

GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb



Titel: Der Bold, der Böse, der Drache

Autor: Jörg Hagenberg, meister-samweiss@gmx.de

Stufe: Einsteiger. Ort/Zeit: Bornland, Sommer nach 1022 BF

Dieses Abenteuer erreichte Platz 10

Das Schwarze Auge (DSA) und **Aventurien** sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb im Sommer 2006 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenturm.de.

Der Bold, der Böse, der Drache

von Jörg Hagenberg

Ein Gruppenabenteuer für 3-6 Einsteigerhelden

Mit Dank an Sarah Karam für ihre Illustrationen

und allen die mich bislang in Aventurien begleitet haben

Illustration der Marus (Seite 31) aus dem Abenteuerheft die sieben magischen Kelche,
gezeichnet von Bryan Talbot

Das Titelbild des Abenteuers Stromaufwärts wurde von Ugurcan Yüce illustriert

Zum Geleit für den Meister	4
Hintergründe	4
Das Abenteuer	4
Die Helden	5
 Akt 1 - Der Bold.....	6
Die Legende, Teil 1	6
Einleitung	7
Anwerbung.....	11
Das Amulett	11
Über Woge und Welle – Von Neersand nach Notmark.....	15
 Akt 2 - Der Böse	16
Die Legende, Teil 2	16
Notmark.....	17
Feste Grauzahn	17
Das Turnier	18
Die Festumer Flagge.....	19
Die Taverne	19
Der Verzauberte.....	22
Spurensuche	24
Die Entführung.....	24
Die Lösung	25
Über den Turnierplatz	27
Einbruch.....	27
Befreiung	29
Entzauberung.....	29
Quasselpulver.....	29
Über Weg und Pfad – von Notmark nach Ouvenforst.....	32
Der Troll.....	32
Die rationale Räuberbande.....	33
 Akt 3 – Der Drache	34
Die Legende, Teil 3	34
Ankunft in Ouvenforst.....	37
Personen im Dorf	37
Gespräch mit den Dörflern.....	38
Das Opfer.....	39
Zur Drachenhöhle	39
An der Drachenhöhle:.....	40
Einige Zeit früher im Dorf	41
Kurze Zeit früher im Dorf:	41
Gespräche mit dem Drachen und vielen Anderen	41
Finale Begegnung.....	43
Was wird aus dem Artefakt	44
Ausklang.....	44

Anhang	45
Grauzahn.....	45

Zum Geleit für den Meister

Das Abenteuer im Überblick:

Spieler: 1 Spielleiter und 3-6 Helden

Komplexität: Spieler: mittel / Meister: mittel

Erfahrung (Helden): Einsteiger

Anforderung (Helden): Interaktion, Talenteinsatz, Kampffertigkeiten

Ort und Zeit: Bornland, Sommer nach 1022 n. BF.

Hintergründe

996/997 n. BF. versuchten dunkle Mächte die sieben Kelche in die einst das Schwert Siebenstreich eingeschmolzen wurde zu rauben. Auch im hohen Norden wurde der Graf Uriel von Notmark des Kelches beraubt, welchen er zu bewachen hatte. Es wurden drei Wachsoldaten ausgeschickt um die Diebe zu verfolgen, nachdem diese sie jedoch bis kurz vor H'Rabaaal gefolgt sind wurden sie von Krakoniern und Marus angegriffen und kehren wieder um.

1005 – 1007 n. BF. verwüstete ein riesiger Eber die Gegend um Sirokeln.

1013 n. BF. entführte Graf Uriel seine Tochter Tjeika um so gewaltsam die Würde des Adelsmarschalls zu erlangen. Tjeika wurde aber befreit und mit ihr ergriff Alderich von Notmark, der Bruder Tjeikas die Flucht.

1020 n. BF. schickte sich Uriel an das Bornland zu unterwerfen. In einer ersten großen Schlacht bei Ochs und Eiche konnte er den loyalistischen Truppen unter Thesia von Ilmenstein eine schwere Niederlage zufügen.

1021 n. BF. kam es zur Schlacht auf den Vallusianischen Weiden. Mit verbündeten Truppen Borbarads unterlag Uriel den vereinigten Heeren aus dem Mittelreich und Bornland. Der Graf von Notmark fand während der Schlacht den Tod.

1022 n. BF. kehrte Alderich nach Notmark zurück um dort die Grafenwürde an sich zu nehmen. Seine Schwester Tjeika verzichtete gegen eine stattliche Summe auf ihr Erbrecht und den Thron.

Das Abenteuer

Die Helden helfen auf dem Weg nach Neersand einer Traviageweihten und ihren Gläubigen, die einen Wurzelbold erzürnt und so gegen sich aufgebracht haben. Durch diese Hilfe verdient gemacht werden sie ein paar Tage später von der Traviageweihten beauftragt ein der großen Göttin gefälliges Amulett zu besorgen.

Die erste Spur führt die Gefährten nach Notmark, wo sie im Schatten eines Turniers in die Grafenfesten einsteigen müssen und ein Buch stehlen. Nur mit diesem Buch können sie einen irrsinnigen Magier dazu bringen die Verzauberung von einem ehemaligen Gardisten zu nehmen, welcher ihnen den Aufenthaltsort des Amuletts sagen kann.

Es geht also weiter in das Örtchen Ouveforst, wo die Helden auf neue Probleme stoßen, denn um an das Amulett zu gelangen müssen sie sich mit Jungfrauen, Bronnjaren und Dörflern herumschlagen, um dann zu merken,

das es wenige Wege aus dem Magen eines Drachen gibt. Außerdem gibt es da noch den Magier, der auf Rache sinnt.

Die Helden

Schwierig in diesem Abenteuer könnte ein erfahrener Magier werden, der in Der Böse die Entzauberung selber vornehmen kann. Ansonsten ist zu beachten, dass hohe Adlige wohl andere Wege zum Grafen finden als die in dem Abschnitt vorgesehenen und somit der Einbruch nicht nötig ist. Natürlich gibt es auch bei Geweihten des Praios, Rondrarianern und Seltsame Einschränkungen, inwieweit das Abenteuer mit solchen Gestalten spielbar ist hängt dabei ganz von ihrem Stil ab.

Akt 1 - Der Bold

Die Legende, Teil 1

Die Gelehrten sagen, dass Satinav Kapitän auf dem Schiff der Zeit ist, seit LOS in vor Äonen an das Steuer gebunden.

Die Gelehrten sagen, dass Satinavs Strafe Linderung gewährt wurde, derart, dass er Logbuch führt. Auf schwarzen Seiten und weißen Seiten, stehend für Nacht und Tag ist das Streben der Welt geschrieben.

Kein Gelehrter hat sich gefragt, in welcher Farbe das Geschriebene ist.

Die folgende Geschichte kann am ehesten als ‚bunt‘ beschrieben werden.

Es gibt Legenden die füllen Bücher, Gedichte, Lieder. Sie werden erzählt, Tag für Tag, Abend für Abend in Gaststätten, Wirthäusern oder am Lagerfeuer in der Wildnis besungen. Die folgende Legende umfasst ein Satz: Drei Wachsoldaten haben die Diebe bis H'Rabaal verfolgt, kehrten dann aber um, als sie von Marus und Krakoniern angegriffen wurden.

Doch dieses ist nur die halbe Geschichte...

Normalerweise hatte Larjan nur nachts Dienst, denn es kann selbst das Ansehen von Notmark beflecken einen schon am Tage betrunkenen Büttel unter Sold zu halten. Larjans Aufgabe war es also im Mondschein durch die Gassen der Stadt zu marschieren und für Ordnung zu sorgen, wohingegen seine Beschäftigung es war von Wirtshaus zu Wirtshaus zu ziehen um dort zum Wohle Notmarks und auf Rechnung des Wirtes zu trinken.

Doch eines Abends kam es alles anders, denn auch ein Büttel hat nicht ewigen Kredit, weder bei den Wirten noch bei seinen Vorgesetzten und so geschah es, dass, als in der Feste Grauzahn ein Diebstahl verübt wurde, es wurde ein Kelch aus Uriels Kammer gestohlen, Larjan beauftragt wurde diesen wiederzubeschaffen. Mit ihm wurden Thezmar und Mjesko ausgesandt, beide ebenso in Ungnade gefallen und ebenso abgeschoben wie Larjan. Also fanden sich die Drei in Festum wieder, nachdem sie eine Weile lang den Spuren und den Gerüchten, der beiden Diebe gefolgt sind, welche sie von Dorf zu Dorf geführt haben und seltsam genug waren die Gerüchte, berichteten manche Dörfler doch von einem der Diebe, das er ein Drachenmensch sei, mit einem spitzen Maul voller Reiszähne und unter seinem Umhang verbirgt er sein Schuppenkleid ebenso wie den Schwanz einer Echse.

„Und?“ war die kurze Frage Larjans als er Thezmar wieder traf. Doch dieser musste ihn enttäuschen, keine Spur von den beiden Dieben hatte er in dieser Stadt gefunden. Dann wendeten beide den Blick, denn Mjesko, der dritte der Büttel, kam angewankt und torkelnd den Platz entlang auf sie zu.

„Isch hab schie...gefun'en“ rief er ihnen lallend entgegen. „Der beste Pladsch für einen Büddel ischt immer noch an'er Theke. Ein Schiffer,...er hat mir erzählt von komischen Burschen, die auf dem Schiff...wo der Schiffer arbeitet als Passaschiere mitfahren...und...der eine, also der eine der beiden soll eine Eksche gewesen sein.“

„Wann läuft das Schiff aus? Und was ist sein Ziel?“ fragte Thezmar schnell, der wieder Hoffnung erlangt hat.

„Oh, der Madrose ist mit mir gejangen, er sagte jetzt geht die Reische los, nach Allanffa...“

„Al’Anfa, dann sind sie entkommen“

„Wir müssen ihnen hinterher, eine Überfahrt finden.“

„Sie sind weg Larjan, lass uns zurückkehren.“

„Aber wenn wir ohne Kelche zurückkehren werden wir gehängt“

„Wir können uns doch kaum die Fahrt nach Al’Anfa leisten.“

„Aber wenn wir ohne Kelche zurückkehren werden wir gehängt“ erwiderte Larjan.

„Und wie sollen wir sie dann in der Pestbeule finden? Es ist hoffnungslos!“

„Aber wenn wir ohne Kelche zurückkehren werden wir gehängt“

„Mhh, du hast einfach die besseren Argumente Larjan, lass uns zum Hafen.“

Einleitung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Schein der untergehenden Sonne, Beweis Praois Herrlichkeit auf Dere, taucht die Straße gen Neersand in ein sanftes Gold, welches Alveran würdig wäre. Sanft schwingt sich der Weg den Hügel hoch, umrahmt von grünen Wiesen, deren hohes Gras sanft im Abendwind weht und euch die reinsten Gerüche Peraines Gaben in die Nase, er sollte euch in weniger als einer Stunde in die Stadt hereinführen. Bevor ihr sie seht hört ihr schon Stimmengewirr, lachen und aus der Ferne fröhliches Kindergeschrei, eine kleine Reisegruppe, sie mag vielleicht zwei Dutzend Männlein und Weiblein zählen, dazu einige Kinder die anscheinend auf den umliegenden Wiesen spielen, hat sich vor einer kleinen Kapelle am Wegesrand zur Rast gesetzt. Unter ihnen könnt ihr auch eine Geweihte entdecken, mit ihrer orangenen Robe leicht als Dienerin der Göttin Travia zu erkennen.

„Hehol!“ Hört ihr schon die ersten Rufe der Rastenden die euch gesehen haben und nun eifrig herbei winken. Die Travia-Geweihte steht nun auf und bewegt sich auf euch zu. Fast fließend muten ihre Bewegungen an und der Schein, den die Sonne in ihrem rotblonden Haar zaubert lässt ihr sanftes Gesicht von einem güldenen Schimmer umgeben. „Der Herrin zum Grusse Reisende, mein Name ist Rassia Eelkinnen. Wenn Euch vom langen Reisen der Hunger und Durst plagt, dann setzt Euch zu uns und labt Euch von dem was Travia uns gegeben hat. Dafür könntet ihr uns dann mit Geschichten aus eurer Heimat erfreuen, denn Euch ist anzusehen, das ihr nicht an Born und Walsach das Licht der Welt erblickt habt.“

Den Helden steht es nun frei die Einladung anzunehmen. Es werden Speisen (einfaches Brot) und Wasser mit den Helden geteilt und es gebietet die traviagefällige Gastfreundschaft, dass auch die Helden einiges von ihrem Vorrat anbieten. Sie werden eh genug von der Wegzehrung haben und sich auf die kulinarische Vielfalt Neersands freuen.

Der Grund der kleinen Versammlung hier ist die Segnung der Traviakapelle, welche Rassia gerade vorgenommen hat. Ein paar Gläubige sind ihr hierhin gefolgt, legen noch eine kleine Rast ein um dann wieder nach Neersand zurückzukehren. Nachdem die Helden eine kleine Weile dort zugebracht haben (oder falls sie weitergehen als sie fast außer Hörweite sind kommen die aufgeregten Kinder zurückgelaufen, jedenfalls alle außer zwei...

Optional

Natürlich ist es ein leichtes den Anfangsort zu variieren. Es muss dann zwar der Weg nach Notmark überarbeitet werden, aber da dort (absichtlich) keine für die Geschichte wichtigen Ereignisse stattfinden sollte diese Änderung ein leichtes sein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Kindergeschrei nähert sich euch und Mütter blicken auf um einen Blick auf ihre Schützlinge zu werfen. Doch statt erfreut klingen die Rufe der Halbwüchsigen nun erschreckt und ängstlich. Als sie näher kommen könnt ihr entdecken, dass einige Gesichter von Tränen bedeckt sind, mit geweiteten Augen rennen die Kleinen auf ihre Eltern zu und fallen ihnen schluchzend in den Armen. Zwei Elternpaare jedoch blicken sich unsicher um. „Xebbert?“, „Arvid!“ rufen sie in die Richtung aus der die Anderen kamen. „Kschebberd liegt noch ´rüben,“ kann sich ein blondes Mädchen aufraffen zu berichten, „er ischt... einwach umjefallen... und Avrie ist gansch mit Grasch...“ dann bricht dass Mädchen tränenreich ihre Erzählung ab und sinkt ihrem Vater in die Arme.

Mit etwas Einfühlungsvermögen sollte es wohl gelingen den Kindern zu entlocken was passiert ist oder sie dazu bewegen die Helden (so sie denn auf diesen billigen Trick zum Einstieg hereingefallen sind) an den Ort zu bringen, wo die Kinder liegen (gegebenenfalls kann dies durch eine einfache *Überreden*-Probe überprüft werden).

Unter Tränen und Gequäke wird berichtet, dass Xebbert und Arvid (oder Arvie wie die Kinder ihn nennen) irgendwas entdeckt hätten, was wissen sie nicht zu berichten. Dabei entfernten sie sich von der Gruppe und schon geschah es, Xebbert kippte plötzlich wie vom Blitz getroffen um und fiel in einen Tiefschlaf und auf Arvid ‚stürzten‘ sich plötzlich die Pflanzen. Peranka, das junge Mädchen, vermag auch noch zu berichten, dass sie kurz vorher blinkende Funken um die beiden Jungen herum gesehen, vielleicht hat sie auch noch Vogelgezwitscher gehört, ganz sicher ist sie sich jedenfalls nicht. Die beiden Jungen liegen etwas entfernt im Rücken der Kapelle, nicht sichtbar da von hohem Gras umgeben. Die Helden sollten nun den Tatort aufsuchen (entweder indem sie sich von den Kindern führen lassen oder selber das Gras durchkämmen), hierbei sollte von ihnen noch beachtet werden, ob die Eltern der beiden Jungen die Helden begleiten, wenn ja sollten sie sich überlegen wie sie auf den Anblick der gepeinigten Kinder reagieren, dies sollte je nach ihrem Geschmack von stiller Panik bis lautes Geschrei und kruden Verwünschungen von Dere und Alveran gehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nun könnt ihr die Jungen sehen. Xebbert liegt wie schlafend im Gras und atmet regelmäßig tief ein und aus, doch Arvid bietet einen erschreckenden Anblick. Sein ganzer Körper ist von Wurzeln und Gräsern überwuchert, welche in an den Boden fesseln. Die freiliegenden Augen sind vor Panik und Schreck weit geöffnet und sehen euch nun flehend an. Der Mund steht weit offen und ist mit Blumen und anderem Grünzeug gefüllt, sodass dem Jungen nur noch schmale Öffnungen der Pflanzendecke um die Nasenlöcher

zum Luftholen bleiben. Mühsam windet er sich hin und her um seinen Fesseln zu entkommen, doch es bleibt sinnlos.

