine Audienz erbitten. In diesem Fall öffnet sich ein Pfad zum Uralten, den sie um freies Geleit bitten können. Der Baum versteht die Helden, spricht aber nicht. Proben auf *Bekehren & Überzeugen*, *Einschüchtern* oder *Überreden* sind um 5 erschwert, du kannst sie aber für gute Argumente, die auch einem Baum einleuchten, erleichtern. Bei Erfolg öffnet sich ein weiterer Pfad, den die Helden ungehindert nutzen können. Greifen die Helden den Uralten an, wehrt er sich mit allen oben beschriebenen Mitteln.

 Kennen die Helden das Ritual der Magierin Benoleneth aus dem Blauen Buch, können sie versuchen, es anzuwenden. Mit *Magiekunde* wissen sie, dass es sich dabei vermutlich nicht um einen magischen Bann, sondern eher um eine gut inszenierte Drohung handelte. Wenden sie das vermeintliche Ritual an, graben die Wurzeln aus und verbrennen sie, fällt das *Einschüchtern* deutlich leichter.

 Du kannst die Situation mit den zuvor im Abenteuer beschriebenen Waldschraten zusammenlegen oder erneut einen oder mehrere von ihnen einsetzen.

 Haben die Helden das Blaue Buch nicht, hat Bisminka von einer ähnlichen Legende gehört, in der finstere Magier einen Uralten durch eine solche Drohung einschüchterten.

Ein riesiges Heim

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Je weiter ihr den Fluss entlanggewandert seid, desto hügeliger und felsiger wurde euer Weg. Hinter der letzten Wegbiegung eröffnet sich euch schließlich der Ausblick auf das Heim des Riesen Milzenis. Direkt unter der Stelle, an der der Sârn aus dem Fels entspringt, hat sich der Riese ein großes Becken aus dem Stein geschlagen, in dem er nun lang ausgestreckt und leise schnarchend liegt. Ein gewaltiges Wesen. Mit über sechs Metern Größe strahlt er eine Urtümlichkeit aus, welche die Zeitalter überdauert hat. Sein langer Bart raschelt wie Herbstlaub, wenn er atmet, und je näher ihr ihm kommt, desto intensiver steigt euch ein würziger, schwerer Duft in die Nasen. Östlich vom Quell ist über eine breite Felsspalte ein enormes Holzdach geklemmt, davor eine große Feuergrube, aus der dünner Rauch aufsteigt. Dahinter ist noch ein Höhleneingang zu sehen. Rund um das Becken liegen die sechs Hexen, ebenfalls schlafend: Ricarda neben dem gestohlenen Stamm, Zelda hält einen roten spitzen Stein in den Händen. Als ihre Vertrauten euch bemerken, verfallen sie in ein aufgeregtes Flattern und Quaken und ergreifen die Flucht.





Milzenis von Sârnuell schläft tief. Von außen ist es nicht möglich, ihn zu wecken, weder durch Geräusche, noch durch Berührungen. Es ist zu betonen, dass ein Riese kein zu groß geratener Mensch ist, sondern ein Teil der Natur selbst. Weder Krieger noch Zauberer konnten ihn je bezwingen. Selbst der Erzmagier Urnislaw musste zu einem Trick greifen und ihn an den Sârnuell binden.

Die Höhle

Die mit 10 mal 8 Schritt Fläche und gut 7 Schritt Höhe zunächst geräumig wirkende Höhle wird schnell kleiner, vergegenwärtigt man sich ihren Bewohner. Milzenis hat sich hier eine große Schlafstätte eingerichtet, eine beeindruckende Ansammlung aus Zweigbündeln, Moosballen und Tierfellen, die nur leicht muffeln. Von der Haupthöhle gehen einige kleinere Höhlen ab, die Milzenis als Vorratskammern und Lagerräume dienen.



Im Eingang der größten Nebenhöhle, in der sauber aufgereiht das Fleisch einiger Wildschweine und Hirsche hängt, liegt ein toter Perldrache mit Fluggeschirr und offensichtlich gebrochenem Hals.

- Von einem Drachenreiter fehlt jedoch jede Spur.

In einer der anderen Kammern liegen verschiedene Waffen und Rüstungsteile, allesamt stark verrostet und beschädigt. Eine Waffe sticht jedoch heraus: ein alter Rondrakamm, an dem die Zeit keine Spuren hinterlassen hat. Seine Gravuren lassen auf eine Herstellung um 100 BF schließen (*Metallbearbeitung (Grobschmiedearbeiten)*). Kunstvoll wurden Symbole für Baum, Blitz und Schwert eingeztzt.

• Wahrscheinlich hat Milzenis einen Drachenreiter aus der Luft gepflückt und verspeist.

Mit *Sagen & Legenden (Bornland)* +1 kann vermutet werden, dass diese Zeichen auf eine der großen Schlachten gegen die Goblins im Bornland verweisen, vermutlich auf die Schlacht von Kungtzka. ••○.....

Das Ritual

Zelda hat gemeinsam mit den anderen Hexen eine Ritualversion des Zaubers TRAUMGESTALT gewirkt, damit sie gemeinsam Milzenis' Traumwelt betreten konnten. Dies hat sie jeweils 16 AsP gekostet, Zelda sogar 32 AsP. Diese Version des Zaubers unterscheidet sich vor allem durch die AsP-Kosten, die Ritualdauer und die Menge der Personen, die in die Träume eindringen können, hat aber ansonsten die gleichen Auswirkungen.

Die Paraphernalia, die die Hexen um sich versammelt haben, werden auch in der Traumwelt repräsentiert. Bisminka geht davon aus, dass sie wichtige Werkzeuge für die Hexen sind, um ihren Plan umzusetzen. Da das Ritual bereits vollzogen ist, bleibt ein Zerstören der Paraphernalia zu diesem Zeitpunkt ohne Auswirkung.

Im Einzelnen handelt es sich um die folgenden Gegenstände:

- ein roter Schleifstein in Zeldas Händen
- der Stamm des Hexenbaumes neben Ricarda
- eine goblinische Trommel neben der verrückten Ibra
- ein Magierstab in den Händen der jungen Elidya
- ein irdener Krug mit Wasser zwischen den Beinen der weisen Yasinde
- ein Ahornzweig in der Hand der alten Neunhild

•• Das Schwert ist eines der von Ronda persönlich geweihten Schwerter des Nordens, wie die Helden im nächsten Teil der Kampagne erkennen können. Wie genau es hierher kam, kannst du beliebig festlegen. Wenn die Helden aus bornischen Familien mit langer Tradition stammen, kannst du hier zudem ein Schwert oder einen Helm aus dem Besitz dieser Familie platzieren.

Dass der **Hexenbaum** für die Rache an Urnislaw steht, haben die Helden bereits erfahren. Mit **Magiekunde** +3 ist auch klar, dass der **Magierstab** in diesem Ritual eine ähnliche Bedeutung haben wird. Beide Gegenstände werden also vermutlich in der Traumwelt verwendet, um den Fluch zu schwächen.

Wenn die Helden nichts von Norf über den roten **Schleifstein** erfahren haben, wissen sie mit **Götter & Kulte** -1 immerhin, dass die Goblins Milzenis als Nachfahren der Gigantin Mithrida betrachten, deren Leib die Rote Sichel ist. Mit **Sagen & Legenden (Bornland)** +1 wissen sie, dass es ein Artefakt namens Goblinpauke gibt, das große Macht verleiht (symbolisiert durch die **Trommel**), sowie, dass in Firunen an der mystischen Riesenburg jüngst ein **Ahorn** gepflanzt wurde, der binnen Stunden zu einem stattlichen Baum gewachsen ist.

Die Funktion des **Wassers**, das aus der Hursachquelle stammt, bleibt zunächst rätselhaft.

Allem Anschein nach sind vier Gegenstände also auf unterschiedliche Weise mit dem Erwachen verbunden, das eine zentrale Rolle für das Reizen des Riesen spielt. Wenn du bestimmte Informationen gezielt zur Verfügung stellen willst, kann auch Bisminka aushelfen.



Aus **Der weiße See** kennen die Helden die roten Schleifsteine bereits. In **Das Blaue Buch** haben sie möglicherweise den Studiosus Orschin Hirkjsen getroffen und erkennen den Stab Elidyas als denjenigen wieder, den er aus der Urnislaw-Esche schneiden durfte. Der darin gebundene Mindergeist ist durch das Bindungsritual Orschins mittlerweile ausgetrieben.

Einweisung durch Bisminka

Bisminka erläutert, dass der Zugang zur Traumwelt während der Ritualdauer weiter geöffnet ist. Es ist ihr also möglich, Helden durch diesen Zugang in die Traumwelt des Riesen zu entsenden. Zum Betreten der Traumwelt benötigt jeder Held eine initiale Menge an Energie.

Zauberkundige lassen 7 Astralpunkte fließen, alle anderen erwartet ein Biss von Bisminkas Pechnatter Orischabeth (1W3 SP). Nutze die Gelegenheit, mit den Helden Erfahrungen aus den Träumen mit Soscha zu rekapitulieren, damit die Spieler wissen, welche Optionen sie in der Traumwelt haben. Folgendes sollen sie aus Bisminkas Erläuterungen mitnehmen:

- Die Hexen werden die Paraphernalia verwenden, um den Zorn des Riesen zu schüren. Dadurch wollen sie ihn zu einem mächtigen Schrei provozieren, der Urnislaws Fluch brechen wird. Dies müssen die Helden unterbinden, weil dadurch der Riese befreit würde.
- Sie müssen die Paraphernalia erobern oder zerstören, da dies die Macht der Hexen über den Traum verringert und ihre eigene stärkt.
- Dabei kann es entscheidend sein, die Hexen unschädlich zu machen.
- Bisminka überreicht den Helden einen Mohnstängel, an den mit einem Stück Barthaar des Riesen eine Rabenfeder gebunden ist. Wenn sich seine Blüte öffnet, haben die Helden ausreichend Macht über den Traum gewonnen, dass sie Milzenis wecken können.
- Wie genau die Helden Milzenis wecken können, müssen sie selbst herausfinden. Auf jeden Fall müssen sie sich beeilen.

Die schlafenden Hexen einfach zu töten, anstatt gegen sie im Traum anzutreten, ist möglich, allerdings ist Bisminka strikt dagegen und würde dafür auch kämpfen. Bisminka will über die schlafenden Helden wachen und erwachende Hexen daran hindern, den Helden Leid zuzufügen. Einige kann sie vielleicht sogar davon überzeugen, nicht weiter gegen die Helden vorzugehen. Alriksej will nicht in den Traum, ist aber bereit dazu, Bisminka bei ihrer Wache zu helfen. Wenn du den Helden aber zusätzliche Unterstützung mitgeben willst, kann Alriksej sie trotzdem begleiten.

Milzenis' Traum

In diesem Abschnitt wird zunächst die Traumwelt, die die Helden betreten werden, beschrieben. Im Anschluss sind einige Ergänzungen zu den bereits dargestellten Traumregeln versammelt sowie Hinweise auf die freie Gestaltung der Traumwelt durch *Willenskraft*. Schließlich werden die für das Spiel in der Traumwelt zentralen Größen **Zorn** und **Traummacht** und ihre Entwicklung während des Traumes erläutert.

Am Ende des Traums wird Milzenis erwachen. Sollten die Hexen Milzenis' Wutschrei hervorgerufen haben, verliert der Fluch zumindest für eine Weile seine Wirksamkeit und Milzenis zieht voller Zorn durch das Bornland. Wecken ihn die Helden aber vorher, wird er lediglich wie gewohnt mürrisch sein.

Die Traumwelt

Der Traum besteht aus drei wesentlichen Elementen. Dem **Leib** des Riesen, dem **Wald**, auf dem er liegt, und die **Fesseln**, die ihn an allen Gliedern festhalten.

Leib: Der Träumende ist der Traum

Der Leib des Riesen ist in der Traumwelt von Stirn bis Zehe etwa vier Meilen lang. Auch innerhalb des Traumes schläft er, doch rührt er sich hin und wieder, wenn ihm der Wald Schmerzen bereitet. Der Körper selbst ist hart wie Stein, sein langes Bart- und Haupthaar ist fest wie lange, dicke Äste, die sich Dutzende Schritt hoch übereinander türmen. Der Mund ist geschlossen und wird sich erst zum Wutschrei des Riesen öffnen.

Wald: Das Erwachen

Der Wald in der Traumwelt entspricht auf den ersten Blick dem Bornwald. Er erstreckt sich über die gesamte Traumwelt, etwa zwei bis drei Meilen um den Traumleib herum, wo er undurchdringlich wird und ihre Grenzen markiert. Zu seiner Linken und zu seiner Rechten ist die Traumwelt von zwei Hügeln eingerahmt, in der Ferne sind mächtige Gebirge zu erkennen, das nächste aus rotem Fels, die beiden anderen gelb und schwarz.

Dieser schwarze Forst ist durchzogen von Zeichen für Zorn und Aufruhr, die spürbare Manifestation des Erwachens. Es wirkt wie ein Nagelbrett, auf dem Milzenis zu liegen gezwungen ist. Je stärker das Erwachen wird, desto schmerzhafter für den Riesen, und umso rasender machen ihn die Fesseln, die ihn am Boden halten.

Der Riese schwebt etwa vier Schritt über dem Waldboden, weswegen man sich auch unter ihm bewegen kann. Schmale Bäume sind auf dieser Höhe abgeknickt und wachsen mitunter waagrecht am Riesen entlang, stärkere Exemplare heben seinen Speck bis zu zwei Schritt höher.

Der Wald lässt sich größtenteils ohne besondere Schwierigkeiten durchqueren. Unter Milzenis' Traumleib ist er jedoch dicht, wild und dunkel, sodass er als *Beengte Umgebung* (siehe **Regelwerk** Seite 238) gilt.

Zwei Orte unter dem Traumleib sind von besonderer Bedeutung. Zunächst die **ungefähre Mitte** unterhalb der Brust. Hier haben die Hexen mithilfe des Zweigs aus Firunen einen Ahorn gepflanzt, der das Wachstum des gesamten Waldes verstärkt. Der andere wichtige Ort ist ein **kleiner See** unterhalb des Schritts, an dem sich zahlreiche Tiere der Traumwelt tummeln. Hier soll das Wasser des Hursach hineingegossen werden, um die Tiere wild und zornig zu machen und das Erwachen zu verstärken.

Fesseln: Urnislaws Fluch

Der Fluch wird durch vier Fesseln an Armen und Beinen von Milzenis' Traumleib symbolisiert. Es sind dicke Tautropfen aus Sternenhaar, silbern und golden schimmernd. Diese Fesseln führen durch etwa hundert Schritt Wald zu Lichtungen, auf denen sie an schwingenden Pendeln befestigt sind.

