Nr. 120
Einsteiger

Herz aus Eis

Aventurien

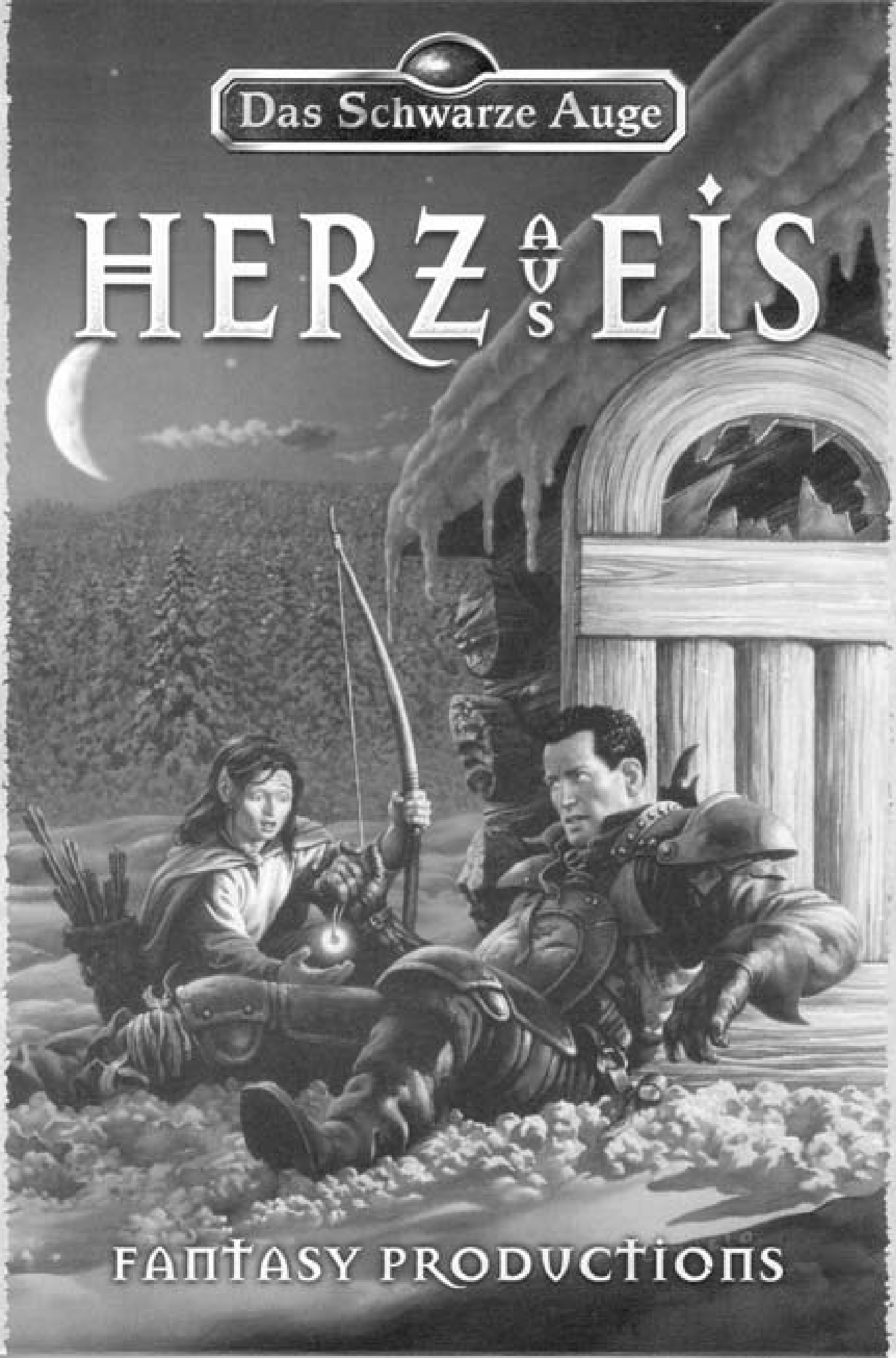
Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3 – 5 Einsteiger-Helden

Das Schwarze Auge

10381

Das Schwarze Auge

HERZ AUS EIS



FANTASY PRODUCTIONS

AVENTURIEN

Ulrich Kiesow gewidmet,
dem geistigen Vater der Spielwelt Aventurien.

Umschlagillustration
Ciruelo
Innenillustrationen
Sabine Weiss
Umschlaggestaltung & graphische Konzeption
Ralf Berszuck

Lektorat
Florian Don-Schauen, Deborah Unger
Gesamtredaktion
Florian Don-Schauen, †Thomas Römer
Satz und Herstellung
Fantasy Productions
Belichtung, Druck und Aufbindung
Druckerei Krull, Neuss

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1997, 2003 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jeweiler Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf elektronischem, photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

1 2 3 4 5 6 07 06 05 04 03

Printed in Germany 2003
ISBN 3-89064-381-7

Das Schwarze Auge

Herz aus Eis

von André Wiesler

ein DSA-Gruppenabenteuer
für 3 bis 5 Einsteiger-Helden

Mit Dank an:
Janina Enders, Daniel und Christiane Büsching und Mike Bergman
für unzählige, atemberaubende Abende in einer anderen Welt.
David Grade für ein waches Auge, eine scharfe Zunge
und das Bauernlied.
Johannes von Vacano für den Spaß an der Arbeit
und wichtige Anmerkungen.
Die Testspieler, u.a.:
Michael Wilming, Christian Falck, Sebastian Ott,
Lars Trybe, Christian Schomburg, Raoul Kolibius,
Elisabeth Köper, Ilka Gerken und Adrian Breul.

FANPRO
Fantasy Productions

Inhalt

Vorwort 5
- Anmerkungen für den Meister 5
- Das Abenteuer – eine Übersicht 5
- Land und Leute 6

Der Einstieg ins Abenteuer 7
- Rodebrannt 7
- Neue Freunde 8
- Der Aufbruch 10
- Stationen einer Reise 12

Die Wolfskopffeste 21
- Die Burg 21
- Was bisher geschah 22
- Die Burgbewohner 27
- Die Ereignisse 35
- Interludien 42
- Das Ende 45
- Nachwort 46

Anhänge 47
- Auswirkungen des Dämonenreichs 47
- Das Bornland in aller Kürze 47
- Kälte und ihre Auswirkungen 51
- Dramatis Personae 52
- Pläne als Kopiervorlagen 53
- Die Reiseroute 56

Vorwort

Anmerkungen für den Meister

Herz aus Eis ist ein Abenteuer in den schneebedeckten Weiten des Bornlandes, in denen Kälte und Stürme eine mindestens ebenso große Gefahr darstellen wie wilde Tiere oder die im Norden lauernden Dämonenhorden der aventurischen Eisprinzessin Glorana. Es wird Ihre schwere Aufgabe sein, die raue Natur des Bornlandes und Firuns eisigen Griff an den Spieltisch zu bringen.
Die Besonderheiten des Bornlandes sollten mit diesem Abenteuerband auch für Meister greifbar sein, die nicht im Besitz der Box **Rauhes Land im Hohen Norden** sind, ein Blick in die stimmungsvollen Beschreibungen des Bornlandes kann der Spielatmosphäre aber trotzdem nur zuträglich sein.
Ihre Spieler werden vermutlich mehr als einmal dämonische Umtriebe hinter den Vorgängen des Abenteuers vermuten – und das ist gut so. Sie als Meister sollten diesen gänzlich unzutreffenden Verdacht nähren, solange sich Ihre Spieler nicht zu sehr in ihn verrennen.
Die Geschehnisse in diesem Abenteuer haben jedoch rein gar nichts mit den Wesen der Siebten Sphäre oder Borbarads Helfershelfern zu tun – sie erwachsen schlicht aus der Verderbtheit des Menschen an sich. Aber auch gegen solcherlei Unbilden sollten sich wahre Helden stellen, nicht wahr?
Sollten Sie sich allerdings entscheiden, doch ein paar Dämonen in den Topf zu werfen, werden Sie die Box **Borbarads Erben** nützlich finden, und auch **Götter und Dämonen** beschäftigt sich ausführlich mit der gefährlichen Kunst der Dämonenbeschwörung und listet eine Vielzahl unförmiger Schrecken aus der Siebten Sphäre auf.

Das Abenteuer – eine Übersicht

Die Helden befinden sich in Rodebrandt, wo sie von dem Bronnjarensohn Vigo Bornski beauftragt werden, zur abgelegenen Wolfkopffeste des Baron Woltan von Karenow zu reisen. Sie sollen – je nach Gruppenausrichtung – entweder bei dem Adligen für Vigo um die Hand seiner Tochter anhalten oder ihn davon überzeugen, Vigo seine Drachenschwingen zu überlassen. Die Reise zur Feste ist ereignisreich, die Helden müssen sich mit dem Wetter, dem bornländischen Viehzeug, einem Kufenbruch ihrer Kaleschka und möglicherweise sogar Goblins herumschlagen.
Doch auch am Ziel kommen sie nicht zur Ruhe: Ein heimtückischer Mörder geht um. Die Helden forschen nach und können die Spur des Verbrechers bis in die Vergangenheit des Barons zurückverfolgen. (Näheres dazu finden Sie im Abschnitt **Was bisher geschah** auf S. 22.)

Heldentypen

Herz aus Eis kann an sich mit allen bekannten Heldentypen gespielt werden. Sie sollten nur beachten, dass eine aus dem Süden stammende Gruppe ohne irgendwelche Kenntnisse vom Überleben in einer Eiswüste wenig Chancen hat, die Burg Baron Woltans lebend zu erreichen. Falls sich Ihre Gruppe also ausschließlich aus Stadtmenschen und Sonnenanbetern zusammensetzt, sollten Sie sicherstellen, dass sich die Helden die Hilfe einer Meisterperson sichern, z.B. die des Norbarden Darjew. Eine Reise durch das winterliche Bornland ist aber selbst für einen erfahrenen Schneereisenden eine haarige Sache und Spieler wie Helden sollten mehr als einmal gehörig zittern – im doppelten Wortsinn.
Magier und andere offensichtlich magisch begabte Helden werden sich einem tiefsitzenden Misstrauen gegenüber sehen, werden sie doch erst einmal pauschal als Spitzel der Dämonenherrscher verdächtigt.
Eine weitere Schwierigkeit ergibt sich für elfische Helden. Die meisten Elfen des Bornlandes haben das Land schon vor einer ganzen Weile verlassen, weil sie die anhaltende Bedrohung aus dem Norden nicht mehr ertragen konnten(siehe dazu auch **Anhang 1: Auswirkungen des Dämonenreiches**, S. 47). Nur eine handvoll Firnelfen, die sogenannten *biumwra*, sind als Beobachter vor Ort geblieben. Mehr darüber finden Sie unter **Der geheimnisvolle Beobachter**, S. 44.
Orks, Achaz (die mit der Kälte ernsthafte Problem haben dürften) und ähnliche exotische Helden werden im Bornland verwundert begafft und nicht selten mit dörflichem Aberglauben zu kämpfen haben. Abhängig von ihrem Verhalten kann es sogar zu einer Flucht vor dem wütenden Mob kommen. Sie können hier aus dem Vollen rassistischer Anfeindungen und bösartiger Vorurteile schöpfen.

Land und Leute

Herz aus Eis spielt in Sewerien, der ärmsten der bornländischen Provinzen. Dieser Abschnitt soll Ihnen als Meister vor Augen führen, wie der Sewerier denkt und in welcher Sozialstruktur er zu Hause ist. Weiterführende Informationen zu anderen Bereichen des sewerischen Lebens bietet **Anhang 2: Das Bornland in aller Kürze**, S. 47.

Die beiden herausragenden Merkmale des Sewerers sind seine Vorliebe für traurige Geschichten und berauschende Getränke. Hat er erst einmal einige Becher Meskinnes intus, wird er rührselig und singt traurige Lieder oder er wird melancholisch und starrt vor sich hin. Nicht selten packt ihn aber auch die Wut, die dann der Herr am Knecht und die Eltern am Kind auslassen.

Das Leben ist hart in Sewerien, und das liegt auch an der strengen Ordnung des Landes. An der Spitze stehen die Bronnjaren, die mit Strenge und oft Ungerechtigkeit über ihre Leibeigenen herrschen, die als Besitz mit ihren Ländereien verbunden sind. Der Adlige, im Bornland unabhängig von seinem tatsächlichen Rang 'Bronnjar' genannt, liebt seine 'Seelen' wie ein strenger Vater, aber das hindert ihn nicht daran, sich immer wieder und ausgiebig über ihre Faulheit, Dummheit und Starrköpfigkeit zu beschweren.

Ähnlich zweigeteilt stehen die Unfreien ihren Herren gegenüber. Auf der einen Seite klagen sie ausführlich (und oft zurecht) über ihre harte Arbeit, die Strafen und Forderungen des Bronnjaren. Auf der anderen Seite verteidigen sie ihn gegen jede schlechte Rede, nennen ihn liebevoll Väterchen und sie Mütterchen und brüsten sich mit ihren Leistungen vor anderen Unfreien. Denn der Bronnjar ist ihr Schutz vor dem Unbekannten, das der Sewerier noch mehr fürchtet als den Winter. Der Leibeigene ist mit 'seinem' Land so stark verbunden, dass sogar die nach Festum geflohenen Unfreien nicht selten aus Heimweh wieder in den Schoß ihrer Heimat zurückkehren. So kann es kommen, dass Helden, die all zu inbrünstig den Klagelauten der Dorfbewohner zustimmen, sich plötzlich ihrerseits in der Anklage finden, etwas Schlechtes über den Herrn oder die Herrin gesagt zu haben. Und wehe dem, der am Standesunterschied zwischen Unfreien und Bronnjaren rütteln will – denn dieser Unterschied ist göttergegeben.

Der Herr entscheidet in allen Lebensbereichen für seine Leibeigenen. Ihre Kinder gehen in seinen Besitz ein und er bestimmt, wen sie wann heiraten. Wenn er ihnen erlaubt zu freien, wie sie wollen, ist er schnell als weichherzig und schwach verschrien – sogar bei anderen Unfreien.

Der Leibeigene darf sich nicht ohne gesiegelten Brief von den Ländereien des Bronnjaren entfernen. Tut er es trotzdem, gilt er als rechtlos, und der Bronnjar kann ungestraft mit ihm machen, was er will, wenn er wieder eingefangen wird. Theoretisch darf der Herr all seinen Leibeigenen einen Eisenkragen mit seinem Namen und Wappen darauf anlegen, aber das wird nur noch selten getan. Eine Ausnahme stellen besonders begabte Handwerker dar, die ihren Kragen dann manchmal wie eine Auszeichnung tragen.

Nur die wenigsten Bronnjaren können sich noch wirklichen Prunk leisten, denn aus einem kargen Land lässt sich auch mit Grausamkeit nichts herauspressen. Viele besitzen nur eine alte, zugige Burg aus früheren Tagen, die sie mehr schlecht als recht instandhalten, und nicht wenige haben mittlerweile hohe Schulden bei reichen Händlern. Das geht so weit, dass es eine beachtliche Menge verarmter Junker gibt, die außer ihrem Titel nichts mehr haben, schon gar keine Leibeigenen. Diese armen Gesellen ziehen von einer Bronnjarenburg zur nächsten und lassen sich von ihren reicheren Standesgenossen durchfüttern oder gehen bei ihnen in Anstellung.

Der Einstieg ins Abenteuer

Zu Beginn des Abenteuers befinden sich die Helden in Rodebrannt, mit kleineren Änderungen sind auch Pervin oder Festum möglich. In diesem Fall müssen Sie die untenstehenden Beschreibungen entsprechend anpassen und sollten die Helden über Rodebrannt an ihren Bestimmungsort schicken. Die Reise muss dann entsprechend früher beginnen. Die Helden halten sich bereits seit etwa einer Woche in Rodebrannt auf, mit der festen Absicht, hier zu überwintern.
Es ist Ende Boron eines beliebigen Jahres nach Erscheinen Gloranas und alle Zeichen deuten (wieder einmal) auf einen besonders strengen Winter hin.

Warum sind die Helden in Rodebrannt?

Vielleicht haben sie Nachricht bekommen von einem lieben, alten Freund, der wegen einem lumpigen Batzen im Schuldnerturm der Stadt sitzt und sich von ihnen Rettung erhofft. Befindet sich der Spross eines Adligen oder eines Händlers in der Gruppe, könnte es sein Begehr sein, die Beziehungen zur Grafschaft Ilmenstein zu verbessern und/oder besondere Bedingungen für den Warentransport durch Rodebrannt nach Noeburg auszuhandeln. Für Gelehrte wie zum Beispiel Magier oder Hesinde-Geweihte bietet sich ein lehrreiches Überwintern im ötlichen Hesinde-Tempel oder ein Convent an, ebenso wie für Krieger oder anderweitig Waffenkundige einige Monate der Übung im Rondra-Tempel reizvoll sein könnten.
Der Phex-Tempel macht auf den ersten Blick nicht viel her, aber wer weiß, was der Mondschatten der Stadt vor dem öffentlichen Blick verbirgt, das für einen Fassadenkletterer oder anderen Phex-Jünger von Interesse sein könnte? Möglicherweise hat sich auch ein Verwandter oder guter Bekannter hier zur Ruhe gesetzt und lädt zu einem Winter voll der legendären bornländischen Gastfreundschaft, des fetten Essens und des scharfen Schnappes. Oder eine Reisegruppe auf dem Weg nach Rodebrannt oder Ouvenmas ist verschollen und soll nun von den Helden gerettet werden. Zu guter Letzt kann auch immer eine dringende Botschaft oder eine Warenlieferung herhalten, die in Rodebrannt dann ihren Abnehmer findet.
Im Idealfall aber warten die Helden nur darauf, dass der Winter abklingt und sie sich weiter in den Norden aufmachen können, um dort ein anderes, laufendes Abenteuer fortzusetzen (z.B. *Schwingen aus Schnee*, das auch thematische Gemeinsamkeiten aufweist).

Rodebrannt

Da sich die Helden eine Weile in Rodebrannt aufhalten sollten, bevor das eigentliche Abenteuer beginnt, hier ein kurzer Überblick der Stadt (sie wird in der Box **Rauhes Land im Hohen Norden** ausführlicher beschrieben):
Es leben etwa 1.280 Seelen in der von Stadtvogt Linjan von Hettenfurt verwalteten Stadt. Rodebrannt ist zweigeteilt: Auf einem steilen Hügel, 'der kahle Berg' genannt, steht von einer Wehrmauer umgeben **Oberrodebrannt**. Hier finden sich die Oberen und Reichen der Stadt und die alte **Burg**, in der Gräfin Thesia von Ilmenstein residiert, wenn sie alle zwei Monde die Stadt besucht, um nach dem Rechten zu sehen. Oberrodebrannt beherbergt auch den **Praios-** und den **Rondra-Tempel** mit einer Statue der Göttin, deren Brustpanzer und Helm mit Gold überzogen wurden. Über die Feste erhebt sich der **Schuldturm**, in dem alle Bestrafungen und Hinrichtungen nichtöffentlich durchgeführt werden. Am **Marktplatz**, auf dem in den wärmeren Monaten bis spät in den Abend Trubel herrscht, liegen die Tempel der **Peraine**, **Travia** und **Hesinde**. Im letztgenannten Haus des Wissens befindet sich eine große Schlangengrube, die durch Kohlenöfen in der Wand angenehm warm gehalten wird.
Nun im Winter ist der Marktplatz nur in den Mittagsstunden bevölkert – die Rodebrannter bringen ihr Einkäufe so schnell wie möglich hinter sich und eilen wieder in die Wärme ihrer Stuben. Reisende und Handelszüge gibt es nur noch vereinzelt, die Helden dürften vermutlich die letzten sein, die Rodebrannt nach Norden hin vor dem Frühjahr verlassen. Sie können im Hotel *Alte Schanze* (Q7/P7/16S*), *Haus Ilmenblatt* (Q8/P7/24S – siehe auch: **Das Essen im Haus Ilmenblatt**, S. 9), *Hotel Nordland* (Q6/P7/26S) oder im *Seuerischen Hof* (Q7/P7/20S) Quartier beziehen.
Bemerkenswert sind die zahlreichen Vorgärten, die mit Weidenhecken zum Weg hin abgegrenzt werden. Zur Zeit sind sie selbstredend zugeschneit, aber in manch einem Garten erhebt sich ein immergrüner Busch aus den weißen Massen. In Rodebrannt huldigt man den Hausgeistern mit Gaben, die in kleinen Nischen in der Außenwand des Hauses dargebracht werden.
Zu Füßen des Hügels erstreckt sich das einfache **Unterrodebrannt**, in dem sich auch die Tempel der **Rahja**, **Tsa** und des **Phex** befinden. Hier lebt das einfache Volk, und der weniger betuchte Reisende findet Unterschlupf in billigen Gasthäusern, z.B. *Zur schwarzen Lilie* (Q6/P6/14S), *Jägersmann und wilder Keiler* (Q4/P4/16S), *Dreischeibruch* (Q5/P5/18S) oder *Rahjas Kelch* (Q4/P5/10S).
Später kann er sich dann mit noch billigerem Schnappes in den zahlreichen Spelunken und Kaschemmen vollaufen lassen.
40 Ilmensteiner Gardisten sehen in beiden Teilen der Stadt unter dem Wappen der roten geflügelten Löwin auf goldenem Grund nach dem Rechten.

*) Falls Sie diese Kürzel nicht kennen: **Q** und **P** stehen für **Qualität** und **Preis** eines Gasthauses, die auf einer Skala von 1 bis 10 bewertet werden, wobei 10 'hochwertig' bzw. 'teuer' bedeutet. Ist P höher als Q, dann ist das Haus überteuert, bei einer höheren Q ist es vergleichsweise günstig. Findet sich in einer solchen Bewertung auch noch ein **S**, so steht dies für die Anzahl der **Schlafplätze**.