Die Eltern der beiden stürzen sich sofort auf ihre Kinder, reißen die Pflanzen von Arvid, jedoch vergeblich, denn jede befreite Stelle wächst innerhalb weniger Sekunden wieder zu und wiegen Xebbert im Arm, rütteln ihn um ihn zu wecken, was jedoch auch nicht mit Erfolg belohnt wird. Auch die Helden können den beiden Kindern derzeit nicht helfen, jedoch kann festgestellt werden, dass sich die Jungen anscheinend nicht in Lebensgefahr befinden (vor allem Arvid kann froh sein, dass anscheinend immer die Nasenlöcher frei bleiben). Nun ist es an den Helden herauszufinden,...

...was geschehen ist:

Auslöser des ganzen ist ein Wurzelbold. Er hatte das Pech sich in seiner Welt zu verirren und ist so nach Aventurien gelangt, hier verzweifelt bemüht, wieder in seine Heimat zu kommen. Nach einer anstrengenden Suche nach einem Weg zurück wollte er sich nun etwas ausruhen, genau auf jene Wiese die nun Schauplatz dieses Ereignisses ist. Denn als die Gläubigenschar an der Kapelle ankam, machten sich die Kinder auf um in der Umgebung zu spielen. Der Lärm, den diese dabei machten, weckte den Wurzelbold, der verärgert und neugierig zugleich sich auf den Weg machte nach der Ursache der Störung zu suchen. Er entdeckte die Kinder und beobachtete sie, aber was schlimmer ist, er wurde von Arvid und Xebbert entdeckt. Diese wollten nun das seltsame Tier einfangen und jagten den Wurzelbold, welcher sich zur Wehr setzen musste. Mit Zauberei (ähnlich einem SOMNIGRAVUS und HASELBUSCH) gelang es ihm die Verfolger außer Gefecht zu setzen (ohne diese zu verletzen, denn der Wurzelbold ist aktiver Pazifist), was er jedoch nicht geahnt hätte ist, dass seine feeische Repräsentation in Aventurien zu Nebeneffekten führt, welche in dieser Situation aus den Gefühlen des Bolds resultieren – und da dieser momentan vor Wut kocht schwebt über der Fee eine kleine Gewitterwolke, welche unablässig Regen und Blitz niedergehen lässt.

Nachdem er nun seine Verfolger losgeworden ist tarnt sich der Wurzelbold (ähnlich einem CHAMÄLEON MIMIKRI) und kann so praktisch nicht mehr entdeckt werden (die natürliche Tarnung und zusätzlich der Zauber lassen ihn perfekt in die Umwelt einfließen), wäre da nicht die Wolke über ihn.

Machen sich die Helden nun auf die Spurensuche, so bemerken sie mit einer einfachen *Sinnenschärfe*-Probe eine dunkelgraue Gewitterwolke, nicht größer als die offene Hand eines Erwachsenen, welche etwas unterhalb der Gräser Spitzen auf der Stelle schwebt.

Die Helden müssen nun Kontakt zu dem Wurzelbold aufnehmen (und dabei erstmal herausfinden, mit was für einem Wesen sie es überhaupt zu tun haben) und ihn dazu bringen, die Zauber zurückzunehmen. Welche Vorgehensweise ihre Spieler dabei annehmen ist natürlich nicht vorauszusagen, deshalb können hier nur einige Alternativen skizziert werden.

Die diplomatische Alternative: Die Helden versuchen mit dem Wurzelbold zu kommunizieren, sie wissen ja nun wo er sich befindet (immer der Wolke nach). Welche der Sprachen der Bold genau spricht liegt in ihrem Ermessen

und sollte an den Fähigkeiten der Gruppe orientiert werden, anbieten würde sich hierbei *Schelmisch*, *Isdira* oder gebrochenes *Garethi*, welche noch mit einem AXXELERATUS verbunden werden könnte (den AXXELERATUS zu sprechen kann den Helden einfallen, wenn sie die schnelle Sprache des Wurzelbolds hören, hier bietet sich auch Gelegenheit für eine humoristische Darstellung dieser). Durch freundliches Zureden (gepaart mit *Überreden*-Proben) kann der Wurzelbold von der Friedfertigkeit der Helden und Kinder überzeugt werden und dazu gebracht werden die Zauber zurückzunehmen.

Die aggressiv-diplomatische Alternative: Den Helden gelingt es den Wurzelbold einzufangen und können in damit dazu zwingen ihnen zuzuhören. Gegen eine Freilassung wird er dann die Zauber aufheben und blitzschnell verschwinden.

Die rein aggressive Alternative: Die Helden versuchen den Wurzelbold zu töten oder zu vertreiben, beides stößt auf heftige Gegenwehr und führt dazu, dass nach einer Weile die Zauber von den Kindern abfallen.

Der Wurzelbold:

Aussehen: Der Wurzelbold ist von kleiner Gestalt und von der Farbe der verschiedensten Erdtöne, nur auf dem Köpfchen trägt er ein Häubchen aus grünem Moos. Von Körperbau und im Gesicht ähnelt er einem Abkömmling seiner Verwandten, den Kobolden.

Charakter: Feen gelten allgemein als ein sehr fröhliches Völkchen. Das trifft auf diese Art der Feen, den Wurzelbolden nicht zu. Sie sind von übellauniger und griesgrämiger Natur. Bei diesem speziellen Wurzelbold kommt noch eine aufgestaute Wut, ausgelöst durch sein Verlaufen und die Störung durch die Kinder, dazu, die jedes denkende Wesen zum Erzittern bringen könnte, nur haben wir es hier ja mit Helden zu tun.

Werte: Der Bold bedient sich zur Verteidigung seiner magischen Fähigkeiten, wobei sie als Spielleiter hier aus dem reichhaltigen Fundus des primär elfischen Spruchguts schöpfen sollten. Hierbei will zielt der Bold jedoch nicht darauf ab, seinen Gegenüber zu schaden, sondern versucht der Gefahr zu entfliehen. Die Sprüche werden hierbei von Erscheinungen wie Funkensprühen, Windhauch, Donnergerollen oder ähnlichem Begleiten, welches den Gemütszustand des Boldes widerspiegelt.

Funktion: Die Helden sollen den Wurzelbold nun dazu bringen, die Zauber von den Kindern zu nehmen.

Die Helden können nun die Gläubigenschar bis zur Stadt begleiten, als Helden des Tages ist ihnen der Dank der Leute jedenfalls sicher. Hierbei können sie auch engeren Kontakt mit Rassia aufnehmen, um nachher eine stärkere Motivation für das weitere Abenteuer zu haben.

In Neersand können die Helden nun nach Belieben ihre Zeit verbringen, vielleicht ist mal wieder ein Einkauf nötig oder ein paar Tage entspannende Freizeit. Zur Ausgestaltung sei ihnen **Das Land an Born und Walsach** ans Herz gelegt. Bevor jedoch Langeweile eintritt solltest du zur nächsten Szene, der Anwerbung übergehen.

Rassia Eelkinnen, Travia-Priesterin

Rassia ist eine Geweihte der Göttin Travia. Ihren Tempel in Festum hat sie aus zweierlei Gründen verlassen. Einmal um die Kapellen und Schreine auf

den Weg von Festum nach Neersand und diejenigen in dem östlichsten Hafens Aventuriens zu segnen. Der zweite Grund ist ein Schreiben ihres Freundes Larjan Bornski, den sie in der gemeinsamen Novizenzeit in Festum kennen gelernt hat. Seit dieser Zeit verbindet sie eine innige Freundschaft und der gemeinsame Glaube an die Große Mutter, so dass sie auch nachdem es Larjan nach Neersand zog Kontakt hielten. In seinem letzten Brief schrieb er jedoch, dass er im Sterben läge und verkündete ihr seinen Entschluss sein Hab und Gut dem Tempel in Festum zu vermachen. So ist Rassia angereist um, wenn möglich, Larjan ein letztes Mal lebend zu sehen und ihn auf diesem letzten Weg solange zu begleiten, bis Golgari sich holt was ihm gebührt und danach die Besitztümer zu sichten und für einen Transport nach Festum vorzubereiten. Zu Larjans Tod und Begräbnis kam Rassia zu spät, dieser verstarb kurz nach dem Aufsetzen des Briefes und somit ist sie seit ihrer Ankunft vor einem Tag damit beschäftigt Larjans Habe durchzuschauen.

Anwerbung

An einem beliebigen Abend wird den Helden durch den Wirt ihrer Schenke ausgerichtet, dass Rassia zu einem Treffen an diesem Abend gebeten hat. Kommen die Helden diesem nach dann können sie Rassia in einer Taverne der Stadt treffen. Sie kommt nach einer kurzen Begrüßung schnell zum Grund dieses Treffens, denn ein neuer Auftrag wartet auf die Gefährten. Rassia erzählt den Helden von ihrem eigentlichen Grund Neersand aufzusuchen und dass sie bei dem Durchschauen von Larjans Habe auf einen alten Brief mit der Zeichnung von dem Amulett gestoßen ist. Nun bittet sie die Helden darum, dieses Amulett zu suchen, denn so vermutet Rassia ist dies ein seit der Zeit der Theaterritter verschollenes Artefakt welches durch Traviass Segen höchst selbst erschaffen wurde. Ein Anhaltspunkt für den Verbleib des Artefaktes ist der Adressat des Briefes, Thezmar Swerski aus Notmark, die Helden müssen also nun nach Notmark reisen und sich von dort aus auf die Spur des Amuletts machen. Brauchen die Helden noch mehr Motivation um bei diesem Abenteuer mitzumachen so kann Rassia ihnen eine kleine finanzielle Entschädigung bieten deren Höhe in ihrem Ermessen liegt.

Warum Larjan ein Bild dieses Artefaktes hat kann Rassia leider nicht sagen, da sie im Allgemeinen wenig über seine Vergangenheit weiß. Er habe nichts von seinem Leben vor der Novizenzeit berichtet und schien diesen Teil seines Lebens hinter sich lassen zu wollen, die Göttin habe ihm gezeigt, dass sein früheres Leben nicht den Gefallen der Großen Göttin gehabt habe, sagte er einmal zu ihr und das war schon das Meiste was er offenbart hat.

Das Amulett



Beschreibung:

Das Amulett ist aus dem einfachen Holz der Buche gefertigt, in der Mitte ist aus Kupfer eine Gans eingelassen. Einziger weiterer Zierrat sind am Rand Zeichen der Travia eingelassen. Die Kette ist ein Faden, der mit Holzperlen bestückt ist.

Geschichte:

Es war vor ein paar Jahren als die Theaterritter in das Land kamen um es von der elenden Goblinplage zu befreien und mit ihnen kam ein ungewöhnliches Paar in den Norden. Kvalor von Eslamsgrund der Mann, in Glauben verbunden mit der göttlichen Leuin und in Liebe Yassia, seiner vermählten Frau, einer fähigen Magierin und Verehrerin der Großen Mutter Travia.

Kvalor wurde von seinem Herren mit einem bornischen Gebiet belehnt, um dort die Rotpelze zu vertreiben und Yassia begleitete ihn, denn obwohl Krieg und Streit ihr ein großes Gräuel sind, sah sie die Trennung von ihrem Mann als weitaus schlimmer an.

Doch schon bald breitete sich Frust in Yassia Leben aus, denn der raue Norden bot ihr nicht das Heim, welches sie benötigte, ihr Mann gab ihr nicht die Zeit, die sie sich wünschte, denn die Goblins und deren Bekämpfung widmete er seine ganze Aufmerksamkeit. In dieser Einsamkeit und umgeben von dem Leid des Kampfes, fasste sie den Entschluss, diesem ein Ende zu setzen und versuchte Kvalor davon abzubringen, gegen die Rotpelze ins Feld zu ziehen, doch alles flehen, ihr betteln und ihre Bitten brachten ihn nicht von seiner Aufgabe ab, sie vergrößerte sogar die Distanz zwischen den einst so Verbundenen, denn Kvalor blieb nun länger im Felde, kehrte seltener ans Herdfeuer zurück um den lästigen Ersuchungen von Yassia zu entgehen.

Deshalb besann sich Yassia auf ihre arkanen Kräfte und suchte nach einem Weg, welche ihren Mann wieder zu ihr bringen würde. So fand sie einen und schuf ein magisches Artefakt, welches einen jeden Träger zum Frieden und Sanftmut bringen sollte. Doch ihre Magie alleine hätte nicht ausgereicht, um dieses auf Dauer zu vollbringen und so wandte sie sich mit Gebeten an Travia, die ihr Leben schon so lange begleitete und erhoffte sich von ihr Hilfe. Und die Große Mutter erhört ihre Gebete. Sie gab Yassia einen kleinen Funken ihrer göttlichen Kraft und so konnte ihr gelingen, was zu schaffen ihr selbst nicht möglich gewesen wäre, ein Amulett, vom Äußeren bescheiden wie es der Mutter gefällt, schlicht aus Buchenholz und als einzigen Schmuck ein aus Kupfer eingelassenes Bild des göttlichen Tieres, der Wildgans, doch so von den Idealen Travias durchdrungen, dass es den Träger und der Personen bei ihm nicht möglich ist, das Schwert zu erheben noch Gewalt zu wirken.

Als Kvalor nun dieses Schmuckstück von seiner Frau als Geschenk erhielt und es umlegt zeigte es schon bald seine Wirkung, er legte die Waffen nieder und verkündete, dass es ihm nach Frieden sehnte. Doch die Freude Yassias wurde durch eine Entscheidung ihres Gemahl getrübt, nicht im Herzen des Reiches wollte er seine Heimat suchen, nein, der Norden sollte nun von ihnen beiden Zuhause geheißen werden. So lebten sie einige Jahre in dem Lande nördlich des Borns und kümmerten sich um ihre Untertanen und ihr Heim und Yassia erlebte wieder das Glück, welches ihr bis jetzt in diesem Lande gefehlt hatte, doch der Schatten der Bedrohung durch die Goblins legte sich allmählich wieder auf das Lehen Kvalors. Dieser jedoch wollte keine Auseinandersetzung mit den Rotpelzen und versuchte mit seinen ehemaligen Feinden Frieden zu schließen. Alles vergeblich. Die Bestien kamen in das ungeschützte Land und niemand stellte sich ihnen in den Weg. Kvalor zögerte, wegen des Amulettes unfähig in den Kampf zu ziehen und so kam der Tag an dem die Rotpelze in das Heimatdorf von Yassia und ihrem Mann einfielen. Sie erschlugen einen jeden, denen sie habhaft werden konnten und auch Kvalor starb, erschlagen als er ein verzweifelter letztes Mal mit ihnen verhandeln wollte.

Was mit Yassia passiert ist, wollt ihr wissen. Sie hatte es nicht verdient zu fliehen, so starb sie mit denen, deren Unglück sie Urheber war...

Getreu aufgeschrieben von Firunew Salderken – Barde - aufgeschnappt aus der Erzählung einer gewissen Aysisa in einer Hafenschenke Festums, 237 n. BF.

Was nach dem Tode Kvalor aus dem Amulett wurde kann nicht gesagt werden, auch nicht wie es in die Höhle im Regengebirge (siehe **Die Legende, Teil 3**) kam, jedoch mag man sich vorstellen, dass es einst ein Abenteurer von den Goblins erobern konnte und auf seinen Reisen mitnahm, letztendlich aber seinen Tod in dieser Höhle gefunden hat.

Wirkung:

Ein Träger des Artefaktes verfällt innerhalb kurzer Zeit in eine Friedfertigkeit, die ihn an jeder aggressiven Handlung, ja sogar Stimmung hindert. Es ist ihm nicht möglich einen Gegner zu attackieren, Paraden sind erschwert und selbst das Halten einer Waffe erregt Unwohlsein. Als Nebeneffekt verspürt der Träger ab und an den Wunsch zu kochen.

Magische Analyse:

ANALYS ARCANSTRUKTUR

0 ZfP*: Die göttliche Kraft in dem Artefakt ist deutlich erkennbar, sie überliegt den magischen Linien, verstärkt und festigt sie dadurch. Der ARCANOVI mit dem das Amulett geschaffen ist wie eingetränkt und weist keine Spur von schwindender Zauberkraft auf. Die unterliegenden Sprüche weisen das Merkmal *Einfluss* auf. Die göttliche Macht scheint ebenfalls zu bewirken, dass das Amulett und die Kette schier unzerstörbar ist.