Zorn

Die Hexen setzen die Paraphernalia an unterschiedlichen Orten innerhalb der Traumwelt ein, um Milzenis' Zorn zu schüren. Von zentraler Bedeutung sind dabei der Einsatz der Trommel, das Fortbestehen des Ahorns sowie die mit dem Schleifstein ausgeführten Stiche in den Leib des Riesen. Diese erhöhen den Zorn fortlaufend, während die übrigen Maßnahmen nur einmalige Effekte haben. Nach jeder gespielten Szene kannst du mithilfe der Tabelle die Veränderungen des Zorns ermitteln.

Wenn die Helden die Traumwelt betreten, ist der Ahorn bereits gepflanzt und steigert nach jeder vollendeten Szene den Zorn des Riesen um 1. Alles Weitere hängt auch von den Handlungen und Prioritäten der Helden ab. Hinzu kommen eventuell weitere Zorn-Punkte, wenn die Helden beim Verfolgen der Hexen viel Zeit brauchen.

Ereignis	Auswirkung
Falsche Fährten der Hexen	Zorn +1
Zeitverlust bei den Uralten	Zorn +1
Ahorn wächst	Zorn +1 nach jeder Szene, in der der Ahorn nicht zerstört wurde
Trommel wird geschlagen	Zorn +1 nach jeder Szene, in der die Trommel durchgängig geschlagen wurde
Hursachwasser einsetzen	Zorn +1
Stiche mit dem Schleifstein	Zorn +1 nach jeder Szene, die der Schleifstein durchgängig eingesetzt wurde
Tod eines Helden oder einer Hexe	Zorn +1 pro Tod
Pendel wird gestoppt	Zorn -1 pro Pendel



Das Spiel in Milzenis' Traumwelt

Die Traumregeln, die die Spieler schon ausprobieren konnten, kommen hier voll zur Anwendung. Im Traum des Riesen fallen aber einige Modifikatoren anders aus.

- **Zauber** sind nur um 1 erschwert. Zauber mit dem Merkmal Illusion sind ebenfalls um 1 erschwert, statt eine Erleichterung zu erhalten.
- **Liturgien** sind grundsätzlich um 1 erschwert. Dies gilt auch für Liturgien von Göttern des Schlafs und mit dem Aspekt Traum.
- **Erlittener Schaden** wird zur Hälfte auch real abgezogen. Wer im Traum stirbt, erwacht und erhält zwei Stufen *Betäubung*. Er kann wieder in den Traum zurückkehren.
- **Seelentiere**: Im Traum erscheinen die Helden zu Beginn als ihre Seelentiere. Die Helden behalten ihre Spielwerte, die physischen Bedingungen mancher Seelentiere verändern aber die Möglichkeiten der Helden. So können sich Vögel durch die Luft bewegen, Affen brauchen für das Klettern in Bäumen keine Proben ablegen. Zurückverwandeln erfordert eine gelungene Probe auf *Willenskraft*, ebenso das erneute Verwandeln ins Seelentier.
- **Eigene Gestalt**: Ohne Veränderung der Spielwerte können die Helden ihre Gestalt wie üblich mit *Willenskraft* -2 beliebig verändern. Wollen sie ihre Größe um mehr als 50 % verändern, ist sie zusätzlich um 1 erschwert. Sollen Werte verbessert, etwa die TP durch aus dem Arm wachsende Klingen erhöht werden, ist die Probe pro Punkt ebenfalls um 1 erschwert. Jeder Wert kann maximal um +2 erhöht werden.
- **Umwelt**: Die Umgebung durch pure *Willenskraft* zu verändern, bietet unzählige Möglichkeiten. Die nötigen Proben sind allerdings äußerst schwierig (Probe -5). Bei jeder Szene sind aber einige Vorschläge versammelt, die mit mäßigen Erschwernissen möglich sein sollten. Zudem können die Proben auf *Willenskraft* durch Einsatz von Traummacht erleichtert werden.

Im Traum gestorbene Hexen können von Bisminka überzeugt werden, nicht in die Traumwelt zurückzukehren, sofern du ihr Wiederauftauchen nicht für sinnvoll hältst. Zelda wird es hingegen immer tun.

Zu diesen allgemeinen Regeln gesellen sich zwei entscheidende Größen, um die zwischen Helden und Hexen gerungen wird. Während die Hexen versuchen, den **Zorn** des Riesen zu erhöhen, müssen die Helden **Traummacht** erlangen, die ihnen besondere Fähigkeiten verleiht, Proben erleichtern kann und es ihnen bei ausreichend vielen Punkten schließlich ermöglicht, Milzenis zu wecken.

Seelentiere

Jedes denkende und fühlende Wesen in Aventurien verfügt über ein Seelentier. Es spiegelt dessen Charakter und zentrale Eigenschaften wider, auch seine Überzeugungen, es ist letztlich also Ausdruck seines Wesens. Seelentiere sind nicht abhängig von der Kultur des Helden, wohl aber ist es deren Interpretation. Im Laufe des Lebens kann sich ein Seelentier ändern, aber dies kommt selten vor und ist stets von einer größeren Veränderung der Persönlichkeit begleitet.

Affe: verspielt, zu Späßen aufgelegt, gewandt

Bär: tollpatschig, unnachgiebig, liebt Süßes

Elster: diebisch, eitel, klug

Ente: geschwätzig, mutig, gesellig

Eule: verschwiegen, wachsam, unheimlich

Falke: stolz, zielstrebig, machtbewusst

Fledermaus: nachtaktiv, treffsicher, verstohlen

Hirsch: stolz, stark, fürsorglich

Hund: treu, verspielt, pflichtbewusst

Katze: eigensinnig, eitel, klug

Löwe: mutig, stark, charismatisch

Maus: schlau, genügsam, schnell

Panther: arrogant, aggressiv, entschlossen

Schlange: klug, verschwörerisch, redegewandt

Spinne: geduldig, strategisch, gefährlich

Wiesel: listig, genügsam, flink

Wildschwein: stark, intelligent, gierig

Wolf: Einzelgänger, loyal, kämpferisch

Innerhalb der Traumwelt äußert sich der zunehmende Zorn in heftigem Beben des Riesenleibes und lautem Grollen und Knurren. Schließlich verdunkelt sich der Himmel der Traumwelt und ein wilder Sturm zieht auf, rote Blitze und blutiger Regen gehen auf den Riesenleib nieder. All diese Regungen sollen den Helden Hinweise darauf geben, dass die Hexen zunehmend Erfolg haben und sie sich im Zweifel umso mehr beeilen müssen, ihre Ziele zu erreichen.

Zorn	Auswirkung
1-6	keine Wirkung
7	Milzenis' Traumleib bebt.
8	Milzenis knurrt wie Donner.
9	Ein blutiges Gewitter setzt ein.
10	Gewitter und zunehmendes Knurren
11	Gewitter, Knurren und Beben
12	Milzenis brüllt und erwacht, der Fluch ist gebrochen.

Befinden sich die Helden während des **Bebens** (Zorn 11) auf dem Traumleib von Milzenis, müssen sie je nach Position und Fortbewegungsart Proben auf *Klettern*, *Fliegen*, *Körperbeherrschung* (*Balance*) oder *Reiten* -3 schaffen, um nicht zu stolpern oder zu stürzen. Auch unterhalb des Leibes kann das Beben unangenehme Auswirkungen haben, so brechen Äste und Felsstücke ab und stürzen in die Tiefe (1W3 Stück, FK 12, 3W6 TP, nur Ausweichen möglich). Das laute **Knurren** (Zorn 8, 10 und 11) des Riesen hat keine unmittelbaren Auswirkungen, die Lautstärke und Intensität liefern jedoch einen Hinweis darauf, wie mächtig der zorngefüllte Schrei des Riesen sein wird. Das **Gewitter** (Zorn 10 und 11) verdunkelt den Himmel und färbt ihn graurot. Heftiger Regen ergießt sich in die Traumwelt, rote, dicke Tropfen, die erdig schmecken und den Untergrund sowohl des Riesenleibes als auch des Waldes schmierig und glitschig werden lassen. Während eines Schauers sind Proben auf *Sinnesschärfe* um 1 erschwert, ebenso wie *Körperbeherrschung*, wenn es um *Balance* oder schnelle Bewegungen auf dem nassen und schmierigen Untergrund geht.

Traummacht

Die Helden müssen Traummacht-Punkte sammeln, indem sie die Paraphernalia des Rituals erobern oder zerstören: den **Zauberstab**, das **Hexenholz**, die **Trommel** und den **Schleifstein**. Der Ahorn wurde bereits gepflanzt und das Quellwasser des Hursach vergossen, weswegen diese Paraphernalia nicht mehr erobert werden können. Sie haben ihre Kräfte bereits in die Traumwelt verströmt.

Weitere Punkte können die Helden erlangen, indem sie den Kampf gegen die vom Hursachwasser aufgepeitschten Tiere gewinnen und indem sie alle vier Pendel an den Fesseln Milzenis' stoppen.

Traummacht bietet mehrere Vorteile:

- Für jedes Paraphernalium, das erobert oder zerstört wird, erhält jeder beteiligte Held einen Punkt Traummacht.
- Jeder beteiligte Held erhält zudem eine von dem jeweiligen Paraphernalium abhängige Fähigkeit, die jeweils in der entsprechenden Szene erläutert wird.
- Jeder erworbene Punkt kann einmalig für eine Erleichterung von 3 bei einer Probe auf *Willenskraft* verwendet werden, um die Traumwelt zu verändern. Dies ist auch kumulativ möglich. Der betreffende Held muss dann allerdings auch wieder auf die besondere Fähigkeit, die mit diesem Punkt Traummacht verbunden war, verzichten.
- Sobald die Helden in fünf Szenen Traummacht gewonnen haben, unabhängig davon, ob Punkte für Erleichterungen ausgegeben wurden, erblüht die Mohnblume, die Bisminka den Helden mitgegeben hat, in voller Pracht. Die Helden können Milzenis nun wecken.

Der Kampf um Milzenis' Traum

Die im Folgenden geschilderten Szenen legen einen Ablauf nahe, durch den die Helden Zauberstab, Trommel und Hexenholz zügig in ihren Besitz bringen können. Zudem ist der Kampf gegen die Tiere des Traumes wahrscheinlich, sodass die Helden danach nur noch einen Punkt Traummacht benötigen, um Milzenis wecken zu können. Diesen Punkt erlangen sie durch das Stoppen aller vier Pendel oder durch den Schleifstein in Zeldas Händen, mit der sie sich in der finalen Konfrontation am Herzen des Riesen auseinandersetzen müssen.

Wenn die Helden die Traumwelt erreichen, erfassen sie vermutlich nicht unmittelbar die Struktur der Traumwelt. Sobald sie aber den Leib des Riesen verlassen, entweder entlang einer seiner Gliedmaßen oder durch die Luft, wenn sie oder ihr Seelentier des Fliegens mächtig sind, kannst du ihnen den grundlegenden Aufbau beschreiben.



Hebe die wichtigen Orte hervor, indem du auf wesentliche Hexen oder besondere Beleuchtung hinweist, damit sich die Helden besser orientieren können.

Die weiteren Ereignisse beginnen mit den Abschnitten **In Milzenis' Bart** und der anschließenden ersten Szene **Geht oder sterbt!** Danach hängt es von den Helden ab, welche Szene folgt. Zur besseren Übersichtlichkeit sind hier alle Szenen kurz zusammengefasst:

- **Geht oder sterbt!:** Elidya will die Helden vertreiben, der Zauberstab kann erobert werden.
- **Zum Gipfel:** Ibra und Neunhilde trommeln, die Helden können die Trommel in ihren Besitz bringen.
- **Der See / Tiere des Traums:** Die Hexen haben die Tiere im Traum in aggressive Kreaturen verwandelt, die die Helden bekämpfen müssen.
- **Der Ahorn:** Ricarda bewacht mit Yasinde den Ahorn, die Helden können das Hexenholz erobern und den Ahorn zerstören.
- **Stiche ins Herz:** Zelda verletzt Milzenis' Traumleib, die Helden müssen sie daran hindern und können den Schleifstein erobern.

Nach jeder gespielten Szene ermittelst du, ob die fortlaufenden Effekte der Trommel, des Ahorns und der Stiche mit dem Sichelstein den Zorn erhöht haben oder nicht. Wenn du den Zeitverlauf genauer fassen willst, setze statt einer Szene 10 Minuten an. Alternativ kannst du den Spielern einfach eine zunehmend zorngefüllte Traumwelt schildern, über deren Auswirkungen in der letzten Szene entschieden wird.

In Milzenis' Bart



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr erwacht. Der Boden unter euch ist kalt und rau, um euch herum ein Gewirr aus dicken Ästen oder Ranken, alle sicher einen halben Spann dick. Doch was ist das? Eure Körper sind bedeckt mit Federn, Schuppen, Fell. Eure Gefährten sind fort, ihr liegt inmitten von Tieren. Ihr seid selbst Tiere.



Die Helden finden sich im Traum in Gestalt ihres Seelentiers wieder und betreten den Traum auf der Brust des Riesenleibs. Der bizarre Bewuchs ist Milzenis' Bart, der die gesamte Brust und den Bauch des Riesen bedeckt. Er besteht aus enorm langen Ästen mit unterschiedlich breiten Zwischenräumen. Von hier aus können sich die Helden auch einen grundlegenden Überblick über die Traumwelt verschaffen.

Es lässt sich recht gut klettern und auf der obersten Schicht des Bewuchses sogar vorsichtig gehen. Für jede längere Strecke, die die Helden auf oder im Bart zurücklegen, sind Proben auf *Klettern (Baumklettern)* +3 oder *Körperbeherrschung (Balance)* +3 nötig, um nicht abzurutschen und aus W6 Schritt auf eine darunterliegende dichtere Stelle zu stürzen. Der Held erhält Sturzschaden wie bei normalem Boden (siehe **Regelwerk** Seite 340).

Geht oder sterbt!

Nachdem die Helden sich orientiert haben, erscheint die junge Elidya. Sie kommt in Gestalt einer Krähe herangesegelt und verwandelt sich elegant bei der Landung in ihre menschliche Gestalt. Sie hält den Zauberstab in den Händen. Zelda hat sie als Botin zu den Helden geschickt. Ihr Auftrag ist es, sie einzuschüchtern. Aber Elidya ist eine eitle, junge Hexe, die noch viel lernen muss. Sie empfindet den Auftrag Zeldas als große Ehre und ihr Stolz lässt sie etwas mehr ausplaudern, als klug ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

»Geht! Ihr seid vergeblich gekommen! Der Herr des Landes hat uns gesandt, und wir werden den Riesen befreien! Wir haben die Macht des Erwachens auf unserer Seite. Der Ahorn im Zentrum ist gepflanzt und das Wasser des Hursachs in den See vergossen. Diese Traumwelt ist unser und nichts kann uns aufhalten, den Fluch zu brechen!«

Die junge Hexe hält den Zauberstab in den Händen und ist bereit, euch zu attackieren.