Neue Freunde

Nutzen Sie den Aufenthalt der Helden in Rodebrannt dazu, sie mit einigen neuen Freunden bekannt zu machen. Sie sollten schnell spüren, dass die Menschen des Bornlandes erst misstrauisch sind, aber wenn sie einmal ihr Herz für jemanden geöffnet haben, dann überbieten sie sich gegenseitig in Freundlichkeiten. Geben Sie Ihren Spielern Gelegenheit, einige Bewohner der Stadt kennen und lieben zu lernen. Das könnte z.B. so vonstatten gehen:

Zur Hülf

Ein Held rettet den dicklichen Nasjan Puschiske in Unterrodebrannt vor einem gemeinen Straßenräuber. Nasjan ist seines Zeichens Waffenhändler, selber aber unfähig, auch nur ein Messer richtig zu führen. Der Held findet sich gemeinsam mit seinen Gefährten von nun an täglich zum Abendessen in Nasjans Haus genötigt und wenn er der Einladung nicht folgt, findet ihn Nasjan und zahlt eben dort, wo er seinen Helden und Lebensretter trifft, die Zeche. Da der Händler nach einigen Gläsern Kwassetz sehr laut und falsch zu singen beginnt, kann das die Laune der Helden schnell verdüstern.

Ungeschick

Ein Held rempelt in der Menge auf dem Markt ein reizendes Exemplar des anderen Geschlechts an und ihre oder seine Winteräpfel purzeln in den Schnee. Man blickt sich in die Augen, eines führt zum anderen, und schon ist ein Lagergefährte für die langen, dunklen Winternächte gefunden.

Was Ihr nicht sagt

Ein gelehrter Herr streitet sich lautstark auf der Straße mit einem anderen über ein Thema, in dem der Held sich sehr gut auskennt. Das könnte Geschichte, Magie-, Tier- oder Pflanzenkunde sein, Schmiedekunst oder Heilkunde oder einfach die Gegend, in welcher der Held aufgewachsen ist. Erfahrungsgemäß lassen sich Spieler eine solche Gelegenheit selten entgehen und prahlen mit ihrem Wissen. Der Held wird von da an von den gelehrten Herren regelmäßig zu diesem Thema befragt und nach und nach, auch wenn er selber nicht sehr gebildet ist, wegen seiner "erfrischenden Art" auch von anderen im Hesinde-Tempel geschätzt.

Hau weg, das Zeug!

Der Held schafft es im Zechen, Armdrücken, Messerwerfen oder Ringen über den amtierenden Lokalhelden zu siegen. In der darauf folgenden Kneipenschlägerei schmiedet er eine Allianz mit einem anderen Draufgänger, mit dem er in den nächsten Tagen öfter einen heben und seinen neuen Ruf genießen geht.

Wo Ihr gerade davon sprecht

Der Held trifft einen Einheimischen, der ihm etwas beibringen oder herstellen kann, nach dem er schon lange sucht. Als Gegenleistung möchte der alte und weise Lehrer nicht mehr als den Materialwert und etwas Gesellschaft. So lernt der Held den anfangs ruppigen Kerl als Freund schätzen.

Vigo Bornski

Auf jeden Fall sollten die Helden den jungen Bronnjarensohn Vigo Bornski kennen lernen, denn er wird der Grund sein, warum sie sich zur Wolfskopffeste aufmachen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

> Das fette Mittagessen liegt euch noch schwer im Magen, als der Wirt schon das Abendmahl ankündigt. So nutzt ihr einen schneefreien Moment dafür, euch ein bisschen die Beine zu vertreten und neuen Appetit zu holen. Die engen Straßen sind knöcheltief mit dem weißen Segen Firuns bedeckt, auf dem das Licht des Mondes wiederscheint. So ist es vergleichsweise hell, obwohl Praios schon eine Weile nicht mehr am Himmel zu sehen ist. Wenige Spuren zeigen sich, die meisten Bewohner der Stadt haben vor der klirrenden Kälte Unterschlupf gesucht, aber für euch ist es eine willkommene Erfrischung gegen die faule Trägheit.
> Plötzlich hört ihr vor euch Tumult. Als ihr euch nähert, entdeckt ihr eine umgestürzte Kaleschka. Unter ihr sickert Blut hervor und färbt den Schnee rot. Ein junger, kräftiger Mann in guter Kleidung bemüht sich vergeblich, das schwere Gefährt wieder aufzurichten. Vor der Kaleschka, neben dem nervös tänzelnden Pferd, liegt ein dicker Mann mit schmerzverzerrtem Gesicht im Schnee und hält sich schimpfend den Arm. Eine hohe Fellmütze, das Ehrenzeichen eines Bronnjaren, ist ihm offensichtlich vom Kopf gefallen. Zwei weitere Männer – der Kleidung nach zu urteilen ein Diener und der Kutscher – stehen hilflos vor ihm. Sie machen keine Anstalten, an der Kaleschka mit anzupacken. Der junge Mann ruft: „Helft mir, verdammt! Helft mir!"
> Außer euch und den Beschriebenen ist niemand auf der Straße.

Die Helden werden Vigo hoffentlich zu Hilfe eilen und die Kaleschka anheben. Unter ihr liegt ein schwer verletztes, etwa achtjähriges Mädchen. Eine kurze Untersuchung zeigt, dass sie mehrere Knochenbrüche erlitten hat und aus einer großen Kopfwunde blutet. Um sie herum liegen einige Lebensmittel verstreut und zum Teil zerquetscht herum – vermutlich war sie gerade einkaufen.
Wenn die Helden die Kleine mit einer erfolgreichen *Heilkunde Wunden*-Probe oder einem Heilzauber behandeln, können sie ihr das Leben retten. Das Kind hat all seine 12 LP verloren.
Greifen sie nicht ein, wird das Mädchen in den Armen seiner wenig später herbeieilenden, verzweifelten Mutter sterben. Der dicke Mann im Schnee ist der Bronnjar Luminoff von Groniza und er hat sich beim Sturz der Kaleschka den Arm gebrochen. Wenn die Helden sich daran machen, das Mädchen zu heilen, wird er lautstark verlangen, dass man sich zuerst um ihn kümmert. Das dumme Balg sei ja schließlich selber Schuld, wenn es ihm vor die Kutsche laufe. Sollten die Helden ihn auch, nachdem das Mädchen gerettet ist, nicht versorgen, droht er damit, sie in den Kerker werfen zu lassen. Führen Sie den ihnen die Macht des Bronnjaren und seine unfreundliche Art deutlich vor Augen. Um seinen Bruch zu versorgen, bedarf es nur einer gelungenen *Heilkunde Wunden*-Probe.
Vigo bedankt sich bei den Helden für ihre Hilfe (und sollte das Mädchen sterben, ist er sehr niedergeschlagen) und stellt sich als Vigo Bornski vor, Sohn des Junker Hane Bornski, seines Zeichens Eiswein- und Pelzhändler. Danach befragt, was geschehen ist, berichtet er von dem kleinen Mädchen, dass unvermittelt vor Luminoffs Kutsche aufgetaucht sei. Der Kutscher habe es noch geschafft auszuweichen, aber vom Schwung der plötzlichen Bewegung wurde die Kaleschka umgeworfen und stürzte auf das arme Ding. Dabei habe sich der Bronnjar wohl den Arm gebrochen.
Sobald Luminoff versorgt und die Kaleschka wieder aufgerichtet ist (was auf sein Rufen hin die unterdessen zusammengelaufenen Städter erledigen), fährt der Bronnjar ohne ein weiteres Wort davon und lässt die weinende Mutter im Schnee zurück. Vigo überreicht der Mutter des Mädchens einen Silbergroschen als Entschädigung für das Leid ihrer Tochter, und er tut dies mit einer Wärme und Mitleid, die nach dem Abgang Luminoffs noch anrührender erscheinen. Sollte das Kind gestorben sein, weist er die Mutter an, im Haus seines Vaters vorstellig zu werden, damit man sich auf seine Kosten um eine würdige Bestattung kümmert.
Die Helden sollten in diesem Fall deutlich spüren, dass sie das Mädchen hätten retten können, vielleicht plagen sie in der nächsten Zeit sogar Alpträume. Stellen Sie Vigo als mitfühlenden, herzensguten Menschen dar – die Helden sollten sich so schnell wie möglich mit ihm verbunden fühlen und seine Einladung zum Frühstück am nächsten Tag im *Haus Ilmenblatt* in Obernodebrannt annehmen.

Der Auftrag

Vigos Anliegen auf der Wolfskopffeste dient vorrangig als Köder, mit dem die Helden zur Burg von Baron Woltan gelockt werden. Um dieses Lockmittel so effektiv wie möglich zu gestalten, stehen Ihnen zwei Versionen zur Verfügung. Ist Ihre Gruppe eher Geld und Erfolg zugeneigt, verwenden Sie die erste Variante, **Auf edlen Schwingen**; lassen sich die Helden eher durch Gefühl und Wohltätigkeit leiten, können Sie auf **Freiersfüße** zurückgreifen. Eventuell können Sie auch beide Ansätze verbinden.

Das Essen im Haus Ilmenblatt

Der große Schanksaal der Gaststube ist mit Schnitzarbeiten ausgekleidet, die vorrangig Weinreben und Götterbilder darstellen. Sogar die Füße und Tischkanten der schweren Tafeln sind derart verziert und so überrascht es nicht besonders, dass auch das Essgeschirr aus geschnitztem Holz ist. Das Essen schmeckt hervorragend, die Spezialität des Hauses sind Piroggen, gefüllt mit Elchfleisch und Buttermilch, die es auch zum Frühstück bereits warm und kalt gibt.
Vigo lädt die Helden ein, nach Lust und Laune zu schlemmen, und fragt ihnen dabei Löcher in den Bauch. Wenn die Helden sich darauf einlassen, wird er bis zum Mittag ihren Erzählungen lauschen. Irgendwann aber, wenn es in den Zusammenhang passt, wird er ihnen sein Begehr offenbaren.

Auf edlen Schwingen

Wenn Ihre Helden sich eher dem Gold zuneigen, wird Vigo ihnen von den Geflügelten erzählen. Die Geflügelten sind eine Einheit der schweren Reiterei des Bornlandes, die auf dem

Rücken ihrer Rüstung ein Paar Adler-, Drachen- oder Schwanenflügel tragen. Es gibt im ganzen Bornland nur rund einhundert dieser Flügelpaare, und wer sie trägt, gehört zu den angesehensten Kriegern unter den Bronnjaren. Die Rüstungsteile der Geflügelten sind Nachbildungen der uralten drei Originalflügel, die der Legende nach dereinst von drei großen Helden bei dem Bemühen erstritten wurden, eine Prinzessin zu erretten. Diesen drei Flügelpaaren wird große Macht nachgesagt.
Die 'normalen' Paare der Geflügelten werden in den alteingesessenen Adelsfamilien des Bornlandes schon seit fünfhundert Jahren innerhalb der Familie vererbt, meist vom Vater auf die Tochter und von der Mutter auf den Sohn. Kämpferisch orientierte Helden werden von der Schlacht auf den Valusanischen Weiden im Jahr 1021 BF gehört haben (nachzulesen im Roman **Das zerbrochene Rad** von Ulrich Kiesow), in denen die Geflügelten im Kampf gegen die Dämonenhorden das tapfere Zünglein an der Waage waren, das zum Sieg führte.
Nun hat Vigo ein Gerücht gehört, dass Baron Woltan von Karenow sich von seinem Drachenflügelpaar trennen will, da seine Tochter keine Kriegerin und sein Sohn ein Schwächling sei. Im Frühjahr wird der Ansturm der Interessenten auf seine Burg losgehen, und wenn der erste hochrangige Bronnjar seinen Unterhändler schickt, wären Vigos Chancen auf die Flügel dahin. Da er aber auf Geheiß seines Vaters noch diese Woche nach Festum reisen muss, sucht er nun jemanden, der für ihn das Wagnis auf sich nimmt, sogleich zur Wolfskopffeste von Baron Woltan zu reisen und ihn den Winter über für Vigos Anliegen zu gewinnen.
Wenn die Helden dazu bereit wären, den Baron zu umschmeicheln und sein Vertrauen zu gewinnen, würde ihnen Vigo dafür glatte 10 Batzen pro Kopf zahlen und sie in warme Pelze einkleiden. Er lässt sich bis auf 20 Batzen hoch handeln.
Nehmen die Helden seine Motivation unter die Lupe, stellt sich schnell heraus, dass es ihm weniger um den gesellschaftlichen Aufstieg geht, der mit den Flügeln einhergeht, als um die Ehre, mit den Geflügelten gegen die Dämonenhorden zu ziehen und so endlich zu dem Krieger zu werden, der er lieber sein will als Händler. Denn sollte er die Schwingen haben, muss ihn sein Vater einfach in den Krieg ziehen lassen. Wenn die Helden einwilligen, drängt er auf baldigen Aufbruch. Wenn Sie allerdings einen Helden in Ihrer Gruppe haben, der mit bornischen Gepflogenheiten und/oder der Tradition der Geflügelten näher vertraut ist, wird ihm auffallen müssen, dass Vigo keinerlei Chancen hat, die Schwingen zu erhalten: Traditionell können sie nur an kampferprobte Adlige weitergegeben werden. In diesem Fall sollten Sie lieber zur zweiten Möglichkeit greifen:

Auf Freiersfüßen

Vigo berichtet niedergeschlagen von seiner unglücklichen Liebe zu Irinja, der Tochter des Barons Woltan von Karenow. Er wäre überglücklich, sie zur Frau nehmen zu dürfen, aber ihr Vater wird das niemals erlauben – er will seine Tochter einem Adligen mit gutem Ruf geben, aber niemals dem Sohn eines Händlers. Zu allem Ärger will der Sohn von Luminoff von Groniza im Frühjahr um ihre Hand anhalten (ja, genau, der unmögliche Kutschenbronnjar, den die Helden schon kennen). Dem vierschrötigen Kämpfer gibt Woltan seine Tochter sicher gern, und so bleibt Vigo nur dieser Winter, um als Freier aufzutreten. Doch er muss noch diese Woche nach Festum aufbrechen, um Geschäfte für seinen betrügerigen Vater abzuschließen, die den Fortbestand ihres Handels für die nächsten Jahre sichern. So bittet er nun die Helden, an seiner Statt mit Geschenken zur Wolfskopffeste zu reisen und den Winter über zu versuchen, den Baron davon zu überzeugen, dass er, Vigo, seine Tochter wirklich liebt – und sie ihn, denn davon ist Vigo überzeugt. Er gibt nur auf gezieltes Nachfragen hin zu, dass er seine Angebetet erst zweimal auf öffentlichen Festen gesehen hat.
Vigo kann den Helden nur warme Felle, fünf Batzen pro Person und seine immerwährende Dankbarkeit für ihre Mühe bieten – und natürlich die Gewissheit, Travia zu Ehren gehandelt zu haben. Vigo ist in dieser Variante nicht besonders vermögend.

Der Aufbruch

Am liebsten wäre es Vigo, wenn die Helden schon am nächsten Morgen aufbrechen würden, aber er lässt sich auch noch um ein oder zwei Tage vertrösten. Am Abreisetag steht er dann wie angekündigt mit einer Kaleschka, dem Kutscher und den versprochenen Fellen bereit.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

> Es schneit schon wieder, als ihr die Straße zum Treffpunkt heruntergeht und vor euch Vigo neben einer geräumigen, aber einfachen Kaleschka mit drei Pferden stehen seht. Das Gefährt ruht auf breiten Kufen und auf dem Kutschbock sitzt weit vorgebeugt ein hünenhafter Mann in mehreren Lagen dicker Wollkittel und mit einem schäbigen Hirschfell über den Schultern. Die dicke Mütze geht scheinbar nahtlos in einen ebenso buschigen, grauen Vollbart über. Vigo winkt euch zu sich.

Wenn die Helden den Auftrag haben, Vigo die Flügel zu verschaffen, so wird er ihnen ein gesiegeltes und in eine Lederrolle verpacktes Schreiben mitgeben, dass sein Angebot über 1.000 Batzen enthält.
Wenn die Helden aber in Herzensdingen unterwegs sind, erhalten sie mehrere sorgsam eingepackte Geschenke für die zukünftige Braut (einen Spiegel, zwei dünne Bücher mit Legenden des Mittelreiches und eine silberne Kette) und ihren Vater (ein verzierter Dolch, eine silberne Drachenstatuette, guten Tabak und ein Bornbärenfell).
Außerdem hat Vigo für reichlich einfachen Proviant (Winteräpfel, Speck, Schwarzbrot, Kwassetz, Dauerwurst, Käse) und Brennholz gesorgt, das auf das Dach geschnallt wurde.

Grimjan Baerensen – der Kutscher

Da Grimjan die Helden mehrere Tage begleiten wird, sollen ihm einige Zeilen gewidmet werden: Der fast zwei Schritt große Hüne macht seinem Namen alle Ehre, er ist grimmig und stark wie ein Bär. Seit seine Frau Rassia und sein einziges Kind, eine elfjährige Tochter mit dem Namen Zidonje, vor drei Jahren von einem Wolfsrudel überrascht und getötet wurden, trinkt er,

wovon seine große, rote Nase deutliches Zeugnis ablegt. Er zählt mittlerweile 47 Lenze.
Wenn die Helden sich von seiner ruppigen und wortkargen, manchmal schon fast unverschämten Art nicht abschrecken lassen und ihm trotzdem ihre Freundschaft anbieten, wird er auftauen und sie mit überraschenden Anekdoten aus seinem Leben unterhalten können: zum Beispiel, wie er seinerzeit einen Schneelauer drei Tage lang verfolgte, weil der sein letztes Huhn gefressen hatte, oder wie er, ganz aus Versehen natürlich, am kältesten Tag des Jahres einen Eimer Wasser über den Fronvogt seines Heimatdorfes ausgeleert hat, weil der seiner Frau nachstieg. Am beeindruckendsten aber ist seine dröhnende, gewaltige Singstimme, die er auch vom Kutschbock aus gerne erschallen lässt, wenn die Helden freundlich zu ihm sind. Seine schweren, bornischen Weisen gehen ans Herz.

Grimjan Baerensen

MU 14 **KL** 11 **IN** 10 **CH** 10 **FF** 13 **GE** 11 **KO** 15 **KK** 18
LeP 34 **AuP** 31 **RS** 2 **MR** 4 **SO** 5
Peitsche: INI 10+W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W
Nachteil: Aberglaube
Herausragende Talente: Peitsche, Raufen, Singen, Fahrzeug Lenken

Winterreisen im Bornland

Das Reisen im Bornland ist schon im Sommer keine rechte Freude, aber im Winter ist es schlichtweg lebensgefährlich, vor allem abseits der Landroute nach Norburg. Das wird den Helden auch jeder in Rodebrannt bereitwillig mitteilen. Man muss jederzeit mit Schneestürmen rechnen, und manchmal wagen sich die Schergen Gloranas mit dem Frost besonders weit in den Süden vor.
Das gängige (und einzig sinnvolle) Gefährt im Winter ist die Kaleschka, eine Kutsche, bei der die Räder abmontiert und durch Kufen ersetzt werden, wenn Schnee gefallen ist. Die vorderen beiden Kufen lassen sich steuern, so dass die Kaleschka erstaunlich wendig ist. Sie wird von ein bis drei Pferden gezogen, aber auch die bekommen abseits der größeren Straßen, auf denen der Schnee festgetrampelt ist, schnell Schwierigkeiten: Sie kühlen aus und überanstrengen sich bei dem Versuch, im lockeren Tiefschnee vorwärts zu kommen. Solange die Pferde aber bei klarem Wetter ordentlich laufen können, schafft eine Kaleschka gute 40 Meilen am Tag. Bei heftigem Schneefall reduziert sich das auf die Hälfte, bei Sturm auf ein Viertel, wenn man sich überhaupt hinauswagt.

So bleibt dem Reisenden fernab der festgetretenen Wege nur, selber zu laufen. Ausgerüstet, mit warmer Kleidung und Schneeschuhen schafft der Wanderer so bei gutem Wetter bis zu 12 Meilen. Ohne dieses Hilfsmittel kann er schon bei knöchelhohem Schnee höchstens auf 3 Meilen am Tag hoffen.
Das Reisen durch den Schnee ist nicht nur wegen der hungrigen wilden Tiere gefährlich, denen man begegnen kann. Die größte Gefahr für einen Reisenden im Bornland ist und bleibt die Kälte. Sogar im Inneren einer mit schweren Vorhängen versehenen Kaleschka wird es empfindlich kühl. **Anhang 3: Kälte und ihre Auswirkungen** (S. 51) gibt einen Überblick über die regeltechnischen Auswirkungen dieser Unannehmlichkeiten.
Ein weiteres Problem für den Unkundigen stellt die Orientierung dar. Die weiten, gleichförmigen Ländereien des Bornlandes unterscheiden sich im Winter noch weniger voneinander als im Sommer. Der Reisende sieht sich entweder von einer großen, weißen Fläche umgeben, aus der immer wieder Nadelbäume als grünweiße Erhebungen hervorschauen, oder ist im Dunkel eines schneebedeckten, dichten Waldes gefangen. In beiden Fällen fehlen ihm eindeutige Wegmarkierungen und prägnante Punkte, an denen er sich ausrichten kann.
Beginnt es sogar zu schneien oder zu stürmen, ist es gänzlich unmöglich, die Richtung zu bestimmen. Ortsunkundige Helden müssen bei jeder Probe auf *Orientierung* einen Malus von 5 hinnehmen, bei Schneestürmen sogar bis zu 10.
Wenn ein Held zu Fuß im Schnee unterwegs ist, sind auch Abzüge auf GE und im Kampf auf AT und PA angebracht. Diese können zwischen –1 (Firnschnee mit Schneeschuhen) und –7 liegen (hüfthoher Pulverschnee ohne Schneeschuhe). Auf vereisten Wasserflächen sind Mali von –4 angemessen. Diese Mali werden natürlich zusätzlich zur normalen BE durch die dicke Winterkleidung gerechnet. Wenn ein Held seine Tragkraft überschritten hat, erhält er jeden dadurch erlittenen BE-Punkt automatisch zusätzlich als Malus auf GE, AT und PA – er wird im Tiefschnee also doppelt für seine Überladung bestraft.
Weitere Schwierigkeiten können sich aus der besonderen Lage der sewerischen Bauern ergeben. Als Leibeigene können sie nicht über ihre Zeit verfügen, wie sie möchten. Wenn also ein Held eine Arbeit erledigt haben will, zum Beispiel einen Ausrüstungsgegenstand reparieren oder etwas genäht, muss er dafür in den kleineren Siedlungen beim Dorfvogt oder beim Herren vorsprechen, denn er wird keine freien Handwerker finden. Der Vogt oder Herr lebt zumeist auf dem Fronhof, der den Mittelpunkt des Dorfes in Form eines großen Gehöfts bildet. Der Vogt entscheidet dann, ob der Leibeigene seine Zeit für den Fremden verwenden darf. Mit Geschenken und Bestechungen kann diese Entscheidung natürlich leicht zu Gunsten des Helden beeinflusst werden, aber wenn der Vogt gar zu schlechte Laune hat, mag auch das nicht helfen. Dann wird es auch eine kalte Nacht, denn in den wenigsten Dörfern befinden sich Gasthäuser und die Leibeigenen dürfen niemanden ungefragt beherbergen und die Helden müssen auch für Unterkunft und Proviant auf dem Fronhof vorstellig werden.
In allen Dörfern gibt es eine Schnapsschenke, in der die Bauern ihr Meskinnes trinken. Sie bezahlen dafür jedoch nicht, sondern bekommen gemäß ihrer Tagesleistung ausgeschenkt. Von Fremden verlangt man oft unglaubliche Summen, da man den Umgang mit Geld nicht gewöhnt ist.
All diese Schwierigkeiten ergeben sich nicht, wenn einer der Helden ein Brennjar ist oder nachweislich ein Adliger des Mittelreiches – in diesem Fall wird man ihm meist gerne zu Diensten sein.