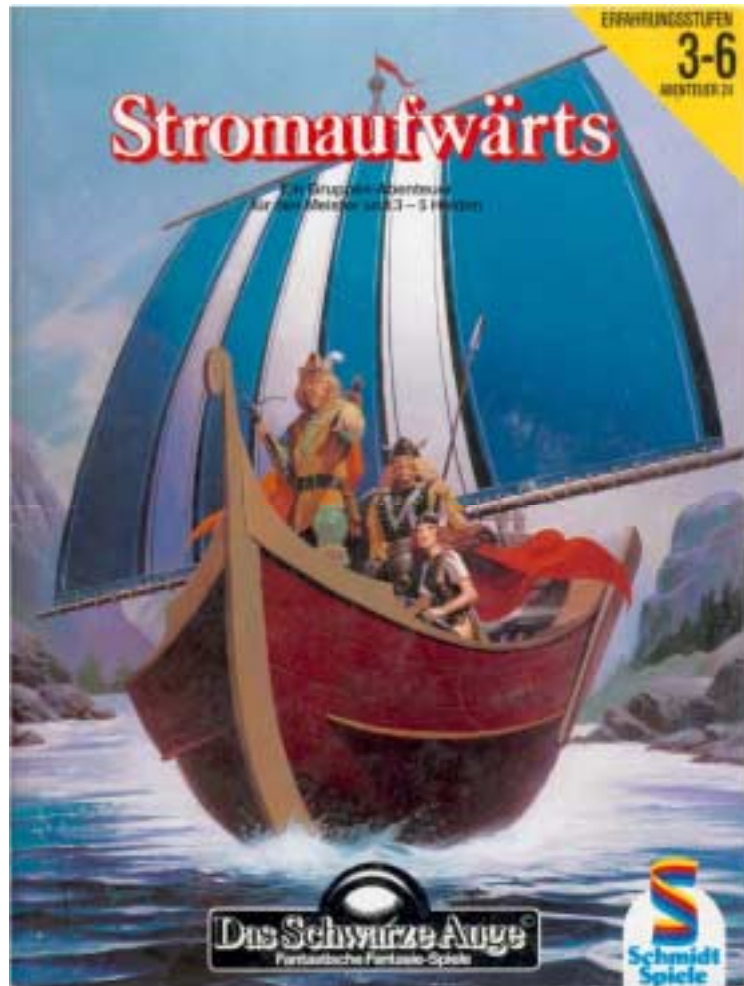
4 ZfP*: Bei Kenntnis der Sprüche kann eine Verwandtschaft zum SANFTMUT oder dem elfischen FRIEDENSLIED erkannt werden.

8 ZfP*: Der wirkende Zauber ähnelt stark dem SANFTMUT, unterschiedliche Matrixstrukturen bewirken anscheinend, dass sich der Spruch auch auf Menschen (und jegliches andere Wesen) anwenden lässt. Schwach lässt sich

noch eine fast versteckte Magielinie entdecken, eine schwache Ausprägung des Zauberzwangs.

Über Woge und Welle – Von Neersand nach Notmark

Eine Walsachfahrt, den dieser Fluss ist die schnellste und einfachste Verbindung der Städte Neersand und Notmark sollte für einen Helden eigentlich nichts Aufregendes darstellen. Ob sich ihre Gruppe also hierbei mit einer betrunkenen Kapitänin, leichter Seekrankheit oder einer meuternden Mannschaft auseinandersetzen muss sei ihnen lieber Spielleiter überlassen. Vielleicht bevorzugt man aber auch den schnellen und kurz zusammenfassenden Reisestil. Für eine nähere Ausarbeitung kann das entsprechende Kapitel **Der Walsach** aus **Das Land an Born und Walsach** empfohlen werden. Noch genauer ist eine solche Fahrt in dem Gruppenabenteuer **Stromaufwärts** von *Michelle Melchers* beschrieben, wo auf 45 Seiten eine genau solche Fahrt behandelt wird.



Akt 2 - Der Böse

Die Legende, Teil 2

„Du bist gelaufen!!!“ schrie Thezmar

„Ja und, ich hätte sie fast geschnappt.“ Resigniert blickte Mjesko zu Boden, gerade noch waren die beiden Diebe zum Greifen nahe, nachdem sie solange durch diese verkommene Stadt auf der Suche nach den Zweien gestreift sind, und nun sind sie doch noch entkommen.

„Aber du bist gelaufen...“

„Was ist so schlimm am laufen, ich bin ihnen hinterher und hätte mich die Wache am Tor nicht aufgehalten dann hätte ich sie erwischt, ihnen diesen verdammten Kelch abgenommen und wir könnten nun endlich wieder nach Hause.“ Schon viel zu lange waren die drei Notmarker unterwegs um einen Kelch für Uriel wiederzuerlangen, über die See hat es sie nach Al’Anfa verschlagen, in Feindesland und ohne finanzielle Mittel. Sie kamen sich vor wie Idioten, sie waren Idioten, aber zum ersten Mal in ihrem Leben fühlten sie sich auch so, denn wer sonst könnte sich auf so ein Unterfangen einlassen, als einfach Bütteln sich wochenlang auf die Fährte der beiden Diebe zu setzen.

„Du bist aufgehalten worden weil du gelaufen bist. Wir hätten sie uns vor dem Tor schnappen können, aber du musst ja Aufsehen erregen und nun sind sie verschwunden.“

„Du hast Glück das du noch lebst...“ meinte Larjan.

„Was???“

„Üblicherweise werden laufende Menschen in Al’Anfa getötet. Kennt ihr denn nicht die Geschichten über diese Stadt. Es gibt zwei Arten von Menschen hier, die Reichen und die Sklaven. Glaubt ihr die Reichen laufen, nein, wenn man reich ist wird man hier getragen. Und nun überlegt wann ein Sklave läuft... um seinem Herrn zu entkommen. Wenn du also in Al’Anfa zu schnell unterwegs bist wissen die Stadtwachen, dass du ein entflohener Sklave bist und werden dich töten, deswegen kannst du von Glück reden, dass du noch am Leben bist.

In welche Richtung sind sie denn gelaufen?“

„Nach Süden, die Straße entlang.“

„Dann müssen wir hinter ihnen her“ sagte Larjan, „denn ohne Kelche...“

„...werden sie uns in Notmark hängen – gut dann ihnen nach.“ ergänzten die beiden anderen.

Notmark

Mir scheint es, dass die Schönheit Aventuriens von dem alten Bosparan ausgegangen sein muss und je weiter man sich von diesem entfernt mehr und mehr von ihrem Glanz verliert, denn so herrlich das liebliche Feld, umso dunkler und trister wird die Welt weit weg von diesem. Betrachtet man hierbei die Schönheit des Dschungels, welcher in dem verderbten Al'Anfa endet, das märchenhafte Land der Tulamiden und als Ende davon die verfluchte Insel Maraskan und das erblühte Mittelreich, von wo aus das Licht der Schönheit in der Einsamkeit des ewigen Nordens ihren Glanz verliert. Von wo sagtet ihr mein Herr führten euch die Wege hierhin... Notmark, ach so...ähm... schon so spät, ich werde mich dann mal wieder auf den Weg machen.

Aufgeschnappt in einer Schänke im Mittelreich.

Einwohner: um 1.450

Tempel: Ingrim (alter Kult; Schutzgott der Stadt), Peraine

Stadtherr: Graf Alderich von Notmark

Garnison: 30 Büttel des Grafen

Wappen: Schild von Silber und Schwarz gespalten, darin gegenfarbig ein paar Schröterzangen

Gasthöfe: Hotel Notmark (Q5/P6/S20), Jägermanns Einkehr (Q4/P5/S12), Zum Ehernen Schwert (Q4/P6/S24), Zum schwelenden Herd (Q6/P5/S14)

Die Stadt Notmark besteht im Wesentlichen aus zwei Teile, das Walsachviertel am Fluss und den Rest. Kommt man vom Fluss her nach Notmark wird man wohl wenig Unterschiede zu übrigen Städten finden, auch hier tummeln sich die Arbeiter und Matrosen in den Schänken und Bordellen, die dieser Teil der Stadt zu bieten hat. Begibt man sich jedoch weiter in die Stadt, so erkennt man schnell warum Notmarks Ruf in der Welt so schlecht bestellt ist. Geduckte Hütten und Häuser schmiegen sich aneinander, nur getrennt von schmalen schlammigen Gassen, nur wenige Häuser stechen hieraus hervor, wie der Ingrim-Tempel, das Hotel Notmark oder das Stoorrebrandt-Kontor. Ebenso im Gegensatz zum Hafen sieht man hier gewöhnlich nur wenige Menschen auf der Straße, diese machen sind meist arm und erbärmlich, mit einem traurigen Ausdruck in der Miene und Furcht vor der Willkür des Grafen und seiner Mannen.

Dich in diesen Tagen versucht sich Notmark anders zu geben und bemüht sich (auf Geheiß des Grafen) einer gewöhnlichen und lebenswerteren Stadt zu gleichen, meist jedoch vergeblich.

Feste Grauzahn

Eins der hässlichsten Bauwerke ganz Aventuriens, wenn nicht das hässlichste wird der Sitz des Grafen von Notmark genannt. Aus schwarzgebrannten Ziegeln auf einem Hügel nördlich von Notmark erbaut macht es einen alten und bösen Eindruck. Ebenso unheimlich ist der Baustil der von moosbewachsenen Mauern umgebenen Gebäude, die teils aus einer alten Felsklippe geschlagen, teils aus den schwarzen Ziegeln erbaut dem Betrachter Anschein vermitteln, dieses Bauwerk sei direkt aus dem Boden gewachsen.

Zur Burg hinauf führt eine schmale Rampe deren Weg sich bis nach Notmark fortsetzt. Links und rechts des Weges im Schatten der Feste ist der

Turnierplatz und das Zeltlager in dem die meisten Gäste während des Turniers wohnen gelegen.

Eine genauere Beschreibung zur Feste Grauzahn findet sich im Anhang, in **Das Land an Born und Walsach** und vor allem im **Aventurischen Boten 4**.

Das Turnier

Zur Zeit des Abenteuers veranstaltet Alderich von Notmark ein Turnier in der Kapitale seiner Lande, er erhofft sich einen Teil des Ansehens für seine Familie wiederzugewinnen, welches durch Uriels Niedergang verloren wurde. Jedoch stieß er bei den bornländischen Adligen auf wenig Begeisterung und dementsprechend hat sich nur eine Handvoll Teilnehmer angemeldet. Doch Alderich ließ sich von diesem Rückschlag nicht von seinem Vorhaben abbringen, kurzerhand bat er einige seiner Untertanen um ihre Teilnahme (bei deren Nichtkommen ihre Abgaben leider erhöht werden müssten), diese jedoch, jahrelang von Notmark ausgepresst, vermögen es zum Teil kaum die Ausrüstung für das Turnier aufzubringen und wenn doch mag man sich ein Bild davon machen, wie sehr die Untertanen dieser Bronnjaren Armut erleiden müssen, füttern sie doch ihren Herrn durch und bezahlen zudem Alderichs verschwenderischen Lebensstil und die Abgaben an seine Schwester Tjeika, deren Anspruch auf den Thron er erworben hat.

Machen sie beim Darstellen der Adligen die Unterschiede zwischen den „Guten“ und gleichzeitig Armen unter den Edlen und den Vergnügungssüchtigen und Rücksichtslosen auf der anderen Seite, so dass ihren Spielern bewusst wird, dass hinter dem Prunk der Adligen die Armut der Gemeinen steht.

Spielszenen:

- Die Helden können am Hafen sowie natürlich auf dem Turnierplatz und in der Fest auf die Adligen treffen. Vor allem bei den auswärtigen Edlen sind notmärkische Stadtwachen ständige Begleiter, welche dafür Sorge tragen, dass die Gäste nicht die Schattenseiten Notmarks gewahr werden. So werden sie von den ärmlicheren Teilen Notmarks ferngehalten und Bettler, Betrunkene und andere ungewünschte Bewohner der Stadt werden verscheucht.
- Gerüstete Helden können von einem verarmten Bronnjaren angesprochen werden, der es nicht schafft die Ausrüstung für das Turnier aufzubringen und nun die Hilfe und vor allem Teile der Waffen und Rüstungen der Helden angewiesen ist.
- Die Helden können von einem betrunkenen Bronnjaren erfahren, dass er von Alderich Geld bekommen hat, damit er in den Kämpfen gegen den Grafen absichtlich verliert. Es ist allgemein bekannt, dass Alderich kein großer Kämpfer ist und wenige Chancen bei den Wettstreiten hat, er wird aber „überraschenderweise“ recht gut abschneiden.

Sollten sie vorhaben ihre Helden am Turnier teilnehmen zu lassen, welches aufgrund der vorgegebenen Erfahrungsstufe der Helden nicht angedacht ist so ist es an ihnen dieses eher ländliche Turnier auszuarbeiten, verweisen möchte ich hier nur auf die Abenteurer **Die Verschwörung von Gareth** und **Schlacht in den Wolken** sowie den **Aventurischen Boten 84** und **85**.

Die Festumer Flagge

Als weiteren Gast hat Alderich einen Berichterstatter der Festumer Flagge, eingeladen, der über das Turnier schreiben soll und von Notmarker Seite wird alles daran gesetzt, dass dieser Eindruck möglichst positiv eingefärbt wird. Jucho Ulmensen, so der Name, ist ein junger Bursche, in Festum aufgewachsen und das erste Mal von seiner Heimatstadt entfernt, der diesen Auftrag zugeschoben bekommen hat, da niemand sonst in der Redaktion Lust hatte den Sommer im abgelegenen Notmark zu verbringen. Naiv wie er ist wird er von Alderich und seinen Leuten um den Finger gewickelt und nimmt gerne jegliche ihrer Zuweisungen an, ganz begeistert von der (gespielten) Gastfreundschaft dieser Stadt.

Er wird ständig von zwei treuen Dienern Alderichs begleitet die ihm die Schönheit Notmarks zeigen, also nur den Hafen und das Turniergelände. Die Straße durch Notmark, welche den Feste und Hafen verbindet wurde extra für diesen Anlass ausgebessert und die heruntergekommenen Hütten links und rechts davon mit Holzfassaden versehen, die die wahre Armut verbergen und sie dafür gepflegt und hoch aufragend präsentieren soll.

Spielezenen:

- In den Gasthäusern und Bordellen kann man schnell auf den Schreiberling treffen, natürlich betrunken und von willigen Frauen umgeben um den Eindruck der Stadt durch die Erlebnisse positiv zu beeinflussen, alles auf Rechnung des Grafen natürlich, was für die Besitzer der Lokalitäten bedeutet, dass sie auf der Zeche sitzen bleiben.
- Sollten die Helden mit Jucho reden werden seine Begleiter die Ohren gespitzt halten und notfalls einschreiten um unliebsame Berichte über Notmark von den Ohren des Berichterstatters fernzuhalten.
- Bei den Wettkämpfen während des Turniers kann ein aufmerksamer Beobachter mitbekommen, dass jedes Mal wenn Alderich bei den Kämpfen etwas Unschönes plant seine Leute Jucho ablenken und ihm die Sicht versperren, so dass er annehmen muss, Alderich hätte jeden seiner Siege ehrlich verdient.

Die Taverne

Leicht kann in Notmark herausgefunden werden, wo Thezmar Sewerski zu finden ist. Er gilt als Notmarks bester Koch und arbeitet unter dem Admiral, Tirulf Brinnjan, dem Wirt und Besitzer des „Schwelenden Herd“. Diese liegt wie die meisten anderen Gasthäuser der Stadt am Hafen und ist leicht zu finden. Bei den Gesprächen mit den Städtern sollte schon hier die besondere Stimmung in der Stadt herauskommen, das Leben der Notmarker, ein elendes, unfreies Dasein im Gegensatz zu den Adligen und dem Turnier mit dem Bild welches Alderich von seiner Stadt vermitteln will.

Im Folgenden sind nun die Personen des Gasthauses beschrieben. Thezmar Sewerski wird im Abschnitt „Der Verzauberte“ näher behandelt.

Tirulf Brinnjan, Wirt, der Admiral genannt:

Der Wirt war einst Mitglied der bornländischen Flotte und dort auch zu einigem Ruhm gekommen, diente er doch auf der mächtigen Thalukke Bornstolz, welche bei dem Sieg 1008 n. B.F. in Kannemünde gegen die verhassten Al'Anfaner als zweiter Mann auf dem Schiff unter Kapitänin Halene von Ussenkehmen und befehligte die Mannschaft, die als erstes zum Entern über die Planken auf die schwarzen Galeeren sprang. Jedoch zog er sich bei dieser Schlacht eine schwere Beinverletzung zu, von welcher er nun sein steifes linkes Bein als Erinnerung behalten hat. So musste er auch aus der Flotte ausscheiden, jedoch erhielt er für seine Tapferkeit eine großzügige Auslöse und



konnte sich so dieses Gasthaus in seiner alten Heimat Notmark leisten.