Ziel der Hexen: die Helden vertreiben

Ziel der Helden: den Zauberstab erobern, Elidya unschädlich machen, ohne sie zu töten

Sobald es zum Kampf kommt, führt Elidya ihre Angriffe mit dem Zauberstab aus, der sich dabei verlängert und grüne Blitze verschießt. Zudem wirft Elidya schwarze Federn, die sich in den Körper des Ziels bohren. Sollte sie getötet werden, lächelt sie kurz vorher hämisch, hat Zelda ihr doch eingeschärft, dass ihr Tod in der Traumwelt der Sache der Hexen von Nutzen ist.

Am Ende dieser Begegnung beginnt aus Richtung des Hügels zur Linken des Riesen rhythmisch wilder Trommelschlag zu erklingen.

Willenskraft: Im Kampf kannst du Umwelteffekte wie Windstöße oder Manipulationen des Riesenbarts, dessen Haare wie Peitschen oder Spieße Angriffe ausführen oder ihr Ziel zu fesseln versuchen, nur um 3 erschweren. Gelingt die Probe, entspricht dies einer gelungenen AT, die um QS x 2 erschwert abzuwehren ist, oder dem Manöver Zu Fall bringen.

Zorn: +1 durch den bereits wachsenden Ahorn

Traummacht: Mit dem Zauberstab ist das erste Paraphernalium des Rituals erobert. Ein schwirrendes Zauberlicht begleitet die Helden nun wie ein beweglicher FLIM FLAM (QS 3). Dies wird insbesondere unter dem Riesenleib von Nutzen sein. Der Zauberstab kann zudem an den Pendeln verwendet werden (siehe dort).

Zum Gipfel

Die verrückte Ibra und die alte Neunhild stehen auf einem knapp 6 Schritt breiten Plateau, mit einem Abhang auf der Milzenis zugewandten Seite und einer Felswand hinter sich. Sie schlagen in menschlicher Gestalt die

Wege durch die Traumwelt

Der Leib des Riesen kann entlang der Haare oder Gliedmaßen verlassen werden. Diese reichen bis kurz über den Boden, wo auch ihre Fesseln aus Sternenhaar in den Wald verschwinden.

Von der Riesenbrust ausgehend finden sich zudem die menschlichen Spuren von Ricarda und Yasinde. Beide können in Tiergestalt ihre Ritualgegenstände nicht transportieren, darum sind Proben auf *Fährtsuche (humanoide Spuren)* –1 möglich. Die Spuren führen den linken Arm hinab und dann zurück in Richtung Leib des Riesen und an ihm entlang.

Mit einer weiteren Probe auf *Fährtsuche (humanoide Spuren)* +1 bemerken die Helden, dass eine Spur auf Höhe der Brust unter den Leib abbiegt, die andere Spur führt in Richtung Unterleib des Riesen. Ricarda ist hier zum Ahorn gegangen, Yasinde zum See. Die übrigen Hexen sind in Gestalt ihrer Seelentiere geflogen, haben ihre Paraphernalia in den Krallen getragen und keine Spuren hinterlassen.

goblinische Trommel ausdauernd und kräftig.

Ziel der Hexen: so lange wie möglich die Trommel schlagen

Ziel der Helden: die Hexen unschädlich machen und die Trommel erobern

Der Trommelschlag hallt durch die gesamte Traumwelt. Es ist deutlich, dass dies einen großen Effekt auf Milzenis' Schlaf und Zorn hat. Um den Hügel schnell zu erreichen, muss ein Stück durch den Wald zurückgelegt werden. Haben die Helden keinen fliegenden Kundschafter unter sich, ist dafür eine Probe auf *Orientierung* +3 nötig, um nicht zu viel Zeit zu verlieren. Misslingt sie, gilt das Trommelschlagen in dieser Szene noch als vollendet und steigert Milzenis' Zorn, auch wenn die Helden die Hexen direkt nach Erklimmen des Hügels besiegen. Dies droht auch, wenn die Helden den Hügel nicht schnell genug erklimmen. Mit *Klettern (Bergsteigen)* oder fliegend kann dies ohne Zeitverlust vollbracht werden.

Im Kampf bewegt Ibra die Schlägel der Trommel beim Schlagen in Richtung Helden und sendet ihnen so kräftige Windstöße (AT mit dem Manöver Zu Fall bringen) oder führt direkte Hiebe mit den Schlägeln aus. Neunhild wirft ihre Schlägel auf die Helden, wo sie in viele Splitter explodieren und W3+1 Gegner gleichzeitig attackieren, dazu muss ihr aber eine Probe auf *Heilkunde Seele* –5 gelingen. Anschließend lässt sie ihre Gestalt auf das Doppelte anwachsen und greift mit Fäusten und Tritten an. Da sie durch das Wachsen ihre TP um 2 steigern möchte, muss ihr eine Probe auf *Willenskraft* –7 gelingen. Beide Hexen können sich binnen einer Aktion in Rabe (Ibra) oder Eule (Neunhild) verwandeln und zurückziehen. Ibra tut dies nur aus taktischen Gründen, um sich vor einem Sturz zu bewahren oder in eine bessere Position zu gelangen. Sie wirft sich unermüdlich gegen die Helden und will im Zweifel mit ihrem Tod den Zorn des Riesen steigern.

Neunhild begibt sich, sobald sich eine Niederlage abzeichnet, zum Herzen des Riesen, um dort auf Zelda zu treffen. Helden, die ihre Flugrichtung beobachten oder denen eine *Sinnesschärfe (Wahrnehmung)* +1 gelingt, können ihr Ziel feststellen und möglicherweise die richtige Schlussfolgerung daraus ziehen.

Willenskraft: Auf dem felsigen Hügel bietet es sich an, einen Steinschlag auszulösen oder den Untergrund wegbrechen zu lassen. Entsprechende Versuche sind nur um 3 erschwert. Gelingt die Probe, entspricht dies einer gelungenen AT mit QS x 2 zusätzlichen TP oder dem Manöver Zu Fall bringen, auf das jedoch ein Sturz in 1W6 Schritt Tiefe folgt. Ein solcher Sturz kann auch durch die sofortige Verwandlung in ein fliegendes Tier abgefangen werden.

Zorn: +1 am Ende jeder Szene, solange die Trommel in dieser Zeit durchgängig geschlagen wurde

Traummacht: Das Erobern oder Zerstören der Trommel bringt den Helden einen Punkt Traummacht. Zudem sind sie nun in der Lage, mit derart lauter Stimme zu sprechen, dass sie überall in der Traumwelt zu hören sind. Diese Fähigkeit bemerken sie unmittelbar, da sie nur noch flüsternd normal laut zu hören sind.

Die Hexen hören die lauten Rufe natürlich auch. Sollten die Helden jetzt oder später auf die Idee kommen, ihre laute Stimme zu nutzen, um ein beruhigendes Lied zu singen, kannst du bei gelungenem *Singen* -1 den Zorn Milzenis' einmalig um einen Punkt senken.



Der See

Der Weg zum See führt durch den dunklen Wald unter dem Riesenleib. Es gilt ein Sichtmodifikator der Stufe 3 (siehe **Regelwerk** Seite 239). Für Helden, die das Zauberlicht aus **Geht oder stirbt!** besitzen, entfällt der Modifikator. Lichtzauber funktionieren normal.

Wenn die Helden nicht der Spur Yasindes folgen, die dort beginnt, wo die Helden den Traum betreten haben, ist es eher schwierig, die Lage des Sees zu erraten. Die besten Chancen haben sie, wenn sie einen Erkundungsflug unternehmen.

Auch hier muss den Helden, die sich durch den Wald bewegen, eine Probe auf *Orientierung* +3 gelingen, um zügig den See zu erreichen. Misslingt sie, gilt diese Szene bei der Ermittlung der Anzahl der wild gewordenen Tiere als vollendet.

Der See ist von Schilf und Weiden umstanden, unterschiedliche Waldtiere lagern daran und trinken das Wasser des Sees.

Ziel der Hexen: das Wasser in den See zu gießen, ist bereits gelungen; Die wilden Tiere sind eine willkommene Gefahr für die Helden.

Ziel der Helden: die Tiere besiegen und eventuell den See neutralisieren

Yasinde hat das Wasser bereits vergossen und sich auf den Weg zum Ahorn gemacht. Dies können die Helden anhand des Krugs feststellen, den sie hier einfach fortgeworfen hat (*Sinnesschärfe (Suchen)*). Trinken sie selbst das Wasser, erhalten sie den Status *Bluttausch*, denn es enthält (symbolisch) die Kraft Levthans, der an einem geheimen Kultplatz der Hexen am Hursachquell regelmäßig erscheint.

Fährtsuche (tierische Spuren) +1 reicht aus, um Yasindes Spur in Krötengestalt zu folgen.

Zunächst müssen sich die Helden aber mit den Gehörnten, den verwandelten Tieren des Traums, auseinandersetzen. Sie sind vom Wasser in einen Kampfrausch geraten und äußerst aggressiv.

Willenskraft: Mitten im Wald liegt es nahe, Äste und Ranken mit Proben -3 für Attacken wachsen zu lassen. Ebenfalls nur um 3 erschwert sind Proben, um sich Dunksicht zu verleihen oder sich ein FLIM FLAM-artiges Licht zu erschaffen. Auch ist es möglich, die Dunkelheit noch zu verstärken und Zonen mit einem Sichtmodifikator der Stufe 4 zu erschaffen.

Der Einfluss des Seewassers kann durch Proben -9 neutralisiert werden. Die Probe ist nur um 3 erschwert, wenn die Helden Yasindes Krug finden. Die Tiere durch puren Willen zurückzuverwandeln, erfordert eine Probe -12.

Zorn: schon vor Beginn der ersten Szene +1, als Yasinde das Quellwasser des Hursach in den See schüttete

Traummacht: Besiegen die Helden alle Gehörnten, erhalten sie einen Punkt Traummacht. Dieser manifestiert sich im Wachstum von Hörnern an den Köpfen der Helden. Nutzen die Helden diese Hörner im Kampf, erhalten sie +2 AT, zudem sind Proben auf *Orientierung* und *Fährtsuchen* in der Traumwelt um 1 erleichtert.



Der Ahorn

Unter dem Riesen, etwa in Höhe seiner Lendenwirbel, haben die Hexen den Ahorn gepflanzt. Dieser entwickelte sich in kürzester Zeit zu einem gewaltigen Baum, der Milzenis in den Rücken sticht. Er fördert zudem das Wachstum des gesamten erwachten Waldes. Auch hier gilt ein Sichtmodifikator der Stufe 3 (siehe **Regelwerk** Seite 239).

Ziel der Hexen: den Ahorn verteidigen

Ziel der Helden: den Ahorn zerstören, das Hexenholz erobern und die Hexen unschädlich machen

Die Helden können das Zentrum des Waldes unter dem Riesen anhand von Ricardas und Yasindes Fußspuren finden oder durch *Orientierung* -3. Misslingen die Proben, benötigen die Helden zu viel Zeit und die laufende Szene gilt hinsichtlich des Zorns als vollendet.

Ricarda und Yasinde bewachen hier den Ahorn in Gestalt ihrer Seelentiere. Sie greifen sofort an. Ricarda kämpft in Katzensgestalt und springt die Helden an. Yasinde kämpft als übergroße Kröte und nutzt die lange Krötenzunge für Schläge oder verschießt giftigen Schleim.

Begleitet Alriksej die Helden, rechtfertigt sich Ricarda zuvor in menschlicher Gestalt und versucht zu erklären, dass sie hier für ein höheres Ziel kämpft. Vielleicht bittet sie ihn und die Helden auch um Vergebung.

Soscha hat ihren Zweck bereits erfüllt, weil die Hexen sie brauchten, um das Traumritual zu weben. Im Traum selbst wartet sie nur noch auf ihre Erlösung.



Soschas Holz agiert wie ein RADAU mit doppelten TP.

Willenskraft: Am Ahorn ist das Erwachen besonders präsent und Manipulationen des Waldes werden nicht erleichtert. Veränderungen des Lichtes sind aber wie oben möglich. Um den Ahorn zu fällen, ist eine Gruppensammelprobe *Willenskraft* -3, 1 Minute, 7 Versuche nötig. Alternativ kann er mit *Willenskraft* -3 in Brand gesetzt werden, was aber den Zorn um 2 steigert.

Zorn: +1 am Ende jeder Szene.

Tiere des Traums

Während sich die Tiere des Traumes normalerweise vor Helden wie Hexen stets zurückziehen, sind diejenigen, die vom Wasser der Hursachquelle getrunken haben, wütend und kampfeslustig. Wölfe, Bären, Silberlöwen, tatsächliche Widder, aber auch ansonsten harmlose Tiere wie Rehe, Hasen und Fasane kannst du gegen die Helden antreten lassen. Sie alle tragen nun Hörner. Nach der ersten von den Helden absolvierten Szene verwandeln sich drei Tiere, nach jeder weiteren Szene kommt eines dazu. Da es sich um Kreaturen eines Traums handelt, sind der Einfachheit halber hier gemeinsame Werte der Gehörnten angegeben.

Gehörnte

MU 16 KL 10 (t) IN 13 CH 10

FF 10 GE 13 KO 10 KK 16

LeP 25 AsP - KaP - INI 13+1W6

SK 2 ZK 2 AW 7 GS 5

Hörner: AT 14 PA 7 TP 1W6+5

RS/BE 2/0

Vorteile: Dunkelsicht II

Sonderfertigkeiten: Zu Fall bringen (Hörner)

Talente: Einschüchtern 7, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 9, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 7, Verbergen 3, Willenskraft 3

Kampfverhalten: Wild und ohne Rücksicht auf sich selbst stürzen sich die Gehörnten auf die Helden. Sie versuchen, wahllos Gegner umzustößen und zu verletzen.

Flucht: Die Gehörnten fliehen nicht.

Traummacht: Das Fällen des Ahorns beendet den steten Zuwachs an Zorn. Das Erobern des Hexenholzes gibt den Helden einen Punkt Traummacht und es kann an den Pendeln eingesetzt werden. Zudem verleiht der Stamm Macht über Träume, alle weiteren Proben auf *Willenskraft* im Traum sind um 1 erleichtert.

Hinterhältig oder romantisch?

Ricarda wird vor einer drohenden Niederlage vorgeben, die Seiten wechseln zu wollen. Sie habe erkannt, sich wirklich in Alriksej verliebt zu haben, zudem betrachte sie die Helden nach all den gemeinsamen Erlebnissen als Freunde. Die Helden können dies mit *Menschenkenntnis* (*Lügen durchschauen*) gegen Ricardas *Überreden* (*Herausreden*) durchschauen. Werden die Helden von Alriksej begleitet, wird er blind vor Liebe jeder Lüge Ricardas glauben und sich auch gegen die Helden stellen. Glauben die Helden Ricarda, wird sie sie in einem besonders günstigen Moment verraten.