Stationen einer Reise

Wenn Sie die einzelnen Etappen der Reise ausführlicher gestalten möchten, als es in diesem Band vorgesehen ist, sei Ihnen einmal mehr die Box **Rauhes Land im Hohen Norden** ans Herz gelegt.

Bis Silling führt die Strecke am Rotaugensumpf entlang. Wenn Sie Ihren Spielern zwischendurch einen Kampf präsentieren möchten, können Sie bedenkenlos auf Sumpfranzen zurückgreifen. Dieses Abenteuer sieht eine solche Konfrontation jedoch nicht vor.

Vielleicht möchten sich die Helden gegen die Kälte noch mit Handwärmern ausrüsten: schlichten, handtellergroßen Metallkästchen, in das ein Stück glimmende Kohle gelegt und das dann in ein Stofftuch gesteckt wird. Je nach Ausstattung sind sie ab 5 Kreuzer das Stück zu haben. Auch wärmende Getränke könnte auf der Wunschliste der Helden stehen. Beides ist in jeder größeren Stadt des Bornlandes ebenso problemlos zu erhalten wie warme Kleidung und Pelze. (Beachten Sie dabei bitte den Abschnitt **Kälteschutz**, S. 51.)

Wenn die Helden irgendwo Quartier beziehen, geht Grimjan erst einmal davon aus, dass er im zugigen Stall oder in der Kaleschka schlafen muss und sich vom Proviant ernährt. Nur für seinen Schnapsvorrat wird er auf seine schmale Börse zurückgreifen. Sollten die Helden ihn mitversorgen, wird ihn das sehr überraschen und gleich viel freundlicher stimmen.

Wenn sich die Helden allzuviel Zeit bei den einzelnen Stationen der Reise lassen, können Sie Grimjan ruhig frech zum Aufbruch treiben lassen. Er wird den Helden klarzumachen versuchen, dass man zu dieser Jahreszeit das Wetter kaum vorhersehen kann, und jede sturmfreie Stunde, die sie nicht zum Weiterkommen nutzen, ist eine verlorene Stunde.

Erster Tag:

Von Rodebrannt nach Pervin

Am ersten Tag geht die Reise gut voran. Von gelegentlichem leichten Schneefall abgesehen ist das Wetter klar, aber kalt. Wenn die Helden sich nicht ordentlich eingemummelt haben, werden sie in der Kaleschka zumindest frösteln – regeltechnisch ist es dort drinnen *Kalt*. Am späten Vormittag wird die Kutsche ordentlich durchgeschüttelt, als Grimjan einem schwer beladenen Karren ausweichen muss und einen Schlenker in den Tiefschnee fährt.

Betonen Sie auf der Reise ruhig immer wieder, wie langweilig es in der halbdunklen Kutsche ist. Auch wenn man die Kälte erträgt und nach draußen schaut, wird es nicht spannender: weiße Flächen mit grünen Tupfen, so weit das Auge reicht.

Gegen Mittag erreicht man **Firunshag**, ein kleines Dorf mit weniger als 300 Einwohnern. In der winzigen Schnapsschänke haben sich die Alten vor dem Feuer versammelt und sind ganz begierig darauf, die Reisenden auszufragen, aber Grimjan drängt auf Eile, wenn man noch vor Sonnenuntergang Pervin erreichen will. So bleibt nur Zeit für einen vom neugierigen Vogt Semkin spendierten warmen Eintopf und einige freundliche Worte mit den Firunshagenern.

Kurz nach Sonnenuntergang, etwa **eine Meile vor Pervin**, gibt es eine weitere Verzögerung: In einer Senke, die rechts und links vom Weg von Hügeln überragt wird, hat sich ein Schneerutsch gelöst und muss halb weggeschaufelt, halb festgetrampelt werden, damit die Pferde sie überqueren können. Wenn die Helden mit anpacken, ist das Problem in weniger als einer Stunde gelöst, alleine braucht Grimjan die halbe Nacht. Sein Stolz verbietet ihm aber, die Helden um Hilfe zu bitten.

Man erreicht **Pervin** auf jeden Fall in der Nacht und wird so von der schmucken Kleinstadt mit etwas über 500 Einwohnern wenig zu Gesicht bekommen. Grimjan empfiehlt den *Großen Bären* als Unterkunft, eine einfache Gaststube, in der sein Vetter Mew arbeitet – die Wahl fällt leicht, denn es gibt kein anderes Gasthaus in Pervin.

Die Helden werden von der anstrengenden Reise vermutlich so erschöpft sein, dass sie gleich nach dem eigens für sie aufgewärmten Eintopf in ihr dickes Lager aus Stroh und mehreren Wolldecken fallen werden. Wenn sie aber doch noch Energie aufbringen, könnte sie ein Besuch im kleinsten Rahja-Tempel des Bornlandes reizen, in dem sich allerdings zur Zeit lediglich zwei männliche Geweihte aufhalten.

Grimjan wird noch bis spät in die Nacht (oder früh in den Morgen, je nachdem, wann man Pervin erreicht hat) mit seinem Vetter plaudern und ordentlich zechen.

Zweiter Tag:

Von Pervin nach Eschenfurt

Als die Helden am Morgen erwachen, liegt Grimjan noch in den Federn, und wenn die Charaktere ihn nicht wecken, wird er dort auch bis weit nach Mittag bleiben. Da es bis nach Eschenfurt aber nur rund 30 Meilen sind, können die Helden die Etappe selbst dann noch schaffen. Grimjan hat auf jeden Fall einen Brummschädel und wird noch schweigsamer und ruppiger sein als sonst. Ärgerlich über sein Verschlafen gibt er den Pferden ordentlich die Peitsche, so dass die Kaleschka in der Ausfahrt Pervins, dort, wo die Straße in der 'Perviner Kurve' einen plötzlichen Schlenker um einen Firunsschrein herum macht, fast umstürzt. Sollte sich ein Held die Kutsche danach genau ansehen und ihm eine Talentprobe *Grobschmied* gelingen (oder eine *Sinnenschärfe-Probe +7*), kann er einen feinen Bruch in der rechten Kufe feststellen. Der Riss kann in Eschenfurt von Xorgasch (siehe unten) binnen vier Stunden für 3 Silbergroschen problemlos repariert werden. Der Rest des Weges verläuft reibungslos, so dass man irgendwann zwischen dem späten Nachmittag und früher Nacht in Eschenfurt eintrifft.

Eschenfurt ist ein kleines Dorf von rund 350 Seelen, in dem vor allem die Mühlenschmiede auffällt. Angetrieben von dem großen Mühlenrad, das wiederum von der gemächlich fließenden Drulga in Bewegung gehalten wird, schlägt hier ein Hammer unermüdlich auf einen Amboss. Dies nutzt Xorgasch Sohn des Xargalasch und einer der wenigen Zwerge des Bornlandes dazu, aus Eisen zu fertigen, was man von ihm verlangt. Er ist der einzige Freie in diesem Dorf voller Leibeigenen und steht auf gutem Fuß mit der schwerhörigen alten Vogtin Rabescha.

Wenn die Helden ihn nicht verärgern, ist für Unterkunft und Proviant also gesorgt. Xorgasch ist auch gerne bereit, einem interessierten Helden die Funktionsweise der Mühle zu erläutern oder seine Kunst zu demonstrieren. Vielleicht ist die Drulga ja

zugefroren und die Helden müssen erst das Eis aufbrechen, damit der Zwerg arbeiten kann?
Wenn keine Arbeiten anliegen, wird Xorgasch aber auf jeden Fall dabei sein, wenn die Helden in der *Eschenkrone*, wie die Schnapsschänke hier genannt wird, einkehren und ausgefragt werden.

Dritter und vierter Tag:

Von Eschenfurt nach Silling

Grimjan wirft die Helden schon vor Sonnenaufgang aus den Betten und lässt keine Ausrede gelten. Er hat keine Lust, die halbe Nacht auf dem Kutschbock zu verbringen oder, noch schlimmer, in der Kaleschka mitten im Schnee übernachten zu müssen. Darauf wird es aber hinauslaufen, wenn man nicht umgehend aufbricht, denn bis Silling ist es ein weiter Weg.
Bereits am Vormittag setzt leichter Schneefall ein, der bis zum Nachmittag immer stärker wird. Schließlich hält Grimjan die Kutsche an und verkündet, dass eine Weiterfahrt keinen Sinn macht, denn er sieht die Straßenmarkierungen nicht mehr und man will ja nicht irgendwo fernab des Weges in den Wäldern zwischen Wölfen und Bernbären enden.
Zum Glück für die Helden hat er es noch bis zu einer alten, halbzerfallenen Hütte geschafft, die etwas Schutz gegen die Kälte und den Schnee bietet. Mit dem Brennholz von der Kaleschka und der Wärme der Pferde, die natürlich mit in die Hütte kommen, wird es sogar erträglich – bis der Wind auffrischt und durch die unzähligen Ritzen, Spalten und Löcher in den Wänden pfeift. Der Schnee, den er dabei mitträgt, sammelt sich schnell in der Hütte an und löscht das Feuer. So werden die Charaktere ungemütliche 4 Stunden bei *Firunskälte* verbringen, bis der Sturm abebbt, und den Rest der Nacht bei *Eiseskälte* fristen.
Beschreiben Sie den Spielern eindringlich, wie ungemütlich die Kälte ist, wie der Schnee langsam in jedes noch so gut zugezurrte Kleidungsstück gerät, wie die Kleidung langsam feucht und Hände und Füße langsam taub werden. Das Heulen des Windes macht jedes Gespräch schwierig und die nervösen Pferde das Einschlafen fast unmöglich.
Wenn die Helden sich zwischendurch nicht vom Schnee befreien, ist ihre Kleidung bis zum Morgen durchnässt – mit allen unangenehmen Auswirkungen (kein Kälteschutz, und auch in der Kaleschka ist es *Eiskalt*). Und am nächsten Morgen wartet noch eine unangenehme Überraschung auf die Helden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

> Als ihr euch klamm und mit steifen Gliedern aus der zugeschneiten Hütte kämpft, strahlt euch eine helle Wintersonne fast höhnisch ins Gesicht, von dem Sturm keine Spur mehr. Dort, wo früher die Tür eurer Kaleschka war, klafft nur noch ein dunkles Loch. Sie liegt am Boden und ist fast völlig mit Schnee bedeckt, so dass ihr sie erst auf den zweiten Blick entdeckt. Als sich eure Augen an die helle Morgensonne gewöhnt haben, könnt ihr im Inneren der Kaleschka etwas Riesiges, Schwarzes erkennen, und im selben Augenblick ertönt ein lautes Brummen.

Ein Schwarzbär ist während einer seiner seltenen Wachphasen der Winterruhe von dem Sturm überrascht worden und hat in der Kaleschka Unterschlupf gesucht, sich an eventuell zurückgelassenem Proviant gütlich getan und generell auf allem, was irgendwie in die Nähe seiner Schnauze kam, herumgekaut. Die Helden finden also an allen Gegenständen in der Kutsche Bärenbissspuren, und zerbrechliche Dinge können durchaus beschädigt sein. Jetzt ist der über drei Schritt große Bär erwacht, schält sich aus der Kaleschka, gähnt ausgiebig und begutachtet dann die Helden.
Wenn die Helden versuchen, ihn lauthals zu vertreiben oder ihn gar angreifen, wird er sehr ärgerlich und es kommt zum Kampf. Wenn sie ihn aber mit etwas zu Essen und einer gelungenen Talentprobe *Tierkunde* von der Kaleschka weg in den Wald locken, wird er sich ebenso trollen, wie

wenn die Helden einfach geduldig und still abwarten. Sollten sie allerdings die Pferde aus der Hütte führen, so dass der Bär ihre Witterung aufnehmen kann oder sie sieht, kehrt er zurück und will eines von ihnen fressen.
Sobald der Bär mehr als ein Drittel seiner Lebenspunkte verloren hat, gibt er den Kampf auf und flüchtet. Wenn die Helden das nicht zulassen, kann sein Fleisch 180 Tagesrationen liefern und das Fell in Silling für 3 Batzen verkauft werden.

Schwarzbär

Pranken:	**INI** 6+W6	**AT** 10*	**PA** 5	**TP** 2W+2	**DK** H
Biss:	**INI** 6+W6	**AT** 15	**PA** 3	**TP** 3W+3	**DK** H
LeP 40	**AuP** 50	**KO** 16	**RS** 3	**MR** 3	

*) Der Schwarzbär schlägt immer mit beiden Pranken zugleich auf das gleiche Opfer ein, für jeden Angriff wird dabei eine eigene Attacke ausgewürfelt. Ausweichen hilft in diesem Fall gegen beide Angriffe. Wenn dem Bären eine Gute Attacke gelingt, hat er sein Opfer umklammert und beginnt, es mit Bissen zu zerfleischen. Dann greift er nur einmal an, das umklammerte Opfer kann sich jedoch allerhöchstens durch eine gelungene *Ringen*-Parade befreien und ansonsten nicht parieren oder attackieren.

Ist dieser Schreck überstanden, muss nur noch die eingeschneite Kaleschka freigeschaufelt und die Tür mit einer *Holzbearbeitungs*-Probe wieder anmontiert werden, und die Reise kann weitergehen. Etwa vier Stunden später erreicht man Silling.

Silling ist ein Dorf mit etwas über 300 Einwohnern. Als die Helden es erreichen, haben sich rund 20 Dorfbewohner vor einem der Häuser versammelt und hängen bunte Bänder auf einen beschnitzten Pfahl, der in einem schneelosen, matschigen Bereich im Boden steckt – offensichtlich hat man hier den Schnee weggeschmolzen und den Boden aufgetaut. Daneben im Schnee steht ein deutlich älterer Pfahl gleicher Machart. Wenn sich die Helden jetzt oder später danach erkundigen, wird man ihnen erklären, dass Marja, eine sehr geschätzte Bewohnerin des Dorfes, verstorben ist und ihre Familie aus diesem Grund einen neuen Geisterpfahl errichtet hat.

Hier haben Sie die Gelegenheit, die Helden auf den Zweck der Geisterstelen und -häuser aufmerksam zu machen (mehr dazu unter **Brauchtum**, S. 49) und ihre Wichtigkeit für die Bornländer zu betonen. So kann in der Wolfskopffeste das Fehlen dieser Bauten besser seine Wirkung entfalten.

Ansonsten ist an Silling eigentlich nur der Firun- und Ifirnschrein bemerkenswert. Die einfache, krude gefertigte Steinstatue eines Eisbären wird im Winter aus dem kleinen Tempel hinaus hinter das Dorf in den Schnee gestellt und es ist die Aufgabe des alten Firun-Priesters Firunjew Firnske, sie jeden Morgen und jeden Abend mit kaltem Wasser zu übergießen. So wächst die Statue im Laufe des Winters zu einem Eisblock von beträchtlicher Größe heran. Um ihn herum stellen die Bewohner wahre Heerscharen an Schneefiguren auf, die mit Eiszapfen bewaffnet sind und das Dorf vor wilden Tieren und Räuberbanden schützen sollen – bisher hat es funktioniert.

Firunjew ist trotz seiner bald 60 Winter ein kräftiger Kerl, der die breiten Klauenspuren in seinem Gesicht mit Stolz trägt und auch seine zugenähte Augenhöhle nicht verbirgt. Um seinen Hals hängt eine Kette mit bald drei Dutzend Wolfseckzähnen, und die Dörfler erzählen noch immer gerne von seiner legendären Jagd auf das angeblich gefährlichste Wolfsrudel, dass jemals das Bornland unsicher gemacht hat. Der Priester selber schweigt dazu, warnt die Helden aber davor, die Abkürzung an Kalessa vorbei nach Vierwinden zu nehmen. Denn in der Nähe von Kalessa habe sich eine Goblinbande eingenistet. Im Frühjahr wolle man ihnen den Garaus machen, aber bis dahin sei es nicht empfehlenswert für Fremde "wie sie", dort vorbeizukommen. Stattdessen solle man über Treie reisen. Das koste zwar einen Tag mehr, sei aber sicherer.

Die Helden können sich in der unbenannten Schnapsschänke aufwärmen und den Geschichten über den einst unschlagbaren Jäger Firunjew lauschen, bis es Zeit ist, sich im Gästezimmer des Fronhofs in die einfachen Bettkisten zu legen.

Vierter Tag:

Kalessa oder Treie

Wenn die Charaktere den Weg über **Kalessa** nehmen wollen, lassen Sie die Sillinger immer wieder betonen, wie gefährlich das sei. Wenn sich die Charaktere davon nicht abhalten lassen, erreichen sie gegen Mittag das winzige Dorf Kalessa.

Die kaum 100 Bewohner reagieren zuerst misstrauisch auf die Fremden, dann aber erfreut und fragen sie nach Neuigkeiten aus. Sie sind gerne bereit, die Helden mit Proviant und falls nötig Unterkunft zu versorgen. Aber auch sie warnen noch einmal eindringlich davor, weiter nach Norden zu reisen, und empfehlen die Umkehr. Folgen die Charaktere ihrem Rat und reisen doch über Treie, werden sie noch einmal in Silling übernachten müssen. In diesem Fall müssen Sie die Zeitlinie entsprechend anpassen. Wagen es die Helden trotzdem, geraten sie in einen Goblinüberfall.

Goblins

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

> Ihr fahrt nun schon eine ganze Weile durch einen Wald, in dem sich Grimjan den Weg mühselig suchen muss und nur sehr langsam vorankommt. Plötzlich wiehern die Pferde erschrocken und ein Ruck erschüttert die Kaleschka, als sie durchgehen. Die Bäume rasen an eurem Fenster vorbei und es ist wohl nur Grimjans Kunstfertigkeit zu verdanken, dass ihr nicht an einem von ihnen zerschellt. Im Vorbeifahren erkennt ihr eine kleine Gestalt mit einem Kurzbogen, die über und über in dreckige Lumpen gehüllt ist. Nur seine schwarzen Augen sind unbedeckt und etwas rötliches Fell schaut hervor: ein Goblin!

Drei der Goblins sind Wildschweinreiter. Insgesamt bekommen es die Helden mit 5 bis 10 Rotpelzen zu tun, je nachdem, wie viel Sie ihnen zumuten möchten. Seien Sie aber ruhig großzügig, sie wurden schließlich mehrfach gewarnt. Wenn Ihnen der Sinn danach steht, können Sie eine wilde Verfolgungsjagd durchspielen, bevor die Kufe der Kaleschka bricht. Die pfeilschießenden Goblins reiten neben der Kalschka her und versuchen, die Pferde oder den Kutscher auszuschalten oder auf das Gefährt aufzuspringen. Lassen Sie sich von alten Wildwestfilmen inspirieren. Grimjan kann durchaus verletzt werden, sollte aber noch in der Lage sein, die Kutsche zu steuern, wenn kein Held einen annehmbaren Talentwert in *Fahrzeug Lenken* besitzt.

Irgendwann fährt die Kaleschka mit lautem Krachen über einen Stein und die Kufe bricht, sofern sie nicht repariert wurde. Die Kutsche wird auf die Seite geworfen und überschlägt sich möglicherweise sogar. Jeder Insasse erleidet 2W TP, mit einer gelungenen *Körperbeherrschungs*-Probe lässt sich das auf 1W reduzieren.

Wenn den Helden eine *Sinnenschärfe*-Probe gelingt, können sie wenig später zahlreiche Stimmen vernehmen, die näher kommen. Die Helden haben nun einige Augenblicke Zeit, sich auf den Ansturm der nicht berittenen Goblins vorzubereiten.

Grimjan kämpft nach Leibeskräften mit – wenn Sie seine Angriffe nicht auswürfeln möchten, gehen Sie davon aus, dass er einen Goblin übernimmt und schlussendlich auch besiegt.

Eine Flucht wird schwierig, denn dem Leitpferd steckt ein Pfeil in der Flanke und es lahmt dadurch erheblich – entweder muss man das Tier magisch heilen (12 LeP) oder zurücklassen . Eine normale Wundbehandlung bringt es nicht schnell genug wieder auf die Beine.

Die Goblins ziehen sich zurück, sobald mehr als die Hälfte von ihnen tot oder ernstlich verletzt ist. Sie können bis zu ihrer Winterhöhle verfolgt werden, in der aber nichts von wirklichem Wert zu finden ist. Der Winter ist auch für räuberische Goblins hart.