Seine Frau lernte er in Festum kennen. Sie, die jüngste Tochter eines reichen Händlers, war sofort begeistert von ihrem ‚Seehelden‘, der soviel von der Welt zu erzählen wusste und ihr, selbst nie aus Festum herausgekommen, von den Schönheiten der südlicheren Gefilden berichtete. Diese Heldenverehrung, ein wenig Mitleid, da die Verletzung immer noch nicht verheilt war und ihr flatterhaftes und rahjageprägtes Leben ließen schnell die Liebe zu dem doch um einiges älteren Mannes entfachen. Ohne die Zustimmung ihres Vaters ging sie dann mit ihm nach Notmark (seitdem gilt sie in ihrer Familie als ausgestoßen und es wurde nie der Versuch unternommen, mit ihr Kontakt aufzunehmen) um dort mit dem Wirt zu leben.

Der Wirt ist seit er sich in Notmark angesiedelt hat ein ruhiger, behäbiger Mensch geworden, der ein geregeltes und traviagefälliges Leben jetzt jeglicher Aufregung vorzieht. Eigentlich immer freundlich und ausgeglichen und, von Thezmar entfacht, in starkem Glauben mit der großen Mutter verbunden, hat sich mit der Zeit (und einigen Liebschaften seiner Frau) eine für ihn eher unpassende Eigenschaft hinzu gesellt: starke Eifersucht. In den meisten Männern (vor allem gut aussehenden, stattlichen und welterfahrenen, also typische Helden) sieht er (oft zu Recht) Konkurrenten und wird diese argwöhnisch beobachten. Ansonsten kümmert er sich um die Schreibarbeiten in der Gaststube oder unterhält die Gäste, denn mit seinem

Bein muss er die meisten härteren Arbeiten seiner Frau oder den Bediensteten überlassen.

Den Helden begegnet er zuerst freundlich, da sie anscheinend Bekannte vom Koch sind, mit dem ihn eine tiefe Freundschaft verbindet, noch gestärkt dadurch, dass er ihm seine Frau wiedergeholt hat. Macht jedoch einer der Helden seiner Angetrauten schöne Augen so ändert sich sein freundliches Wesen schlagartig in eine zurückweisende Persönlichkeit, die bei einem falschen Wort und mit ein wenig Alkohol schnell eine handfeste Prügelei beginnt.

Alinja, Wirtin



Eine von Rahja gesegnete Frau und in ganz Notmark wegen ihrer Schönheit verehrt (und oft verglichen mit der Schwester des Grafen, Tjeika von Notmark), mit ihrem wohlgeformten Körper, deren langen dunklen Haare in Locken ihren Rücken hinabfallen. Die jüngste Tochter eines Festumer Händlers hat schon in jungen Jahren der Familie mit ihrer freizügigen Rahjaverehrung einiges an kleineren Skandalen eingebracht, die darin gipfelten, dass sie praktisch über Nacht mit ihrem jetzigen Mann nach

Notmark gegangen ist. Weder Segen noch Einverständnis der Familie hat sie für diesen Bund bekommen und hat somit alle Bande losgelöst. Schon einige Zeit nachdem sie in Notmark den Traviabund eingegangen ist verschwand jedoch die Begeisterung für ihren Helden und auch das triste Leben in Notmark langweilte sie, jedoch konnte sie auch nicht wieder nach Festum und in den Schoß der Familie zurückkehren. Somit fristet sie nun hier ein unerfülltes Leben und sucht Abwechslung in den verschiedensten Liebschaften, die sie unterhält. Dabei muss sie jedoch immer vor ihrem Mann Vorsicht walten lassen, der, auch wenn er niemals Hand an ihr anlegen würde, jedoch ihre Liebhaber nicht schont und, so wird jedenfalls in Notmark gemunkelt, einen Reisenden schon im Schlaf ermordet haben soll, da er glaubte, dass dieser sich mit seiner Frau vergnügt.

Die Wirtin begegnet den Helden überaus freundlich und ist begeistert, Geschichten von ihnen zu hören, so dass sie dadurch wenigstens für kurze Zeit dem Alltag entfliehen kann. Gibt es unter ihren Helden gutaussehende Exemplare (wobei die Wirtin sich schon lang nicht mehr auf das männliche Geschlecht festlegt) wird sie versuchen diesen zu Betören und wenn sie

wollen sogar dazu überreden, mit ihr aus Notmark und von ihrem Mann zu fliehen.

Irinnja und **Janne** sind ein Geschwisterpaar, welches hier Arbeit gefunden hat. Sie leben noch bei ihren Eltern am nördlichen Rand Notmarks und kommen von dort früh morgens zur Arbeit und bleiben dann bis der „Schwelende Herd“ schließt. Während Janne ein sehr eifriges Mädchen ist und tatkräftig überall dort aushilft wo gerade Arbeit anfällt ist Irinnja mehr darauf bedacht vor den Gästen gut auszuschauen und wenn möglich sich dort einen betuchten Händler von auswärts anzulachen.

Der Verzauberte

Beim „Schwelenden Herd“ angelangt erfahren die Helden schnell, dass Thezmar Swerski in dem Gasthaus arbeitet und auch wohnt, jedoch wird ihnen erzählt, dass er momentan krank und nicht zu sprechen sei. Bei gelungener *Menschenkenntnis*-Probe +2 bemerkt man aber, dass anscheinend etwas verheimlicht wird. Mit gutem Zureden und etwas Druck (*Überreden*-Probe +3) erfährt man aber die ganze Geschichte:

Thezmar wurde vergangene Nacht von ein paar Bürgern in den Gassen Notmarks gefunden. Unsägliche Schmerzen musste er haben, die ihn fast wahnsinnig werden ließen, war er doch zu keiner Aussage mehr fähig, außer markerschütternden Schreien der Pein. Man brachte ihn schnell und so unauffällig wie es mit einem stetig schreienden Menschen möglich war zum „Schwelenden Herd“, wo er gleich gebettet und nach einem Heiler geschickt wurde. Bis dieser kam hatte Thezmar sich schon vor Mater die Kleider vom Leib gerissen und musste mit drei Mann gehalten werden um sich nicht noch selbst etwas Schwereres als ein paar Kratzer zuzufügen. Der Heiler selbst konnte jedoch keinen wirklichen Grund für die Schmerzen feststellen, aber er bemerkt zwei verhärtete Auswüchse am Kopf, von der Konsistenz ähnlich den Hörnern bei einigen Tieren und ebenso waren seine Hände und Füße verändert. Die Finger waren unbeweglich, mit den Spitzen zu Handfläche deutend und miteinander verwachsen, eben dieses konnte auch bei den Zehen festgestellt werden und das einzige was er für Thezmar tun konnte ist ihm einen Schlaftrunk zu geben, welcher ihn wenigsten ruhig stellte und ihn vor den Schmerzen bewahrt, war aber ansonsten ratlos.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr werdet von Tirulf in das obere Stockwerk geführt, den Gang entlang und macht halt vor einer Zimmertür. Sie steht einen Spalt weit offen enthüllt aber nichts für ein Gasthauszimmer Außergewöhnliches. Ein schwerer Atem ist aus dem Raum zu vernehmen. Ihr bemerkt wie der Wirt sichtlich anspannt als er die Tür vorsichtig weiter öffnet, einige Möbel kommen zum Vorschein, ein Schrank, Hocker, Nachttisch, dann könnt ihr das Bett erkennen und einen Mann darauf, Thezmar Swerski.

Anscheinend schläft der Mann tief und fest, jedoch versucht Tirulf keinen unnötigen Laut zu machen, er schreitet leise weiter ins Zimmer und deutet euch an das Bett zu treten. Der Mann ist gute sechzig Jahre alt, schwächlig mit eingefallenen Wangen, was jedoch in den Hintergrund tritt bei den Veränderungen die sein Körper hat. Deutlich sieht man an einen Elch erinnernde Ansätze von Schaufelblättern, die Hände und Füße sind fast

vollständig zu einem Klumpen verwachsen und hart geworden. Außerdem sprießen am ganzen Körper dunkle Borsten die schon fast jegliche Fleck Haut verdecken.

Was geschehen ist...

Urheber der Verzauberung ist Tadear Grojdz, der neue Hofmagus von Alderich von Notmark. Er hat kurz nach seiner Ankunft in der Stadt die Bekanntschaft von Alinja gemacht, als er eines Abends in Tirulfs Schänke einkehrte. Er war sofort begeistert von ihr (vor allem ihrem Äußeren) und umwarb sie seit dem, unterstützt von seiner Magie. Sie, begeistert von seinem Stand, seinem Wissen und seiner Erfahrung, die er in der Welt gemacht hat, verfiel ihm und plante Tirulf zu verlassen um mit Tadear zusammenzuleben. Alinja schaffte es auch die Liebschaft vor ihrem Mann geheim zu halten, doch Thezmar erfuhr davon und in der Nacht, als Alinja zu ihrem Geliebten fliehen wollte stellte er sie zur Rede und brachte sie dazu ihren Traviabund zu ehren und sich von Tadear zu trennen. Dieser jedoch, voller Wut aufgrund der Schmach der Abweisung sinnte auf Rache und sah die Schuld des ganzen in Thezmar, der sich ihm und seiner Liebe in den Weg gestellt hatte. In der schicksalhaften Nacht folgte er dem Koch in die Gassen Notmarks, wo dieser Speisereste zu den Armen bringen wollte und fügte Thezmar grausames zu. Er verzauberte ihn mit einer Variante des SALANDER, der das Opfer nicht sofortig sondern langsam und unter unsäglichen Schmerzen verwandelt. Als Ziel der Verwandlung nahm er einen Elch, das Tier, welches er am ehesten mit dem Land hier verband und in das sich nun Thezmar verändert.

Thezmar Swerski, Koch und ehemaliger Gardist:

Einst Gardist in Notmark wurde er, da er es nicht geschafft hat, die Kelche zurückzubringen, unehrenhaft aus der Wache entlassen und musste sich dem Zorn und der körperlichen Strafen des Grafen stellen. Doch all dieses hat anscheinend keine großen seelischen Narben hinterlassen (was man von seinen körperlichen nicht sagen kann), sondern ihn nur weiter in den Glauben an Travia getrieben, welcher durch das Finden des Amuletts ausgelöst wurde. Einige Jahre verdingte er sich mit den einfachsten Arbeiten in dem Gasthaus, bis der alte Wirt irgendwann auf seine Begabung für die Kochkunst aufmerksam wurde. Somit arbeitete er nun an Herd und Feuerstelle, natürlich zum gleichen Lohn, denn warum sollte der alte Wirt ihn besser bezahlen, jetzt wo er nicht mehr ‚die Scheißstöpfe‘ herumtragen muss. Seine Gläubigkeit brachte dem Koch ein ums andere Mal heftigen Ärger mit dem Wirt ein, da er immer wieder Speisen an Arme und Bettler ausgab und auch sonst die Gebote der Göttin vor der Geldgier des Wirtes stellte. Diese harte Zeit hatte ein Ende, als der jetzige Wirt das Gasthaus erwarb und die Angestellten übernahm. Schnell entwickelte sich eine Freundschaft zwischen dem Koch und dem Wirt, welchen er auch schnell von Glauben an Travia überzeugen konnte.

Die Helden werden wenig mit dem Koch zu tun haben, obwohl er doch der Grund für ihren Aufenthalt in Notmark ist, doch wurde dieser Opfer eines SALANDER MUTANDER des Magiers. Nach seiner Rettung wird der Koch den Helden zu Dank verpflichtet sein und bereitwillig sagen, wo diese den letzten der drei Gardisten treffen und somit das Amulett finden können.

Spurensuche

Die Helden sollten nun nach einer Möglichkeit zur Entzauberung von Thezmar suchen. Hierbei ist es nicht so gedacht, dass der Spielermagier die Entzauberung vornehmen kann, sondern dass die Heldengruppe Wege findet, den Hofmagier zu dieser Tat zu zwingen. Die Helden können in Erfahrung bringen, dass Tadear Grojdz nicht freiwillig in Notmark ist, sondern zum Dienst bei Alderich erpresst wird und zwar durch ein Buch, welches seine Beteiligung an der Verwüstung des Ebers von Sirokeln offen legt. Da dieses Buch von Alderich in der Feste verwahrt wird ist es nun an den Helden dort einzusteigen und es zu besorgen.

Informationen (in den Klammern stehen die möglichen Informanten):

- Der Magier heißt Tadear, er ist erst seit ein paar Monaten in Notmark (Wirt, Stadtbewohner)
- Tadear forscht an einer neuen Zauberformel, Alderich hat ihn wegen seines Rufes nach Notmark gerufen (Alinja, aber leider falsch)
- Tadear hat ein paar Nächte im städtischen Zwinger verbracht, er wurde völlig verwahrlost, verwirt und betrunken in einer Gasse von Notmark aufgegriffen (Stadtwache)
- Alderich hat ein Buch, welches im Besitz des Magiers war, an sich genommen (Stadtwache)
- Der Magier erhält anscheinend keinen Lohn, deshalb versucht er die Bewohner und Angestellten in der Feste zu erpressen oder sich von ihnen etwas zu leihen (Bewohner/Angestellter in Grauzahn)
- Alderich vertraut Tadear nicht und trägt zu seinem Schutz immer ein wenig *Bannstaub* mit sich. Zudem hat er noch weiteren Vorrat, den er griffbereit neben seinem Bett aufbewahrt (Bewohner/Angestellter in der Feste)
- Tadear wird von Alderich zum Dienst erpresst (Bekannte des Magiers/ Bewohner oder Angestellte in der Feste)

Neigt ihre Heldengruppe aber zu grundlos aggressivem Verhalten und versuchen mittels Gewalt dem Magier habhaft zu werden sollten sie sich ruhig eine blutige Nase holen und danach über einen alternativen Weg nachdenken. Als weiteres Hilfsmittel können sie den Helden die Information zukommen lassen, dass Alderich als Schutz gegen seinen Hofmagus *Bannstaub* mit sich führt. Könnte ein wenig von seinem Vorrat aus den Gemächern des Grafen entwendet werden hätte man einen vielleicht entscheidenden Vorteil bei einer Auseinandersetzung.

Am wahrscheinlichsten ist jedoch, dass ihre Helden etwas ganz Anderes, vollkommen Unvorhersehbares und total Verrücktes planen. Dann hilft meist nur improvisieren.

Die Entführung

Wenn die Helden am Abend zusammen beim Abendessen im Schanksaal sitzen, um sie herum die zahlreichen Gäste – die meisten davon schon gut abgefüllt – öffnet sich die Gasthaustür und einige zwielichtig und heruntergekommen aussehende Gestalten betreten den Raum. Angeführt werden sie von einer gutaussehenden Bornländerin, rothaarig und noch keine 30 Götterläufe alt, einer Gehilfin Tadears mit Namen Verosja wie sich leicht erfragen lässt. Man versucht die Helden zu provozieren und fängt, sollten jähzornige Mitglieder ihrer Gruppe nicht den ersten Schlag tun, eine

zünftige Kneipenschlägerei an. Die Frau selbst hält sich hierbei im Hintergrund und verlässt bald wieder das Wirtshaus.

Nach einiger Zeit, wenn sich der Kampf zu lange hinzieht oder dem Ende naht, hat die Stadtwache von der Schlägerei erfahren und rückt nun an um die Unruhestifter festzunehmen. Wer von den Schlägern entkommt oder gefangen genommen wird liegt hierbei in ihrer Hand und daran, wie viele von ihnen die Helden zu Boden geschickt haben.

Zweck des Ganzen ist von dem abzulenken, was im oberen Geschoss passiert. Tadear hat sich nämlich unbemerkt Zugang zum Haus verschafft und gelangt nun zu Alinja um diese zu überreden wieder zu ihm zurückzukommen. Als diese sich weigert verzaubert er sie mit einem BANNBALADIN und bringt sie unter der Wirkung des Zaubers nach Grauzahn, wo er sie in seinen Gemächern im Mäuseturm einsperrt.

Schläger 1

LeP 26	AuP 28	KO 12	RS 1	MR 2
INI 9+1W6	AT 11	PA 10	TP je nach Waffe (Waffenlos, Knüppel, Dolch, Säbel, Schwert)	

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Schläger 2

LeP 28	AuP 30	KO 14	RS 1	MR 1
INI 10+1W6	AT 13	PA 10	TP je nach Waffe (siehe oben)	

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Bornländisch, Auspendeln, Knie, Tritt, Schmutzige Tricks

Verosja

LeP 29	AuP 30	KO 13	RS 2	MR 4
INI 11+1W6	AT 13	PA 12	TP 1W6+3 (Säbel)	DK N

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Finte, Aufmerksamkeit, Bornländisch, Auspendeln, Tritt

Etwas mehr Brisanz...