Wenn du es romantischer schätzt, kann Ricarda ihren Seitenwechsel auch ernst meinen und die Liebenden werden zusammen an der Seite der Helden gegen die übrigen Hexen kämpfen. Im Finale könnte Ricarda dadurch zu einer (weiteren) Hilfe werden.

Die Pendel

Urnislaw erlernte die Fluchmagie sowohl von Hexen als auch von Goblinzauberinnen, doch kannte er auch althanische Geheimnisse und war ein Meister der Gildenmagie. Ein wiederkehrendes Element seiner Kunst sind schwingende Pendel, die sich auch hier an den vier Endpunkten von Milzenis' Fesseln befinden.

Die Helden können aus der Gestalt der Traumwelt ableiten, dass die Fesseln Zelda in die Hände spielen. Je fester der Körper gebunden ist, desto wehrloser ist er gegen das ungezügelte Wachstum des Waldes. Es kann also eine sinnvolle Strategie der Helden sein, den Fluch (also die Pendel an den Enden der Fesseln) zu schwächen, um den Schmerz und damit den Zorn zu lindern.

Ziel der Hexen: die Pendel unberührt und die Fesseln stramm lassen, damit das Erwachen von unten umso kräftiger gegen Milzenis' Leib drücken kann

Ziel der Helden: die Pendel stoppen, dadurch die Fesseln lockern und dem Riesen so etwas Erleichterung verschaffen

Die Fesseln können nicht durchtrennt, die Pendel aber durch den Einsatz von Hexenholz oder Zauberstab gestoppt werden: entweder durch einfachen Kontakt oder indem die Helden Baumstämme oder Pfähle aus dem Boden wachsen lassen, um die sich das Pendel wickelt und hängen bleibt.

Willenskraft: Ohne Hexenholz oder Zauberstab ist eine Probe -7 nötig. Soll etwas aus dem Erdboden wachsen, ist die Probe nur um 3 erschwert.

Zorn: -1 pro gestopptem Pendel.

Traummacht: Haben die Helden alle vier Pendel erfolgreich gestoppt, erhalten sie einen Punkt Traummacht und eine Strähne aus Sternenhaar, die ihren RS im Traum um 1 pro Pendel steigert.

Neu formieren und angreifen

Wenn sich die Hexen nach ihrer Begegnung mit den Helden noch innerhalb der Traumwelt bewegen können oder nach ihrem Tod in die Traumwelt zurückgekehrt sind, sammeln sie sich auf der Brust des Riesen, wo Zelda ihn mit Stichen ins Herz zu erzürnen versucht.

Sammeln die Helden vorher bereits 5 Punkte Traummacht, können sie den Hexen ausweichen und den Riesen wecken. Ist dies nicht der Fall, werden sie ein abschließendes Mal mit den Hexen zusammenstoßen, um die Entscheidung herbeizuführen und den letzten Punkt Traummacht zu erhalten.

Die Entscheidung: Stiche ins Herz

Ist die Trommel verstummt, sind die Gehörnten besiegt und der Ahorn gefällt, bleibt Zelda nur noch ein Mittel, um den Riesen weiter zu erzürnen: der direkte Angriff auf seinen Traumleib und damit den Traum selbst. Sie begibt sich zur Brust des Riesen, führt den Schleifstein als rotglühendes Steinschwert und sticht in den Leib, genau über dem Herzen.

Entweder gelingt es Zelda hier, den Zorn so weit zu steigern, dass Milzenis seinen Schrei ausstößt, oder die Helden erlangen so viel Traummacht, dass sie den Riesen rechtzeitig wecken können. • ○

Ziel der Hexen: mit brachialen Mitteln den Riesen doch noch zu größtem Zorn reizen

Ziel der Helden: den Schleifstein erobern und fünf Traumpunkte zusammenbekommen
Kommen die Helden zu den Hexen um Zelda, steht die Oberhexe umgeben von den langen und holzigen Barthaaren des Riesen auf der Brust von Milzenis und führt tiefe Stiche mit der glühenden Klinge aus. Die übrigen Hexen werfen sich in tierischer Gestalt auf die Helden und versuchen, Zelda möglichst lange zu decken, bis sie schließlich selbst in den Kampf eingreift.

Willenskraft: Manipulationen des Riesenbarts sind nur um 3 Punkte erschwert. Zudem können die Helden

• Du wirst die Entwicklung des Zorns bis hierher im Blick haben und kannst frei entscheiden, ob die Helden noch eine Chance haben sollen oder nicht. Willst du den Helden etwas mehr Zeit geben, hat Zelda möglicherweise den Einsatz ihrer Hexen falsch eingeschätzt und zu lange gewartet.

versuchen, das Herz des Riesen zu schützen oder zu heilen. Den Leib des Riesen widerstandsfähiger zu machen, gelingt mit einer Probe –3 und verleiht einen RS von QS x 2 Punkten. Um die geschlagenen Wunden zu heilen, ist eine Probe –9, ein Zauber oder eine Liturgie nötig. Da an dieser Stelle die Tode der Hexen die Niederlage der Helden besiegeln können, sind direkte Versuche, die Hexen durch den puren Willen zu fesseln oder erstarren zu lassen, ebenfalls sinnvoll. Dazu ist eine Probe –9 gegen die *Willenskraft* der Hexe nötig. Spätestens hier sollten die Helden ihre Traummacht nutzen, um sich Proben zu erleichtern.

Zorn: +1 am Ende jeder Szene oder jeweils nach 10 Minuten, zusätzlich +1 pro Hexe, die die Helden hier töten; –1 für je 3 QS aus Proben für eine mögliche Heilung der Wunden, maximal aber so viele Punkte, wie Zelda hier verursacht hat

Traummacht: Wenn die Helden den Schleifstein erobern, bevor sie fünf Punkte Traummacht gesammelt haben, steigert er die AT, PA und TP im Traum jeweils um 2 Punkte.

Das Ende des Traumes

Öffnet sich die Mohnblüte, die die Helden von Bisminka erhalten haben, können sie durch *Willenskraft* oder eine passende symbolische Handlung, wie das Kitzeln von Milzenis' Füßen oder einem Schrei neben seinem Ohr, den Riesen wecken.

Haben die Hexen vorher 12 Punkte Zorn angesammelt, bricht der Traum abrupt ab und die Helden erwachen zu einem markerschütternden Zorneschrei des Riesen. Wenn die Helden im Traum Schaden erlitten haben, könnt ihr diesen anhand der Tabelle auf Seite 25 umrechnen.

Anpassungen in der Traumwelt



Große Heldengruppen können sich in schlagkräftige Trupps aufteilen und die Szenen ungleich schneller erspielen, daher könnten zusätzliche Erschwernisse zwingend nötig sein. Die Hexen können zusätzliche Boni auf ihre Werte erhalten, schließlich handelt es sich um erfahrene Traumzauberinnen. Auch kannst du zusätzliche Gehörnte auftauchen lassen, die die Helden angreifen oder die Hexen unterstützen.



Haben die Helden Probleme, mit den Hexen Schritt zu halten, kannst du sie von Beginn an durch Alriksej begleiten lassen. Schließlich könnte Zelda zögern, die Stiche ins Herz auszuführen, denn sie ist nicht sicher, ob dies den Riesen nicht möglicherweise zu früh wecken könnte, anstatt seinen Zorn zu steigern.

Sieg oder Niederlage

Sobald Milzenis erwacht, ist der Traum beendet. Es ist explizit möglich, dass die Helden scheitern und Milzenis seinen Riesenschrei ausstößt, der Urnislaws Fluch zumindest zeitweise bricht. Haben die Hexen also genug Zorn gesammelt, bevor die Helden den Riesen wecken konnten, ist er blind vor Zorn, schlägt wild um sich und brüllt ohrenbetäubend. Dieser Ausbruch gleicht eher einem Erdbeben oder einer Lawine als einer zornigen Kreatur. Als er die vielen Menschen an seiner Behausung entdeckt, tritt er nach Ibra und Yasinde, die meterweit durch die Luft fliegen und tot liegen bleiben. Dann richtet er das Wort an die Übrigen.

Konnten die Helden den Riesen wecken, bevor die Hexen ihn ausreichend gereizt haben, ist er nur äußerst übellaunig.

Milzenis' Verheißung

Ob in größtem Zorn oder nur von den vielen Menschen gestört, Milzenis wird zu den Helden und den Hexen sprechen. Passe den Ton seiner Stimmung entsprechend an.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

»Grollträume künden von Blut und Tod. Götter führten mächtige Klingen. Mit Sieg, aber ohne Land. Sumukinder legten sich zum ewigen Schlaf, sie wissen. Suulak hörten nicht Zornstimmen, mussten untergehen. Menschen waren Untergang. Kannten Feind nicht. Waren Feind. Müssen Zornstimmen hören. Rotes Zornblut fließt in Bäume, Schwarzes Zornblut fließt heraus. Milzenis hört Trommelschläge des Krieges. Trommel der Suulak entscheidet Kriege des Landes.«



Milzenis erläutert und diskutiert seine Worte nicht. Er stapft davon, genervt oder voller Zorn. Gleichwohl können die Helden einige seiner Worte zu deuten versuchen.

Probe auf Sagen & Legenden (Bornland)

1 QS – Der Held kennt die Sage vom Kampf gegen das Omegatherion, in der Rondra, Kor und Ingerimm mit den drei Gigantinnen Mithrida, Sokramor und Hazaphar als Waffen die Bestie besiegten. Besudelt vom Blut der letzten Kreatur legten sich die Gigantinnen als die drei Sichelgebirge zum ewigen Schlaf.

2 QS – Die Kunga Suula soll einst in Wjassuula eine mächtige Kriegstrommel erschaffen haben, die Goblinpauke, die ihr den Sieg bringen sollte. In manchen Legenden kann mit ihrer Hilfe das Eherne Schwert überquert werden. Mit *Geschichtswissen (Bornland)* +3 wird im Untergang der Goblins das Ende des Goblinreichs zwischen Born und Walsach aufgrund der Eroberung durch die Theaterritter erkannt.

Der befreite Milzenis

Gewinnen die Helden die Auseinandersetzungen in der Traumwelt und haben keines der Pendel gestoppt, wirkt Urnislaws Fluch weiter wie bisher. Hat Milzenis jedoch seinen Schrei ausgestoßen, hat er den Fluch für die nächste Zeit abgeschüttelt. Aber auch, wenn die Pendel gestoppt wurden, ist der Fluch in den nächsten Monaten zumindest etwas geschwächt. Milzenis kann somit in den folgenden Abenteuern als Zufallselement auftauchen und Schaden anrichten, aber auch als Kavallerie im rechten Moment „aus Versehen“ den Tag retten. Folgende Gerüchte kannst du in Gasthäusern oder anderswo einstreuen:

- Jarlak, Schwarzmos, Bornstein oder Karkriwen, viele Siedlungen um den Bornwald und auch kleine Weiler und Köhlerhütten wurden vom erzürnten Milzenis aufgesucht und teilweise zerstört. Dabei hat er vor allem die Häuser und Mauern eingerissen, Menschen kamen dabei auch zu Schaden, wurden aber nicht direkt attackiert.
- In Harden hat er ein ganzes Banner Soldaten aus der örtlichen Kaserne aufgerieben und in den Seen der naheliegenden Sprenkel gebadet.
- Mehrmals wurde er bei Gartimpen gesichtet, wo er jedoch nach einigem Wüten auf leeren Feldern und Wiesen wieder abzog. (Die Gartimpener Schwestern, mächtige Hexen, haben ihn erfolgreich mit Illusionen verwirrt.)
- Angeblich wurde Milzenis auch in der Roten Sichel gesehen.
- Ist Milzenis durch seinen Schrei erwacht, durchquert er das Bornland sogar und bewegt sich nach Osten durch Firunen, Jassula und Elkauen ins Überwals. Er hinterlässt eine Spur der Verwüstung, doch kein Speer und kein Zauber können ihn aufhalten. Allein die Flucht rettet die meisten Leben, doch viele Häuser, Mühlen und Ställe sind zerstört.

Es wird dann ohne Zweifel Sache dieser oder anderer Helden sein, den Riesen wieder unter Kontrolle zu bringen.

Mit den Grollträumen und Zornstimmen meint Milzenis das Erwachen, wie er es erlebt. Dies sollten die Helden inzwischen aus ihren bisherigen Erlebnissen schließen können.

Abzug der Hexen

Im Falle eines Erfolgs der Hexen sind diese euphorisch, selbst wenn eine oder mehrere ihrer Schwestern zu Tode gekommen sein sollten. Sie bejubeln die entfesselte Macht des Riesen und verhöhnen Bisminka und die Helden für den lächerlichen Versuch, sich dieser Kraft widersetzen zu wollen. Gleichwohl verlassen die Hexen nun zügig den Wald, um sich weiteren Ausbrüchen des Riesen zu entziehen.

Im Falle ihrer Niederlage sind die Hexen erschöpft und frustriert, greifen die Helden jedoch nicht an. Bisminka und auch Zelda betrachten die Auseinandersetzung um den Fluch des Riesen für vorerst beendet.

Wollen die Helden die Hexen nun auch in der Wirklichkeit besiegen, steht es ihnen frei, sie zu attackieren. Bisminka und Alriksej werden sich jedoch nicht beteiligen und auch nicht die möglicherweise übergelaufene Ricarda. Zelda sollte in jedem Fall überleben, die anderen Hexen können umkommen. Der Ruf der Helden unter den Hexen des Bornlandes wird sich durch eine solche Tat jedoch sehr verschlechtern.

Die Paraphernalia

Der Zweig des Ahorns, das Wasser vom Hursachquell und die goblinische Trommel sind in der realen Welt gewöhnliche Gegenstände, die sich eventuell als alchemistische Zutaten eignen, aber keine magische oder karmale Kraft besitzen.

Bringen die Helden Orschin Hirksjen seinen Zauberstab zurück, erhalten sie einen Finderlohn von 10 Batzen. Um den Stab zu bekommen, hatte sich Elidya dem Studiosus in HARMLOSER GESTALT genähert und sich in einem günstigen Moment damit davongemacht.

Das Hexenholz wird weiterhin von den Hexen beansprucht, da sie versuchen wollen, die gefesselte Seele von Soscha zu erlösen. Auch den Schleifstein will Zelda behalten. Fordern die Helden ihn als Symbol für Zeldas Niederlage, händigt sie ihn jedoch aus.