Goblin

Kurzschwert:	**INI** 7+W6	**AT** 9	**PA** 8	**TP** 1W+2	**DK** N
Kurzbogen:	**INI** 7+W6	**FK** 8	**TP** 1W+3		
LeP 14	**AuP** 20	**KO** 8	**RS** 2	**MR** 1	

Die Kaleschka kann mit ihrer Ersatzkufe erst einmal wieder flott gemacht werden, aber das benötigt eine erfolgreiche Probe auf *Holzbearbeitung* und eine Stunde Zeit. Jede misslungene Probe kostet ebenfalls eine Stunde Zeit und ein Patzer lässt auch die Ersatzkufe brechen. Dann bleibt den Helden nichts anderes übrig, als einen oder zwei von ihnen mit den Pferden nach Vierwinden zu schicken, um eine weitere Kufe zu besorgen, und der Rest bringt eine ungemütliche Nacht bei *Eiseskälte* in der Kaleschka zu.

Der Weg nach **Treie** ist deutlich entspannter, da ereignislos. Man erreicht das 200-Seelen-Dorf in den letzten Sonnenstrahlen und kann nach Absprache mit dem Vogt bei dem gutaussehenden Witwer Kolkja für 3 Kreuzer pro Person unterkommen, die der Bauer selber einsteckt. Verraten die Helden ihn beim Vogt, wird er ausgepeitscht und über Nacht draußen an der Tür des Fronhofes angebunden. Am nächsten Morgen muss ihm eine erfrorene Hand abgenommen werden, wenn die Helden ihm nicht helfen.

Fünfter Tag:

Nach Vierwinden

Der Reisetag nach Vierwinden ist klar und bitterkalt, mit einem scharfen Wind, der bis in die Kaleschka pfeift und Grimjan zu lautem Fluchen verleitet. Im Inneren der Kaleschka ist es *Eiskalt*, auf dem Kutschbock sogar *Firnnkalt*. Wenn Grimjan auf gutem Fuß mit den Helden steht, wird er sich von ihnen alles an Kälteschutz ausleihen, das sie entbehren wollen. Geben Sie ihm nichts, kann er sich nach Meisterentscheid Erfrierungen im Gesicht zuziehen. Die Helden sollten Vierwinden am frühen Abend erreichen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

> Als ihr in der Abenddämmerung in Vierwinden einfahrt, fallen euch sofort die gelborangefarbenen Tücher auf, die allenthalben an den Türen hängen. Manche sind klein wie ein Schnupftuch, andere Türen werden vom farbigen Stoff fast verdeckt, der im eintönigen Weiß des Schnees und dem Schwarz der geduckten Hütten noch leuchtender erscheint. Auf dem erstaunlich großen und von Schnee geräumten Marktplatz haben sich wohl an die 400 Erwachsene und Kinder in warmer Winterkleidung versammelt, mit Fackeln in der Hand, und tauchen ihn so in ein flackerndes Licht. Als Grimjan die Kaleschka vor den freigefegten Steinen anhält, wenden sich euch zahlreiche lächelnde, von der Kälte rosige Gesichter zu.

Wie die Helden empfangen werden, hängt von der gewählten Route ab. Kommt man über Treie, war es eine anstrengende Etappe und man ist ordentlich durchgefroren, aber vermutlich wohlauf. Die alte Silja Elnsjen, Witwe des letzten Dorfvogts, schiebt sich durch die neugierige Menge, begrüßt die Helden und lädt sie zur Hochzeitsfeierlichkeit ihrer Tochter ein, die man eben gerade begeht.

Sie ist eine resolute, aber herzensgute Frau, die keinen Widerspruch gelten lässt. Die Helden werden dem Ehepaar vorgestellt: Siljas Tochter Jella und ihr kräftiger Ehemann Rajan Jannerloff, der seinerseits Sohn des jetzigen Dorfvogtes Kruschin ist. Die Familie Jannerloff und Elnsjen sind Freie. Der teigige Vogt erklärt die Helden kurzerhand zu Ehrengästen.

Hat man beim Weg über Kalessa Schaden genommen, wird man ebenso freundlich eingeladen, vorher aber der Obhut von Travian Kunzke, einem Travia-Akoluthen vor Ort anvertraut, der sich mit Salben und Verbänden sehr kunstfertig um ihre Wunden kümmern (*Heilkunde Wunden* 14, KL 13, CH 14, FF 11).

In jedem Fall werden die Helden Zeuge eines interessanten Brauches in Vierwinden: Nachdem der Travia-Geweihte zum wiederholten Male auf die Verpflichtungen des Ehegelübdes hingewiesen hat, nimmt der Ehegatte seine Frau (oder umgekehrt, je nach Vorliebe und Gewichtsverteilung) auf den Rücken und trägt sie um den Marktplatz. Je mehr Runden er dabei schafft, bevor er absetzen muss, um so mehr Glück ist der Ehe angeblich gegönnt. Rajan schafft die göttergefälligen zwölf Runden mühelos. So sind alle guter Dinge, als man sich in die drei Gasthöfe mit Freimeskännes und die engeren Freunde der Familie auf den Fronhof der Jannerloffs zurückzieht, um zu feiern. Die Helden werden natürlich mit der Familie feiern, eine Ablehnung wird nicht akzeptiert.

Lassen Sie die Helden die beste bornländische Gastfreundschaft und den schärfsten bornländischen Schnappes genießen. Wer an diesem Abend nicht mindestens drei *Zechen*-Proben ablegen muss, der weiß nach Meinung der Vierwindener nicht zu feiern, und wenn man sich einem Trinkspruch nicht anschließt, wird man entweder verlacht oder verwundert angestarrt, bis man es doch tut.

Untermalt wird das fröhliche Treiben von Witwe Siljas Anekdoten, die sie ohne Unterlass zum Besten gibt, immer in Richtung der Helden. Sie leitet jede einzelne ihrer Erzählungen mit der Floskel "Wisst ihr, da fällt mir doch etwas ein, das ganz ähnlich vonstatten ging ..." oder mit "Wisst ihr, das war eine hörenswerte Geschichte, als ..." ein.

So können die Helden von der zweiköpfigen Kuh, dem im Brunnen ertrunkenen Jungen oder dem gefrorenen Meskännes im Fass erfahren, den man einfach nicht herausbekam. Ihre Lieblingsgeschichte, die sie gerne auch zwei- oder dreimal am Abend erzählt und sich mit fortschreitendem Kwassetzgenuss auch nicht mehr an Einwänden stört, ist die Erklärung für diese Hochzeit im Winter. Die beiden Eheleute waren nämlich schon eine ganze Weile ineinander verliebt, aber die schüchterne Jella konnte sich nicht so recht entscheiden. Als Rajan sie wieder einmal fragte, wann sie ihn denn endlich zum Mann nehme, war sie es Leid, und sie sagte: „Wenn die Adelsmarschallin selber mir dazu rät, werd ich in Monatsfrist deine Frau!" und ließ ihn stehen. Wie es die Götter aber fügten, kam just in dieser Woche die Adelsmarschallin höchstselbst nach Vierwinden, um sich vor dem Winter einen Eindruck vom Zustand des Rondra-Tempels zu machen, den sie wieder instand setzen lassen will. Man weiß nicht, wie Rajan es geschafft hat, und der Mann schweigt sich darüber aus, aber Gräfin Thesia klopfte an Jellas Tür und riet ihr, seinen Antrag anzunehmen. Als das arme Ding aus ihrer Ohnmacht erwachte, war es beschlossene Sache und so kam es zu dieser Hochzeit im Winter.

Wenn die Helden sich erkundigen, was es denn so besonderes im

Rondra-Tempel gibt, wird ihnen ein Blick auf die Schwarze Rondra gestattet. Es handelt sich dabei um eine gut drei Schritt hohe Statue aus pechschwarzem Stein, die eine bis auf einen Lendenschurz nackte, dickliche, aber kräftige Kriegsgöttin darstellt.

Sechster Tag:

Von Vierwinden nach Persanzig

Die Helden werden den nächsten Morgen vermutlich mit einem ordentlichen Brummschädel begrüßen. Ihnen werden einschlägige Katerfrühstücke angeboten, die allesamt große Mengen Tran und Honig enthalten. Zu allem Überfluss ist Grimjan ausgerechnet heute überhaupt nicht verkatert, sondern ausgesprochen gut gelaunt und unterhält die Helden den ganzen Tag über mit lauten Gesängen. Über Nacht hat es sich zugezogen, und schneeschwere Wolken sorgen für ein schummriges Tageslicht.
Die Fahrt nach **Persanzig** geht ohne Probleme vonstatten und man erreicht das 150-Seelen-Dörfchen am späten Nachmittag. Wenn die angebrochene Kufe noch nicht repariert wurde, bricht sie ausgerechnet am Dorfeingang. Wenn der Meister auf diese Szene trotz der Voraussicht oder des bereits erlittenen Unheils seiner Helden bei den Goblins nicht verzichten möchte, kann er an dieser Stelle auch einen übermütigen Jungen einbauen, der die Pferde mit seiner Schleuder traktiert und zum Durchgehen bringt. Das Ergebnis ist das Gleiche.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

> Ihr passiert gerade die erste niedrige, dunkle Hütte von Persanzig, als es einen Schlag gibt und etwas metallisch klirrt. Grimjan schreit auf und die Kaleschka kippt zur Seite, prallt auf den Schnee und rutscht weiter, während ihr im Inneren durcheinander kegelt. Dann gibt es einen Ruck und die Kaleschka kommt plötzlich zum Stehen.

Jeder Insasse erleidet 2W TP, bei einer gelungenen *Körperbeherrschungs*-Probe nur 1W.
Die Kaleschka ist mit voller Wucht in eines der Dorfhäuser geschlagen und hat die westliche Hauswand eingerissen, so dass das Dach nun auf dem Holz der Kaleschka ruht. Das ist aber noch nicht das Schlimmste: Grimjan ist vom Kutschbock geschleudert und zwischen der Kutsche und dem Haus eingeklemmt worden. Sein Brustkorb ist eingedrückt, sein Arm steht in einem seltsamen Winkel ab und Blut läuft aus seinem Mund. Im Inneren der Hütte liegt außerdem eine ohnmächtige Mutter, deren Säugling schreit, als wäre auch er verletzt – er ist aber zum Glück nur fürchterlich erschrocken.
Schon bald steigt Rauch aus der Ruine, als sich das doppeltgedeckte Strohdach trotz des Schnees an der Feuerstelle entzündet. Wenn die Helden nicht rasch handeln, werden Grimjan und die Eingesperrten verbrannt sein, denn bis die ersten Dörfler das Haus erreichen, steht die Hütte bereits in Flammen. Man beginnt zwar sofort damit, Schnee auf das Feuer zu werfen, aber trotzdem brennt es im Inneren der Hütte weiter.
Zeit also für einen Helden, sich in das Haus zu wagen und die Frau und den Säugling herauszuholen. Dazu muss ihm erst einmal eine Mut-Probe gelingen, um sich in die Flammenhölle hineinzuwagen. Dann braucht er eine gelungene *Körperbeherrschungs*-Probe, um hinein-, und eine weitere, um hinauszugelangen. Er kann die Proben so oft versuchen, wie er möchte, aber jede misslungene Probe kostet ihn 1W TP in Form von Verbrennungen.
Außerdem kann eine misslungene Probe auch dazu führen, dass die Kleidung des Helden Feuer fängt, was weiteren Schaden verursacht. Nach einer Spielrunde bricht das Dach über ihm zusammen, was 5W SP für jeden bedeutet, der zu diesem Zeitpunkt noch in der Hütte ist. Im Fall der ungeschützten Frau und ihres Kindes bedeutet das den Tod. Um die Frau herauszutragen, ist eine gelungene Körperkraft-Probe vonnöten.
Um Grimjan zu befreien, muss man erst einmal die Kaleschka von ihm wegbekommen. Zieht man sie aber einfach zur Seite, bricht das Haus sofort in sich zusammen, denn eine der tragenden Wände ist ja durch die Kaleschka ersetzt – sollten die Spieler nicht darauf kommen, kann der Meister sie bei einer gelungenen Klugheits-Probe darauf hinweisen. Man wird also zuerst das Dach abstützen müssen. Honorieren Sie jede gute Idee Ihrer Helden mit Erfolg, es wird noch schlimm genug für sie.
Grimjan ist schwer verletzt, er hat alle Lebenspunkte verloren und zwei Wunden erhalten. Die Hebamme Nadschenka Ilumkis, eine junge Akoluthin der Tsa, kann ihn notdürftig versorgen, wenn die Helden dazu nicht in der Lage sind. Sofern sie ihn aber nicht mit Magie völlig wieder herstellen, wird er für zumindest mehrere Tage nicht in der Lage sein, eine Kutsche zu steuern.
Vorerst stehen die Helden jedoch vor einem ganz anderen Problem. Die Persanziger machen sie natürlich für den Unfall verantwortlich. Wie genau sich das äußert, hängt sehr stark von dem Verhalten der Helden ab. Waren sie maßgeblich an der Rettung der Mutter und des Kindes beteiligt und verhalten sich freundlich und entschuldigend, legt man ihnen nur die zerstörte Hütte zur Last, was sich bereits mit einem Batzen aus der Welt schaffen lässt, vor allem, wenn entdeckt wird, dass eine gebrochene Kufe Schuld an dem ganzen Unglück war.
Haben die Charaktere untätig zugesehen, wie die Hütte über den Eingeschlossenen zusammengestürzt ist, werden trotzig oder unwirsch, so wird man sie der Gerichtsbarkeit des Dorfvogts unterstellen wollen, und Ljubow Karenkis macht sofort klar, dass unter einem Neubau der Hütte und einem Monat Fronarbeit im Dorf nichts zu machen ist – bis dahin ist der Winter vollends eingezogen und eine Weiterreise unmöglich. In diesem Fall ist schon ein deutlich höheres Bestechungsgeld von drei Batzen erforderlich oder die Helden müssen aus ihrer Gefangenschaft fliehen.
Sollten die Frau oder das Kind gestorben sein, wird der Vater vor einem Angriff auf die Helden mit seinem Dreschflegel nicht zurückschrecken, und wenn die Helden ihm ernsthaften Schaden zufügen, könnte das Dorf sich als Mob gegen sie richten.

Bauer

INI 7+W6	**AT** 10	**PA** 8	**TP** 1W6+3	**DK** N
LeP 24	**AuP** 27	**KO** 10	**RS** 0	**MR** 4

Wenn sich also nicht offensichtlich ein Bronnjar unter den Helden befindet, können sie je nach ihrem Verhalten in große Schwierigkeiten geraten. Wir gehen aber davon aus, dass die Charaktere einigermaßen bedacht vorgehen und so eine Einigung mit den Dorfbewohnern erzielen können, die höchstwahr-

scheinlich auf eine Zahlung von einem bis drei Batzen hinausläuft. Kann man sich einigen, werden die Helden im Fronhof untergebracht. Verurteilt man sie zu einer Strafe, steckt man sie unter Bewachung durch zwei Bauern mit Mistgabeln in eine zugige Scheune.
Die Dörfler sind auf jeden Fall bereit, Grimjan zu pflegen und den Winter über bei sich unterzubringen. Wenn die Helden wieder auf gutem Fuß mit den Dörflern stehen, tun sie das umsonst, andernfalls verlangen sie einen Batzen für die Unterbringung der Pferde und des Kutschers. Haben die Helden sich gar Feinde gemacht und wurden verurteilt, wird Grimjan zu ihnen in die Scheune geworfen und sie müssen die Nacht über mit zwei erfolgreichen *Heilkunde Wunden*-Proben um sein Leben ringen.
Die Kaleschka kann hier nicht repariert werden. Es könnte jedoch jemand nach Vierwinden reiten und dort eine Ersatzkufe holen, aber zu welchem Zweck? Die Straße nach Karenow ist völlig zugeschneit und seit Wochen unbenutzt, der Schnee liegt weit über einen Schritt hoch und die Pferde können keinesfalls auf dem frischen Schnee laufen, bevor er nicht einmal überfroren ist. Die Helden müssen also wohl oder übel auf eigenen Füßen nach Karenow und von dort weiter zur Wolfskopffeste gelangen, selbst wenn sie die kaputte Kufe entdeckt und repariert haben. Grimjan wird sie auch dann nicht begleiten, wenn er vollständig geheilt ist, außer wenn sie ihn dazu zwingen – er sei zu alt für solche Strapazen. Dafür können die Charaktere aber einen anderen Begleiter gewinnen, wenn erst einmal klar ist, wo sie hinwollen:

Darjew aus der Sippe der Harderinger

Darjew ist ein schlanker Norbarde Mitte 20, mit glatt rasiertem Schädel und einem geflochtenen, langen Schnauzbart, wie er bei seinem Volk üblich ist. Er trägt einen grob gewebten Kittel, den er in der Mitte gegürtet hat und über dessen Knöpfe ein mit Jagdszenen bestickter Überwurf gezogen ist. Darüber zieht er auf Reisen einen dicken Anaurak. An seiner Seite hängt ein Kurzschwert und er trägt einen Jagdspeer bei sich. Seine Füße stecken in schweren Fellstiefeln, trotzdem bewegt er sich mit raubtierhafter Eleganz. Sein treuer Begleiter Binehunt (was übersetzt soviel wie 'guter Hund' heißt) weicht nicht von seiner Seite. Der Bornländer ist freundlich, Fremden gegenüber aber misstrauisch. Wer jedoch sein Herrchen für sich gewinnen kann und das Tier gut behandelt, hat in der Kälte der Nacht vielleicht einen unerwarteten Fußwärmer gefunden.
Darjew wird die Helden ansprechen, sobald offenbar ist, wo sie hinwollen und dass sie den Weg zu Fuß zurücklegen müssen. Wenn die Dinge mit den Dörflern zu schlecht stehen, könnte er sich auch für die Helden aussprechen und vermitteln. Er bietet ihnen an, zumindest bis Karenow gemeinsam zu reisen, möglicherweise sogar bis zur Wolfskopffeste. Das hängt davon ab, ob die Sippe Ugradin das Dorf bereits in Richtung des Winterlagers passiert hat. Darjew ist ein ruhiger, aber witziger Mann mit einem trockenen Humor und ein scharfsinniger Beobachter. Seine Lieblingsthemen sind der Handel mit Fellen und Pelzen, die Jagd und seine zukünftige Ehefrau Fetanka, mit der er im Frühjahr verheiratet werden soll. Er kennt sie noch nicht und ist voller Vorfreude, aber auch Furcht. Die Hochzeit ist eine geschäftliche Angelegenheit ihrer Eltern, aber nach allem, was er gehört hat, soll sie eine hübsche und kluge Frau sein.

Darjew

MU 11	**KL** 14	**IN** 12	**CH** 12	**FF** 11	**GE** 13	**KO** 14	**KK** 14
Kurzschwert:		**INI** 7	**AT** 14	**PA** 14	**TP** 1W+2		**DK** HN
Jagdspieß:		**INI** 8	**AT** 17	**PA** 15	**TP** 1W+6		**DK** S
LeP 32	**AuP** 30	**RS** 4	**MR** 4	**SO** 6			

Herausragende Talente: Orientierung, Wildnisleben, Wettervorhersage, Fährtensuchen

Darjew empfiehlt, am nächsten Morgen früh aufzubrechen – man kann es in dieser Jahreszeit zwar niemals genau sagen, aber seiner Meinung nach wird das Wetter bald schlechter werden. Er berät die Helden auch noch darin, was sie alles mit sich führen sollten. Dazu gehören Schneeschuhe, natürlich warme Kleidung (der ein oder andere Dörfler ist gegen gutes Geld vielleicht bereit, sich von seinem Anaurak zu trennen), ein Zelt und fettreicher Proviant. Die Helden erfahren möglicherweise jetzt erst, dass sie auf dem Weg nach Karenow und von dort zur Wolfskopffeste auf jeden Fall je einmal im Freien übernachten werden.

Siebter und achter Tag:

Nach Karenow

Darjew wird die Helden früh am nächsten Morgen wecken und zum Aufbruch drängen – in der Nacht hat es noch einmal stark geschneit. Bisher hält sich das Wetter, die Sonne scheint vom Himmel, trotzdem ist es *Eiskalt*. Sollten sich die Helden zuviel Zeit lassen, wird Darjew alleine aufbrechen – das sollte auch den Helden klar werden. Binehunt trägt eine Art Rucksack für Hunde, in dem offensichtlich sein Proviant und seine Decke untergebracht sind. Für die Helden bietet sich mit ihrem vermutlich reichlichen Gepäck ein flacher Lastschlitten an, der von zwei Personen mit Riemen gezogen werden kann, die um die Brust gelegt werden. Jeder der Ziehenden muss aber schon eine Körperkraft von 10 oder mehr bieten, um den Schlitten in Bewegung zu bekommen, bzw. 13 oder mehr, wenn auch noch jemand auf dem Schlitten sitzt oder liegt.
Wenn von den Helden jemand die Fertigkeit *Stellmacher* besitzt (oder ersatzweise *Holzbearbeitung* mit einem TaW von 10 oder mehr), können Sie auch entscheiden, dass die Gruppe den Schlitten selber fertigen muss. Jede Probe dauert etwa drei Stunden, und es müssen insgesamt 15 TaP* zusammenkommen – Material ist im Dorf zu bekommen.
Betonen Sie beim folgenden Fußmarsch durch den Tiefschnee die Anstrengung und die Ödnis. Das Reden und Atmen fällt durch die Tücher vor dem Mund schwer, ohne Mundschutz beginnen die Lungen schnell zu brennen, und daher reist man die meiste Zeit schweigend. Das atemfeuchte Tuch friert an den Lippen fest, in Augenbrauen und Wimpern bildet sich Eis, und die Augen schmerzen vom gleißenden Widerschein der Sonne auf dem Schnee.
Darjew legt zunächst ein mörderisches Tempo vor, wird sich aber schließlich an die Helden anpassen. Er ist ein erfahrener Reisender und weiß, dass man sich vor allem im Schnee nicht überanstrengen darf.
Die Beine sinken trotz Schneeschuhen auf dem frisch gefallenen Schnee ein und jeder Schritt ist eine Qual. Alle paar Stunden sollten Sie dem Helden mit der geringsten Ausdauer mitteilen, dass er unmöglich auch nur einen weiteren Schritt machen kann und dringend eine Pause benötigt. Nach höchstens 10 Minuten

drängt Darjew aber zum Aufbruch, damit man nicht auskühlt. Nutzen Sie die Gelegenheit, unerfahrenen Schneereisenden die Gefahren des Weges vor Augen zu führen. Die folgenden Ereignisse können Sie auf der Reise nach Karenow oder von dort zur Wolfskopffeste einbauen.