Eigentlich werden die Helden nach der Aussage von Tirulf laufen gelassen. Wollen sie ihnen jedoch ein paar Steine mehr in den Weg legen, so lassen sie die Wache hart durchgreifen und die Helden in Haft nehmen (so könnte sich zum Beispiel der Berichterstatter der Festumer Flagge in dem Gasthaus befunden haben und zu Schaden gekommen sein, weshalb die Wache nun alle Beteiligten bestrafen wird). Somit müssen die Helden erstmal aus dem notmarker Zwinger entkommen und sich fortan vorsichtig in der Stadt bewegen, um nicht abermals von der Wache aufgegriffen zu werden, welche nun direkt nach den Flüchtigen sucht. Zwar wird Tirulf sie wieder aufnehmen und in seinem Haus verstecken, jedoch kann es hierbei auch zu einer spannenden Situation kommen, wenn die Helden aus dem ersten Geschoss fliehen müssen wenn die Wache anrückt um das Gasthaus nach den Gefährten zu durchsuchen.

Die Lösung

Am folgenden Tag sollten die Helden nun alle nötigen Informationen bekommen um nun zur Tat schreiten zu können, schließlich geht das Schlafgift für Thezmar langsam zur Neige und Tirulf bittet die Helden darum, dass sie seine Frau sobald wie möglich aus den Händen des Magiers zu befreien. Je nachdem wie schwer sie es ihren Helden machen wollen, können sie die genaue Lage des Buches preisgeben oder verschweigen, ihnen den

Regeln zur Kneipenschlägerei:

Während der Wirtshausprügelei können alle Register des Waffenlosen Kampfes (MBK 48-53) genutzt werden. Da es in dieser Situation unangebracht wäre, seinen Gegenüber gegen Boron zu schicken sind hier für alle Helden die sich nicht von ihrer geliebten Waffe trennen wollen die Regeln zum Stumpfen Schlag (MBK 39) und Betäubungsschlag (MBK 41) angebracht. Außerdem kann es hier leicht zum Gebrauch von improvisierten Waffen kommen (MBK 87).

Tisch umwerfen:

Ein Kämpfer kann versuchen den Kämpfern auf einem Tisch (Fass oder ähnliches) den Stand zu rauben indem er ihn umzuwerfen versucht. Dieses dauert vier Aktionen und erfordert eine Körperkraftprobe erschwert um jeweils 2 Punkte pro auf dem Tisch stehenden Kämpfer. Gelingt diese dürfen die Kontrahenten auf dem Tisch diese Runde keine Aktionen mehr durchführen und müssen eine Gewandtheitsprobe ablegen, welche je blockierte Seite des Tisches (durch Gegner/ Wände usw.) um 2 Punkte erschwert ist. Gelingt diese nicht so ist der Kämpfer entweder in die Reichweite eines Gegners gekommen, der nun einen Passierschlag durchführen darf und er kann sich nur durch eine gelungene Körperbeherrschungsprobe auf den Beinen halten oder er ist gestürzt (siehe Patzertabelle Sturz), gilt nun als am Boden liegend und bekommt 1W6 TP (A), bei misslingen einer Körperbeherrschungsprobe sogar 2W6 TP (A)

Hocker als Schild/Parierwaffe benutzen:

Ein Hocker in der linken Hand kann als Schild geführt werden, wird aber nur einige Kampfrunden lang halten, eher er unter den Schlägen zusammenbricht.

Es gelten folgende Werte: WM 0/+1, INI -2, BF 7.

Gegenstände werfen/ als Waffe benutzen:

Orientieren sie sich hier an den Werten und Regeln der improvisierten Wurfaffen Stein/ Flasche (MBK 93) oder den Regeln zu improvisierten Waffen.

Auf den Tisch springen/ vom Tisch aus attackieren:

Mit einer Gewandtheitsprobe kann ein Kämpfer versuchen auf einen der Tische zu springen, dieses verbraucht eine Aktion. Bei Misslingen der Probe stürzt der Kämpfer vom Tisch, bekommt 2W6 TP (A) Sturzschaden (bei einer gelungenen

Körperbeherrschungsprobe nur 1W6 TP (A)), verliert zwei Punkte seiner Initiative und gilt nun als am Boden liegend

Für den Kampf vom Tisch aus gegen einen auf den Boden stehenden Gegner gilt eine Attacke-Erschwernis von zwei Punkten für den auf den Boden Stehenden. Sondermanöver sind von beiden Seiten nur eingeschränkt einsetzbar (so ist ein normaler Tritt gegen einen erhöhten Kämpfer nicht möglich). Für den Angriff zum Niederwerfen gegen den auf dem Tisch stehenden gilt, dass er bei Gelingen vom Tisch gestoßen wurde (vergleiche dies mit der nicht gelungenen Gewandtheitsprobe weiter oben). Aus der erhöhten Position sind Attacken aus der Distanzklasse Nahkampf um 2 erleichtert, Hiebaffen, Säbel und Schwerter richten zwei Trefferpunkte mehr an. Für den Kampf aus der Distanzklasse Handgemenge (also auch für den waffenlosen Kampf) gilt ein zusätzlicher Waffenmodifikator von +1/-1 und man erzielt einen Trefferpunkt mehr. Ausweichen auf dem Tisch ist nicht möglich.

Stuhl auf Gegner schießen:

Es erfordert eine Aktion einen (freien) Stuhl auf einen Gegner zu schießen um ihn bei seiner Aktion zu stören. Bei einer gelungenen Gewandtheitsprobe +2 und einem misslungenen Ausweichmanöver beziehungsweise einer misslungenen Parade +2 bekommt der Getroffene 1W6-2 TP (A), erleidet einen Initiativeverlust von 2 Punkten und verliert seine nächste Aktion oder Reaktion.

Holzpfiler als Deckung nutzen:

WM -2/+2, Verringerung der Größe bei Fernangriffen um eine Spalte, Patzer schon bei 18 und 19 (gegen den Pfeiler geschlagen, INI -1, 1W6 TP (A))

Vorhang niederreißen:

Als Reaktion ausgeführt erfordert es eine Gewandtheitsprobe -2 und bewirkt, dass die gegnerische Aktion abgebrochen werden muss.

Als Attacke benötigt man eine gelungenen Attacke um zwei Punkte erschwert um den Gegner in den fallenden Vorhang zu hüllen. Dieser kann dem durch gelungenes Ausweichen entgehen, ansonsten wird er von dem Vorhang derart behindert, dass er zu keiner Aktion mehr fähig ist, bis er sich des Stoffes mit einer erfolgreichen Gewandtheitsprobe entledigt hat.

Geheimgang offenbaren und ihnen eventuell einen Grundriss Grauzahns zur Verfügung stellen.

Über den Turnierplatz

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zwischen Zelte, Plätzen und Feuern weht ein Meer von Fahnen und Wimpeln, Notmark wird die Treue gehalten, jedenfalls wenn man den Farben und Wappen nachgeht. Gesänge Betrunkener, manchmal fast zaghaft begleitet von der Laute, Metall auf Metall, Stimmengewirr und aus nicht wenige Zelten lustvolles Stöhnen sind die Geräusche die den Platz erfüllen während auch der Geruch von Essen und Schweiß, Waffenöl und Pferdemist in die Nase steigt.

Spätestens jetzt werden die Helden wohl über den Turnierplatz zur Feste schreiten. Hierbei treffen sie auch unweigerlich auf die anwesenden Bronnjaren und ihrem Gefolge, wobei die Herren sich hier oft den Vergnügungen von Meskinnes und Speisen hingeben, manch einer so stark, dass er in dem ihm bevorstehenden Wettkampf ein leichtes Opfer wird. Selbst Alderich hat sich hier ein luxuriöses Zelt aufbauen lassen und weilt während der Zeit des Turniers unter seinen Gästen und Untergebenen. Mit seinen Fähigkeiten im Umgang mit den Edlen des Bornlandes ist es im so ein Leichtes die Anwesenden positiv zu beeindrucken und den faden Beigeschmack den Uriel dem Klang des Namens Notmark hinterlassen hat abzumildern. Lassen sie ihre Helden während ihres Gangs über das Gelände noch etwas von der typisch bornländischen Herrschaftsstruktur spüren, hierbei zu empfehlen sind vor allem die entsprechenden Kapitel aus **Das Land an Born und Walsach**.

Einbruch

An dieser Stelle wird bewusst auf die genaue Anzahl der Wachen in der Feste und deren Standort verzichtet, da es ihnen überlassen sein soll den Einbruch den Fähigkeiten und Vorlieben ihrer Gruppe anzupassen. Ebenso wäre es unmöglich auf jegliche Idee die den Helden in den Sinn kommen kann einzugehen.

In die Feste zu gelangen sollte mit ein wenig Überzeugungskunst kein Problem sein, da momentan so viele Gäste ein und ausgehen, dass sich die Wachen nicht jedes Gesicht merken können, falls die Gefährten doch einmal an eine Wache geraten sollten so kann man sich mit großer Sicherheit auf die Bestechlichkeit der notmarkischen Büttel verlassen, denn durch die rigorose Auspressung seiner Untergebenen durch Alderich stehen auch die Wachen nicht mehr so gut dar und sind zusätzlichem Gold noch mehr zugetan als sie es unter Uriel schon waren. Diese Erkenntnis kann sich ein Held mit einer gelungenen *Gassenwissen*-Probe aneignen oder von den Bürgern Notmarks erfahren. Ob nun eine Wache der Versuchung des Goldes erliegen würde, lässt sich durch eine *Menschenkenntnis*-Probe (oder Ausspielen) ermitteln und sollten auch angemessen entlohnt werden (schließlich ist Alderich nicht gerade für seine Milde bekannt und der Wache droht, falls er jemals erwischt wird der Tod am Pranger), wie dies aussieht sollte der Spielleiter ein wenig von den Geldbeuteln der Helden abhängig machen.

Auch in der Burg selbst fallen die Helden weniger auf und können sich, falls sie mal unbefugt an einem Ort aufgegriffen werden sich als Ortsfremde, die sich verlaufen haben ausgeben. Doch trotz allem sollten sie sich nicht in den Privatgemächern des Grafen oder sonstiger Burgbewohner erwischen lassen, denn dann drohen ihnen harte Strafen, jedoch werden die Helden auch bei solchen Ausflügen durch das Stattfinden des Turniers begünstigt, denn da der Graf derweil auf dem Turniergelände weilt sind seine Gemächer wenig bewacht und werden nur selten von ihm oder den Bediensteten aufgesucht. Sollten die Gefährten es also schaffen in Alderichs Zimmer einzudringen so werden sie hier das gesuchte Buch finden, in dem sie dann die Hintergründe um den Eber von Sirokeln erfahren können. Das Buch selber ist von Tadear persönlich geschrieben und enthält meist Aufzeichnungen seiner Forschung im Bereich des SALANDER, enthält aber auch wirre Absätze, die klar den Geisteszustand des Magiers darstellen, der leicht irrsinnig und zu Größenwahn neigt, aber in diesem Augenblick werden die Helden eher weniger Zeit haben um das Buch zu lesen. Auch Bannstaub ist in diesem Zimmer zu finden, drei Portionen bewahrt Alderich noch in seinem Nachtschrank auf.

Szenen beim Einbruch:

- Bei dem Einbruch kann schön mit der Angst vor dem Erwischen gespielt werden. Als zugespitzte Situation könnte es passieren, dass die Helden in einer sehr ungünstigen Situation von einer Wache entdeckt werden, so vielleicht an der Mauer hängend oder hinter einem Vorhang, während man von weitem schon die Schritte anderer Burgbewohner hört. In dieser Situation kann nun die Meisterperson ihren Standpunkt ausnutzen und die Helden zu einer immensen Summe an Bestechungsgeld nötigen damit dieser mal beide Augen zudrückt und einfach weitergeht oder von dem Hilfescrei absieht, schließlich haben die Helden hier eine denkbar schlecht Verhandlungsbasis.
- Auch die Situationen, in denen sich die Helden schnell verstecken müssen oder hastig in ein Zimmer flüchten können reizvoll sein. So mag es geschehen, dass sich die beiden weiblichen Bediensteten gerade vor dem Vorhang, der die Helden verbirgt über die Mode der angereisten Adligen unterhalten. Oder in dem Zimmer, welches die Helden schnell aufsuchen müssen bietet sich ihnen ein rahjagefälliges Schauspiel, nun gilt es sich unauffällig zu benehmen, denn noch hat das Liebespärichen nichts von ihren Zuschauern bemerkt.
- Sonstige Begegnungen auf der Burg können Schlafwandler sein oder Tiere, die die Helden nun beruhigen müssen. Auch bringen Kinder immer sehr viel Spaß, vielleicht ist einem Gör, welches die Helden gerade beim schleichen durch die Feste erwischt hat langweilig und sie sucht jemanden zum spielen, nun können sich die Helden überlegen ob sie kurz für Beschäftigung sorgen oder das Kind lieber ihren Freund Tannjew rufen soll, der ist übrigens bei der Wache...
- Um Wachen lautlos auszuschalten leistet Magie meisten gute Hilfe, für etwas praktischere Helden sei hier auf die Regeln zum Betäuben verwiesen (**MBK** 35)

Befreiung

Eine weitere Aufgabe für die Helden in der Feste ist die Befreiung von Alinja. Sie ist im Mäuseturm untergebracht, eingesperrt im Zimmer des Magiers und bewacht von einem seiner Schergen (Werte siehe **Die Entführung**). Die Wache hat es sich vor der Tür auf einem Hocker bequem gemacht und erwartet keinen Befreiungsversuch, sondern eher darauf, dass die Eingesperrte Ärger macht. Um die Wache unbemerkt entdecken zu können muss jedem Helden eine einfache *Schleichen*-Probe gelingen. Hier sollte versucht werden, den Wächter so leise wie möglich aus dem Weg zu räumen, könnten doch Rufe und Kampflärm die Burgwachen auf den Plan rufen.

Entzauberung

Die Helden sollten jetzt alles in der Hand haben um Tadear zur Entzauberung bewegen zu können. Im angedachten Fall ist es nun an den Gefährten Kontakt zu dem Magier aufzunehmen um dann mit ihm Verhandlungen zu führen. Je nach Absicherung der Helden kann es hier zu einem Versuch von Tadear kommen um das Buch wiederzuerlangen, so stellt er ihnen vielleicht eine Falle, indem er sie mit bewaffneten Gardisten und Schlägern heimlich in einer Gasse auflauert und es so zu einem Kampf um das Buch kommt. Ansonsten gelingt es den Helden Tadear zu erpressen, so dass er die Verzauberung rückgängig macht.

Kommt es zum Kampf gegen Tadear so schaltet eine Portion Bannstaub ihn und seine Magie aus. Ist er einmal überwunden, gefesselt und zur Schänke gebracht so ist er zu fast allem bereit um nur seine Freiheit wiederzuerlangen.

Entzaubert werden kann Thezmar durch einen reversilisierten SALANDER, wendet man einen VERWANDLUNG BEENDEN hält man die Entwicklung nur auf.

Endlich ist Thezmar dann für die Helden ansprechbar und können ihn nun nach dem Amulett befragen. Er bedauert es, dass er das gesuchte Objekt leider nicht besitzt, er würde sich durch so ein Geschenk gerne bedanken, kann ihnen aber die Geschichte des Fundes erzählen (vergleiche **Die Legende**) und ihnen sagen, wo der dritte Gardist, Mjesko Schorkin wahrscheinlich zu finden ist, denn als die drei Gardisten damals ins Bornland zurückgekehrt sind hatte es Mjesko nicht nach Notmark gezogen, sondern ein innere Drang brachte ihn wieder in seine alte Heimat, nach Ouvenforst.

Quasselpulver

Bevor sich die Helden zur Weiterreise nach Ouvenforst machen können bekommen sie noch Besuch von Verosja, der Gehilfin Tadears. Sie betritt die Schänke und bittet die Helden zu einer Unterredung, je nach dem wie die Helden bislang vorgegangen sind will sie entweder mit den Helden Verhandlungen über das Buch Tadears führen, oder ihnen mitteilen, dass der Magier schließlich beschlossen hat aus Notmark zu fliehen.

In Wahrheit ist sie aber zu den Helden gekommen um aus ihnen herauszubekommen was sie nach Notmark geführt hat. Als Hilfsmittel hat sie von Tadear eine Portion *Quasselpulver* (**ZBA** 259) bekommen, welches er einst einer Hexe abkaufen konnte. Dieses verabreicht sie unbemerkt einen

der Helden, am ehesten kann dies geschehen indem sie das Pulver unter das Getränk oder Essen des Helden mischt.

Inmitten des nun folgenden Gesprächs versucht sie nun so viele meist geheime Informationen über die Gefährten zu bekommen wie ihr möglich ist und während die Gruppe wahrscheinlich versucht alles geheim zu halten und Verosja vielleicht noch falsche Informationen unterzujubeln gibt es einen in der Runde der fröhlich über alles plaudert, was von Verosja angesprochen wird.