FINALE AN DER RIESENBURG



Wenn die Helden das gestohlene Floß und seine Ladung gesichert haben, können sie zu ihm zurückkehren und ihren Weg fortsetzen. Möglicherweise ist aufgrund des fehlenden Hexenbaums eine Reparatur nötig, die aber keine großen Schwierigkeiten bereitet. Ein neues Floß zu bauen erfordert eine Gruppensammelprobe *Holzbearbeitung* (Zimmermannsarbeiten), 2 Stunden, 7 Versuche, führt aber eventuell zu erneuten Schwierigkeiten mit Waldbewohnern, insbesondere den Waldschraten.

Bisminka verspricht, den Helden den Rücken vor den zornigen anderen Hexen freizuhalten, so lange sie kann. Bis nach Bornstein sind es voraussichtlich noch zwei oder drei Tage, je nachdem wie du die Reise gestaltest und ob die Helden zusätzliche Ruhepausen einlegen, um neue Kräfte zu schöpfen. Einige Zufallsbegegnungen solltest du aber einflechten, um die Besonderheit des Bornwaldes hervorzuheben.

Alriksej ist wahrscheinlich zutiefst enttäuscht von Ricarda, und er weiß nicht recht, was er mit seiner neu gewonnenen Freiheit anfangen wird. Auf jeden Fall sollte er seine Muhme Dascha erwähnen, die ihn als einzige aus der Meschpoche freigeben kann.

Im folgenden Kapitel werden die Helden an der Firuner Riesenburg von ihren Widersachern aufgehalten. Im Einzelabenteuer sind dies nur die Ragaschoffs, die Alriksejs Muhme als Geisel genommen haben, um ihm die Stahllieferung abzupressen (siehe **Option A** auf Seite 56). Nach einem Sieg steht Alriksejs Lieferung und der Bezahlung der Helden nichts mehr im Wege.



In der Kampagne sehen sich die Helden stattdessen mit Kultisten des Korsmal-Bundes konfrontiert, allen voran Tempelvorsteherin Irinje, die die Helden als Feinde des Bundes beseitigen will (siehe **Option B** auf Seite 57). Auch Leudara ist anwesend, aber es hängt vom bisherigen Verhalten der Helden ab, auf wessen Seite sie kämpft. Nach dem Sieg können sie in den Rondratempel eindringen und weitere Informationen über den Korsmal-Bund erhalten.



Sind die Helden schon angeschlagen oder insgesamt schwache Kämpfer, sollte Bisminka sie begleiten und bei den folgenden Ereignissen mittels ARMATRUTZ, CORPOFESSO, HEXENGALLE oder RADAU eingreifen.

Bornstein

Die finstere Festung der ersten Siedlung, die der Born außerhalb des Waldes passiert, ist schon gut sichtbar, als die Helden jemanden am Ufer sitzen sehen. Dem Fischer **Jewan** (56, Muttermal auf der Wange, klatscht oft in die Hände; liebt scharfe Messer, hasst die Farbe Rot, braucht einen neuen Strohhut; Willenskraft 4 (12/12/12), SK 1)



Die Riesenburg


Etwa eine Meile vor Firunen macht der Born eine Kurve nach Süden und passiert dort die Riesenburg. Dieser Ritualort aus uralten Zeiten liegt auf einem Hügel und umfasst zwei riesige Steinplatten: Die eine ragt schräg aus der Flanke des Hügels, die andere macht, von Gras und Sträuchern bedeckt, seine Kuppe aus. Sie wird von den Wurzeln eines mächtigen Ahorns durchbrochen, der sich kraftvoll in den Himmel reckt.

Probe auf Geschichtswissen (Bornland)

1 QS – Hier endete der Heiligengang, den die Adelsmarschallin 1035 BF veranstaltete. Zum Abschluss pflanzten tapfere Recken einen Ahorn, der erstaunlich schnell wuchs. Früher war die Riesenburg ein Kultplatz der Goblins.

2 QS – Die Teilnehmer des Heiligenganges berichteten, dass sie tief in die Gewölbe der Riesenburg hinabgestiegen seien und dort mystische Dinge erlebten. Ihre Beschreibung der Gewölbe deckt sich mit Berichten von Theaterrittern, die nach dem Schwertwunder von Leufurten 191 BF hier besonderen Widerstand der Goblins erfuhren.

3 QS+ – Linjan von Elenaus Leute wurden bei ihrer Rückkehr von Unbekannten angegriffen, wahrscheinlich dem Korsmal-Bund.


 Auch im Blauen Buch wird erwähnt, dass dieser Ort für die Theaterritter eine wesentliche Rolle spielte. Vorangegangene intensive Lektüre darin erleichtert die folgende Probe um 2.

Probe auf Sagen & Legenden (Bornland)


1 QS – Viele begreifen die Riesenburg als Herz des Bornlands. Die unsterbliche Kunga Suula soll an diesem goblinischen Kultplatz bis heute dem Elchkönig, den Silberwölfen oder dem Namenlosen opfern.

2 QS – Der Ahorn soll aus dem *Keim des Landes* gewachsen sein, einem Samen, den die Heiligengänger aus der Tiefe mitbrachten. Viele Mystiker interpretieren dies als Zeichen, dass das Bornland diejenigen, die den Keim errangen, als seine „neuen“ Bewohner oder Bewahrer anerkannt habe.


3 QS+ – Es ist unklar, ob damit Linjan von Elenau gemeint ist, der bornische Adel, die Zwölfgöttergläubigen oder gar die Menschen im Allgemeinen.

fällt vor Staunen die Pfeife aus dem Mund, denn aus dieser Richtung hat er noch nie jemanden den Born befahren sehen. Er besteht darauf, die Helden seiner Bronnjarin  Tineke von Bornstein-Sackenstatt (24, Sommersprossen, leicht zu beeindrucken; liebt Bucheckern-Brei, hasst Käuzchenrufe, braucht mehr Respekt benachbarter Adliger; Willenskraft 5 (13/13/13), SK 1) vorzustellen, die zu ihren Ehren ein Festessen veranstaltet.



Die zufällig anwesende Perainegeweihte  Ulmida von Firunen (43, Überbiss, pfeift gern; liebt Schauergeschichten, hasst Fischgräten, braucht einen Grund, auf dem Land zu bleiben; Heilkunde Wunden 10 (13/14/14), bei Härtefällen: HEILSEGEN) erklärt sich auch zur Versorgung ihrer Wunden bereit.

Immer und immer wieder müssen sie den begeisterten Bornsteinern von ihrem Abenteuer erzählen. Die Nachricht von den Bornfahrern verbreitet sich in Windeseile, und auch am nächsten Tag will man die tapferen Recken kaum weiterfahren lassen. • ○

• Auch ein Spion  der Ragaschoffs ist in Bornstein anwesend und bricht noch am Abend gen Firunen auf, um seine Komplizen zu warnen, sodass diese den Empfang der Helden vorbereiten können.

Option A

Die Rache der Ragaschoffs

Dieser Abschnitt ist **nur für das Abenteuer als Einzelstück** gedacht.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der Ferne könnt ihr schon die Türme von Firunen erkennen. Der Born macht hier eine Biegung nach Süden. Eure Reise scheint endlich ein Ende zu nehmen.

Doch dann seht ihr Boote. Vier, fünf Stück, alle vollbesetzt mit finster dreinblickenden Gestalten, die dunkle Schnurrbärte und Glatzen tragen. In ihren Händen blitzen die Klingen von Äxten und Speeren. Und am Bug des vordersten Bootes erkennt ihr Janko Ragaschoff.

»Alriksej, halt die Füße still!«, ruft euer alter Rivale. »Wir haben deine Muhme, und wenn sie überleben soll, gebt ihr uns den Stahl. Also: Am besten geht ihr jetzt alle brav an Land, vertäut das Floß und macht euch weg, dann muss heute niemand sterben.«



Janko glaubt, sich trotz der Niederlage beim Wettbewerb mit dem Rondratempel einigen zu können – oder einen anderen Käufer für den Stahl zu finden. Insgesamt stehen die Helden hier einer kleinen Übermacht entgegen: zwei bis drei Personen mehr, als ihr eigenes Floß trägt.

Die übrigen Ragaschoffs haben Dascha Jantareff wirklich gefangen genommen und sind bereit, sie am Ahorn zu erhängen, wenn sie den Stahl nicht bekommen. Dies soll ein Zeichen setzen, sich nicht mit der Sippe anzulegen.



Die Helden können ...

Kämpfen und siegen: Verlange Proben auf Körperbeherrschung (*Balance*), um sich auf den schwankenden Gefährten zu bewegen (bei Misslingen Erschwernisse auf Proben im Kampf zwischen 1 und 3). Auch ein Held im Wasser kann durch geschickte Erschütterungen der Boote (*Schwimmen* und *Kraftakt* (*Ziehen & Zerren*)) wichtige Vorteile für seine Seite erlangen, indem er Gegner aus dem Gleichgewicht bringt. Drohen die Ragaschoffs zu unterliegen, versuchen sie sich nach Firunen zurückzuziehen.

Kämpfen und verlieren: Bei einer Niederlage werden die Helden gefangengenommen und zum Ahorn geschleift. Dort wird Dascha ein Schauprozess gemacht, bevor man sie erhängt. Ermögliche den Helden hier eine Befreiung, sodass sie das Blatt vielleicht doch noch wenden können.

Fliehen: Ergreifen die Helden die Flucht, erbeuten ihre Feinde die Stahllieferung und begeben sich zum Ahorn, lassen aber vier Wächter am Floß der Helden zurück. Dascha wird erhängt, nach ihrem Tod wird der Stahl von den Siegern nach Firunen transportiert.

Aufgeben: Wenn die Helden die Stahllieferung herausgeben und ihre Gegner erfolgreich *Überreden* (*Herausreden*), sind diese so verblüfft, dass sie sie ziehen lassen. Auf diese Weise können die Helden einen Hinterhalt legen, allerdings stehen sie mehr Gegnern gegenüber und es ist unwahrscheinlich, dass sie Dascha rechtzeitig retten können.

Option B

Leudaras Verrat



Dieser Abschnitt ist **nur für die Kampagne** gedacht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der Ferne könnt ihr schon den Hügel der sagenumwobenen Riesenburg erkennen, auf dem sich ein mächtiger Ahorn in die Höhe reckt. Eure Reise scheint endlich ein Ende zu nehmen. Dann seht ihr sie. Zwischen den dicken Baumstämmen am Ufer winkt euch Leudara in weiß strahlendem Wappenrock und silbrig blitzender Kettenrüstung zu, und sie bedeutet euch, hier anzulegen.



Gib den Helden Zeit, das Floß zum Ufer zu steuern und an Land zu gehen. Sie sollten ein paar Worte mit Leudara wechseln, die aber nicht recht mit der Sprache herausrücken will. Die folgende Szene ereignet sich, wenn sie und die Helden ein paar Schritte in Richtung Riesenburg gegangen sind oder wenn deutlich wird, dass die Helden das Floß auf keinen Fall verlassen werden, weil sie einen Hinterhalt wittern. Um die verborgenen Kultisten rechtzeitig zu bemerken, kann jeder Held eine Probe auf *Sinnesschärfe* (*Hinterhalt entdecken*) ablegen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid nur wenige Schritte gelaufen, als Leudara plötzlich anhält. Langsam dreht sie sich zu euch um. Hinter Bäumen und Büschen zu beiden Seiten treten nun weitere Gestalten hinzu: Bewaffnete in geschwärzten Rüstungen unter dem weißen Ornat der Rondrageweihten. Novizen, Priester und auch eine Tempelvorsteherin. Sie führen eine gefesselte Norbardin als Gefangene mit sich, und Alriksej entfährt ein bestürztes »Dascha!«, als er in ihr seine Muhme erkennt.



Und auch ein alter Bekannter ist unter den Bewaffneten: Rudjew

von Arauken – der Hetzer, den ihr noch vom Klammmwasser kennt.

»Kor zum Gruß«, setzt die Hochgeweihte an. »Ihr steht also wirklich zu eurem Wort. Bedauerlich, dass sich die Nurbarden, denen ihr eure Treue achtlos hinterhergeworfen habt, längst nicht so ehrbar verhalten. Die Muhme dieser Verbrecherbande hat sich des Wuchers schuldig gemacht. Der Stahl ist somit Diebesgut, das der Tempel zu Firunen nun konfisziert. Die Verbrecherin soll ihre gerechte Strafe erhalten, und mit ihr auch jenes nurbardische Wechselbalg«, sie weist auf Alriksej.

»Tod durch den Strick!«, verkündet sie.

»Doch euer Mut verdient Anerkennung. Nicht jeder hätte den Bornwald durchqueren können. Auch wenn ihr seine Komplizen seid, sollt ihr eure Ehre verteidigen können. Bei Kor, zieht blank!«



Option B1

Leudara verrät den Korsmal-Bund

Wenn Leudara sich **für die Helden** entschieden hat, fahre mit diesem Text fort:



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während dieser Worte hat Leudara euch unbewegt betrachtet. Doch jetzt stiehlt sich ein finsternes Lächeln auf ihr Gesicht. Den Blick auf Alriksej gerichtet, zieht sie ihr Schwert – und stellt sich schützend vor euren Freund. Die Hochgeweihte mustert sie.

»Du hast dich also endlich entschieden?«, fragt sie heiser.

»Das habe ich«, antwortet Leudara, »wie es jede tun sollte, die ihr Gelübde ehrt. Und du, Schwester Irinje, wirst nun sterben.«



Alternativ kannst du hier einen anderen Kultisten einsetzen, den die Helden aus einem früheren Teil der Kampagne kennen, zum Beispiel Anshag von Rodebrannt-Ask oder ein anderer Korswandter Insasse aus **Das Blaue Buch**. Sind deine Helden ohnehin schon unterlegen, kannst du den zusätzlichen Kultisten auch weglassen. Tatsächlich ist Daschas Hinrichtung nur ein Vorwand Irinjes, um einerseits die Stahllieferung nicht bezahlen zu müssen und andererseits vor ihren Gefolgsleuten den Schein zu wahren, dass sie hier für das Recht kämpfen. Leudaras Auseinandersetzung mit Anshag in **Das Blaue Buch** hat sie gelehrt, den Konflikt zwischen Rondradienst und Korsmal-Kult nicht auf die leichte Schulter zu nehmen.



In diesem Fall hat Leudara die Ankunft der Helden im Tempel erwartet, konnte aber nicht verhindern, dass Irinje ebenfalls Kunde aus Bornstein erhielt. So entschloss sich Leudara, den rechten Moment abzuwarten. Einerseits, weil sie weiß, dass sie nur mit Unterstützung der Helden eine Chance gegen so viele ausgebildete Kämpfer hat. Andererseits hofft sie, so weitere Kultisten durch Widerstand gegen Irinjes offensichtlich ehrloses Handeln auf ihre Seite zu ziehen. Zudem verbietet ihr Gelübde Hinterhältigkeit und Leudara ist der Meinung, dem lange genug zuwider gehandelt zu haben.