Das Schneeloch

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

> Als du dich gerade nach Binehunt umsiehst, weil er mitten im Schnee einen Vogel aufgescheucht hat, knirscht es unter dir. Der Schnee gibt nach und du stürzt in einer weißen Wolke abwärts.

Der Held kommt mit einem Schrecken davon und findet sich unversehrt in einer natürlich entstandenen Schneehöhle wieder. Wenn ihm eine *Klettern*-Probe gelingt, kann er sich selber befreien, ansonsten muss er mit einem Seil oder anderer Hilfestellung und etwas Mühe herausgezogen werden.

Schneelaurer

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

> Ihr lauft nun schon eine ganze Weile – wie lange genau, könnt ihr nicht sagen. Das grelle Weiß des Schnees brennt in den Augen und eure Beine scheinen bei jedem Schritt schwerer zu werden. Plötzlich ertönt ein lautes Knurren hinter euch, und erst im zweiten Moment bemerkt ihr, dass es nicht Binehunt sein kann, denn der läuft vor euch. Da wird [*Name eines Helden*] auch schon von etwas angesprungen, das aus dem Schnee zu wachsen scheint.

Die Helden bekommen es mit einem hungrigen Schneelaurer zu tun, ein Tier mit weißem Fell, etwa so groß wie ein Dachs. Im Laufe des Kampfes steigert es sich in einen Kampfrausch hinein. Für jeden verlorenen Lebenspunkt steigen seine TP und seine INI um 1 an, an Aufgabe ist nicht zu denken. Die Helden werden das Tier darum totschlagen müssen. Sein Fell kann in jeder größeren Stadt für 2 Silbergroschen verkauft werden und er liefert 5 Tagesrationen muffig schmeckendes Fleisch.
Wenn Sie der Meinung sind, dass ihre Gruppe einen Schuss Tragödie gebrauchen kann, kann sich der Schneelaurer in Binehunt verbeißen und ihn töten. Darjew wird untröstlich sein und sich auch nicht schämen, einige gefrierende Tränen um seinen treuen Begleiter zu vergießen. Aber schlussendlich geht das Leben weiter und so vergräbt er den Hund im Schnee, nimmt wenige Minuten Abschied und dann kann die Reise fortgesetzt werden.

Schneelaurer

Biss:	**INI** 8+W6*	**AT** 10	**PA** 5	**TP** 1W	**DK** H
LeP 10*	**AuP** 20	**KO** 5	**RS** 2	**MR** 12	**GW** 6

*) Für jeden verlorenen LeP steigt seine INI und seine TP um 1.

Kadaver

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

> Ihr stapft vor euch hin, der Atem kristallisiert in der Luft und der Wind frischt auf. Plötzlich spürst du, [*Name eines Helden*], einen stechenden Schmerz im Fuß.

Der bedauernswerte Held ist auf einen im Schnee verborgenen Junghirschschädel getreten und eines gesplittertes Geweih-Ende hat sich durch den Stiefel in seinen Fuß gebohrt. Der Held erleidet 2 Schadenspunkte und wird eine Weile humpeln, was seine GS um 1 verringert. Der Hirsch ist offensichtlich von Wölfen gerissen und bis auf die Knochen abgenagt worden. Wenn der Schnitt im Stiefel nicht geflickt wird, nimmt der Held pro Stunde einen kSP und eine eventuelle Erfrierung betrifft automatisch den verletzten Fuß. Wenn Sie möchten, kann Darjew einen alten norbardischen Aberglauben zum Besten geben, nachdem ein solcher Unfall den Wandernden davor warnt, dass er sich großem Unheil nähert.

Der Teich

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

> Vor euch springt plötzlich ein großer Hase mit silbrig glänzendem Fell aus seiner Deckung, keine 10 Schritt entfernt. Ihr blickt ihm im Gehen nach, wie er hakenschlagend das Weite sucht, Binehunt laut bellend hinter ihm, aber ohne Aussicht, ihn einzuholen. Plötzlich knackt es unter euren Füssen und Darjew ruft: "Zurück, alle sofort zurück!"

Wenn die Spieler nicht augenblicklich verkünden, dass ihre Helden sich rückwärts bewegen, und dabei eine GE-Probe schaffen, bricht unter einem von ihnen knackend der Schnee weg und er stürzt in das eiskalte Wasser eines Teiches, der hier nicht dick genug zugefroren ist. Er nimmt sofort 1W6 Kälte-SP,

und ihm muss eine *Schwimmen*-Probe gelingen, sonst ziehen ihn seine nassen Sachen nach unten und er läuft Gefahr, zu ertrinken. In jeder Kampfrunde, die er im kalten Wasser bleibt, nimmt er einen weiteren Kälte-SP. Seine Kameraden können ihn mit Proben auf *Körperbeherrschung* und Körperkraft aus dem Wasser ziehen. Besonders schlechte Proben können dafür sorgen, dass weitere Helden einbrechen.
Solange der Held die nassen Sachen trägt, ist er *Grimmfrost* ausgesetzt und besitzt keinen Kälteschutz. Darjew wird ihn anweisen, sich sofort auszuziehen, und von den anderen Helden überschüssige Kleidungsstücke einfordern, um ihn trocken einzukleiden. Achten Sie auf die Neuverteilung der Kälteschutzpunkte. Vor Karenow (bzw. der Wolfskopffeste, wenn Sie dieses Ereignis später einsetzen) gibt es keine Möglichkeit, die im Nu gefrorene Kleidung aufzutauen und zu trocknen.

In der Nacht

Nachdem die Charaktere abends mit einer gelungenen *Wildnisleben*-Probe oder Darjews Hilfe ihre Zelte errichtet habe, frischt der Wind weiter auf. Es kommt noch nicht zu einem richtigen Sturm, aber das Heulen und Zerren am Zelt kann schon unheimlich werden und sorgt im Inneren für *Eiskälte* und eventuell eine Aberglauben- oder Raumangst-Probe.
Hier bietet sich ein erster Auftritt des 'geheimnisvollen Beobachters' an (S. 44).

Karenow

Das kleine Dorf beherbergt weniger als 100 Seelen, die sich auf ganze zehn Hütten und drei Scheunen verteilen. Die Helden werden bei der Familie Juchski untergebracht. Panek Walsjakow, der rund 40-jährige, freundliche, aber abstoßend hässliche Dorfvogt bittet um Entschuldigung dafür, dass er die Helden nicht in seinem Haus unterbringen kann, aber dort residiert im Moment der ehrenwerte Donator Lumini Praiodan Gerwinder aus dem Orden vom Heiligen Hüter. Der Praios-Priester will unbedingt das Kloster seines Ordens erreichen, bevor der Winter jegliches Reisen unmöglich macht, und hatte sich auf dem Weg nach Karenow überanstrengt. Jetzt ist er auf dem Weg der Besserung und wird wohl die letzte Etappe unterstützt von der Tochter des Vogts bald hinter sich bringen.
Da die Helden sicher die Einladung des Vogtes zu einem heißen Eintopf und einem ordentlichen Schluck Kwassetz nicht ausschlagen wollen, werden sie sich wohl oder übel auch mit Gerwinder auseinandersetzen müssen. Der rund 45-jährige blasse Mann mit schütterem Haar und buschigen Augenbrauen stellt sich aber als ausgesprochen umgänglich und volksnah heraus. Er trinkt und singt mit den Dörflern und lässt sogar eine Geschichte über einen Pilgerreisenden durchgehen, der sich durch mancherlei schöne Frauen von seiner Reise immer wieder ablenken ließ. Im Wesentlichen ist Gerwinder ein lebenslustiger Bornländer.
Sollte sich aber einer der Helden als besonders gebildet offenbaren oder gar ein Buch hervorziehen, findet er sich sehr schnell in einer ebenso langen wie anstrengenden Diskussion über die Gefahren der Bildung wieder. Gerwinders Orden ist der Ansicht, dass nur glauben kann, wer nicht zuviel weiß. Darum reist er herum und sammelt Schriften und Bücher ein, um die Gläubigen vor den Gefahren des Wissens zu schützen.
Der Priester entlässt ein solches 'Opfer' nur unter lautem Protest in das wohlverdiente Lager. Dabei stellt der dem Helden die Frage, wie er es wagen könne, einen Priester einfach sitzen zu lassen, und unverhohlen mit göttlicher Vergeltung drohen. Sollte der Held versuchen, sich mit Zustimmung aus der Affäre zu ziehen, wird Gerwinder ihm vorschlagen, als Zeichen seiner Läuterung alle seine Bücher, Pergamente und Schreibutensilien abzugeben. Die einfachste Methode, doch noch einigermaßen früh zu Bett zu kommen, ist das systematischen Abfüllen des Priesters. Trinksprüche auf die Götter eignen sich hervorragend dazu, ihm so lange Meskinnes oder Schärferes einzuflössen, bis er vornüber kippt und die Helden endlich ihre müden Glieder ausstrecken können.

Darjew hat erfahren, dass die Sippe seiner Verlobten bereits durchgezogen ist, und kann die Helden darum fast bis zur Wolfskopffeste begleiten. Das Winterlager der Norbarden befindet sich in relativer Nähe zur Burg, aber er ist nicht bereit, seine Lage zu verraten. So sehr er den Helden möglicherweise vertraut, das Lager ist der sichere Rückzugsort der Sippe und wird Fremden nicht offenbart.

Neunter und zehnter Tag:

Von Karenow zur Wolfskopffeste

Am neunten Tag kommen die Helden gut vorwärts. Der Schnee ist über Nacht vereist und bietet sicheren Tritt. Trotzdem können Sie natürlich eventuell noch nicht verwandte Ereignisse aus der letzten Etappe hier einfügen. Ansonsten geschieht bis zur Nacht nichts, die Helden schlagen ungestört ihr Lager auf. Etwa ab Mitternacht ist jedoch in der Entfernung ein vielstimmiges Wolfheulen zu vernehmen (das Ereignisse auf der Burg andeutet, siehe dort).
Die Helden brechen am **zehnten Tag** unter einem schneeverhangenen Himmel auf. Darjew wirkt sehr besorgt und verrät auf Nachfrage, dass er ein Unwetter befürchtet – aber da kann man sich zu dieser Zeit im Jahr nicht sicher sein. Er drängt zur Eile, damit er das Lager und die Helden die Burg noch vor einem eventuellen Sturm erreichen. Gegen Mittag weist er ihnen noch einmal den Weg und dann trennen sich ihre Wege. Je nachdem, wie gut die Gruppe mit ihm ausgekommen ist, kann es ein rührender oder ein harscher Abschied sein. Auf jeden Fall wird er nicht zu lang hinausgezögert, denn der Wind frischt bereits auf.
Wenig später beginnt es zu schneien, was alle *Orientierung*-Proben erst um 3, dann um 6 erschwert. Etwa eine Stunde später, nach Darjews Schätzung hätten die Helden die Wolfskopffeste bereits erreichen müssen, bricht der Sturm plötzlich los und steigert sich binnen kurzer Zeit zu einem tosenden Chaos. Die Schneeflocken peitschen wie Nadelstiche ins Gesicht, jeder Schritt ist eine unglaubliche Anstrengung, die Luft wird so stark in die Lungen gepresst, dass Atmen fast unmöglich ist, und binnen kurzer Zeit hat man jeglichen Richtungssinn verloren (oder gelingt einem der Helden eine um 10 erschwerte *Orientierung*-Probe?). Die Helden sind *Grimmfrost* ausgesetzt. Sollten sie auf die Idee kommen, ihre Zelte aufzubauen, fliegen ihnen diese sofort nach dem Auffalten aus den Händen oder werden vom Sturm zerrissen. Weit und breit sind keine Bäume oder anderer Schutz zu sehen, den Helden bleibt also nur, sich weiter voranzukämpfen. Erfahrene Schneereisende könnten auf die Idee kommen, sich einzugraben. In diesem Fall sind die Helden bei *Firnnsfälle* einigermaßen sicher. Lassen Sie in diesem

Fall den Sturm nach rund sechs Stunden etwas abflauen und die Helden die Burg wenig später finden.
Irren sie weiter durch den Schnee, sollten Sie ab und an *Orientierungs*-Proben verlangen und eindringlich die Strapazen des Schneesturmes schildern. Wenn die Verzweiflung der Helden (und auch der Spieler) ihren Höhepunkt erreicht hat, erreichen die Helden die Burg – und werden hoffentlich daran denken, Ifirn für dieses Glück zu danken. Sie können auch den *hiuneara* (siehe **Der geheimnisvolle Beobachter**, S. 44) immer wieder undeutlich vor den Helden aus dem Schneegestöber auftauchen lassen, seltsam unberührt von den tobenden Elementen, und sie in die richtige Richtung locken.

Die Ankunft

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

> Das Pfeifen des Sturms nimmt einen anderen Klang an: Ein dumpfes Dröhnen, als würde jemand auf einem Horn blasen, gesellt sich zu dem schrillen Pfeifen und Jaulen hinzu. Plötzlich schält sich vor euch aus dem verwirrenden Wirbel der Schneeflocken ein dunkler Schatten – eine Burg auf einem Hügel. Der Umriss verschwimmt vor euren zusammengekniffenen, wunden Augen und verschwindet wieder im Schnee. Für einen schrecklichen Augenblick denkt ihr, ihr hättet euch getäuscht, aber nach der nächsten Böe könnt ihr das Gebäude deutlich erkennen: eine heruntergekommene Feste mit schiefem Burgfried. Aber was soll es – nur hinein da, ins Warme!

Nachdem die Helden den Höhenunterschied von rund 10 Schritt auf einem rutschigen, vereisten Pfad überwunden haben, stehen sie vor dem Problem, wie sie in die Burg gelangen.
Rufen oder Klopfen am zweieinhalb Schritt hohen, zweiflügeligen Tor verklingt im Sturmgetöse ungehört. Auf der Rückseite der Burg ist jedoch ein Teil der Außenmauer eingestürzt und öffnet sich ins Herrenhaus (siehe Grundrissplan auf S. 21), aber ein Aufstieg ist bei diesem Unwetter extrem schwierig (*Klettern*-Probe +12). Misslingt die Probe, stürzt der Held ab, nimmt aber wegen des Schnees nur 1W6 SP. Gelingt es ihm überraschenderweise, die Kluft zu erklettern, befindet er sich im ersten Stock, in den ehemaligen Ankleidezimmern (1.5 und 1.6 auf dem Plan von S. 25) und wird den Burgbewohnern einen ordentlichen Schrecken einjagen. Eine der Wachen sollte den Helden entdecken.
Wenn man das Tor genauer untersucht, verrät eine erfolgreiche *Sinnenschärfe*-Probe, dass kein Riegel vorgelegt ist (die Halterungen sind schon vor Jahren abgebrochen) und das Tor nur vom gefallenen Schnee an Ort und Stelle gehalten wird. Wenn die Helden es also schaffen, genug Schnee wegzuschaufeln, wird es vom Wind aufgedrückt. Das allerdings geschieht so plötzlich, mit solcher Wucht und nach außen, dass jedem grabenden Helden eine *Ausweichen*-Probe gelingen muss, damit er von dem Torflügel nicht getroffen und in den Schnee geschleudert wird, wobei er 1W+2 TP erleidet.
Die verrosteten Scharniere des Tors brechen unter der plötzlichen Belastung und der schwere Flügel kippt aus dem Rahmen auf die Helden herunter. Eine weitere *Ausweichen*-Probe (diesmal um 4 Punkte erleichtert) wird für alle nötig, die vor dem Durchgang stehen oder liegen. Gelingt sie nicht, wird das Opfer unter dem Tor begraben, sinkt aber zum Glück in den weichen Schnee ein und erleidet darum nur 1W TP. Wird es aus seiner Lage jedoch nicht schnell befreit, droht es zu ersticken.
Ist das Tor erst einmal offen, können die Helden das Licht des Gesindehauses im Hof erkennen, sich dorthin begeben und die Bediensteten des Hauses mit ihrem Auftauchen zu Tode erschrecken. Mehr über die Anwesenden und die Burg finden Sie in den nächsten Abschnitten.
Die Helden werden auf jeden Fall erst einmal mit warmen Decken, einem Platz am Ofen und heißem Tee versorgt. Sobald sie sich etwas aufgewärmt haben, wird sie Jucho ins Schloss führen, wo der Baron gerade im Trophäenzimmer sitzt und Pfeife raucht. Er ist vom Besuch der Helden erst einmal erfreut, verspricht er doch Abwechslung. Laden sie sich zu offensichtlich selbst für den Winter ein, wird er darüber etwas grummeln, es dann aber akzeptieren. Ansonsten wird er sie nach einem kurzen Gespräch selber einladen, eine Weile zu bleiben – was im Winter nur heißen kann: bis zum Frühling.

Die Wolfskopffeste

Sie haben in diesem zweiten Teil des Abenteuers als Meister eine schwere Aufgabe vor sich. In der Burg wohnen etwa zwanzig Personen, mit denen sich Ihre Helden gemeinsam oder getrennt unterhalten werden und mit denen Sie jonglieren müssen. Es ist Ihre Aufgabe, anhand der folgenden Beschreibungen möglichst jeden von ihnen einprägsam und farbig darzustellen. Weiter unten finden Sie außerdem eine Beschreibung der Räumlichkeiten, die für vermutlich mehrere Spielabende die Kulisse des Abenteuers darstellen.

Sie müssen außerdem entscheiden, was Sie Ihren Helden wann mitteilen und wie freigiebig Sie mit diesen Informationen sind. Bei einigen Geschehnissen ist die Reihenfolge vorgegeben (**Die Ereignisse**, S. 35), andere können Sie einsetzen, wenn Ihren Spielern langweilig wird, sie zu schnell vorankommen und Sie ihnen eine falsche Fährte legen wollen oder wenn Sie es einfach an der Zeit dafür finden (**Interludien**, S. 42).

Die Burg

Die Wolfskopffeste wurde auf einem kleinen Hügel erbaut und liegt darum rund 10 Schritt über dem umgebenden Gelände. Ein rutschiger, vereister Pfad überbrückt den Höhenunterschied. Das Ufer des Klammwassersees liegt rund 100 Schritt in südöstlicher Richtung, und 200 Schritt hinter der Wehrmauer im Nordwesten beginnt ein dichter Tannenwald, der sich rund um den See erstreckt und nur seine Nordseite frei lässt.

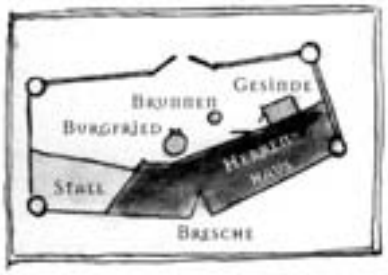
Die Sage vom Klammwassersee

Der Klammwassersee trägt seinen Namen, weil er fast ausnahmslos in jedem Winter zufriert, sogar in den mildesten. Schließt sich die Eisschicht einmal nicht vollständig, sehen das die Bewohner der Gegend als sehr schlechtes Omen an – so geschehen das letzte mal in dem Winter, bevor Gloriana erschien.

Wann die Wolfskopffeste erbaut wurde und wie sie an ihren Namen gelangte, ist nicht überliefert, aber man vermutet ihren Ursprung noch in den Tagen der Theaterritter. Der Burgfried steht beängstigend schief, der östliche Wehrturm ist eingestürzt und hat dabei eine gehörige Bresche in das Herrenhaus geschlagen.
Die Wehrtürme überragen die gut vier Schritt hohe Wehrmauer um noch einmal dieses Maß. Das Herrenhaus kommt am Dachfirst auf sieben Schritt, mit Ausnahme des Mittelschiffs, das zwölf Schritt in die Höhe ragt und nur vom schrägen, vierzehn Schritt hohen Burgfried übertroffen wird. Die Wehrmauern sind unten fast zwei, oben einen Schritt breit und zinnenbewehrt.

Innenhof

Der Innenhof war früher einmal mit Kopfsteinen gepflastert, aber die früheren Bewohner haben wohl einen besseren Nutzen für diese Steine gefunden. Nun besteht er aus festgestampfter Erde, die im Moment natürlich durchgängig schneebedeckt ist.



An den Wehrmauern kann man noch die Reste des Wehrganges erkennen, dessen verrottetes Holz schon vor Jahren heruntergebrochen ist. Er wurde nie erneuert und so sind die Zugänge der freistehenden Wehrtürme in drei Schritt Höhe nur mit Hilfe von Leitern oder durch eine Kletterpartie (der südöstliche auch über das Dach des Stalles) zu erreichen.
Aus dem Innenhof können das Gesindehaus, der Stall und das Herrenhaus durch schmucklose, verriegelbare Holztüren betreten werden. Die eisenbeschlagene Tür des Bergfriedes wurde offensichtlich vor kurzem erneuert und ist über eine schmale Freitreppe zu erreichen. Sie führt vier Schritt steil nach oben, dann sind noch einmal zwei Schritt mit einer Holzleiter zu überbrücken, die im Belagerungsfall ins Innere des Bergfriedes eingezogen werden kann.