Sollte Verosja nicht genug aus dem vergifteten Helden herausbekommen so statuten einige Leute am nächsten Tag dem „Schwelenden Herd“ einen Besuch ab und prügeln genügend Informationen aus Thezmar und Tirulf heraus um die Fährte der Helden aufzunehmen und am Finale des Abenteuers wieder aufzutauchen.

Optional:

Eheprobleme

Trotz der Rettung durch die Helden weigert sich Alinja zurück zu ihrem Mann zu gehen. Der ganze Vorfall hat sie in der Entscheidung bestärkt, Notmark zu verlassen, vielleicht, so hofft sie, findet sie Wiederaufnahme bei ihrer Familie (oder kann, falls sich ein Held besonders um sie ‚bemüht‘ hat wünschen mit ihm zu ziehen). Als Gründe führt sie an, dass Tirulf schon lange nicht mehr der ist, in den sie sich damals verliebt hat. Der Held ist zum langweiligen Wirt geworden, dass Feuer in ihm ist erloschen und schon lange hat er nichts mehr dafür getan, dass ihre alte Liebe wieder entflammt wird.

Tirulf ist natürlich bestürzt über diese Nachricht und bittet die Helden ihm zu helfen Alinja wiederzugewinnen. Er hofft, dass wenn er wieder ihr ‚Held‘ werden könnte sie sich wieder ihrer Liebe besinnen und bei ihm bleiben würde. Doch wie soll er in Notmark und mit seinen momentanen Fähigkeiten eine Heldentat begehen – und hier kommen die Helden ins Spiel, denn nichts ist Sicherer für Tirulf als eine inszenierte Tat, was das sein kann liegt an der Fantasie ihrer Spieler. Als Beispiel sei hier eine erneute Entführung Alinjas genannt, die Helden verkleiden sich und geben sich als Schergen des Magiers aus, versuchen Alinja zu entführen und werden heldenhaft von Tirulf in die Flucht geschlagen.

Tadear, der Magier:

Ein Mann im Alter von 60 Jahren, sehr gepflegt und für sein Alter noch recht passables Aussehen. Lange dunkle glatte Haare, sorgsam gekämmt und geschnitten, einen Bart in gleicher Farbe, sorgsam gestutzt, welcher sein kantiges Gesicht unterstreicht. Gekleidet in der weiten Tracht eines Magiers, ebenfalls in dunklen Farben gehalten, mit einem schulterhohen Stab aus einem schwarzen Holz und einer faustgroßen, milchig weißen Kugel darauf.

Nach Tadear das Magiersiegel seines Lehrmeisters erhalten hatte zog er planlos durchs Bornland und die angrenzenden Gebiete, immer darauf aus neue Sponsoren für seine Forschungen zu gewinnen, um dann das Geld dieser solange ihm möglich war für die Freuden des Lebens auszugeben. Einziges Resultat und gleichzeitig Beweis für seinen aufkommenden Irrsinn ist eine Modifikation des SALANDER, welche ihm ermöglichte die

Verwandlung zeitverzögert fortschreiten ließ. Schreckliches Zeugnis dieses Zaubers wurde der Eber von Sirokeln, den Tadear langsam in ein Mammut verwandeln ließ und welcher lange die Gegend um Sirokeln verwüstete.

Als letztes gelang Tadear nach Notmark, schon lange hatte er keine Bezahlung mehr bekommen, war völlig abgemagert und versuchte Hunger und Elend in den Schänken der Stadt und mit seinen letzten Kreuzern zu vergessen. Betrunkener wurde er dann aufgegriffen und in den Kerker geworfen, wo dann Alderich auf ihn aufmerksam wurde und ihn zum Dienst Zwang, indem er sein Buch mit den Forschungsergebnissen entnahm und mit diesen Aufzeichnungen die Schuld Tadears an den Verwüstungen in



Sirokeln beweisen und ihn damit den sicheren Tod ausliefern konnte.

Tadears Arroganz ist fast grenzenlos, er liebt theatralische Monologe, die ab und zu sogar von einem Geistesblitz durchzogen werden. Gespielte galantes Benehmen, Komplimente und Größenwahn prägen sein Auftreten gegenüber hübschen Frauen und reichen Menschen, jedoch kommt oftmals ein irrer Gedanke durch.

Tadear

MU 14 **KL** 15 **IN** 13 **CH** 15 **FF** 11 **GE** 12 **KK** 10 **KO** 11
INI 11+1W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP** 1W+2 (Magierstab) **DK** NS
LeP 31 **AuP** 29 **AsP** 53 **RS** 1 **MR** 6

Vor- und Nachteile: Wahnvorstellungen, Aberglaube, Arroganz, Goldgier, Gutaussehend, Unbegabung: Tierkunde

Ausgewählt Zaubers: Salander 12, Bannbaladin 6, Aurus Nasus 7, Attributo 7, Delicioso 5, Gardianum 5, Paralysis 9, Blitz dich find 7, Pectetondo 8, Reversalis 4, Verwandlung beenden 10, Visibili 8

Über Weg und Pfad – von Notmark nach Ouvenforst

Für die Reise nach Ouvenforst, welches an der Ostseite des Ouve, der zweite Ort nördlich von Dutlindhusen ist, brauchen die Helden bei normaler Reisegeschwindigkeit (also ohne Pferde, keine Eilmärsche) vier Tage. Der Weg führt sie wie folgt durch die bornländische Landschaft:

Notmark – Einweiler, der erste Teil der Strecke führt auf einer abgefahrenen und holprigen Straße durch eine hügelige Waldlandschaft. An der Strasse liegt ebenso der Ort Quelldunkel.

Der Weg von Einweiler nach Sjepengurken bietet das gleiche Bild wie die vorige Etappe. Die Helden passieren auf ihren Weg noch das Dorf Gradnochsjepengurken.

Sjepengurken – Ouvenmas bietet eine lichtere Landschaft, wo die Wälder auf den Hügeln von blühenden, unberührten Wiesen unterbrochen werden. Das Ziel Ouvenmas bietet endlich wieder einigermaßen den Standard der Zivilisation (weilers zu diesem Ort in **Das Land an Born und Walsach**)

Von Ouvenmas aus führt der kürzeste Weg nach Ouvenforst den Ouve stromabwärts. Auf halber Strecke zwischen Ouvenmas und Dutlindhusen müssen die Helden dann mit an einem alten Steg am östlichen Flussufer halten und von dort aus über einen wenig benutzten Trampelpfad die restliche Strecke nach Ouvenforst überwinden. Voraussichtlich werden sie dort dann in den Abendstunden einkehren.

Eine Alternative zu dem letzten Teilweg ist die Reise über Dutlindhusen, was mit dem Floss oder Schiff zu erreichen ist und dann auf einer etwas besseren Strasse wieder nach Norden Richtung Ouvenforst. Das Ganze dauert einen Tag länger und ist wohl nur von gänzlich naturphobischen Helden bevorzugt.

Als Begegnungen können sie als Spielleiter aus dem Standardfundus Aventuriens schöpfen und sich von **Zoo-Botanica Aventurica** inspirieren lassen. Zur Stimmung dieses Abenteuers passend seien ihnen folgende Szenen ans Herz gelegt:

Der Troll

Ein Troll versperrt den Helden den Weg. Sitzend blockiert er die Straße, schaut grimmig, sogar wütend auf die Helden und redet in Trollisch auf sie ein. Da es nicht anzunehmen ist, dass ein Held die Sprache versteht werden sie zuerst nicht genau wissen, was das Wesen von ihnen will und so sie nicht Kor als Hauptgott ihrer Runde auserkoren haben versuchen eine friedlichen Weg zum Fortsetzen der Reise finden wollen. Nun spielt der typische Held sein Wissen über Trolle aus – und was mögen Trolle am liebsten, Süßes und Musik. Mit diesem Troll verhält es sich aber anders, den Rakschodk, so der Name des Trolls, hat fürchterliches Zahnweh von den ganzen Süßigkeiten, die ihm Wanderer aus unerfindlichen Gründen immer wieder schenken. So kann er nichts essen und jedes Angebot hält für eine Verspottung, er hat doch ausdrücklich gesagt, dass er Zahnschmerzen hat. Auch für Musik hat er nichts mehr übrig, denn hohe Töne, zu lauter Gesang und Instrumente lassen seinen Zahn wieder schmerzen. Was also bei normalen Trollen zur Besänftigung beiträgt erzürnt den Troll, bevor dies jedoch in einem Kampf ausartet sollte das Geheimnis gelüftet werden und

der heroische Hobbymedicus kann sich mal bei einem Troll versuchen (und wehe das geht schief...)

Die rationale Räuberbande

(vor allem gedacht für schwer gerüstete Helden)

Nach einer gelungenen Sinnenschärfeprobe können die Helden Stimmen in dem dichten Wald vor ihnen bemerken. Unauffällig können sie sich dem Ort der Stimmen nähern und folgendes Gespräch verfolgen:

„...schau sie dir an, die sind zu stark bewaffnet als das wir sie leicht überfallen könnten.“

„Außerdem sind es zu viele, es kommen nicht auf jeden zwei von uns, so können wir keinen Kampf gewinnen.“

„Wir könnten ja diesmal die Magiebegabten vorher töten...“

„Meinst du nicht, dass ein Pfeil knapp neben ihnen zur Warnung reicht und sie dann aufgeben?“

„Ich bin der Hauptmann, ich entscheide und denke ihr habt Recht, wir sollten auf einen Händler oder so warten, jedenfalls etwas was leichtere Beute ist und mehr Besitztümer mit sich trägt. Nun lasst uns wieder in unser Versteck gehen und Tertjas Wurzelschnaps trinken.“

Die Helden können nun unbehelligt wieder weiterziehen. Sollten sie sich jedoch aufmachen die Räuberbande zu stellen so werden sie einem Kampf nicht ausweichen können. Zahl und Stärke der Gegner sollten sie dann ihrer Gruppe anpassen.

Akt 3 – Der Drache

Die Legende, Teil 3

Css’Kr’Rrim konnte die Fremdheit der Drei schon riechen, seltsame Kleidung trugen sie, den Geruch des großen Wassers trugen sie an sich und waren von Fell und Farbe denen ihm bekannten Menschenwesen unähnlich. Sie gingen nun direkt an seinem Versteck vorbei, nur etwas länger als ein Schwanzschlag entfernt, noch wenige Schritte und sie würden ein weiteres seiner Opfer werden. Er spürte sein Blut schneller durch seinen Körper strömen, seine Muskeln anspannen, bereit für den Sprung und für den ersten Streich, ein schnelles Ende für seinen Gegner. Seine Aufgabe Fliehende zu stoppen geriet in den Hintergrund, der Krakonier, ein schwächliches, fettes Wassergeschöpf und nicht vergleichbar mit dem erschaffenen Tod, den ein Maru darstellt, und alle anderen die vorbeiziehende Wanderer töten sollten waren vergessen und die Blutgier und Kampfeslust gewannen in Css’Kr’Rrim Oberhand. Er begab sich in leicht gehockter Stellung, konzentrierte sich auf die Kraft seiner Beine und stieß sich ab. Das Knacken eines kleinen Astes begleitete Css’Kr’Rrims Sprung, machte die vollkommene Ahnungslosigkeit des Opfers zunichte.

Ein Knacken war das einzige was Mjesko von dem versteckten Angreifer wahrnahm, bevor die Spitze des Säbels im Mondlicht erleuchtet auf ihn zukam. Ein Dreher, eher vor Schrecken als aus Berechnung rettete ihn das Leben und ließ den Säbel sein Hals verfehlen und sich tief in seine Schulter bohren. Einen Schmerzensschrei stieß er aus, erhob seine Arme um die Kreatur von sich zu stoßen und konnte einen Stoß an den Hals setzen, der ihm für kurze Zeit die Initiative gab. Er konnte ihn von seinem Körper schieben, ehe dieser mit einem Sprung wieder auf seine Beine kam und zu einem erneuten Angriff ansetzte.

Sein Schwert rettete Mjesko das Leben, als es den Weg des Säbels kreuzte und Mjeskos Brust schützte. Larjan stellte sich breitbeinig neben seinen Gefährten um diesen weiter schützen zu können und bereitete sich auf die Attacken des Echsenwesens vor. Schnell drang diese auf ihn ein, wechselte unentwegt die



Waffenhand und versuchte Larjan mit einem Schlag seines Schwanzes von den Beinen zu holen. Aus dem Augenwinkel konnte er Thezmar sehen, der sich gegen eine weitere Kreatur zur Wehr setzte, ein gedrungenen Gestalt, wie direkt aus dem Sumpf gekrochen sah sie aus. Mjesko versuchte nun aus der Reichweite zu rollen, während das Echsenwesen Larjan immer wieder

zurückdrängte und so beide Gardisten in Reichweite behielt. Larjan schaffte es nicht einen Angriff zu starten, will er nicht den Schutz seines Freundes aufgeben, doch spürte er, dass er nicht länger den wütenden Angriffen seines Gegners standhalten konnte, der jetzt Druck und Kraft verstärkt, die Schnelligkeit seiner Angriffe erhöhte und beide Büttel in arge Bedrängnis brachte.

Thezmar Bein schmerzte von der Wunde, die der Speer seines Gegners ihm zugeführt hatte. Er wurde auf Distanz gehalten und sein Gegenüber versuchte einen Treffer in der Gegend seines Herzens anzubringen. Noch konnte er allen Attacken entgehen, doch schon wich er Schritt für Schritt zurück und bekam so immer weitere Rücklage. Ein schneller Sprung seines Gegners nach vorne ließ seine Deckung wanken, er konnte den Speer gerade noch nach unten lenken, so dass sich tief in den Oberschenkel bohrte, sein Bein knickte ein, von der Kraft verlassen und er konnte sich mit dem Knie aufstützend gerade noch vom Boden fernhalten. Das Sumpfwesen nutzte die Gelegenheit, schnellte nach vorn um abermals den Speer in seinen Gegner fahren zu lassen, Thezmar streckte das Schwert nach vorne, versuchte seinen Gegner so von sich fernzuhalten, doch der Schwung des Angriffes ließ sich nicht bremsen, der Speer sank in das Fleisch seines Bauches Einlass, sein Schwert ließ die Rüstung zwischen Schulter und dem Herzen brechen und schneidete dort Muskeln und Knochen. Thezmar brach zusammen, nach hinten gedrückt von des Gegners Gewicht und fiel nun vollends zu Boden, sein Kontrahent über ihn, beständig röchelnde Laute ausstoßend.

Blind wütend drängte er sich zwischen den beiden, seinen Säbel auf den Gegner vor ihm, die Schwanzattacken auf den am Boden liegenden an seiner Seite gerichtet. Die Wut und Gier nach Blut überkam ihn nun, das Raubtier brach aus und wollte nun ihre Beute erschlagen, kein Schmerz, keine Erschöpfung spürte er. Immer weiter drängte Csx'Kr'Rrim auf seine Kontrahenten ein, er sah nun die Chance den vor ihm stehenden zu erlegen, seine Deckung begann zu sinken und der Hals wirkte schutzlos, bietet sich für den tödlichen Biss an. Der Marukämpfer steckte zwei leichte Hiebe des Schwertes ein, verspürte sie kaum sondern holte stattdessen zu einem wuchtigen Schlag aus, der mit der stumpfen Seite den Schwertarm traf. Betäubt sank dieser nach unten, offenbarte nun den schutzlosen Körper. Csx'Kr'Rrim verlagerte das Gewicht nach hinten und drückte sich ab, mit aller Macht stieß er vor, das Gebiss weit geöffnet, den Tod des Gegners vorherahnend. Doch sein Bein gab nach, der Muskel wurde durchtrennt, durchschnitten von einem Dolch des anderen Gegners. Er besann sich wieder auf ihn, bezwang für einen kurzen Moment die Raserei um den Kontrahenten aus dem Rücken zu bekommen. In diesem Moment stürzte sich der schon tot geglaubte auf ihn. Mit seinem Gewicht warf er den Krieger nieder, der diesen mit sich riss und sich nun in einem Knäuel mit seinen Gegnern befand. Die Raserei nahm nun überhand, er biss ohne zu denken, ließ seine Waffe fahren und das Tier in ihm endgültig siegen. Wälzend versuchte er seine Gegner zwischen den mächtigen Kiefern zu bekommen.