Option B2

Leudara verrät die Helden

Wenn Leudara sich **für den Korsmal-Bund** entschieden hat, fahre mit diesem Text fort:



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während dieser Worte hat sich Leudara schweigend in die Reihen der Bewaffneten begeben. Als sie euch anblickt, ist ihr Blick hart und entschlossen.

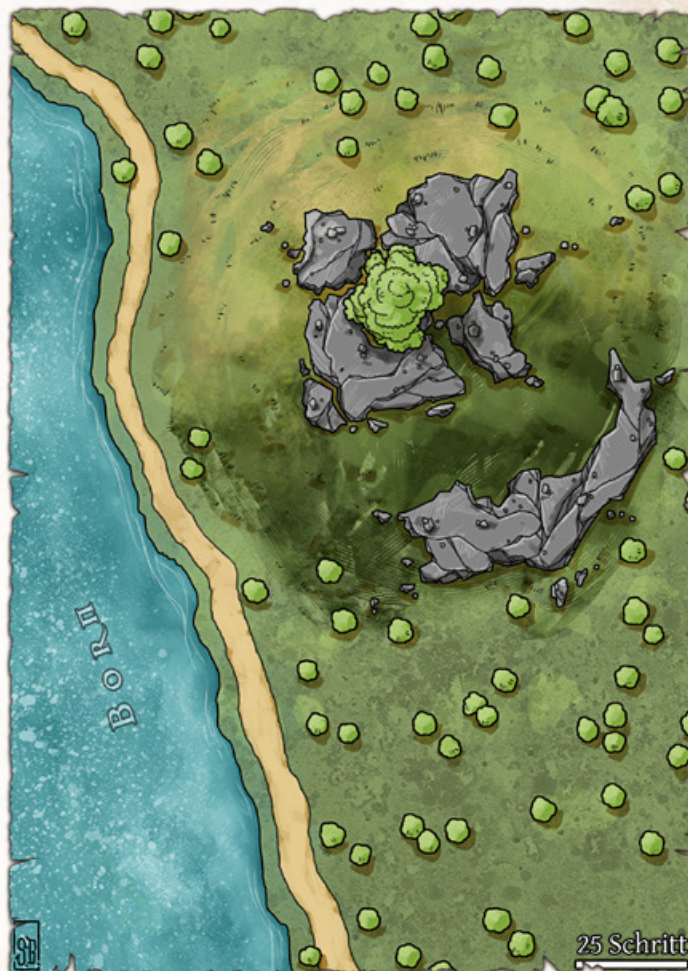
»Du hast dich also endlich entschieden, Schwester?«, raunt ihr die Hochgeweihte zu.

»Das habe ich«, antwortet Leudara heiser.

Und während die anderen Kultisten ihre Waffen ziehen, dreht sie sich um und schreitet langsam davon.



In diesem Fall hat Leudara Irinje vorgewarnt und selbst den Spion nach Bornstein geschickt, um dort auf die Helden zu warten. Dass sie nicht an der Tötung der Helden teilnimmt, entspricht Irinjes Befehlen. Leudara hat ihre Loyalität bewiesen, und die Tempelvorsteherin will ihr den Kampf gegen ihre einstigen Verbündeten ersparen. Leudara begibt sich während des Kampfes zum Rondratempel und beobachtet den Kampf aus der Ferne. Als sie die Helden gewinnen sieht, packt sie alle geheimen Dokumente zusammen, die sie in der Eile greifen kann, und flieht aus der Stadt, um die Verbündeten andernorts zu warnen.



25 Schritt

Typischer Ragaschoff

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: Finte I, Haltegriff, Wurf

Vorteile / Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit / Schlechte Eigenschaft (Goldgier), Verpflichtungen II (Sippe)

Talente: Körperbeherrschung 7, Kraftakt 4, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 6, Verbergen 4, Einschüchtern 3, Menschenkenntnis 7, Überreden 8, Willenskraft 4, Boote & Schiffe 4, Fahrzeuge 8, Handel 9

Kampfverhalten: Bevorzugt Fernkampf und Speere, um Gegner auf Distanz zu halten. Geht keine aussichtslosen Kämpfe ein.

Flucht: Wenn LeP unter 15 sinken; keine Flucht, wenn Sippenmitglieder bedroht sind.

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

Wenn sich der Kampf auf das Floß der Helden verlagert, nutze die Regeln aus Option A: Die Rache der Ragaschoffs (Seite 56). Den Helden eröffnen sich hier die gleichen Optionen. Die Kor-Kultisten versuchen ebenfalls einen Rückzug, wenn sie zu verlieren drohen.



Möglichkeiten zur Auflösung

Es gibt viele Möglichkeiten, wie dieser finale Kampf verlaufen kann. Gestalte ihn nach deinem Geschmack und dem deiner Spieler. Folgendes sollte aber nach diesen Ereignissen erreicht werden:

- Alriksej (und Bisminka, sofern anwesend) überlebt.
- Entweder Dascha stirbt oder sie überlebt, verliert aber ihre Stellung als Muhme. Vorrübergehend wird Zibilja Fetanka Jantareff die Geschäfte der Meschpoche führen.
- Die Helden konnten die verbliebene Stahllieferung verteidigen. Sollten sie ihre kostbare Fracht verlieren, rächt sich dies im nächsten Teil der Kampagne.
- Leudara überlebt. Als Feindin der Helden entkommt sie, als Verbündete hilft sie beim Durchsuchen des Rondratempels.
- Irinje und die restlichen Abtrünnigen werden getötet oder aus Firunen vertrieben.
- Das Blaue Buch kann bei den Helden bleiben oder in die Hände des Korsmal-Bundes geraten. In einem späteren Kampf gegen die Kultisten kannst du den Helden Gelegenheit geben, es zurückzuholen.



Ritter des Bundes

MU 14 KL 11 IN 12 CH 10

FF 11 GE 12 KO 14 KK 15

LeP 33 AsP – KaP – INI 12+1W6

SK 1 ZK 2 AW 5 GS 7

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

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

Zweihänder: AT 11 PA 3 TP 2W6+5 RW mittel

Leichte Armbrust: FK 11 LZ 8 TP 1W6+6 RW 10/50/80

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

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Blutpfand*, Fertigkeitsspezialisierung Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren), Wuchtschlag I+II

Vorteile / Nachteile: Adel II, Zäher Hund / Verpflichtungen III (Korsmal-Bund)

Talente: Einschüchtern 8, Klettern 5, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 10, Kriegskunst 6, Menschenkenntnis 6, Reiten 10, Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren) 9 (11), Sinnesschärfe 5, Verbergen 3, Willenskraft 4

Kampfverhalten: Ritter des Bundes nutzen häufig den Wuchtschlag und setzen in Bedrängnis Blutpfand ein, wenn sie können.

Flucht: Normalerweise bei 8 LeP, keine Flucht, wenn Blutpfand gewirkt wurde.

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

* Ob und wie viele Kultisten Blutpfand beherrschen, hängt von den Erfolgen der Helden in **Das Blaue Buch** ab.



Allgemeine Optionen

Befreit die Gefangenen! Einige Jantareffs wurden ebenfalls gefangen genommen und können während des Kampfes befreit werden, um als Verbündete mitzukämpfen. Hierfür ist pro Gefangenem eine Sammelprobe auf *Fesseln* (Fesselungen), 1 KR, 10 Versuche, nötig.



Der Riese: Wenn Milzenis' Fluch gebrochen wurde, kann er hier im letzten Moment eintreffen und so viel Verwirrung stiften, dass die Helden einen entscheidenden Vorteil erlangen.



Für die Meschpoche! Die Jantareffs haben Dascha nicht im Stich gelassen. Sie greifen auf Seiten der Helden in den Kampf ein und wenden das Blatt.



Rettet die Muhme! Du kannst die Helden unter größeren Druck setzen, indem Daschas Hinrichtung bereits begonnen hat. Am Ahorn aufgehängt, hat sie nur noch W20+8 Kampfrunden zu leben, sodass sich die Helden beeilen müssen.

Optionen für die Kampagne

Ehrenhafter Zweikampf: Möglicherweise wollen die Helden eine Duellforderung gegen Leudara aussprechen oder haben dies schon in Irberod getan. Diese hat höhere Priorität als Daschas Strafe, und Leudara nimmt sich das Vorrecht auf diesen Kampf heraus. Dies wird auch von Irinje anerkannt, und das Duell soll den Zwist entscheiden. Unabhängig davon, ob Leudara gewinnt oder verliert, können die Helden sich mit einem blauen Auge aus der Affäre ziehen.

Irinje von Schwertbergen

MU 15 KL 11 IN 13 CH 11

FF 10 GE 13 KO 14 KK 15

LeP 40 AsP – KaP 38 INI 14+1W6

SK 2 ZK 2 AW 7 GS 7

Waffenlos: AT 14 PA 8 TP 1W6+1 RW kurz

Rondrakamm Thorassturm: AT 15 PA 7 TP 2W6+3 RW mittel

RS/BE 4/1 (Kette) (Erschwernisse durch Rüstung in Kampfwerte eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Aureliani I, Anführer, Belastungsgewöhnung I, Blutpfand, Bosparano II, Finte I, Garethi III, Graqualos' Vermittlung, Kampfreflexe I, Ortskenntnis (Firunen), Schildspalter, Fertigkeitsspezialisierung Geschichtswissen (Bornland), Götter & Kulte (Rondra), Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren), Tradition (Rondrakirche)*, Vorstoß, Wuchtschlag I+II

Vorteile / Nachteile: Geweiht / Prinzipientreue II (Korsmal-Bund), Verpflichtungen II (Korsmal-Bund)

Talente: Körperbeherrschung 8, Kraftakt 8, Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren) 10 (12), Sinnesschärfe 8; Bekehren & Überzeugen 9, Einschüchtern 7, Menschenkenntnis 6, Willenskraft 6; Geschichtswissen (Bornland) 8 (10), Götter & Kulte (Rondra) 7 (9), Kriegskunst 7

Liturgien: Die zwölf Segnungen, Ehrenhaftigkeit 10, Empfängnis des Korsmals 8, Objektsegen 7, Schmerzresistenz 9, Schutz der Wehrlosen 6

Kampfverhalten: Irinje kämpft gnadenlos, auch gegen klar unterlegene Gegner, und kann mit Hilfe ihres neuen Gottes Rondra-Liturgien wirken, die den Ehrenkodex der Kirche verletzen. In Bedrängnis versetzt sie sich durch Graqualos' Vermittlung in Bluttausch.

Flucht: Normalerweise *Schmerz III*; keine Flucht, wenn Blutpfand gewirkt wurde

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

*Irinje wurde in Rondras Tradition ausgebildet, ist aber zum Korsmal-Bund übergelaufen. Zwar glaubt sie, Kors Idealen zu folgen, sie wirkt ihre Liturgien aber (durch Graqualos' Vermittlung) mit Karmaenergie des Namenlosen, ohne davon zu wissen. Dabei ruft sie in der Regel Kor an, mitunter auch Graqualos.

Empfängnis des Korsmals

Die Empfängnis des Korsmals ist eine Massentaufe, die es ungeweihten Kultisten ermöglicht, einen Teil der göttlichen Kraft ihres Herrn aufzunehmen und für ihre Kampfkraft zu nutzen.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Durch die Liturgie können bis zu (QS x 50) Personen im Namen Kors getauft werden. Wer im Namen Kors getauft wurde, kann damit 9 Jahre lang auf dessen Karmaenergie zugreifen, die er in Form von Kors Samen zu sich genommen hat. Der Getaufte erhält die Sonderfertigkeit **Blutpfand**. Er kann durch die Opferung von 1W6 eigener LeP seine Fähigkeiten im Kampf verbessern. Er muss dazu 1 Aktion einsetzen und verfällt danach in den Status *Bluttausch* (siehe **Regelwerk** Seite 35), in dem er Kors Nähe zu spüren glaubt. Der Kultist bekommt einen zusätzlichen Bonus von +2 AT, wenn er gegen mehr als einen Gegner kämpft oder von mehr als einem Feind angegriffen wird. Neben dem Wuchtschlag kann er während der Wirkung die Sonderfertigkeiten Rundumschlag II und Sturmangriff (siehe **Regelwerk** Seite 249) nutzen, auch wenn er die Sonderfertigkeiten nicht besitzt oder die nötigen Voraussetzungen nicht erfüllt. Auch der *Bluttausch* hindert ihn nicht an der Benutzung dieser Sonderfertigkeiten. Die Wirkung des Bluttauschs hält wie üblich 2W20 KR, mit ihm enden auch die übrigen Boni. Das Auslösen der Wirkung kann nur einmal alle 24 Stunden eingesetzt werden. Der Getaufte muss kein Geweihter sein, wohl aber ein Gläubiger des Kor.

Im Laufe der Zeit wird der Getaufte immer aggressiver, wilder und unberechenbarer. Er sehnt sich nach dem Tod und stürzt sich nur allzu gerne in einen Kampf. Diese Veränderung wird umso stärker, je länger das Blutpfand schon wirkt.

Zeremoniedauer: 2 Stunden (Zeremoniedauer nicht modifizierbar)

KaP-Kosten: 32 KaP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: 9 Jahre

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Kor*

Steigerungsfaktor: D

Varianten:

Graqualos' Vermittlung (FW 8, 10 AP): Nur die Theaterritter aus den Walbergen kennen noch die Technik, wie man ein Blutpfand zum Namenlosen herstellt (statt zu Kor). Wird Graqualos' Vermittlung durchgeführt, greift der Getaufte auf Karmaenergie des Namenlosen zurück, die Wirkungsdauer der Liturgie beträgt in diesem Fall nicht 9, sondern 13 Jahre. Statt der sich aufbauenden Todessehnsucht wird der Getaufte anfälliger für Einflüsterungen des Namenlosen. Alle Proben, um den Getauften zu beeinflussen, sind um 1 erleichtert. Im Laufe der Zeit hat er Visionen und Träume, die ihn immer stärker in Richtung des Namenlosen drängen.

*) Auch in der Variante Graqualos' Vermittlung bleibt die Verbreitung Kor bestehen. Der Namenlose konnte die Zeremonie pervertieren und hat sich in der Variante eine Hintertür offengelassen, um selbst daraus Nutzen zu ziehen.

Das Leben der Muhme ist aber verwirrt, wenn sie in diesem Kampf unterliegen. Ob sie das Blaue Buch behalten können, hängt von ihrem Verhandlungsgeschick ab.



Hilfreiches Hexenwerk: Zelda und ihre Schwestern greifen auf Seiten der Helden ein und wenden das Blatt. Durch Beschwörungskunst konnten sie deutlich schneller als die Helden reisen, auch ohne ihre Fluggeräte. Als Begründung äußern sie: „Diese Schurken wollen das Land schänden, wie es einst ihre


Vorgänger taten. Nun sind sie besiegt – und ihr steht in unserer Schuld.“ Diese Schuld kann in einem späteren Teil der Kampagne eine Rolle spielen.