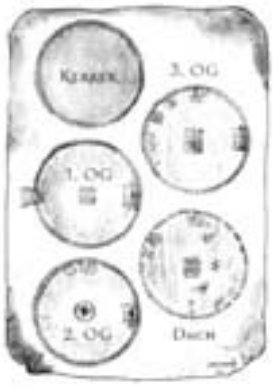
Die freistehenden Türme

Im Nordwesten, Südwesten und Südosten der Burganlage stehen alte Wachtürme mit drei Schritt Durchmesser. Sie werden schon jahrelang nicht mehr benutzt, seit der Wehrgang endgültig zusammengebrochen ist. Die Zwischenböden in ihrem Inneren sind verrottet und halten gerade noch das Gewicht des durch die türlosen Zugänge hineingewehten Schnees. Wehe dem Helden, der hineinklettert und unbedacht darauf tritt. Er bricht durch und stürzt drei Schritt tief auf den gefrorenen Boden, wodurch er 2W TP erleidet (bei einer erfolgreichen *Körperbeherrschungs*-Probe nur 1W). Sollte ein besonders neugieriger Geselle die fünf Schritt weite Kletterpartie (*Probe* +5) bis zur steinernen Wachplattform hinter sich bringen, wird er nur mit einem schönen Ausblick belohnt – in den Türmen befindet sich schon seit Jahren nichts mehr von Wert.

Was bisher geschah

Vor 17 Jahren: Dunjascha, die Frau des Barons Woltan, ist hochschwanger. Da sie im Jahr zuvor bereits ein Kind bei der Geburt verloren hat, will der Baron diesmal sicher sein, dass eine Hebamme anwesend ist, wenn seine Frau niederkommt, und holt die Norbardin Feljanka in die Burg.
Die Norbardin ist selber schwanger, doch ihr Mann Lirian, ein Gaukler und Wahlbornländer, weilt in diesem Winter am Hof des rauen Baron Panek von Rasbergen, um dort zur Winterzeit die Herrschaften zu unterhalten. (Baron Panek ist für das Abenteuer nicht weiter von Belang.) Zu dem Söldnerherren Panek will Lirian seine Frau nicht mitnehmen und ist deshalb froh, sie auf der sicheren Burg des Baron Woltan lassen zu können.
Doch die Sicherheit ist Trug. Kaum ist der Schnee so tief, dass Feljanka nicht mehr aus eigener Kraft sein Land verlassen kann, fällt Baron Woltan über sie her und vergewaltigt sie. Sie wehrt sich nach Kräften und beißt dem Baron ein Stück des Fingers ab. Daraufhin schlägt er sie so brutal zusammen, dass sie wenige Tage später ihr Kind verliert.
Der Hass und die Angst wüten heiß in ihr, doch sie kann nicht fliehen, würde bei dem Schnee dieses Winters nicht mal das nächste Dorf erreichen. Also erträgt sie die anzüglichen, selbstzufriedenen Blicke des Barons und das Gerede des Gesinde, für das feststeht, dass sie sich dem Baron freiwillig hingegeben hat – immerhin ist sie Norbardin, und von denen hört man ja so manches!
Dann kommt die Baronin unter großen Schmerzen nieder. Feljanka verabreicht ihr einen schmerzstillenden Trunk, der ihr Bewusstsein umnebelt. Die Baronin schenkt in den frühen Morgenstunden des 23. Firuns weiblichen Zwillingen das Leben. Feljankas Hass und die Trauer über das verlorene eigene Kind treiben sie an, als sie eines der Kinder der Baronin unbemerkt wegnimmt und verbirgt. Stillen kann sie es selbst, denn die Milch von ihrem eigenen Kind ist ihr bereits eingeschossen.
Nachdem der Baron die Geburt seiner Tochter ausgiebig gefeiert hat, will er sich im Suff wieder auf Feljanka werfen, aber seine Frau kommt dazu und verhinderte im letzten Augenblick eine erneute Vergewaltigung. Während Feljanka sich versteckt, erschlägt der Baron seine Frau. Dann will er in seiner Raserei die Norbardin ebenfalls töten, aber er kann sie nicht finden.
Zur selben Stunde erreicht die Norbardensippe der Ugradin die Burg, um ihre Waren zu verkaufen. Der Baron macht gute Miene, um niemanden auf seine Untaten aufmerksam zu machen. Als sich die Norbarden mittags wieder aufmachten, führen sie unwissentlich unter den unverkauften Fellen auch Feljanka und einen der Zwillinge mit sich. Als die Fracht später entdeckt wird, erklärt Feljanka ihre Lage und es wird ihr erlaubt, bis zum Frühling bei der Sippe zu bleiben.
Der Baron unterdessen wirft die Leiche seiner Frau vom Burgfried, um seinen Mord wie einen Unfall aussehen zu lassen, und schiebt es Feljanka in die Schuhe, die sie vergiftet haben soll und dann mit ihren Hexenkräften davongeflogen sei – warum sonst hat sie keiner fortgehen sehen?
Die Baronin wird auf dem Boronsanger ihrer Geburtsstadt

Pervin begraben – der Baron will sie nicht in seiner Nähe haben.
Lirian erreicht auf der Burg des Barons Panek die Nachricht, dass seine Frau bei den Norbarden ist, und im Frühling holt er sie dort ab. Er schließt seine Frau und seine vermeintliche Tochter Rowinja in die Arme – Feljanka verrät ihrem Mann nichts von den Ereignissen auf der Burg. Die beiden ziehen aus dem Bornland fort.
Vor 14 Jahren: Die Amme Helmja verbrennt den Bauch der Baronstochter Irinja mit heißem Wachs und wird dafür vom Baron fast totgeschlagen und aus der Burg geworfen.
Vor einem Jahr: Erst auf dem Totenbett gesteht Feljanka ihrem Mann, dass man sie geschändet hat, aber noch immer verschweigt sie, wer der Täter war. Sie erklärt nur, sie habe ihn "an Hand und Familie gezeichnet". Dann erliegt sie einer schweren Krankheit. Nach ihrem Tod kehrt Lirian mit seiner Tochter Rowinja in seine Wahlheimat, das Bornland, zurück. Sie soll ihr wunderschönes Geburtsland kennen lernen.
Vor 6 Monaten: Mit Erstarken der dämonischen Kräfte gewinnt auch der von Rachegelüsten getriebene Geist der Baronin – der seit ihrem Tod an die Burg gefesselt ist – an Kraft und beginnt zu spuken.
Wegen dieses Spuks ergreift den Baron eine plötzliche Angst vor einer übernatürlichen Strafe für seine zahlreichen Sünden. Statt aber Buße zu üben, lässt er das Geisterhäuschen vor der Burg abmontieren, denn er befürchtet, nach seinem eigenen Tod für immer in dem Häuschen gefangen zu sein, und hofft, dem Geist seiner Frau den 'Anker' in dieser Welt zu nehmen. Außerdem lässt er im Andachtssaal die Götterbildchen abhängen, weil er "deren Starren" nicht mehr erträgt.
Vor einem Monat: Lirian und Rowinja treffen auf das Gaunerehepaar Broschek und Nadjescha, die von Graf Ljasew von Utzbinnen-Ouvenmas angeheuert wurden, Woltans Tochter Irinja zu entführen. Baron Woltan weigert sich standhaft, sie Ljasew zur Frau zu geben, also müsse er zu seinem Glück gezwungen werden.
Das Verbrecherpaar hat die anderen Spielleute, die sich der Baron ursprünglich auf die Burg geladen hatte, bereits abgefangen und mit Bestechungsgeld dazu gebracht, sich ein anderes Ziel zu suchen, um ihren Platz einzunehmen.
Als das Meuchlerehepaar Rowinja sieht, die Irinja wie aus dem Gesicht geschnitten ist, ändern sie ihren Plan. Statt die Tochter nur zu entführen, wollen sie diese nun austauschen. Lirian ist schnell einverstanden, denn er will die Wolfskopffeste ohnehin aufsuchen, um herauszufinden, wer seine Frau in jenem Winter vor 17 Jahren geschändet hat.
Vor einer Woche: Die vier 'Gaukler' treffen an der Burg ein, Rowinja verbirgt ihr Gesicht hinter Wundbinden, als Aussätzige getarnt, damit niemand die Ähnlichkeit der Mädchen entdeckt. Lirian bemerkt schnell das fehlende Fingerglied des Barons und seine Lüsternheit, und weiß nun, dass der Baron selbst der Täter war. Mittlerweile will er mehr als Rache: Er will auch das Hab und Gut des Bronnjaren.



Burgfried

Der Burgfried neigt sich stark nach Westen und wird vermutlich im Laufe der kommenden Jahre umstürzen. Trotzdem sind die Zwischenböden des fünf Schritt durchmessenden Turms vor kurzem erneuert worden. Der Baron hat sich vom Hauptmann seiner Wache dazu überreden lassen, um im Falle eines Dämonenvorstoßes einen leidlich sicheren Unterschlupf zu haben, denn das Herrenhaus ist mit der riesigen Bresche bei einem ernstgemeinten Angriff nicht zu halten.
Der erste Zwischenboden liegt in sechs Schritt Höhe, dort, wo sich auch der Eingang befindet. In der Mitte des Raumes lässt sich eine Klappe zu dem darunter liegenden Kerker öffnen. Durch diese Klappe werden Verbrecher und Gefangene entweder herabgelassen oder einfach die sechs Schritt hinunter geworfen (in welchem Fall sie 5W TP Schaden nehmen, der mit einer *Körperbeherrschungs*-Probe auf 3W verringert werden kann). Zwischen dem Einstieg und der steinernen und zinnenbewehrten Wachplattform sind zwei weitere Böden eingezogen worden, verbunden mit hölzernen Treppen. Da man im Moment nicht mit einem Angriff rechnet, sind keine Lebensmittel eingelagert und im fensterlosen Inneren brennt kein Licht. Einige klamme, fadenscheinige Wolldecken liegen herum und im dritten Stock sind einige Knüppel aufgestapelt. Ein eisernes Holzbecken in jedem Stockwerk und einige Klafter an der Wand aufgeschichtetes Brennholz sollen im Ernstfall für Wärme sorgen.
Die Falltür zur Plattform liegt mittig und kann über eine andere Treppe erreicht werden. Durch die Neigung des Bergfriedes läuft man bei hastigen Bewegungen (z.B. einem Kampf) Gefahr, auf den rutschigen und überfrorenen Steinen auszurutschen und vom Turm zu stürzen. Wenn Sie es für angemessen halten, wird dies nur von einer *Körperbeherrschungs*- oder *Akrobatik*-Probe verhindert. Ein Sturz vom Bergfried ist mit großer Wahrscheinlichkeit tödlich, außer wenn Sie in Ihrer meisterlichen Gnade entscheiden, dass eine Schneewehe den Sturz abpolstert. Hier oben sind mehrere Dutzend kopfgroße Steine aufgeschichtet – sie sind als Wurfgeschosse gedacht.

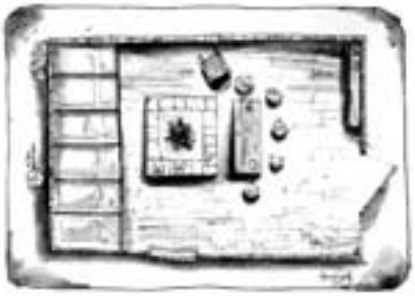
Der Stall

Der Stall ist eine einfache, knarrende Holzhütte mit unregelmäßigem Grundriss und drei Schritt Höhe. Im Inneren ist Stroh ausgelegt, das vom gut gefüllten Heuboden stammt. Die drei Pferde des Barons sind hier untergebracht, zwei Fuchsstuten aus der Ilmensteiner Zuchtlinie und ein gewaltiger schwarzer Drauhager Hengst. Neben ihm nehmen sich die vier Kühe, echte bornländische Bunte, geradezu zierlich aus, von den beiden hageren Stuten der Gaukler ganz zu schweigen. Außerdem tollen drei Ziegen und ein gutes Dutzend Hühner hier herum. An der einen Seite des Stalles ist ein offener, viersitziger Schlitten untergestellt und auf der anderen Seite wartet eine Kaleschka mit dem Wappen des Barons, einem schwarzen Wolfskopf zwischen zwei grünen Tannen auf weißem Grund, auf ihren

nächsten Einsatz im Frühling. Mittig steht ein bunt bemalter Kastenwagen mit Kufen, der den Gauklern gehört. Er ist bis auf einige Töpfe und Krüge leer.

Das Gesindehaus

In diesem 9 mal 5 Schritt großen, aber im First nur 2 Schritt hohen Holzhaus lebt das Gesinde der Burg, wenn es nicht arbeiten muss. Im Winter kommt dies häufiger vor, und so hat man sich gemütlich eingerichtet. Die Hütte besteht aus nur einem Raum, dessen einziges Fensterloch in der Ostwand im Winter zugenagelt und mit einer alten Decke verstopft ist, um die Kälte draußen zu halten. Der Boden besteht aus Holzbohlen, die mit dicken Lagen Stroh ausgedeckt sind. Einige Kerzen sorgen für Licht, ein Kachelofen mit Sitzbank in der Mitte der Hütte für Wärme. Gekocht wird hier allerdings außer Kräutertee nichts, denn alle Mahlzeiten werden in der Burg eingenommen. Dafür haben die Filzpantoffeln einen Ehrenplatz auf dem Ofen, die Straßenschuhe kommen in ein Regal neben der Tür. Das Gesinde verteilt sich auf kleine Schemel und Hocker oder sitzt am Tisch, für die alte Marissja (Beschreibungen des Gesindes folgen weiter unten) ist ein knarrender Schaukelstuhl reserviert. Wer keinen Sitzplatz mehr findet, lässt sich auf einer der sechs Bettkisten im Nordteil der Hütte nieder. Je nach Stand der Helden räumen Yasinde und Frinja oder Arwin und Ertzel für sie ihre gemeinsame Kiste und schlafen auf Decken am Boden.



Jeder hat für seine wenigen Habseligkeiten ein kleines Fach in einem einfachen Regal an der Westwand. Dort liegen zum Beispiel Sommerkleidung, halbfertige Schnitzereien von Ertzel, Juchos Laute, Kunzkes Pfeife und Tabak und Yasindes Stickerei. Auf den Dachbalken sind Kräuter zum Trocknen ausgebreitet und auf dem Tisch liegt eine Knüpfarbeit, die Frinja für den Baron fertigen soll, der sie wiederum einem anderen Bronnjaren versprochen hat. Sie soll einen Elch im Sumpf darstellen, wenn sie vollendet ist.

Nachts, wenn keiner etwas zu tun hat, liegen hier acht Personen (Marissja, Jucho, Yasinde, Kunzke, Frinja, Arwin und Ertzel) und ein Welpe in den Bettkisten und wärmen sich gegenseitig. An der Nordseite der Hütte schließt sich ein Unterstand für das Brennholz an, das hier auch gehackt wird. Die Axt wird jedoch immer wieder mit ins Gesindehaus genommen, um sie nicht der Feuchtigkeit und Kälte des Winters auszusetzen.

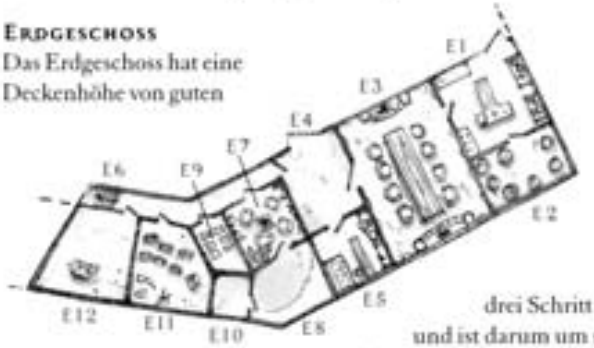
Herrenhaus

Die Abmessungen entnehmen Sie bitte dem Grundrissplan, das Gebäude besitzt keinen Keller. Die Räume des steinernen Herrenhauses sind zugig und bis auf einige Ausnahmen kaum richtig warm zu kriegen. Darum nutzen die Herrschaften jede Gelegenheit, sich vom Gesinde Decken, Kohlepfännchen und warme Getränke bringen zu lassen. Neben der klammen Feuchtigkeit der Burg erscheint die wohlige, wenn auch etwas muffige Wärme des Gesindehauses sehr einladend. Der Boden aller (teppichlosen) Räume und Gänge ist mit mehr oder weniger sauberem Stroh ausgelegt.

Gerade im Winter, wo Praios früh niedersteigt und sich spät erhebt, ist es fast durchgängig dunkel, die wenigen, schmalen Fensterlöcher sind zudem gegen die Kälte mit schweren Vorhängen verdeckt. Wer also nicht seine eigene Lichtquelle bei sich führt, darf auch am Tag höchstens auf dämmriges Zwielicht hoffen. Die Fackeln an den Wänden und die in den größeren Räumen hängenden Kerzenräder werden nur entzündet, wenn sicher ist, dass sich die Herrschaft oder das Gesinde länger an diesem Ort aufhält. Das Gleiche gilt leider auch für die Kamine, denn um in jedem Zimmer stetig ein Feuer in Gang zu halten, fehlt es an Brennholz und Personal. Wenn die Helden also im Herrenhaus residieren und es nachts warm haben wollen, sollten sie dem Kämmerer früh genug Bescheid geben.

Erdgeschoss

Das Erdgeschoss hat eine Deckenhöhe von guten drei Schritt und ist darum um so schwerer zu erwärmen, die oberen Stockwerke kommen nur auf 2 Schritt. Selbst wenn in den großen Kaminen ein lodernde Feuer brennt, wird es schon in der Mitte des Raumes nicht recht warm und nahe der Tür mag der Atem sogar in Wolken gehen.



Das Herrenhaus ist durch zwei Eingänge zu betreten. Der nördliche führt direkt in die große **Küche (E1)**, in welcher der Koch und die Mägde das Essen der Herrschaften und ihr eigenes an einem schweren, gusseisernen Ofen mit sechs Kochlöchern zubereiten. Töpfe, Kessel und (zumeist Holz-)Geschirr sind in schlichten Schränken an den Wänden untergebracht. Durch die Küche schlängeln sich nicht enden wollende Schnüre mit getrockneten Pilzen und Kräutern, und ein großer Tisch dient zur Vorbereitung der Speisen.

Im Osten schließt sich die **Vorratskammer (E2)** an die Küche an. In ihr stehen Fässer mit eingelegtem Gemüse, Rüben und Kartoffeln, von der Decke hängen Wurstketten und Räucherschinken (siehe auch **Speis und Trank**, S. 48).

Im Süden gelangt man aus der Küche in den **Speisesaal (E3)**, dem größten Raum der Burg. Über einer riesigen, schweren Tafel für 20 Personen hängen zwei große Kerzenräder. An der Ost- und Westwand des Raumes sind große Kamine zu finden, deren Säulen heulende Wolfsköpfe schmücken. An den Wänden hängen gekreuzte Schwerter vor wappenlosen, verschiedenfarbigen Schilden.

Der südliche Eingang vom Innenhof führt in den **Empfangsraum (E4)**, der auch vom Speisesaal zugänglich ist, nach Süden in den **Kurzen Flur (E6)** und nach Osten in den **Raum des Kämmerers (E5)**. Der Empfangsraum ist mit ehemals prunkvollen Wandteppichen ausgekleidet, die Jagdszenen zeigen. Über die Jahre sind sie nachgedunkelt und haben an einigen Stellen

Schimmel angesetzt. Sie zeigen, wie es unter anderem einem Eber, einem Elch, einem Rudel Wölfen und einem Fuchs an den Kragen geht. Die Jäger sind stets deutlich erkennbar Bronnjaren. Aus einem kleinen Kabinett entnimmt der Kämmerer die Filzpantoffeln für die Gäste.

Der **Raum des Kämmerers (E5)** enthält nicht nur seine Schlafstatt. In mehreren Regalen und Kisten wird hier alles gelagert, was in der Burg gebraucht wird: Kohle für die Bettpfannen, Kerzen und Fackeln, Ersatznachttöpfe, Pergament, Tinte und Federkiele, im Sommer auch Decken und Felle.

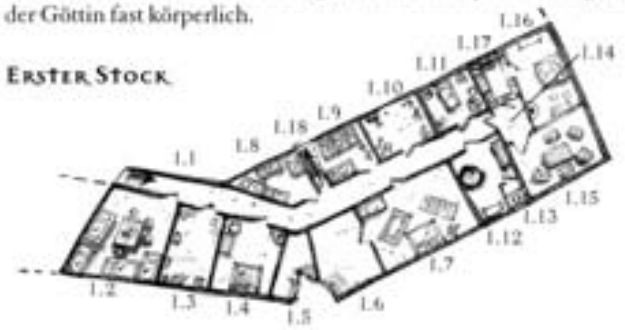
Vom schmucklosen **Kurzen Flur (E6)** aus erreicht man zuerst den **Trophäenraum (E7),** der seinen Namen nicht von ungefähr trägt. Seine Wände sind übersät mit den Köpfen von Wölfen, Schneelaurern, Waldlöwen, Füchsen und Sumpfranzen, sogar ein Säbelzahntiger ist dabei. Unzählige Hirsch- und Elchgeweihe schmücken die Wand und in der Ecke steht aufrecht ein drei Schritt großer, ausgestopfter Schwarzbär, dessen Ohren beinahe die Decke berühren. Vier bequeme, gepolsterte Sessel umringen den großen Kamin, dessen Rahmen mit Steinmetzarbeiten der typischen Tiere des Bornlandes versehen ist. Der Baron pflegt sich für eine Pfeife nach dem Mittagessen hierher zurückzuziehen. Nach dem Abendessen ist er meist zu betrunken, um zu rauchen.

Der wegen seines scharfen Winkels **Spitzzimmer (E8)** genannte Raum, der von hier aus erreichbar ist, wird nicht mehr betreten. Die Decke hat seit dem Zusammenbruch des Ostturmes einen breiten Riss, durch den es hineinschneit, und es ist unsicher, wie lange sie noch hält. Früher einmal war dies das Damenzimmer. Dadurch ist auch das alte **Spielzimmer (E10)** für die Burgbewohner verloren, denn es ist nur über das Spitzzimmer zu erreichen.

Der Kurze Flur führt weiter zum ehemaligen **Andachtssaal (E9)**. An den Wänden hängen noch die Halter für die Bienenwachskerzen, die unter den Götterbildchen brannten, doch die Bilder selbst sind verschwunden. Die dicken blauen Kissen, die zu kniender Andacht eingeladen haben, sind verstaubt.