Das Blut quoll in Massen aus der Wunde, bedeckte Larjans Gesicht und ließ ihn kurz erblinden, doch das Echsenwesen wollte nicht aufgeben. Mjesko wehrte mit Tritten das aufgerissene Maul ab, blutete aber schon aus zahlreichen von den Reißzähnen gerissenen Wunden. Larjans Schwert hatte sich bis zur Fehlschärfe in das Herz der Echse gebohrt, doch diese nicht vom

Leben befreit. Larjan fasst nun das Heft mit beiden Händen, verschaffte sich mit den Schultern etwas Freiraum und drehte die Waffe mit ganzer Kraft in der Wunde, Die Echse bäumte sich auf, ließ einen fürchterlichen Schmerzenslaut ertönen und erschlaffte endlich, der Kiefer schloss sich ein letztes Mal und haucht dann seinen letzten Atem aus.

Sie schleppten sich mühsam durch den Dschungel, einige Echsenwesen hatten ihre Fährte aufgenommen und sie konnten sie nur mit Glück abhängen. Mjesko entdeckte dann diese Höhle, eine Möglichkeit für wenigsten kurze Zeit zu ruhen und die Wunden zu verbinden. Sorgsam achteten sie darauf keine Spuren zu hinterlassen, als sie in das Dunkel traten und tasteten sich nun langsam tiefer in den Fels hinein.

Nach einigen Schritt weitete sich die Höhle, durch einen Spalt an der Decke drang Licht hinein und Larjan konnte so genug sehen um sich um Thezmars Wunden zu kümmern. Während dessen ging Mjesko weiter in die Höhle hinein, er verließ den erleuchteten Teil und tastete sich durch die Dunkelheit. Eine Unebenheit ließ ihn fallen, er landete in einer Art Geäst, welches mit lauten Knacken unter ihm nachgab. Er ließ seine Hände gleiten, fühlte etwas stumpfes, an den an den Enden mit einem dickeren Knäuel endendes – Knochen. Er war in das Skelett eines Menschen, oder Menschenähnlichen gefallen. Erschreckt fuhr er nach hinten, sein Fuß verfang sich in dem, was der Brustkorb sein müsste, zog ihn so mit sich. Hastig versuchte er das Gebein abzustreifen und ergriff dabei etwas anderes, keinen Knochen sondern etwas rundes, aus echtem Holz geformtes.

Die anderen Beiden stießen, von dem durch den Sturz verursachten Lärm aufgeschreckt, dazu, kurz bevor es begann. Die schwüle Hitze des Dschungels verschwand, wurde ersetzt durch die angenehme Wärme, die ein Kaminfeuer im Winter verströmt, es schien als ob ein leichter Windhauch durch die Höhle zog, so sanft wie die Federn junger Gänse, erfrischend wie der Trunk nach einer langen Wanderschaft. Alles wurde in den Hintergrund gedrängt, der Auftrag, der Ort, die Gefahr und Sehnsucht stieg in den Gardisten auf, die Sehnsucht nach dem Bornland, nach ihrer Heimat, das Abenteuer war vergessen und eine nie gekannte Friedfertigkeit beherrschte nun das Denken der Büttel.

„Nach Hause“ sagte Larjan

„Gehen wir“ stimmten die beiden anderen ein.

Ankunft in Ouvenforst

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr könnt nun die ersten Blicke auf Ouvenforst erhaschen. Es liegt in der einer Schneise zwischen zwei großen Wäldern, an deren Ausläufern sich die Felder und Wiesen schmiegen. Seit einiger Zeit ist ein stetiger Rückenwind euer Begleiter, der euch die Arme und das Gesicht umstreicht. Als ihr näher kommt könnt ihr auch schon die ersten Arbeiter auf dem Felde ausmachen, die hier die Ländereien ihres Herren bearbeiten und ihre Hütten, ärmlicher als diejenigen, welche man im Mittelreich oder gar im Lieblichen Felde erblickt und in den bornländischen Dörfern sehen die Wohnstätten noch karger und kleiner aus, stehen sie doch immer im Schatten der großen Herrenhäuser des Bronnjaren des Dorfes.

(Falls die Helden nicht sofort Kontakt zu einem der Arbeiter auf den Feldern aufnehmen wollen).

Ihr habt nun schon fast die ersten Häuser von Ouvenforst erreicht, als euch die verkohlten Reste der Mühle des Dorfes ins Auge fallen. Anscheinend ist sie von oben her herab gebrannt und nur noch die schwarzen Überreste der Flügel lassen den einstigen Nutzen dieses Gebäudes erahnen. Folgt man dem kleinen Bach weiter, welcher sich aus dem Wald an der Mühle vorbei durch das Dorf schlängelt, stößt man auf die Ruinen eines weiteren großen Bauwerkes, welches Anscheinend einem Feuer zum Opfer gefallen ist, eine kleine Rauchsäule, die von dem Wind gen Norden getragen wird, zeigt, dass dieser Brand noch nicht allzu lange her sein kann. Zwei schwarze Flecken verbrannter Erde, von Asche und Staub bedeckt, zeugen davon, dass auch die Wohnungen der Bevölkerung Opfer von Feuern geworden ist.

Wen die Helden nun ansprechen, wie sie handeln und weiter nach dem Amulett finden können wir hier nicht einmal annähernd darlegen, deshalb folgen hier vor allem Beschreibungen von Personen im Dorf, von Informationen und Handlungsmöglichkeiten, die hoffentlich ausreichen, dass sie als Spielleiter sich daraus bedienen und auf die Aktionen der Helden reagieren können.

Personen im Dorf

Ertzel von Ouvenforst, Bronnjar:

Ein verarmter Bronnjar, dessen größte Sorge seine Schuldner in der Stadt sind. Er versucht deshalb seinen Sohn Joschin mit einer reichen Dame aus Ouvenmas zu vermählen um durch die Mitgift seine Schulden begleichen zu können.

Joschin von Ouvenforst, Sohn des Bronnjaren:

Ein Jüngling von 16 Jahren und ganz im Gegensatz zu seinem Vater eher Gedicht und Musik denn Schwert und Lanze zugetan. Er hat sich unsterblich in Gertja verliebt, die ihn aber nur mit Missachtung straft. Um ihre Liebe zu gewinnen wird Joschin eine wahnwitzige Heldentat begehen.

Gertja, Dorfschöne:

Schon im Alter von 16 Jahren ein außerordentlich gutaussehendes Mädchen, die das Begehren der meisten ouvenforster Männer in sich vereint. Sie jedoch möchte etwas besseres, heraus aus Ouvenforst und in Luxus in der Ferne leben. So wartet sie auf ihren Retter, einen wohlhabenden Reisenden, der in das Dorf kommt und sie mitnimmt.

Askej Hollerow, der Außenseiter:

Ein geistig zurückgebliebener Jugendlicher. Er wurde im Dorf aufgenommen, da der Bronnjar einem Verwandten, der in den Krieg gegen Borbarad gezogen ist, versprochen hatte, seinen Sohn zu versorgen, falls er selber stirbt. Er weiß als einziger wo sich die Höhle des Drachen befindet (einige Dorfbewohner können dies erzählen, jedoch glauben sie ihm dies nicht) und kann dies den Helden mitteilen. Er redet lieber mit den Tieren als mit Menschen und hat im Dorf nur wenige die ihn dulden.

Was passiert ist...

Vor zwei Tagen ging der erste Schrei durch Ouvenforst – „Ein Drache“. Grangafor, ein junger Kaiserdrache hatte in den Hügeln und Wäldern um Ouvenforst einen Platz für seinen Hort gefunden, den er nun durch die Bevölkerung füllen möchte.

Er überflog den Ort setzte Mühle und Sägewerk in Brandt. Dann forderte er die Bewohner des Dorfes auf, ihre Kostbarkeiten zusammenzutragen und bis zum Mittag an einen markierten Ort zu bringen, sollten sie sich weigern werde das Dorf und jeder Bewohner dem Feuer zum Opfer gegeben.

Die Dörfler sahen keinen anderen Ausweg als der Forderung nachzukommen und versuchen den Drachen zu beruhigen, denn gleichzeitig schickten sie einen Boten nach Ouvenforst um dort um Hilfe zu bitten. Sie trugen also Gold und Geschmeide zusammen (was jedoch wenig vorhanden war) und brachten es auf einen vom Drachen freigebrannte Lichtung im Wald.

Der nächste Tag verlief auch ruhig und man hoffte den Drachen wirklich besänftigt zu haben, jedoch nur bis zum heutigen Mittag, denn da kehrte der Drache erneut zum Dorf zurück und stellte eine weitere Forderung, das nächste Opfer sollte eine Jungfrau aus dem Dorf sein. Aufgebracht waren da die Dörfler und Mjesko schritt dem Drachen entgegen um mit ihm zu verhandeln (manche meinen, er habe „Wir können doch darüber reden“ gesagt) doch sobald er in die Reichweite des Drachen kam schnappte dieser zu und fraß Mjesko.

Gespräch mit den Dörflern

Die Helden werden nun wahrscheinlich Erkundungen über den verbliebenen Gardisten machen wollen und, wenn die Neugier sie zu sehr plagt, auch den Grund der Brände in Erfahrung bringen wollen. Von jedem Dörfler können die die unten stehenden Informationen erlangt werden können, gefärbt natürlich von seiner persönlichen Sicht (sie sollten wenn sie die Geschehnisse öfter erzählen einige Übertreibungen einbauen und in jede Geschichte werden noch die erfunden Handlungen des Erzählenden eingebaut, so kann man hören, wie ein Bauer dem Drachen für einen kurzen Augenblick in die Augen gesehen hat, eine anderer hat seine kleine Tochter gerade noch aus der Reichweite des Drachen bringen können, bevor die

Klauen des Ungeheuers sie erreichen konnten). Zudem können noch beliebige

Gerüchte und Klatsch in die Gespräche mit eingebunden werden.

Informationen der Bevölkerung:

- Der Sohn des Bronnjaren ist unsterblich in die Dorfschöne verliebt. Diese weißt jedoch seine Zuneigung ab, sie wartet „auf einen weißen Ritter, der sie aus diesem Dorf führt, in sein Schloss bringt und sie dort leben kann, wie es einer Prinzessin gebührt“. Dies wird meist mit einem Lachen quittiert.
- Mit dem Außenseiter geht seltsames vor, man munkelt, dass er von den Göttern verflucht sei. Es bringt nur Unglück, ihn im Dorf zu beherbergen, aber niemand wagt es etwas zu unternehmen, denn die Strafe des Bronnjaren wäre gewiss.
- Askejs Geist ist verwirrt, er redet mit den Tieren und Pflanzen und behauptet sogar zu wissen wo der Drache haust.

Das Opfer

Wie es der Drache verlangt hat wollen die Dörfler unter Führung des Bronnjaren dem Untier ein Opfer darbringen und so erlangen, dass er das Dorf vor Angriffen verschont. Die Jungfrau die ausgewählt wurde ist Gertja Ouvensen, obwohl unsicher ist ob sie wirklich noch unbefleckt ist, sie wurde von dem Bronnjaren vor allem deshalb bestimmt um zu verhindern, dass sich sein Sohn mit diesem Mädchen verbindet und so unter seinem Stand heiratet. Natürlich weiß Gertja davon nichts, unbemerkt dringen abends ein paar kräftige Männer in das Haus der Ouvensens ein und überwältigen Gertjas Eltern um sie selber dann zum Opferplatz zu führen. Dieses sollte von den Helden nicht verhindert werden, entweder sie bemerken also gar nichts von dem Raub der Jungfrau oder sie werden von den beteiligten Dörflern solange aufgehalten, dass die „Opferung“ nicht mehr aufgehalten werden kann.

Zur Drachenhöhle

Am Abend ihrer Ankunft noch erfahren die Helden von der Opferung, entweder weil sie selber Augenzeuge davon wurden wie Gertja entführt wurde oder weil Gertjas Eltern aufgeregt und voller Verzweiflung im Dorf rumirren und nach Hilfe rufen beziehungsweise zum Bronnjaren gehen um bei diesen vergeblich um Unterstützung und Rettung zu flehen. Wir hoffen nun, dass ihre Helden zur Rettung der edlen Dame eilen, die Frage stellt sich nur, wo der Drache seine Höhle hat. Wenn die Gefährten hier noch keine Hinweise auf Askej bekommen so werden sie nach kurzen Nachforschungen schnell auf ihn Aufmerksam gemacht und werden wohl nun den Weg zu ihm aufsuchen. Diesem kann mit etwas Einfühlungsvermögen (*Überreden*) Höhle entlockt werden.

Wenn die Helden den Opferplatz aufsuchen werden sie hier zwar einige Spuren finden, die von den Männern welche Gertja dorthin gezerzt haben, sowie einen Pfahl an dem sie angebunden wurde, jedoch führen die Spuren nur vom Dorf hierhin und zurück. Zudem sind Spuren des Drachen zu finden, jedoch scheint er die Fortbewegung durch die Luft vorzuziehen, jedenfalls finden sich keine Spuren die den Weg zu seiner Höhle weisen.

An der Drachenhöhle:

Die Drachenhöhle liegt in den Hügeln östlich von Oufenforst. In einer Senke, verborgen und im Schatten eines Waldes liegend ist der Eingang schwer von weitem zu erkennen und es ist unwahrscheinlich, dass er per Zufall entdeckt wird. Bekannt ist die Höhle im Dorf auch nicht, da der Riesenlindwurm diese erst mittels DESINTEGRATUS geschaffen hat, bedient hat er sich dabei schon vorhandenen aber unzugänglichen Kavernen in den Hügeln.

Die Helden werden sich der Höhle wahrscheinlich vorsichtig nähern, befürchten sie doch sich mit einem Drachen anlegen zu müssen. Sobald sie nah genug heran sind können sie ein Gespräch belauschen, anscheinend führen der Drache und sein Opfer eine angeregte Unterhaltung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Langsam und vorsichtig nähert ihr euch der Drachenhöhle, schon könnt ihr einen Geruch vernehmen, der von Schwefel und Verwesung geprägt ist. Ihr stutzt einen Augenblick, was ihr vernehmt sind zwei Stimmen, die eine von einem jungen Mädchen, die andere jedoch tief, donnernd wie das Gebirge, eindrucksvoll wie das Grollen nach dem Blitze, untermalt mit



Gedankenbildern die in euch aufsteigen.

„...essen Jungfrauen des Geschmacks (der Befriedigung, des Fressens) wegen, sie munden besser als ältere Menschen, ein besonderer Reiz (Lust, Freude) für den Gaumen“ hört ihr die tiefe Stimme sagen.

„Aber mich wollt ihr nicht fressen?“

„Nein mein Kind (Weibchen, Jungfrau), ich habe dieser Art Nahrung abgesagt, den ganzen Tag habe ich darüber nachgedacht (besinnt) wie grausam, welch ein Frevel (Tat, ungerecht, gottlos) es ist geschenktes Leben zu rauben und dies aus keiner Notwendigkeit heraus. So habe ich mich entschlossen kein Lebewesen (Tas Wesen, Tier, Mensch Pflanze) mehr zu töten, ich kann es auch gar nicht, denn das

Leid was ich verursache kann ich nicht mehr mit ansehen.“

„Aber ihr habt Mjesko gefressen“ vernehmt ihr das Mädchen.

„Und ich bereue es zutiefst, dieses hat meine Gesinnung (*Leben, Art*) geändert. Ich mag nicht mehr töten (*fressen, morden*), sondern möchte nur in Ruhe meinen Hort hier bewohnen“

In dieser Art geht das Gespräch weiter, die Helden erfahren so, dass Grangafor die Lust am Töten verloren hat. Seit er Mjesko gefressen hat überkamen ihm Zweifel an seinem Handeln und er kann es nun nicht mehr über sich bringen einem Lebewesen Leid zuzufügen. Dies alles sind die Auswirkungen des Amuletts, welches der Drache ja nun (in sich) trägt.

Einige Zeit früher im Dorf

Joschin, der Sohn des Bronnjaren, erfährt von der Entführung und ist geschockt darüber, dass seine große Liebe dem Drachen geopfert werden soll. Da gibt es, geht es nach den Gedichten und Balladen die er gehört hat, nur eine Vorgehensweise, er geht in die Rüstkammer seines Vaters und bewaffnet sich mit Schwert und Lanze und zieht die alte Rüstung seines Vaters an. Als er dann von dem Gewicht dieser fast niedergedrückt wird, sie wurde wohl für Menschen mit mehr Kraft als er gebaut, legt er sie dann wieder ab und redet sich ein, dass Helm und Schild genügen muss um gegen Klauen und Drachenatem zu bestehen. So gerüstet nimmt er sich sein Pferd und sucht das Gebirge nach dem Drachen ab, um ihn zu erlegen und so dass Herz seiner Angebeteten zu gewinnen.