Option für das Einzelabenteuer



Rettende Kavallerie: Wenn die Bedrängnis zu arg wird, erscheint Leudara mit einigen anderen Rondrageweihten zur Unterstützung. Sie hat die Helden erwartet und wurde von besorgten Bürgern über die Taten der Ragaschoffs informiert.

Epilog in Firunen

 Dieser Abschnitt enthält ausschließlich Inhalte für die Kampagne. Spielt ihr dieses Abenteuer losgelöst von der Kampagnenhandlung, geht es weiter mit dem **Nachklang** auf Seite 62.

Firunen

Einwohner: 1.600

Herrschaft: Freie Stadt mit zwölfköpfigem Rat

Tempel: Efferd, Firun, Hesinde, Perraine, Phex, Rondra (vom Korsmal-Bund unterwandert)

Handel & Gewerbe: Wichtigste Handelsgüter sind Holz aus dem Bornwald, Fisch aus dem Born und Pech aus den Sümpfen.

Gasthäuser: Haus Festum (Q5/P5/S28), Altleuburg (Q5/P5/S22), Zum lustigen Fuhrmann (Q2/P2/S14), Herberge Zalpuk (Q4/P3/S4), zahlreiche weitere

Militär: 40 Stadtbüttel, 1 Banner Söldlinge

Besonderheiten: Ehemals eine der wichtigsten Theateritter-Festungen und Schauplatz des Schwertwunders von Leufurten, ist „Festums kleine Schwester“ heute als Tummelplatz der Händler dem Korsmal-Bund ein Dorn im Auge.

Stimmung: geschäftiges Feilschen in jahrhundertalten Mauern; Man beobachtet die zunehmenden Anfeindungen der Landbevölkerung mit Sorge, fühlt sich diesen aber gewachsen.



Der Rondratempel

Das wehrhafte Gebäude stammt noch aus Zeiten der Theateritter und wurde den Helden des Schwertwunders von Leufurten gewidmet. Neben dem alten Schrein der Heiligen Rondragabund hat Irinje in den letzten Jahren Schreine des Kor-Heiligen Ghorio und Arannja von Ruckens hinzugefügt. Für Kor wird außerdem gerade ein kleiner Anbau errichtet, der auch einen Schrein des Graqualos enthalten soll.

Hier finden die Helden Hinweise, dass ein alter Bekannter in den Kellern des Tempels gefangen gehalten und gefoltert wurde: der Festumer Adeptus Olko Knaack, Schüler des Magiers Thezmar Alatzer, der in **Das Blaue Buch** von den Kultisten entführt wurde.

Hier ist es wichtig, welche Rolle Leudara den Helden gegenüber eingenommen hat:

- **Option B1:** Wenn Leudara sich mit den Helden verbündet hat, wurde Olko von fliehenden Kultisten mitgenommen und Leudara eröffnet den Helden die folgenden Informationen.
- **Option B2:** Wenn Leudara sich gegen die Helden gestellt hat, ist sie ebenfalls verschwunden und hat viele Aufzeichnungen mitgenommen. Die folgenden Informationen können die Helden von Olko erfahren, nachdem sie ihn aus seinem Verlies befreit haben.

Alte Freunde, neue Geschichten

Im Folgenden gehen wir davon aus, dass Leudara auf Seiten der Helden steht. Details in Klammern geben die Alternativen für den gegenteiligen Fall an. Weitere Informationen, die schriftlich im Tempel vorliegen, findest du im **Anhang** ab Seite 63.

Weitere Gefangene?

Der Korsmal-Bund kann neben Olko auch die junge Goblinzauberin Jääni gefangen gehalten haben, um ihr weitere Geheimnisse über Goblinmagie zu entreißen. Olko ist dann gezwungen worden, an ihrer Folter teilzunehmen, was den Konflikt zwischen den ehemaligen Freunden weiter vertieft. Setze diese Möglichkeit ein, wenn die Helden schon im Vorfeld besonderes Interesse an Jääni gezeigt haben und euch moralische Konflikte reizen. Langfristig wird Jääni nach Festum zurückkehren und am Ende der Kampagne wieder auftauchen. Wenn Bruutsch sie nach den Ereignissen in **Der weiße See** begleiten konnte, hat ihn der Korsmal-Bund ebenfalls entführt und hier qualvoll getötet.



Über Olkos Gefangenschaft

- Leudara hat dem Korsmal-Bund Jäänis Ritual aus **Der weiße See** zugänglich gemacht, Orvai Kurims Kriegstrommel.
- Olko wurde von den Kultisten gefangenengenommen, um es für sie nutzbar zu machen. Er war (oder ist) nicht sicher, ob die Entschlüsselung gelungen ist.
- Gefangene des Kultes werden mit einer schwarzen Flüssigkeit namens *Kors Samen* gefügig gemacht, die die Sinne benebelt und die Willenskraft schwächt. Auch Olko musste davon trinken, Leudara (wahrscheinlich) ebenfalls.

Über die Pläne des Korsmal-Bundes

- Viele bornische Adelsfamilien sind durch uralte Eide an den Kult gebunden. Im Verborgenen hat er jahrhundertlang gewirkt. Nun, da viele Kämpfer außer Landes sind, fordert er ihre Gefolgschaft ein, um die Macht an sich zu reißen.
- Einige Adlige, wie beispielsweise Thezmar Alatzer, haben sich bereits gegen den Korsmal-Bund gestellt, was blutige Vergeltungsaktionen nach sich zog.



- Die Stahllieferung diene dazu, weitere Truppen auszurüsten. Der Bund plant eine große Offensive, wahrscheinlich noch vor der Adelsmarschallwahl im kommenden Winter.
- Zur zunehmenden Aktivität des Bundes trug der Kontakt mit einer Gruppe von Kultisten bei, die vor einigen Monden auf den Rücken von Drachen aus den Walbergen kamen. Dort wollen sie geheimes Wissen der Theateritter jahrhundertlang versteckt gehalten haben.

Über den Glauben des Korsmal-Bundes

- Die Kultisten sehen sich in der Tradition der korgläubigen Theateritter. Sie sehen die Adels herrschaft im Bornland durch Norbarden und den Freibund bedroht, die sich wenig um althergebrachte Bräuche scheren. Dabei verfolgen sie ein diffuses Ideal des *Guten Kampfes*. Das *Gute Gold* schätzen sie geringer, weil sie glauben, dass Letzteres den Bürgerlichen zu viel Macht verleiht (siehe auch die Dokumente im **Anhang** ab Seite 63).
- Durch den Einfluss der Drachenreiter tauchte eine neue Figur in ihrem Pantheon auf, die große Macht verhiess: Kors Alveraniar Graqualos. Dieser findet auch in alten Schriften der Theateritter Erwähnung, und in seinem Namen wurden in Zeiten der Dekadenz die grausigsten Rituale durchgeführt.
- Ein anderer wichtiger Faktor sind Leudaras Visionen. Im Kult hält man sie aufgrund ihrer besonderen Geburtsumstände für eine Auserwählte Kors, darum wurde ihr Ungehorsam in Hinterbruch auch kaum geahndet. Allerdings hielt Irinje strategische Details vor ihr geheim.

Nachklang Abrechnung

Für jeden Stein Stahl, der verkauft werden kann, erhält Alriksej 4 Batzen, bei 600 Stein also maximal 2.400. Davon gehen 660 an das Handelshaus Surjeloff, um die Bürgschaften samt Zinsen zu begleichen. 120 Batzen gingen durch den Tod der Zugochsen verloren, weitere 20 wurden für das Floß samt Hexenholz bezahlt. Es bleiben also höchstens 1.600 Batzen Gewinn. Von dieser Summe erhält die Gruppe den vereinbarten Prozentsatz, abzüglich 15 Batzen pro Held für die Anzahlung.

Alriksej benötigt 250 Batzen, um sich aus seiner Sippe herauszukaufen, doch das ist nicht die Sorge der Helden. Auch wenn sie ihm 25 Prozent des Gewinns abschwatzen konnten und die Hälfte der Ware verloren haben, ist Alriksej noch immer ein gemachter Mann – der tief in ihrer Schuld steht.



Zwar fällt der Rondratempel als Abnehmer aus, doch der Stahl ist ein wertvolles Gut, für das sich in Firunen verschiedene Abnehmer finden (zum Beispiel Umerike Surjeloff). Die Recherche, ob diese mit dem Korsmal-Bund zusammenarbeiten, kann Inhalt für ein eigenes kleines Szenario sein. Wieviel Stahl welche Seite besitzt, hat Auswirkungen auf die Kräfteverteilung bei späteren Kämpfen gegen den Korsmal-Bund. Wir gehen davon aus, dass die Helden den Großteil des Stahls in gute Hände bringen konnten.

Der Lohn der Mühlen

Neben der finanziellen Entlohnung erhalten die Helden für das Erlebte je nach Erfolg bis zu 35 Abenteurpunkte.

Episode	AP
Reise nach Irberod	2
Wettbewerb	10
Durchquerung des Bornwalds	5
Milzenis' Traum	10
Kampf an der Riesenburg	3
Weitere Erfolge	bis zu 5



Der nächste Teil der Kampagne beginnt Anfang Peraine in Norburg, wohin die Helden vor allem reisen können, um in der Halle des Lebens nach Informationen über Kors Samen zu suchen. Von **Bisminka** können sie auch eine persönliche Einladung dorthin bekommen.

Auch der Norburger Rondratempel ist einer der wichtigsten des Landes. Ab dem 7. Peraine findet dort das Aventurische Bardentreffen statt, bei dem auch die Adelsmarschallin anwesend sein wird. Nicht zuletzt um das bornische Staatsoberhaupt über die Gefahren in Kenntnis zu setzen, besteht **Leudara** (oder **Olko**) darauf, die Helden dorthin zu begleiten. Auch ihr **Auftraggeber** plant eine Reise nach Norburg.

Ob **Dascha** das Abenteuer überlebt oder nicht, liegt in deiner Hand. In jedem Fall führen die Ereignisse dazu, dass sie als Muhme abgelöst wird. Bis die Meschpoche ihre Nachfolgerin benennt, führt Zibilja **Fetanka Jantareff** die Geschäfte.

Alriksej ist frei, aber weiß mit dieser Freiheit zunächst wenig anzufangen. Er wird einige Zeit brauchen, Ricardas Verrat zu verarbeiten und ein lohnendes Ziel zu finden, in das er sein Vermögen investiert. Bis dahin reist er aus Gewohnheit weiter mit den Jantareffs.

Falls **Ricarda** das Abenteuer überlebt hat, plagt sie ein schlechtes Gewissen – irgendwie mochte sie Alriksej doch. In diesem Fall kannst du sie als unverhoffte Helferin wieder auftauchen lassen, diesmal auch mit funktionierendem Fluggerät.

Zelda wird ihren Plan zu Milzenis' Befreiung nicht weiter verfolgen. Entweder haben die Erlebnisse in Milzenis' Traum sie abgeschreckt oder sie war ohnehin erfolgreich. Sie wird die Helden weiter beobachten und je nach Situation entscheiden, ob sie sie unterstützt. Im Korsmal-Bund hat man jedenfalls einen gemeinsamen Feind.

ANHANG

Fundstücke im Firunener Rondratempel

Darumh, Irinjen, ist's keine Frage, ob die Goblinpauke unsere Schlachten entscheiden kann. Das Verkehder unheiligen Kunga Suhla hatt seine Macht nit verlorn. Fiehlmehr durfte sie gewaxen sein. Die Heute unsrer tapfren Bryder und Schwesstern sind mächtig, und wenn die Unheilige sie wirgliche verspannet hatt, so wohnt Graqualoss Fuhror ungezügelt darinnen. Wie einst die Vierheupter, können wir uns auch dies Geheymnis nutzbar machen, wenn wirs erst gefunden. Item, setz die Suche vort.

—Verkohelter Brief in veralteter Schrift auf Leder, offenbar erst wenige Monde alt

Turonia, du bist ein dämliches Luder gewesen, dass du Gerbald nicht nach dem Verbleib der Pauke gefragt hast. Einmal im Leben hat dieser Nichtsnutz also ein Versprechen eingehalten! Und dann ausgerechnet dieses. So viel Macht in den Santo gesetzt. So große Chancen vertan. Schlimmer noch, alle Transportberichte sind widersprüchlich. Ich will nicht glauben, dass sie dem mächtigen Apep übergeben wurde, was sollte er damit anfangen? Er hätte sie verbrannt. Genauso wie die Lavaseen unter Stotmark, die ohnehin von den Zwergen zugeschüttet wurden. Der Riese Ahlheim? Möglich, aber selbst wenn er die Goblinpauke verstünde, würde er sie auseinandernehmen, so wie er reihenweise die Orte auseinandernimmt. Wahrscheinlich erden ihre Klöppel als Ohrstäbchen, der Trommelbauch als Wasserschale und das mächtige Trommelfell als Flicken in seiner Unterhose. Bleibt noch das Totenmoor, voller Geister und dämonischer Entflüsse. Stützlich, aber nicht Kontrollierbar. Das sähe dem idiotischen Gerbald ähnlich.

—Über die magische Repräsentation der Famerlorenser, obscure Abhandlung einer gewissen Gari Bärenblut, datiert auf den Jahreswechsel auf 300 BF; gleiche Handschrift wie GB im Blauen Buch.

Handout 3

Handout 1

7. Hesinde

Jenes Schlagwerk, das die Brüder und Schwestern vom Thron der Kunga Suula rissen, ist übermannsgroß und von der Macht der Elemente durchdrungen. Die Untersuchung zeigte Einflüsse von Erz, von Humus und von Luft und dies anscheinend in grausiger Vermischung mit Blutmagie, welche vor allem das Trommelfell betrifft. Ich setze die Analyse fort.

9. Hesinde

Hesinde hilf, denn ich will es nicht glauben. Tragen Goblins Hautbilder? Nein, denn man sähe sie unter dem Fell nicht. Trug Tirulf ein Hautbild mit dem Zeichen des Mantikors? Ja, und zwar eines mit dessen Einzigartigkeit er immer wieder prahlte. Fiel Tirulf erst nach der Schlacht von Wjasaula? Ja, und zwar mehrere Monde später. Erbeuteten wir die Goblinpauke in

Wjasaula? Ja. Muss sie also vorher geschaffen worden sein? Zweifellos. Doch das Hautbild auf dem Trommelfell ist zweifellos das seine.

[unleserlich]

23. Hesinde

Habe mit dem Marschall konferiert, was mit der Pauke zu geschehen habe. Das böartige Instrument muss verbannt werden. Es schadet der Moral und übt eine dunkle Verführungskraft aus. Der Marschall hat mir die Verlegung und sichere Verwahrung in die Hand versprochen, nachdem ich mehr als eine Stunde lang auf ihn eingeredet habe. Nun schickt er die Pauke nach Norden. Wohin genau, das will ich gar nicht wissen.