Es folgt das **Musikzimmer (E11),** das der Baron für seine Tochter einrichten ließ. Hier findet man neben Lauten, Schellen und Trommeln auch für das Bornland eher ungewöhnliche Instrumente wie den Flötenbeutel, den Trumscheit oder den Pfeifenbalg. Das alles muss ein Vermögen gekostet haben, und doch wirkt es, als habe auf den Instrumenten seit langer Zeit niemand mehr gespielt und auf den gepolsterten Stühlen lange kein Zuhörer mehr gesessen.

Der Kurze Flur endet an der Treppe in den ersten Stock, passiert aber noch den **Schwingensaal (E12)**, der völlig leer ist, abgesehen von einem marmornen Podest, auf dem die Reiterrüstung Baron Woltans inklusive aufgespannter Drachenflügel aufgestellt ist – ein erhebender Anblick für jeden patriotischen Bornländer und Rondra-Gläubigen, denn man spürt den Segen der Göttin fast körperlich.



Über die Treppe gelangt man auf den **Langen Flur (1.1),** der sich durch das ganze Herrenhaus zieht. An seinen Wänden hängen Portraits der früheren Herren und Herrinnen von Karenow, allesamt stattliche Bronnjaren. Da fällt Woltans zierliche Frau Dunjascha um so stärker aus dem Rahmen: In ihren wohlgestalteten Zügen erkennt man Irinja wieder. Sollte ein Held den langen Flur tatsächlich nach Geheimtüren absuchen, kann er mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +5 ein schwenkbares Wandstück unter dem Bild Dunjaschas finden. In der kleinen Geheimkammer dahinter sind Proviant und Ausrüstung eingelagert (siehe **Der dritte Tag**, S. 37).

Auf dem Weg durch den Langen Flur passiert man nach Norden zuerst die **Wachstube (1.2)**. Hier halten sich die vier Wachsoldaten der Burg auf, wenn sie gerade nichts Besseres zu tun haben, und spielen an dem verschrammten Tisch Würfel oder schlafen in ihren Bettkisten. Wenn Fremde im Schloss sind, ist immer mindestens einer auf Patrouille.

Der nächste Raum beherbergt die **Waffen- und Rüstkammer (1.3)**. Von der früheren Pracht der Bronnjaren zu Karenow ist nicht mehr viel übrig, die meisten Schwerter sind alt und schartig, die Rüstungen verzogen und es gibt nur eine Hand voll funktionstüchtiger Bögen. Man findet jedoch keinen Rost oder Schmutz: Der Kämmerer (der auch der Rüstmeister ist) nimmt seine Aufgabe sehr ernst.

Es folgt das **kleine Gästezimmer (1.4)** mit einem großen, weichen Bett, einem eigenen Kamin und einem kleinen, geschnitzten Tisch mit zwei passenden Polsterstühlen. Leider haben sowohl das kleine als auch das große Gästezimmer (s.u.) seit dem Einsturz des Ostturmes kein **Ankleidezimmer (1.5. und 1.6)** mehr, denn die Außenwand beider Räume wurde weggerissen und der Boden beschädigt. Wenn ein Gast also keinen Wert auf Raureif am Bauchnabel und Schnee unter den Füßen legt, sollte er sich im eigentlichen Gästezimmer umziehen.

Das **große Gästezimmer (1.7)** ist besonderen Ehrengästen vorbehalten. Es beherbergt zwei Betten (ein großes für den Gast, ein kleineres für den Leibdiener) und einen Schreibpult, und sein Boden ist mit weichen Teppichen ausgelegt, die allerdings schon ein bisschen zerschlissen sind. Die Wände sind holzvertäfelt und die Holzdecke ist mit einem Sternenhimmel bemalt, der aber hier und da abblättert.

Mit solcher, wenn auch welkender, Pracht können sich die **Traviakammern (1.8 bis 1.10)** freilich nicht messen. Sie dienen niederem Besuch oder dem Reisenden, den man nicht abweisen darf, als Unterkunft und sind jeweils mit vier einfachen Bettkisten ausgestattet. In einer der Kammern sind die **Gaukler (1.9)** untergebracht.

Eine der Kammern wurde zur **Abstellkammer (1.10)** umfunktioniert, in der kaputte Gegenstände bis zu ihrer Reparatur und alles, was der Baron gerade nicht sehen will, zwischengelagert wird. Hierher hat man auch die Götterbildchen geschafft und sie mit schlechtem Gewissen an die Wände des Raumes gelehnt.

In einer anderen Kammer wohnt die **Truchsessin Nessa (1.11)**, die ihrem Zimmer mit bunten Tüchern und Trockenblumengestecken etwas Wohnlichkeit verschaffen konnte.

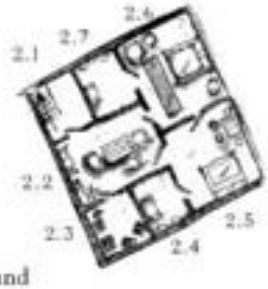
Das **Bad (1.12)** liegt an der Außenwand, damit das Wasser aus dem großen Badezuber einfach durch ein dafür vorgesehenes Loch in Bodenhöhe hinausgeschüttet werden kann. Im Winter friert dieses Loch manchmal zu und eine unachtsame Magd könnte so das ganze Zimmer unter Wasser setzen, bis das warme Wasser sich einen Weg gesucht hat. Dass die armen Bediensteten

das Wasser für ein Bad vom Brunnen bis hier oben tragen müssen, schert einen rechten Bronnjaren natürlich wenig. Im Winter genügt es, bis zum Hof zu gehen, wo dann Schnee aufgenommen und über dem Feuer im Badezimmerkamin geschmolzen wird – der Brunnen ist zugefroren. Die von hier aus zugängliche **Latrine (1.13)** benutzt im Winter niemand freiwillig. Wer möchte schon, dass einem eisiger Wind in den Hintern fährt? Stattdessen befleißigt man sich eines vorgewärmten Nachttopfs – das Gesinde hat sich dann um das Entleeren zu sorgen.

Die **Räume von Mjesko (1.14** bis **1.17)**, dem Sohn des Hauses, waren früher einmal das Adelsmarschallenzimmer, praktisch das 'ganz große Gästezimmer'. Aber seit er bei seinem Vater in Ungnade gefallen ist, darf Mjesko nicht mehr auf den herrschaftlichen oberen Etagen wohnen und musste hier einziehen - nur eine weitere der zahllosen Schikanen seines Vaters. Vom **Empfangszimmer (1.14)** geht es in einen **Aufenthaltsraum (1.15)** mit einem niedrigen Tisch und mehreren Polsterstühlen und ein **Schlafzimmer (1.16)**, das dem Großen Gästezimmer gleicht. Es besitzt jedoch noch ein **Ankleidezimmer (1.17)** mit einem dicken Teppich und einer metallenen Kiste, in die heiße Kohlen für die Wärme gefüllt werden können, ohne dass die Kleidung Feuer fängt, die auf zahlreiche Haken an den Wänden sortiert ist.

Vom langen Flur geht es nach Westen ab zur **Treppe (1.18)** in den zweiten Stock.

Zweiter Stock



Das Herrenhaus endet bis auf das Hauptschiff im zweiten Stock. Die Dachböden können nicht genutzt werden, denn die Dächer sind undicht und zugig, das südliche sogar mit dem Ostturm zusammen eingestürzt und nur notdürftig geflickt. Sie eignen sich mit dem Wind, der durch ihre Löcher pfeift, und den klappernden Schindeln, die sich plötzlich lösen können, hervorragend für eine (vermeintliche?) Geistererscheinung.

Durch ihren schlechten Zustand ist es sehr schwer, an den **nordöstlichen Turm** zu gelangen – so schwer, dass sich von den Burgbewohnern keiner mehr die Mühe macht. Das nutzt der Goblin Dummbatz aus, der hier versteckt sein diverses Diebesgut lagert, alles in allem Schmuck und Kleingeld im Wert von fast drei Batzen.

Das Hauptschiff des Gebäudes beherbergt die Räumlichkeiten von Irinja, der Tochter des Hauses. Über die Treppe, die an dieser Stelle auch weiter in den dritten Stock hinaufführt, erreicht man den schlichten **Windfang (2.1)** und gelangt von dort in den **Aufenthaltsraum (2.2)**. Hier sitzt Irinja sehr oft und liest oder spielt mit ihrer Zofe Jedwinja Rote und Weiße Kamele. Sie hat bereits eine beachtliche Anzahl an Büchern in ihrem extra dafür angefertigten Ebenholzregal stehen, allerdings nur Literatur, von der ein Gelehrter wenig halten würde: Liebesromane, Abenteuererzählungen und dreiste Lügengeschichten, z.B. »Die Diebe von Vinsalt«, »Von Khorambestien verfolgt«, »Die Frau des Barons«, »Die Nächte von Methumis«, »Der Bornwaldriese«, »Magierin der Liebe« und »Meine Reise nach Selem«. Irinja versucht sich hier auch an der Malerei, bisher mit bescheidenem Erfolg, wie zahlreiche bemalte (oder beschmierte) Leinwände verraten.

Das **Tierzimmer (2.3)** beherbergt Käfige mit verschiedenen Kleintieren, unter anderem einem Hermelin, mehreren weißen Mäusen, einem Silberbock, einem Feldhamster und sogar einer erfrorenen Schlange. Irinja hat aber schon vor Langem das Interesse an diesen Tieren verloren und so wird nicht mehr regelmäßig geheizt oder gefüttert und die Tiere sind in einem bemitleidenswerten Zustand.

Im **östlichen Schlafzimmer (2.5)** und dem dazugehörigen **Ankleidezimmer (2.4)** hat bis vor einigen Wochen Mjesko residiert. Seit er von hier verbannt wurde, nächtigt Irinjas Zofe hier, womit Irinja die Beleidigung für ihren Bruder unwissentlich vollendet hat – sie ist der Überzeugung, Mjesko sei nach unten gezogen, weil er dort mehr Platz habe.

Irinjas **Schlafzimmer (2.6)** und das **Ankleidezimmer (2.7)** sind ein sanfter Traum voll Spitze. Die Oberdecke des Bettes, das Deckchen des kleinen Marmortisches, die Polster der Stühle, die Wandteppiche, alles ist in sanften Regenbogenfarben gehalten, mit Ausnahme eines schweren Läufers, der in rahjagefälligem Rot erstrahlt und morgens beim Aufstehen für warme Füße sorgt.

Dritter Stock

Der dritte Stock gleicht im Grundriss dem zweiten. Auch hier empfängt ein schlichter **Windfang (3.1)** den Gast und entlässt ihn in den **Aufenthaltsraum (3.2)**. Doch man merkt sofort, dass hier der Baron haust – Jagdspeere hängen an den Wänden, der Boden ist so dicht mit abgelaufenen Tierhäuten und Fellen belegt, dass man seine Hunde darauf beinahe übersieht. Ein schwerer Eichenschrank enthält die Fangeisen und Hirschfänger, die der Baron seinerzeit auf der Jagd benutzt hat. Auch sein Lieblingsbogen ruht wohl gepflegt hier neben dem Schwert, das er dem Schwarzbären aus dem Trophäenzimmer im Kampf um Leben und Tod in den Rachen stopfte und ihn dadurch erlegte. Das Schwert aber zerbrach dabei.

Die **Kammer des Leibdieners (3.3)** besitzt keine Tür, damit er die Rufe seines Herrn besser hört. Der Baron will den Diener nicht wie sonst üblich im Ankleidezimmer schlafen lassen, weil er angeblich schnarcht. Der Baron selber ruht im mit vielen Geweihen und einem ausgestopften Luchs geschmückten östlichen **Schlafzimmer (3.5)** und kleidet sich hier auch immer an. Das **Ankleidezimmer (3.4)** bleibt somit unbenutzt und verkommt zum großen Kleiderschrank.

Die **westliche Zimmerflucht (3.6 und 3.7)** gehörte seiner Gattin und ist seit ihrem Tod kaum verändert worden – nur ihr persönliches Traviabildchen hat der Baron abgenommen und zu den anderen in die Abstellkammer stellen lassen. Das sehr geschmackvoll in gedeckten Erdtönen gehaltene Zimmer wird regelmäßig geputzt, die Daunendecke aufgeklopft und die geschmackvolle Kleidung gelüftet und ausgebessert, als könnte die Frau Baronin jeden Tag wiederkehren. So versucht Woltan den Eindruck zu erwecken, er trauere seiner Frau nach.

Die Burgbewohner

Die folgenden Beschreibungen der Burgbewohner sollen Sie in die Lage versetzen, den Helden eine spannende und abwechslungsreiche Zeit zu bereiten. Der Abschnitt **Über damals** schildert jeweils den Wissensstand der Burgbewohner in Bezug auf die vergangenen Geschehnisse (siehe **Was bisher geschah**, S. 22) und wie sie damit umgehen. Der Abschnitt **Heute** beschreibt Reaktionen auf die Geschehnisse auf der Burg. Die Werte sind aus Platzgründen nicht überall vollständig angegeben – ergänzen Sie sie nach Gutdünken und anhand der Beschreibung, wenn Sie sie benötigen.

Baron Woltan Schorkin von Karenow

Baron Woltan ist ein Adliger nach alter Schule, der sich stets in die traditionelle Tracht der Bronnjaren hüllt. Und er hat Einiges zu hüllen! Seit er in der Schlacht auf den Valusanischen Weiden im Jahr 1021 BF von einem vergifteten Pfeil getroffen wurde, ist sein Schwertarm kraftlos und zum Kämpfen nicht mehr zu gebrauchen. Nachdem er aus diesem Grund das Heer verließ, vernachlässigte er seine Kampfübungen, sprach der Völlerei und dem Suff in noch größerem Masse zu und legte erheblich an Gewicht zu. Heute bringt er bei einer Körpergröße von drei Finger unter zwei Schritt bald 220 Stein auf die Waage, was ihn träge und behäbig macht – dennoch ist er ein Veteran vieler Schlachten, und seine Hiebe sind auch mit dem linken Arm nicht zu unterschätzen, von seinen wuchtigen Tritten ganz zu schweigen. An der rechten Hand fehlt ihm ein das vorderste Glied des Ringfingers. Sein brustlanger, brauner Bart, in dem sich ebenso wie in seinem Haar nach 50 Wintern graue Strähnen zeigen, wird täglich von seinem Leibdiener gestutzt und über eine breite Narbe auf der rechten Wange gekämmt. Die stahlblauen Augen blitzen mal schelmisch, mal starren sie mit unnachgiebiger Härte, denn der Bronnjar hat zwei Gesichter.

Wenn er mit seiner Tochter spricht oder in geselliger Runde sitzt, ist er ein zwar lauter, aber lustiger Mann, der gerne Jagdgeschichten und Anekdoten zum Besten gibt, über die Scherze anderer lachen kann und viel, laut und ebenso falsch wie aus vollem Herzen singt. Ist er in einer solch guten Stimmung, kommt ihm sogar das ein oder andere lobende Wort über sein Gesinde über die Lippen.

Wenn aber sein Arm wieder einmal schmerzt oder er schlecht geschlafen hat, kann eine Kleinigkeit sein hitziges Gemüt entzünden und er drischt ohne Gnade mit allem auf sein Gesinde ein, was ihm zur Hand ist. In solchen Momenten zeigt sich auch deutlich seine Neigung zur Grausamkeit, die ihn über das im Bornland als 'gerecht' empfundene Maß der Strafe hinausgehen und sein Opfer mit Bedacht und voller Gemeinheit erniedrigen und peinigen lässt.

Sie sollten dieses andere Gesicht in den ersten Tagen auf der Burg vor den Helden verbergen. Wenn ein Jäger oder Kämpfer in der Gruppe zu finden ist, beschäftigt sich der Baron voller Wissbegierde und mit brüderlichem Großmut mit ihm und zeigt sich als guter, wenn auch ungelenker und etwas tumber Gastgeber. Einer Heldin könnte er gar auf eine plumpe, aber unterhaltsame Art den Hof machen. Erst wenn die erschreckenden Ereignisse auf der Burg ihren Lauf nehmen, offenbart der Baron seine dunkle Seite und wird immer zudringlicher. Nun zeigt sich auch seine Verachtung für alles Schwache und Niedere, zu dem er im Übrigen aus einer gänzlich unaventurischen Verirrung heraus auch alle Frauen zählt.

Der Baron hat sich entschieden, seine Drachenschwingen nicht an seine Tochter zu vererben, da sie offensichtlich keine Streiterin ist und auch nicht werden soll. Die Leiden eines Krieges mögen ihr erspart bleiben. Und seinem umstürzlerischen Sohn wird er sie schon gar nicht vermachen.

Über damals: Der Baron erinnert sich natürlich genau, was damals geschehen ist, wird sich aber hüten, auch nur eine Spannbreit von seiner Lügengeschichte abzuweichen. Er behauptet, seine Frau sei von der Norbardin verzaubert und so in den Tod geschickt worden und ihn selbst habe sie mit ihrer Hexerei gefügig gemacht. Wenn er aber wirklich betrunken ist und mit einem oder zwei männlichen Helden allein, wird er sich mit seinen Vergewaltigungen brüsten und ankündigen, dass er sich demnächst auch "auf Frinja werfen" will.

Heute: Nach den ersten Morden sieht der Baron sich persönlich bedroht. Er mutmaßt, dass es der Geist seiner Frau ist, der umgeht und sich an ihm rächen will – womit er zum Teil ja sogar recht hat. Er wird im Laufe der Zeit immer nervöser, noch aufbrausender und säuft so viel wie noch nie. Dabei leugnet und verdrängt er immer wieder, was geschieht.

Baron Woltan von Karenow

MU 13 **KL** 10 **IN** 9 **CH** 10 **FF** 12 **GE** 14 **KO** 17 **KK** 16
LeP 43 **AuP** 37 **RS** 3 **MR** 5 **SO** 13
Raufen: **INI** 10+W6 **AT** 17 **PA** 16 **TP** 1W **DK** H
Bastardschwert: **INI** 10+W6 **AT** 15 **PA** 14 **TP** 1W+6 **DK** N
Nachteile: Aberglaube, Lahmer Arm, Jähzorn, Fettleibigkeit
Herausragende Talente: Reiten, Raufen (*bornländisch*), Schwerter, Zechen

---

Irinja Schorkin von Karenow – die Tochter des Hauses

Irinja misst ein Schritt und drei Spann und ist eine schlanke, feingliedrige Schönheit von nicht ganz 17 Jahren, die ihrem Vater zum Glück in nichts ähnelt. Ihre fast elfengleichen Züge und die mattblauen, sanften Augen hat sie ebenso wie ihr wadenlanges, goldenes Haar von ihrer Mutter geerbt, wie man unschwer an deren Portrait im langen Flur erkennen kann. Der einzige Makel an ihrem mit Honig, Milch und Ölen gepflegten Körper ist eine große Brandnarbe auf ihrem Bauch, die aber die Helden vermutliche kaum zu sehen bekommen werden. Sie besitzt fast 60 verschiedene Kleider, von denen nur die wenigsten nach bornländischem Schnitt sind. Von tulamidischen Seidengewändern über mittelländischen Samtprunk bis hin zu bestickten maraskanischen Hosenanzügen ist in ihrem Ankleidezimmer alles zu finden, meist in unschuldigen Farben wie Rosa, Hellblau oder Weiß.

Sie ist klug, neugierig und aufmerksam und saugt alles neue Wissen förmlich in sich auf – so kann sie Stunden im Gespräch mit einem gelehrten Helden verbringen. Dabei ist sie aber durch ihre behütete Jugend erstaunlich naiv. Sie geht davon aus, dass es keine Armut und kein Leid im Bornland gibt und dass die Leibeigenen ihre Arbeit gerne verrichten, denn so hat es ihr Vater ihr beigebracht. Und obwohl sie vor Leid vergehen kann, wenn ein Vogel im Winter auf ihrer Fensterbank stirbt, nimmt sie die grausamen Strafen ihres Vaters mit Gleichmut hin – das Gesinde hat es wohl verdient, sonst würde ihr Vater es ja nicht züchtigen. Ihre Vorstellung von der Ehe ist durch die schwülstigen Liebesgeschichten geprägt, die sie immer wieder gelesen hat, und so gibt sie sich einem klugen, gutaussehenden und charmanten Helden gerne hin – was den Liebhaber möglicherweise in Gewissensbisse stürzen könnte, wenn er angereist ist, um an Vigos Statt um sie zu freien. Sollte der Baron von so einer Affäre erfahren, ist er nur mit Mühe davon abzubringen, den 'Schuldigen' zu erschlagen – kein Mann soll seine Tochter berühren dürfen. An Vigo kann sich Irinja im Übrigen überhaupt nicht erinnern und steht deswegen seinem Freien eher ablehnend gegenüber.

Über damals: Sie weiß nichts über die damaligen Geschehnisse, glaubt aber in allem das Beste von ihrem Vater.

Heute: Die Morde werden sie verstören und man wird sie häufiger trösten oder aufmuntern müssen. An etwas Übernatürliches denkt sie erst einmal nicht, wenn man aber ihre Gedanken darauf bringt, wird sie in fast kindlicher Angst darauf eingehen.

Irinja von Karenow

MU 10 **KL** 13 **IN** 12 **CH** 13 **FF** 11 **GE** 11 **KO** 9 **KK** 8
LeP 23 **AuP** 26 **RS** 0 **MR** 5 **SO** 12
Vorteile: Gutaussehend
Nachteile: Eitelkeit, Angst vor Spinnen
Herausragende Talente: Tanzen, Überreden, Sagen/Legenden, Brettspiel

---

Mjesko Schorkin von Karenow – der Sohn des Hauses

Mjesko hat ebenfalls viel von seiner Mutter geerbt. Der Zwanzigjährige ist von schlanker, fast schmächtiger Gestalt, und auch er ist ein Schritt und drei Spann groß. Sein blondes Haar trägt er halblang und im Nacken mit einem Lederband zusammengefasst, eine vorwitzige Strähne löst sich oft aus dem Bund und baumelt vor seinen stahlblauen Augen. An seinem rechten Unterarm verbirgt ein nietenbeschlagener lederner Armreif die runde Narbe eines Dachsbisses.