Kurze Zeit früher im Dorf:

Der Bronnjar bemerkt, dass sein Sohn ausgeritten ist und kann von dem Stallburschen erfahren, dass er auf den Weg ist, den Drachen zu erlegen. Aus Angst vor dem Verlust seines Sohnes, was wohl wahrscheinlich ist wenn sich dieser alleine dem Drachen gegenüber stellt, ruft er die Dorfbewohner zusammen, befiehlt ihnen sich zu bewaffnen und folgt nun der deutlichen Spur seines Sohnes, um ihn vielleicht noch zu retten zu können.

Gespräche mit dem Drachen und vielen Anderen

Ob sich die Helden nun in das Gespräch mit einschalten oder lieber noch abwarten, vielleicht sogar umkehren, wer vermag das schon vorherzusehen, sicher ist aber, dass sie die Ankunft von Joschin von Ouvenforst. Mit einem zu großen Helm gerüstet, mit aller Kraft und krampfhaft die Lanze unter dem Arm geklemmt stürmt er auf die Höhle zu, kaum in der Lage sein Pferd unter Kontrolle zu halten. Als das Ross dann den Drachen erblickt bockt es, stellt sich auf und wirft seinen Reiter ab. Dieser liegt nun vor dem Drachen und seiner Angebeteten, zu allem bereit, zu nichts fähig und bereit von den Helden vor sich selbst gerettet zu werden. Denn wenn niemand einschreitet stürmt er auf den Drachen zu und versucht ihn zu erlegen, dieser seinerseits versucht den Anfängerritter abzuwehren ohne ihn ernsthaft zu verletzen, jedoch klappt dies nur halb so gut wie der Reisenlindwurm dies wünscht und schon nach kurzer Zeit hat sich Joschin ein paar üble Verletzungen eingehandelt ohne den Drachen ernsthaft verletzt zu haben. Doch aufgeben würde Joschin nie und er kämpft bis zu seinem Tod, wenn die Helden ihn nicht von seiner Tat abbringen können.

Kurz nachdem diese Situation geklärt ist und sich die Helden wieder ihrem eigentlichen Problem, der Beschaffung des Artefaktes machen wollen können

die Gefährten die Geräusche von mehreren näher kommenden Menschen vernehmen. Diese versuchen sich zwar leise zum Höhleneingang zu



kommen, doch allein die Anzahl der Dorfbewohner, die sich hier versammelt haben und dazu ihre Disziplinlosigkeit machen jedes Überraschungsmanöver zunichte. Die Rettung für Joschin unter der Führung von Ertzel ist nun eingetroffen. Sie hatten eigentlich vor, den Drachen solange ablenken zu können bis Ertzel seinen Sohn aus der Reichweite des Untiers bringen konnte. Nun jedoch starren sie sichtlich verwirrt auf den Höhleneingang, auf den Drachen im Gespräch mit seinen Besuchern, die Helden und Joschin der vergeblich versucht seine Tat als ruhmreich darzustellen und so Gertja für sich zu gewinnen. Auch diese Situation sollte nun durch das Verhandlungsgeschick von den Helden geklärt werden, denn trotz der momentanen Friedfertigkeit des Drachen sind die Dörfler und allen voran als ihr Sprecher Ertzel skeptisch und wollen die zahme Bestie am liebsten tot sehen, da sie um ihr Dorf und ihr Leben fürchten.

Das Gespräch mit den Ouvenforstern könnte vielleicht so aussehen:

Ertzel: Der Drache ist eine Gefahr für mein Dorf, genauso schnell wie er sich überlegt hat das Dorf zu verschonen kann er sich auch wieder vornehmen es anzugreifen.

Alle Dörfler: Ja, Gefahr, er kann uns wieder angreifen.

Held: Aber er trägt dich das Artefakt in sich, er kann euch gar kein Unheil antun.

Dörfler: Ihr macht doch gemeinsame Sache mit der Bestie, bestimmt seid ihr seine Verbündeten.

Alle Dörfler: Verbündete, genau, verjagt sie.

Held (genervt): Wir sind nicht mit ihm Verbündet, was hätten wir denn auch davon?

Dörfler: Ich habe mal von jemanden der lesen kann gehört, dass ein Drache, wenn man ihm eine Jungfrau ins Maul legt, nicht widerstehen kann.

Alle Dörfler: Legt ihm Gertja ins Maul.

Gerangel, Geschrei, letztendlich wird Gertja geschnappt, Grangafor muss das Maul aufreißen, beißt aber nicht zu.

Alle Dörfler: Gertja ist keine Jungfrau mehr, wir brauchen jemand anderes!!!

...

Finale Begegnung

Während all dieser Konfrontationen werden die Helden und Dorfbewohner heimlich beobachtet. Tadear hat es geschafft den Dörflern zu folgen und so zur Höhle zu kommen und betrachtet nun das Schauspiel. So erfährt er von dem pazifistischen Lebenswandel des Riesenlindwurms und dem Verbleib des Artefakts in seinem Inneren. Nun versucht Tadear einen Vorteil aus der Situation zu ziehen, der Drache stellt anscheinend keine Gefahr dar, besitzt aber die gesamten Vermögensgegenstände der Dorfbewohner und die will sich Tadear unter den Nagel reißen.

Die Helden bemerken irgendwann zwei Menschen auf die Höhle zukommen, als diese sich nähern können sie als zwei der Schläger aus Notmark identifiziert werden. Diese treten nun näher heran, sichtlich nervös und richten das Wort an die Gefährten: „Wir...äh...wir sollen euch ablenken.“ Jetzt ist es auch schon zu spät. Verosja hat sich an den Bronnjaren herangeschlichen und hält ihn nun das Schwert an die Kehle, ebenso ergeht es Gertja, die von einem weiteren Schläger bedroht wird. Tadear steht zwischen ihnen und verkündet seine Forderungen. Die gesamten Schätze des Drachen sollen auf einen Karren geladen werden, mit dem Tadear dann abzieht. Die beiden Geiseln wird er mitnehmen und erst freilassen, wenn er sich außerhalb der Reichweite von Helden, Dörflern und dem Drachen befindet.

Es versteht sich doch von selbst, dass die Helden dies zu verhindern versuchen. Als erstes sollten sie sich um die Sicherheit der Geiseln kümmern um dann im finalen Kampf den Zauberer und seine Kumpanen zu besiegen. Sollten die Helden in arge Bedrängnis kommen, was bei dem magischem Talent Tadears nicht unvorstellbar ist kann der Riesenlindwurm als Rettung einschreiten, er wird zwar keine Gewalt anwenden, aber ein riesiges dreiköpfiges, magiebegabtes Ungetüm hat auch noch andere Möglichkeiten.

Etwas mehr Brisanz:

Das Artefakt wirkt nicht nur auf den Träger, sondern auch auf die Menschen in seiner Nähe. Dies bedeutet, dass die Helden, nachdem sie längere Zeit bei dem Drachen verbracht haben (wie in dieser Schlussszene) auch von der Wirkung betroffen sind. Im Endkampf kann es also passieren, dass einen der Helden plötzlich der Drang nach Friedfertigkeit überkommt und er die Kämpfenden zum Frieden überreden will.

Was wird aus dem Artefakt

Die Frage bleibt, was die Helden nun wegen ihres Auftrags machen. Das Amulett zu besorgen hieße den Drachen zu töten (was dieser trotz aller Friedfertigkeit nicht einfach über sich ergehen lässt) oder zu warten bis das Artefakt den natürlichen Weg aus des Drachen Magen findet. Sollten sie es jedoch entfernen oder den Drachen zu töten können sie davon ausgehen, dass sein alter Jagd- und Fresstrieb wiederkommt und Ouvenforst darunter zu leiden hat.

Ein weiteres Problem stellt der Bote dar, den die Dörfler nach Ouvenmas geschickt haben, denn auf kurz oder lang werden Soldaten ausgeschiedt werden die sich auf Drachenjagd begeben sollen, soll der Drache also verschont werden so muss glaubwürdig der Tod des Drachen vermittelt werden.

Ausklang

Ob die Helden nun eine Belohnung bekommen hängt natürlich davon ab, ob sie das Amulett nun errungen haben oder es lieber im Drachen beließen sowie von dem was sie von Rassia für die Queste verlangt haben. Eine kleine Entschädigung kann es ebenso von den Ouvenforstern geben, die ihren Helden danken wollen, denn irgendwie haben sie ja die Drachengefahr bannen können.

Viel wichtiger wird ihren Helden jedoch die Erfahrung sein, die sie in diesem Abenteuer gemacht haben, wirklich in Wort fassen lässt sich so was immer schwer, deswegen abstrahieren wir an dieser Stelle und drücken es durch einige schnöde Zahlen aus:

50 Abenteuerpunkte soll jeder bekommen, der sich den Gläubigen in Der Bold angenommen hat

120 weitere gibt es für die Ereignisse in Notmark, wobei weitere **50** für gute Einfälle verteilt werden können.

150 Abenteuerpunkte werden für die „Bekämpfung des Drachens“ verteilt Bis zu **50** Punkte können dann noch für Rollenspiel und Gedöns verteilt werden.

Spezielle Erfahrungen können die Helden in den Bereichen *Schleichen*, *Überreden*, *Raufen* oder *Ring* und *Menschenkenntnis* gemacht werden.

Anhang

Grauzahn

Einen Plan und Beschreibungen der Feste findet sich im **Aventurischen Boten 45** (die Höhe des äußeren Rings der Mauer ist dort falsch angegeben, sie beträgt nur drei Schritt).

Erdgeschoss:

E1 – Durch eine breite und massive Tür kommt man in diesen zweigeschossigen Raum, indem sich die Haupttreppe für Besucher der Burg befindet. Die Treppe führt über Eck auf eine hölzerne Galerie von welcher die Empfangshalle eingesehen werden kann. Die Halle ist ausgestattet mit Kerzenhaltern an der Wand welche bei Nacht für Licht sorgen und einem großen Wandteppich mit dem Wappen derer von Notmark. Unter der Haupttreppe befindet sich eine kleine Abstellkammer, in dem sich Kerzenleuchter und ähnliches finden lässt. Bei genauerem Suchen kann mit einer Sinnenschärfeprobe +3 der Zugang zum Geheimgang gefunden werden, denn die Holzpaneele lässt sich mit leichtem Druck verschieben und öffnet so den Zugang zum Fluchttunnel.

E2 – Ein Flur, mit einem Teppich auf dem Boden ausgelegt und an den Wänden finden sich rondragefällige Gemälde.

E3 – In dem Audienzsaal des Grafen findet sich ein langer Tisch, an denen sicher ein dutzend Stühle stehen, am Ende jedoch ein massiver Thron aus Eichenholz, an dem der Graf pflegt Platz zu nehmen. In der Ecke des Raumes steht ein kleines Schreibpult, auf dem Pergament sowie Tinte und Federkiel gefunden werden kann. In einer Schublade unter der Schreibplatte finden sich weitere leere Pergamente.

E4 –

E5 – Die Hohe Halle ist komplett aus dem Klippenfelsen herausgeschlagen, der den Grundstein für die Feste bildet. Die Decke wird von fassgroßen Säulen gestützt, die unregelmäßig im Raum verteilt sind. An der Ostseite befindet sich noch ein großer Kamin, der im Winter meist vergeblich versucht die Halle zu wärmen. An Einrichtungsgegenständen finden sich hier nur schwere Tische und hölzerne Stühle, die je nach Verwendungszweck zu langen Tafeln oder hufeisenförmigen Rund aufgebaut werden.

E6 – In diesem Raum befindet sich nur die schmale gewundene Felstreppe, die sich vom Erdgeschoss aus durch alle Etagen windet. Geschmückt wird diese Treppe von kleinen Holztäfelchen mit Ahnenbildern, die nur durch spärlich verteilte Wandfackeln unterbrochen werden.

E7 – In den kleinen Speisesaal pflegt Alderich, wie auch schon seine Vorfahren mit seiner Familie und hochrangigen Untergebenen zu speisen. Die Tür führt in das Nebengebäude in welchen Vorratsräume und Küche untergebracht sind. Neben Tisch und Stühlen, Kerzenständern und Kohlepfannen finden sich keine weiteren Gegenstände.

Erste Etage

- 01** – Die Galerie, aus Holz gezimmert und mit hüfthohen Geländer verbindet die Treppe der Eingangshalle mit dem Hauptflur.
- 02** – Flur, der sich über das ganze Stockwerk hinzieht.
- 03** – Die Bibliothek von Notmark verdankt seinen Namen den drei bis vier Büchern die hier stehen. Ausgestopfte Tiere zieren die Wände und ein Tisch mit Hockern steht in der Mitte des Tisches.
- 04** – Die Kammer mit den Jagd und Schmuckwaffen ist reichlich bestückt, hauptsächlich Erbe von Uriel, dem auch die schwere Gestechrüstung gehört, deren Rücken bis vor einigen Jahren noch die Schwanenflügel schmückten.
- 05** – Die Gästezimmer sind alle karg möbliert und scheinen mit ihrer schweren Balkendecke beängstigend eng. Einrichtungsgegenstände können unter folgendem variieren, schwere Ledersessel, Bett, Nachttisch, kleines Schreibpult mit Hocker, eine Wasserkanne, eine Vase mit Blumen.
- 06** – siehe **05**
- 07** – Die Latrine dieses Stockwerkes und da einige Helden auf die verrücktesten Ideen kommen sollte angeführt werden, dass in diesem Raum nichts Besonderes zu finden ist.
- 08** – siehe **E6**
- 09** – Der kleine Audienzsaal dient als Schreib- und Arbeitszimmer des Grafen. Hier finden sich einige Pergamente über die Verwaltung und Einkommen der Grafschaft. Das Buch von Tadear ist jedoch nicht zu finden.

Zweite Etage

- 010 bis 012** – siehe **05**
- 013** – siehe **02**
- 014** – früher Alderichs Zimmer ist es nun zum Gästezimmer (siehe **05**) umgebaut. Ein Wandteppich hängt an der Wand, der die ehemalige Verbindungstür verdeckt.
- 015** – vormals Alderichs Vorzimmer, jetzt Gästezimmer, nur noch eine zugemauerte Tür deren Spuren nun von beiden Seiten durch einen Wandteppich verhangen wird zeugt von dem damaligen Nutzen.
- 016** – Latrine
- 017** – Tjeikas ehemaliges Zimmer ist noch mit ihren alten Möbeln ausgestattet. Ihr Hab und Gut wurde aber damals nach dem Zerwürfnis zwischen ihr und Uriel ausgeräumt. Doch vielleicht findet sich hinter einem Regal noch ein alter kleiner Schatz, ein Liebesbrief, Schmähschriften auf ihren Vater oder ähnliches, sie können hier ihrer Fantasie freien Lauf lassen und neugierige Helden nach ihrem Geschmack belohnen.
- 018** – Tjeikas Vor- und Ankleidezimmer; auch hier sind nur die Möbel verblieben, zudem in einer Truhe zwei ältere Kleider, die sie bei ihrem letzten Aufenthalt hier gelassen hat.
- 019 und 020** – Die beiden Räume stehen leer und warten auf die nächste Gräfin von Notmark. Doch anscheinend müssen sich die Gemäuer gedulden bis sie wieder mit Leben gefüllt werden, denn bislang ist die einzige Frau im Leben Alderichs seine Schwester.
- 021** – Alderichs Ankleidezimmer, möbliert mit einem schweren Schrank und Truhen, in denen teure Kleidungsstücke aufbewahrt werden, die meisten davon aus Pelzen gemacht und für den bornländischen Winter geschaffen. In einer dieser Truhen, unter einem falschen Boden versteckt liegt auch das

Buch des Magiers, zusammen mit einigen schrecklich schwülstigen Gedichten Alderichs an seine Schwester, ebenso bewahrt er hier eine Locke des goldenen Haars seiner Schwester auf, die er ihr nach einer durchzechten Nacht im Schlafe abgeschnitten hatte (falls sie sonst noch etwas hier deponieren wollen, nur zu, vielleicht sammelt Alderich ja die Bilder der Elfe des Monats, oder liest heimlich Ritterromane, in denen jedes Mal ein heldenhafter Ritter eine hübsche Prinzessin von Ungeheuern/ Drachen/ Magiern befreit).

022 – Die Möblierung von Alderichs Schlafgemach wird dominiert durch ein großes Himmelbett, ebenso auffällig ein großes Gemälde an der Wand in dem Alderich mit seiner Schwester porträtiert sind. In dem Schränkchen neben dem Bett lassen sich drei Portionen Bannstaub finden.

023 – siehe **E6**

024 – Der Jagdsaal ist geschmückt mit unzähligen ausgestopften Tieren, deren Hauptattraktion ein großer Eber ist. Ebenso sind hier ein paar alte und teils zerbrochene Jagdwaffen ausgestellt. Die Wände werden von Bildern mit Szenen firungefälliger Jagd geziert.