—Tagebuch der Turonia von Beilunk, datiert auf 258 BF; sehr unleserlich, mühsam rekonstruierbar mithilfe der Handschrift von TvB im Blauen Buch

Handout 2

Es ist unheilig, unwahrscheinlich und falsch zu glauben, die Kunga Suula habe ein Trommelfell aus den Häuten der Bewohner von Leuhagen gegerbt und zusammengenäht. Nicht umsonst haben die Unsrigen durch Rondras Hilfe dort gewonnen. So etwas hätte die Donnernde Lewin niemals zugelassen! **(Unwahr, diese Unheiligkeit gab ihr erst den Anlass einzugreifen)**

Man muss bedenken, dass die Goblins ihre Toten mitnichten ehren und mithin an die Schweine verfüttern. Somit wäre es deutlich einfacher für sie, an deren Häute zu kommen und sie entsprechend zu behandeln. **(Unwahrscheinlich, die Herkunft des Trommelfells dürfte sich auf die vom Zauber Betroffenen auswirken. Vielleicht gab es zwei Trommelfelle, eines aus Menschen-, eines aus Goblinhaut?)**

Die Kunga Suula ist eine Hohepriesterin (Pästerei!), und ich bin sicher, dass ihr die Macht der Symbole bekannt ist. Eine solche Barbarei würde sie ihrem eigenen Volk nicht zumuten. **(Von einem Zeitzeugen hätte ich deutlich weniger Naivität erwartet)**

—aus dem vielfach überarbeiteten Testament Almin aus Skullens, letzte Version datiert auf die Woche vor der Schlacht von Wjassula, 243 BF; wortgleich mit Aufzeichnungen von AaS aus dem Blauen Buch; Kommentierung durch TvB in Klammern.

Handout 4

Ihr seht, dass das Land erwacht. Allüberall greift es nach dem, was mühsam errichtet wurde, um Schutz und Trutz zu bieten. Es zwingt die Menschen in einen uralten Kampf. Den Kampf gegen die Wildnis, den Kampf gegen ihre eigene Schwäche. Nur die Starken werden ihn überleben. Die Schwachen merzt es aus. So war es, als unsere Vorväter dem feigen Rorpelz eben jenes Land entrissen. Nur wer würdig war, nur wer tapfer war, durfte sich einen Sammler bornischer Erde nennen. Gold und Schätze galten wenig, und damit Macht zu kaufen, war in jenen besseren Tagen verpönt.

Heute sind die Menschen weich geworden. Heute begreifen sogar unter den Gefolgsleuten der Donnernden Löwin nur noch Wenige, dass es nicht die sanften Lehren aus Perricum sind, die in diesem Lande gelten. Wer ein wahrer Ritter ist, der besinnt sich auf die Tradition. Unter Rondras Banner kamen wir in dieses Land, doch unter Kors Banner wurden wir zu seinen Herren. Und heute, heute ist die Zeit gekommen, dass wir uns erneut beweisen. Das Land stellt uns auf die Probe, das Land ist Kors Waffe Graqualos – und indem wir es säubern, indem wir seine Forderung annehmen und indem wir all die Feiglinge, die Lügner und Wucherer zerschmettern, bereiten wir den Ort seiner Ankunft.

Lasst uns den Bund des Theaters erneuern – heute und mit jeder unserer Taten. Wissen, Wagen, Wollen, Wachen, Schweigen, Herrschen! Kor ist groß und Graqualos führt unseren Arm.

—Manuskript einer Predigt Irinje von Schwertbergens, gefunden im Rondratempel zu Firunen

Handout 5

Meine liebe Tochter,

ohne Frage waren die Ereignisse der letzten Monde mehr als erschütternd. Es macht mich stolz, mit welcher Würde du die jüngsten Erkenntnisse hingenommen und mit welcher Entschlossenheit du im Hinblick auf deine Kandidatur gehandelt hast. Viele andere hätten an Unklarheiten in ihrer Abstammung herumgedenkt oder sie vollkommen ignoriert. Diese Aufrichtigkeit ist das Wesen meiner heldenhaften Leudara, und ebenso sehr beschämt sie mich, der ich viele dieser schlimmen Dinge hätte verhindern können.

Gräme dich zudem nicht zu sehr, dass jene Kultisten dich entführen konnten – es gelang nur mit Hinterlist, und sobald ich herausfinde, wer sie in unsere Mauern ließ, bin ich der erste, der diesen Schurken bestraft. Es ist keine Schmach, gerettet zu werden, wenn man mit Rauschgift betäubt wurde, wie widerlich es auch immer genannt worden sein mag. [...]

Es schmerzt mich zu sehen, wie du dich zurückziehst und in den Büchern begräbst. Du sagst, du hegst keinen Groll gegen mich. Du sagst, du forschst, um deinen Feind besser einschätzen zu können. Doch ich kenne dich zu gut, um das zu glauben. Darum versuche ich mich an einer Erklärung, von der ich weiß, dass sie keine Entschuldigung sein kann.

Es war falsch von mir, dich so lange im Unwissen zu lassen. Ich kannte das Mal in deinem Nacken, und ich weiß um seine Bedeutung. Es war der Grund, warum ich dich als meine Tochter annahm. Als jener Köhler dich damals an unsere Schwelle brachte, fühlte ich die Nähe der Göttin. Ich dachte, ich könnte dich vor der Vergangenheit deiner Mutter schützen.

Es ist wahr, dass sie zu diesen Schurken gehörte und dass wir sie töten mussten. Es ist sogar möglich, dass deine Familie seit Generationen zu diesem Geheimbund gehört. Doch es muss eine Lüge sein, dass Kor selbst dein Ahne sein soll. Es muss eine Lüge sein, dass er dich auserwählt hat, um diesen Bund von Mördern und Ketzern anzuführen. Deine Visionen stammen von der göttlichen Lewin und niemand anderem. Etwas Anderes zu glauben, würde alles in Frage stellen, wofür du und ich in dieser Welt sind. [...]

—ungeöffneter Brief des Rondrageweihten Rondrowin von Schwertbergen, datiert auf Frühling 1030 BF; Fundstück im Firunener Rondratempel

Handout 6

So spricht Sanct Ghorio ad primo vom Guten Kampfe und ad secundo vom Guten Golde. Doch was sind diese? Wäre der Gute Kampf der Kampf um seiner selbst willen, was unterschiede ihn dann im Guten von der Göttlichen Leuin, im Schlechten vom Jenseitigen Mordbrenner?

Der Gute Kampf wird also weder um der Ehre, noch um der Bluttat willen geführt. Schlimmer noch: Wenn wir Kor als Gott des Krieges betrachten, so müssen wir einräumen, dass der Krieg stets auch jene trifft, welche ihn nicht begonnen und darinnen nur zu verlieren haben. Was also kann einen Kampf gut machen, wenn er doch das Leid der Unschuldigen verursachen muss?

Um dem Dilemma zu entgehen und gleichwohl eine Distinction des Kor zu schaffen, sei folgende These gewagt: Der Krieg ist ein gegebenes Ding. Sein Warum ist für sein Gutsein einerlei, denn der Krieg ist stets der Entschluss der Mächtigen. Der Weheling im Felde schuldet Gehorsam, drum kann ihn das Warum nicht kümmern. So mag das Warum des Guten Kampfes der Frage Antwort minder sein, als das Wie eines gegebenen Kampfes. Und jenes Wie soll Inhalt des Vertrages sein, der Übertreibung in die raue, wie die sanfte Richtung unterbindet.

[...]

Nunmehr zum Guten Golde, das dem Mietling das Warum des Guten Kampfes sei. Genauer ist dieses die Frage nach dem Wieviel. Dies trifft den Preis der Gefolgschaft, als auch ihre Dauer. Denn siehe, sowohl der Kondrianer, als auch der Scherge des Unheiligen Mordbrenners ficht in immerwährender Treue. Beim Ersten ist dies Bündnis Teil des guten Brauchs, dem seine Väter oft schon vor ihm folgten, und der sich einen Kebricht um die Einzeltaten schert. Beim Zweiten ist

dies Bündnis stets durch Bosheit nur oder durch verdorbenen Urteilstkraft geschmiedet, und der Erzdaimon wird stets den Diener zu trügen und zu knechten trachten. Wann und in welcher Währung diese Fürsten zahlen, bleibt sich gleich, denn ihre Waffenknechte sind die ihren, auf Gedeih oder Verderb. Und darum Schande über jene, die den Krüppeln und den alten Kriegeren noch das Gnadenbrot verweigern!

[...]

Das also macht das Gold gut, dass es die Dauer aller Treue nach dem freien Willen jedes Mietlings setzt. Das Gute Gold begrenzt die Willkür jedes Herrn, sodass der Mietling frei und ständisch sei wie sonst ein fahrend Händler und Geselle. Es setzt das rechte Maß für einen jeden Feldzug, und wer zum Beispiel Plünderrechte sich verbrieft, der soll sie genau beziffern, peinlich halten und nicht über- oder unterschreiten. Denn dieses nimmt dem Krieg den Schrecken insgesamt, dass er ein geordnet und bezifferbares Ding zu werden hat. Und wohlgemerkt, Guter Kampf und Gutes Gold sind dabei stets verbunden, sodass dem Gläubigen nie bleibt zu wählen zwischen einem von den beiden. Er soll stets achten, dass sich beides halten lässt, und ansonsten soll er seiner Wege zieh'n.

Wenn beispielsweise einem Mietling sich die Frage stellt nach Plünder- oder Schändungsrechten, soll er stets sich auf das Plündern nur beschränken, denn das Leiden der Geschändeten ist unermesslich und in dieser Übertreibung niemals denkbar als mit Gutem Gold bezahl- und Gutem Kampf bezifferbar. Beim Brandschatzen gilt Nämliches.

—Auszug aus einem Kommentar zu Kors Kodex um 450 BF; laut Vorwort Arannja von Rucken zugeschrieben, vom anonymen Verfasser vermutlich stark überarbeitet

Handout 7

Also lauten die Gebote, die Jadwige von Nummargarben den Rittern vom Theater hat gegeben, beseelt von Kor, welcher ist der Herr des Landes zwischen Born und Walsach:

I. Wissen: Erbeute dir das Wissen deiner Feinde und benutze es zu deinem Zweck. Verwende, was dir dienlich scheint, um es zu ergründen.

II. Wagen: Fürchte nicht Verbot noch Rache, auf dass Kor dich in der Zeit des Rauses mit sich reisse. Denn wer Großes gewinnt, hat Großes auch gewagt.

III. Wollen: Humm dir, was du begehrest. Wer das Seine zu beschützen nicht imstande ist, soll es ohnedies verlieren, und besser ist es, wenn du Edeles damit schmückst.

IV. Schweigen: Teile Wissen nur mit Deinesgleichen. Wo Mut Verschwendung ist, befließige dich der Finsterei. Was dein Feind nicht weiß noch kann, sei dein Geschick.

V. Herrschen: Das Land, das du erobest, ist dir Eigentum, darum sollst du herrschen über alles, was darinnen und jeden, der darauf ist. Deine Tapferkeit macht dich zum Hoblen, denn wahrer Adel ist der Preis des Mächtigen.

—aus dem Katechismus des Theaterordens, datiert auf 283 BF; wortgleich im Blauen Buch unter den Initialen GB zu finden.

Also lauten die Gebote, die Anshag von Glodenhof der Silbernen Horde im Lande zwischen Born und Walsach gegeben, erleuchtet von Kor, welcher ist Kondras Sohn.

I. Wissen: Achte die Weisheit deiner Feinde, indem du von ihnen lernst. Ergründe, was dir dienlich scheint, um es zu verwenden.

II. Wagen: Fürchte nicht Verbot noch Rache, auf dass dich Kor in der Zeit der Schlacht erfülle. Denn nur wer Großes wagt, soll Großes auch gewinnen.

III. Wollen: Nimm dir, was du brauchst. Wer das Seine zu beschützen nicht imstande ist, mag es ohnedies verlieren, und besser ist es, wenn du Edeles damit fust.

IV. Schweigen: Teile Wissen nur mit den Würdigen. Wenn Mut nur Dummheit ist, befließige dich der Finsterei. Was dein Feind nicht weiß noch kann, mag Vorteil sein.

V. Herrschen: Das Land, das deine Ahnen erobert, ist dir Eigentum, darum frage Sorge für alles, was darinnen und für jeden, der darauf ist. Deine Ahnen machten dich zum Hoblen, doch wahrer Adel ist der Preis des Tüchtigen.

—einer der letzten Einträge im Blauen Buch; unter den Initialen EvD zu finden

Handout 9

Handout 8



Der schwarze Forst – Theateritter 3

von Daniel Heßler und Niklas Forreiter

„Der Tapferste“ – diese einfache Bedingung stellt der Rondratempel zu Firunen an denjenigen, der eine Ladung Uhdenberger Stahl in die traditionsreiche Händlerstadt transportieren darf. Auf der Bleiche von Irberod, im Angesicht der rußigen Eisenhütte, treten daher Rondragläubige unterschiedlichster Herkunft an, um sich in einem Wettbewerb zu messen und den Tapfersten unter ihnen zu küren. Nicht allein die Schiedsrichterin Leudara von Firunen dürfte das Interesse deiner Helden wecken: Alriksej, ein alter Bekannter aus der norbardischen Jantareff-Meschpoche, ist ein hohes Risiko eingegangen, um zu den Teilnehmern zu gehören und seiner Sippe den Gewinn aus dem Stahlhandel zu verschaffen. Doch was als ritualisiertes Bornisches Raufen im Zeichen der Theateritter beginnt, entwickelt sich zur Irrfahrt auf einem Weg, von dem bisher niemand lebend zurückgekehrt ist.

Im dritten Abenteuer der Theateritterkampagne werden die Helden tiefer in das Erwachen des Bornlands und seine Geheimnisse eingeweiht, dem nun auch die Töchter Satuarias Aufmerksamkeit schenken. Zudem setzen sie sich intensiv mit Leudara von Firunen und ihrer Bestimmung auseinander. Alternativ zur Kampagne könnt ihr **Der schwarze Forst** aber auch als Einzelabenteuer spielen.

Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3-5 Helden, die bereit sind, einem Norbarden zu helfen.

Genre: Phantastisches Reise-Abenteuer

Voraussetzungen: Risikobereitschaft, kein Hass gegen Norbarden oder Rondrianer, Interesse am Schicksal des Bornlands

Ort: Salderkeim, Irberod, Bornwald, Riesenburg bei und Rondratempel von Firunen

Zeit: Tsa bis Phex 1039 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / mittel
Erfahrung der Helden: kompetent

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

US25307PDF