Er kleidet sich sehr zum Ärger seines Vaters mit Vorliebe in die einfache Kluft eines Bauern: Ein einfacher bornländischer Kittel mit ledernem Gürtel, eine blaue Hose und ein mit Kaninchenfell gefütterter Mantel reichen ihm. Nur bei den Schuhen erlaubt er sich dicke, pelzbesetzte Stiefel, seit ihm bei einer seiner einsamen Wanderungen der kleine Zeh abfror.

Während er allein im winterlichen Land umherstreift, schreibt er ganz passable Lieder und Gedichte wie zum Beispiel das untenstehende. (Weitere passende Lieder sind in der Bornlandbox erwähnt und können eventuell ebenfalls Mjesko zugesprochen werden.)

Mjeskos Bauernlied

Wisset, oh Ihr edlen Herren,
es ist grad so, wie Ihr denkt:
unser Leib zum Knecht geschaffen,
unser Geist, der ist beschränkt.

Dumm wärn wir, wärn wir dagegen,
soll das alles ruhig so sein,
jeder Knecht kann sich ernähren
und das Mehr ist Gold allein.

Eure Zeiten werden gehen,
jeder ist sich selber nett,
könnt bei Boron Schlange stehen,
hartes Gold macht halt nicht fett.

Mjesko ist von wachem Geist und ein Menschenfreund. Immer wieder gerät er mit seinem Vater wegen der Ungerechtigkeiten auf der Feste und im Bornland allgemein in Streit. Er würde am liebsten die Leibeigenschaft ganz abschaffen – was seinen Vater regelmäßig der Raserei nahe bringt.
Wenn Mjesko unter den Helden jemanden findet, der seine Ansichten teilt, wird er sich stark an ihn binden und ihm auch Einblick in seine Werke geben, die wohl jeder Bronnjar (und auch mancher Praios-Geweihter) als Hochverrat geißeln würde. Immer wieder ist in seinen Liedern die Rede von einer angestrebten Gleichheit der Adligen und Unfreien, die vom gleichen Blute sein sollen.
Über damals: Mjesko war zum Zeitpunkt der Vorfälle knapp zwei Jahre alt und erinnert sich an nichts mehr, glaubt aber nicht, dass sein Vater von der Norbardin verführt werden musste – er war immer schon ein notgeiler Kerl. Das teilt er auch jedem mit, der sein Vertrauen gewinnen kann. Mjesko kennt die Hexe Jella und kann den Helden den Weg zu ihrer Hütte beschreiben, weiß aber nicht, dass die alte Frau die frühere Amme ist.
Heute: Mjesko führt alles Schlechte in der Burg auf seinen Vater zurück, also auch den Mord an Olko.

Mjesko von Karenow
MU 11 **KL** 13 **IN** 13 **CH** 13 **FF** 12 **GE** 10 **KO** 11 **KK** 12
LeP 27 **AuP** 28 **RS** 1 **MR** 5 **SO** 11
Jagdmesser: INI 9+W6 **AT** 13 **PA** 9 **TP** 1W+2 **DK** H
Nachteil: Totenangst
Herausragende Talente: Dolche, Schriftlicher Ausdruck, Menschenkenntnis, Nujuka, Isdira, Fallenstellen

---

Jedwinja – die Zofe von Irinja

Jedwinja ist keine ausgebildete Zofe, und bei der 34-jährigen trifft das Vorurteil der Faulheit bornischer Unfreier voll zu. Die pummelige, achteinhalb Spann große Frau mit schulterlangen, schmutzigbraunen Haaren nutzt jede Gelegenheit, um sich hinzusetzen und zu essen. Sie kommandiert die anderen Bediensteten herum, als wäre sie selbst die Herrin, und ist über die Maßen eitel – auch die große, haarbedeckte Warze auf der Oberlippe kann sie nicht von der Überzeugung abbringen, dass sie noch vor Irinja die schönste Frau auf der Feste ist.
Sie trägt die abgelegten Kleider von Irinja auf, die ihr natürlich viel zu eng sind, darum hinten immer aufgeschnitten und dann mit metallenen Klammern zusammengehalten werden müssen und ihr das Aussehen einer thorwalschen Bunten Blutwurst verleihen. Sie geht selbstverständlich davon aus, dass alle männlichen Helden ihr nachstellen, und kokettiert frech mit ihnen.
Zu ihren guten Seiten zählt jedoch eine unerschütterliche Treue zu Irinja. Jedwinja würde ihr Leben geben, um die Baronstochter zu schützen, und schweigt eisern über alles, was in den Kammern Irinjas geschieht. So ist sie sogar bereit, 'ihren' Geliebten dazu zu überreden, der Tochter des Hauses den Hof zu machen, wenn Irinja ein Auge auf einen Helden geworfen hat. Wie Sie unschwer erkennen werden, eignet sich Jedwinja hervorragend für komische Situationen, mit denen sich die Anspannung etwas lockern lässt.
Über damals: Jedwinja war damals noch eine einfach Magd und über beide Ohren in den Baron verliebt. Diese Begeisterung hat sich mittlerweile gelegt, aber noch immer wettert sie besonders inbrünstig gegen Norbarden im Allgemeinen und die damalige Hebamme im Besonderen. Sie schweigt über die Geschehnisse um die Amme, es sei denn, ein Held geht auf ihre Avancen ein. Dann erzählt sie ihm freimütig über den Rauswurf (weiß aber auch nicht, warum der Baron die Amme verprügelte) und weist ihm sogar den Weg zu Jellas Hütte.
Heute: Jedwinja ist fest davon überzeugt, dass ein Dämon die Burg heimsucht, ein Vorbote der Horden aus Glorania. Sie behängt sich mit Schutzamuletten und Knoblauch, weshalb sie durchaus mit dem Baron aneinandergeraten kann.

Jedwinja
MU 10 **KL** 9 **IN** 11 **CH** 8 **FF** 9 **GE** 10 **KO** 10 **KK** 11
LeP 25 **AuP** 26 **RS** 0 **MR** 4 **SO** 8
Nachteile: Eitelkeit, Arroganz, Vorurteile gegen Norbarden
Herausragende Talente: Schneidern

Olko – der Leibdiener des Barons

Der rund 40 Jahre alte und acht Spann große Olko ist ein Speichellecker allererster Güte. Was immer der Baron sagt, Olko stimmt zu, und sollte der Diener trotzdem einmal den Unmut seines Herren erregt haben, schiebt er die Schuld auf einen anderen Bediensteten. Die sind dementsprechend auch nicht all zu gut auf den spitzbäuchigen Mann mit dem dürren Gesicht, dem unregelmäßigen Bart und dem schütteren schwarzen Haar zu sprechen, hüten sich aber, das zu offen zu zeigen, denn Olko hat schon mehr als einmal mit einer dreisten Lüge für eine Tracht Prügel gesorgt. Er ist sich seiner besonderen Stellung auf der Feste bewusst und trägt seinen eisernen Kragen voller Stolz. Dazu kleidet er sich in einen rot gefärbten Kittel, eine silberbestickte Hose und lederne Schnürstiefel.
Über damals: Olko war bei allen Schandtaten des Barons ein willfähriger Komplize und wird sich darum hüten, irgendetwas über die wahren Geschehnisse der Todesnacht der Baronin zu äußern, und auch die Amme verschweigt er hartnäckig. Er erzählt aber bereitwillig, dass der Baron damals von der Norbardenhexe verführt worden sei und diese Giftmischerin danach auch noch die Baronin berauscht und auf den Bergfried geschickt habe. Sie sei also alleine Schuld daran, dass der liebende Ehemann seine Gattin verlor.
Heute: Olko ist eines der ersten Opfer und hat darum keine Gelegenheit, auf irgendetwas zu reagieren.

Olko
MU 8 **KL** 12 **IN** 11 **CH** 12 **FF** 12 **GE** 10 **KO** 9 **KK** 9
LeP 24 **AuP** 25 **RS** 0 **MR** 2 **SO** 9
Nachteile: Aberglaube, Arroganz
Herausragende Talente: Etikette

Junker Baerow Eelkjinnen – Hauptmann der Wache

Der Hauptmann ist ein stämmiger Mann Mitte 50 und misst knapp unter neun Spann. Sein Haupthaar unter dem Helm, den er selten ablegt, ist kurz geschoren, dafür wuchert ein ungezügelter schwarzer Bart in seinem kantigen Gesicht, in dem klare, grüne Augen blitzen. Er trägt auch in der Burg ständig seinen gegen die Kälte geölten Lederharnisch. Baerow entstammt einer verarmten Bronnjarenfamilie, das letzte bisschen Geld hat seine Mutter versoffen, und so musste er sich als Söldner durchschlagen. Nun fühlt er sich für diesen Beruf zu alt und ist froh, bei Baron Woltan als Hauptmann der Wache untergekommen zu sein, auch wenn die Wache nur aus vier Personen besteht. Baerow ist ein schweigsamer Mann, der zackig militärisch auf alle Fragen antwortet, von sich aus aber kein Gespräch beginnt. Er wirkt immer angespannt, als würde er jeden Moment den Ansturm einer feindlichen Horde erwarten.
Über damals: Baerow war damals noch nicht im Haus und hält sich auch, so weit es geht, aus allen Angelegenheiten heraus.
Heute: Baerow wird nach dem Mord an Olko selber ermitteln. Wenn Sie es passend finden, kann er den Verdacht auf Boutsen, den Koch bringen und ihn einsperren lassen (siehe **Oh Schreck**, S. 38). Er bleibt auch nach dem Tod des Sohnes Lirian und den Helden gegenüber misstrauisch.

Baerow
MU 15 **KL** 12 **IN** 10 **CH** 9 **FF** 12 **GE** 14 **KO** 13 **KK** 14
LeP 37 **AuP** 36 **RS** 3 **MR** 5 **SO** 10
Schwert: INI 11+W6 **AT** 16 **PA** 14 **TP** 1W+4 **DK** N
Hellebarde: INI 11+W6 **AT** 16 **PA** 16 **TP** 1W+5 **DK** S
Nachteile: Vorurteile gegen Elfen, Vorurteile gegen Südländer
Herausragende Talente: Schwert, Infanteriewaffen, Selbstbeherrschung, Kriegskunst

Goljew Grumpen – der Kämmerer

Der Kämmerer ist mit gerade mal 25 Jahren sehr jung für eine so verantwortungsvolle Position, aber er macht seine Aufgabe gut. Er ist sehr dürr und kommt auf neuneinhalb Spann Größe. Sein kunstvoll bestickter, grauer Kittel flattert an ihm und seine ebensolche Hose wird nur vom Gürtel gehalten, seine Holzschuhe, die er standhaft gegen einen Filzersatz verteidigt, klappern laut durch die Burg, wenn er durch die Gänge eilt. Er wirkt immer beschäftigt und hurtig und findet für ein ruhiges Gespräch keine Zeit. Unterhält er sich doch einmal mit jemandem, dann im Gehen und grundsätzlich nur über neue Ideen für die Inneneinrichtung des Schlosses, das er gerne etwas weniger "typisch bornländisch" gestalten würde.
Über damals: Goljew war zur Zeit der Vorfälle sieben Jahre alt und erinnert sich nur noch daran, dass alle sehr traurig über den Tod der Baronin waren. Wird er darauf angesprochen, kann er sich besinnen, dass Irinjas Amme Helmja einen "Unfall oder so" hatte, als er zehn war, und danach nicht mehr in der Burg war. Vermutlich sei sie gestorben – er war in diesem Winter sehr krank und hatte Fieber, kann sich darum nicht mehr so recht erinnern. Er erinnert sich aber an ihre Tochter Jella, die angeblich eine Hexe sein soll und in der Nähe wohnt. Wo, weiß er leider nicht.
Heute: Goljew kann nur schwer verbergen, dass er froh über den Tod von Olko ist, denn jetzt wird er vermutlich Leibdiener des Barons. Als aber Mjesko verschwindet, ist er einer der ersten, die eine Suchmannschaft ausschicken wollen. An einen Geist glaubt er nicht.

Goljew
MU 11 **KL** 12 **IN** 12 **CH** 12 **FF** 11 **GE** 12 **KO** 9 **KK** 10
LeP 23 **AuP** 27 **MR** 5 **SO** 8
Herausragende Talente: Hauswirtschaft, Holzbearbeitung, Lederarbeiten, Etikette

Junkerin Nessa Timpski – die Truchsessin

Mit der gutaussehenden Junkerin ist ein Hauch der großen weiten Welt in diese düstere Burg eingezogen. Sie kleidet sich in geschmackvolle Hosen-Blusen-Kombinationen aus Samt und Seide, ihr mittelanges, dunkelbraunes Haar ist zurückgesteckt, und auf ihren angenehmen Zügen liegt stets ein Lächeln, das jedoch oft keinen Widerglanz in ihren dunklen Augen findet, wenn der Baron sich wieder einmal unangemessen benimmt. Die dreißigjährige Nessa wurde an den vornehmsten Höfen des Lieblichen Feldes in Etikette und Mundschenkerei ausgebildet und nur eine verlorene Wette hat sie für ein volles Jahr auf die Burg gebracht: Es war ihr nicht gelungen, alle Zutaten in einem Becher Gewürzwein zu erkennen, obwohl sie es vollmundig angekündigt hatte. Wenn unter den Helden einer ist, der höfisches Leben zu schätzen weiß, wird sie seine Nähe suchen.
Über damals: Nessa war damals noch nicht auf der Burg und äußert sich zu all dem aus Gründen der Diskretion und Höflichkeit auch überhaupt nicht.
Heute: Sie lässt sich nicht in die Geschehnisse hereinziehen und tut alles als "Gesindestreitereien" ab. Nach dem Mord an Olko trägt sie aber ihr Florett ständig bei sich.

Nessa
MU 11 **KL** 14 **IN** 13 **CH** 13 **FF** 12 **GE** 10 **KO** 12 **KK** 9
LeP 27 **AuP** 28 **MR** 5 **RS** 1 **SO** 9
Herausragende Talente: Selbstbeherrschung, Rechnen, Etikette, Bosparano, Tumalidya, Alaani, Rogolan

Wolpje, Rowin, Hanena, Kundra – die Wachen

Wolpje und Rowin sind kräftige Zwillinge Anfang 20, die über typisch bornischer Kleidung einen Wattierten Waffenrock tragen. Sie lachen viel und laut, meist über Witze, die keiner außer ihnen versteht, und geben sich sehr kumpelhaft. Sie trinken gerne mit jedem, der etwas zu trinken mitbringt. Ihre Haare sind zu einem Zopf zusammengefasst, und auseinanderhalten kann man sie nur an ihren Bärten: Wolpje hat sich an den Schläfen und in der Mitte des Kinns den Bart abrasiert, Rowin hat nur diese Stellen stehen lassen.
Heute: Nachdem Rowin gestorben ist, ist Wolpje wie betäubt und kaum ansprechbar. Er nimmt überhaupt nicht richtig wahr,

was im Folgenden geschieht, und betrinkt sich bei jeder Gelegenheit.

Wolpje und Rowin
MU 13 **KL** 10 **IN** 10 **CH** 9 **FF** 11 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 13
LeP 30 **AuP** 31 **RS** 2 **MR** 4 **SO** 7
Kurzschwert: INI 10+W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP** 1W+2 **DK** HN
Herausragende Talente: Schwerter, Raufen, Zechen

Haneha ist die einzige Fremde im Gesinde der Burg, wie ihre hellbraune Haut deutlich zeigt. Sie stammt ursprünglich aus Mengbilla, hat sich als Söldnerin und später Begleitschutz für Warenzüge verdingt und kam so schließlich auch ins Bornland, wo sie einen Reisenden auf dem Weg zur Wolfskopffeste begleitete. Dort lernte sie Boutsen, den Koch, kennen. Da neben dem Kampf das Essen ihre große Leidenschaft ist, verstanden sich die beiden sehr gut, und so trat sie vor drei Jahren in den Dienst des Baron Woltan, um in der Nähe von Boutsen zu sein. Seit dieser Zeit spart Haneha ihren kargen Lohn, um Boutsen eines Tages freikaufen zu können.
Die 28-jährige trägt mittlerweile bornländische Männerkleidung und nächtigt beim Koch auf dem Küchenboden – wer des Nachts eine Kleinigkeit essen möchte, kann das Paar beim Liebesspiel überraschen.
Heute: Wenn Boutsen und sie in den Kerker geworfen werden, wird sie mindestens einmal einen Fluchtversuch unternehmen. Ob der gelingt, entscheiden Sie. Ihr ist klar, dass sie Opfer irgendeiner Intrige geworden sind, und verdächtig Jedwinja, die Ränkeschmiedin zu sein, und wird sie nach Möglichkeit ständig beobachten.

Haneha
MU 13 **KL** 12 **IN** 10 **CH** 12 **FF** 14 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 13
LeP 34 **AuP** 38 **RS** 2 **MR** 7 **SO** 7
Anderthalbhänder: INI 10+W6 **AT** 17 **PA** 14 **TP** 1W+5 **DK** NS
Herausragende Talente: Anderthalbhänder, Heilkunde Gift

Kundra ist eine kräftige junge Frau von gerade 17 Jahren, der man aber schon jetzt Rondras Gnade anmerkt. Sie ist sehr stark und mit fast zwei Schritt sehr groß. Dadurch wirkt sie oft schlaksig, bewegt sich aber geschmeidig und schnell.
Ihr helles Haar hat sie sich bis nah an den Kopf geschoren, was sie älter erscheinen lässt, nur die blaugrauen Augen verraten ihre Jugend. Sie nutzt jede Gelegenheit, sich mit einem anderen Kämpfer freundschaftlich zu messen, und sollte ein Held gut mit Stangenwaffen umgehen können, wird sie bei ihm vielleicht in die Lehre gehen wollen.
Heute: Sie lässt sich von abergläubischem Gerede schnell bange machen, glaubt es aber doch nicht so recht. Sie vermutet, dass sich irgendwo in der Burg ein Eindringling versteckt hat, und wird das Gebäude mehrmals durchsuchen.

Kundra
MU 12 **KL** 12 **IN** 11 **CH** 13 **FF** 13 **GE** 10 **KO** 10 **KK** 15
LeP 28 **AuP** 31 **RS** 2 **MR** 4 **SO** 7
Partisane: INI 10+W6 **AT** 12 **PA** 8 **TP** 1W+5 **DK** S
Herausragende Talente: Infanteriewaffen, Heilkunde Wunden

Über damals: Die Wachen waren allesamt damals noch nicht auf der Burg.

Boutsen – der Koch

Boutsen nimmt seine Pflichten ernst, vor allem die des Vorkostens, und das sieht man dem Fünfunddreißigjährigen an. Er ist etwas über acht Spann groß, rundlich und der Sonnenschein der Feste. Sogar wenn der Baron ihn verdroschen oder sein (ausgezeichnetes) Essen wieder mal vor Wut über den Boden verschüttet hat, vergehen nur wenige Augenblicke, dann strahlt Boutsen wieder und macht Späße. Bei ihm bekommt man auch mal etwas zwischendurch, wenn der Hunger zu beißend wird, und so ist Boutsen die beliebteste Person der Burg – nur Olko ist neidisch auf ihn und versucht ihn anzuschwärzen, wann immer es geht. Durch den Beistand des übrigen Gesinde gelingt ihm das aber nur selten. Er ist mit Haneha liiert (siehe dort).
Über damals: Boutsen glaubt die Geschichten über die Norbardin nicht so recht. Sie erschien ihm damals, als er noch Küchenbursche war, als eine sehr liebe, zuvorkommende Frau. Sollte der Baron ihn aufgrund der Hinweise der Helden in den Bergfried geworfen haben, die Helden es aber trotzdem schaffen, sein Vertrauen wiederzugewinnen, verrät er sogar seinen Verdacht, dass der Baron die schwangere Frau vergewaltigt habe – und dies nicht das erste oder letzte Mal gewesen sei, dass er einer Frau Gewalt angetan habe.
Heute: Boutsen ist von den Geschehnissen schlichtweg überfordert – er kann sich nicht vorstellen, warum ihm jemand einen Mord anhängen sollte. Über den Tod Mjeskos ist er bestürzt, hat er doch große Hoffnungen für das Gesinde an ihn geknüpft. Seine Fröhlichkeit wirkt im Laufe der Zeit etwas gekünstelt.

Boutsen
MU 10 **KL** 9 **IN** 10 **CH** 14 **FF** 14 **GE** 10 **KO** 10 **KK** 10
LeP 24 **AuP** 26 **RS** 0 **MR** 2 **SO** 7
Herausragende Talente: Kochen

Marissja – die erste Magd

Marissja ist trotz ihrer 60 Jahre, dem schlohweißen Haar, den steifen Fingern und dem krummen Rücken die unangefochtene Herrin über das niedere Gesinde – was nicht zuletzt an ihrer Begabung für das Erzählen von Märchen und Geschichten liegt. Für die Mägde und Knechte gibt es nichts Schöneres, als der ersten Magd zu lauschen, wenn sie im Schaukelstuhl sitzt und von den alten Zeiten erzählt oder Sagen zum Besten gibt. Diese Hochachtung schützt sie sogar vor den Schlägen des Barons. Was Marissja sagt, wird gemacht! Sie hat ein gutes Herz, nur Ertzel kann sie nicht verzeihen, was sein Bruder getan hat, und zieht ihn oft am Ohr. Sie ist Kunzkes Mutter.
Über damals: Marissja vermutet die Wahrheit, will sie aber nicht wahr haben. Darum wird sie mit Inbrunst darauf beharren, dass die Norbardin an allem Schuld war und dass die Amme Helmja nach Festum geflohen sei. Erst wenn sie mit der Wahrheit konfrontiert wird, gibt sie zu, dass sie darüber Bescheid wusste, und weist auch den Weg zu Jellas Hütte.
Heute: Marissja befürchtet, dass ein böser Geist in der Burg umgeht, aber sie verbirgt ihre Furcht, um das übrige Gesinde nicht zu beunruhigen, und betont darum etwas zu laut, dass es für all das eine ganz vernünftige Erklärung gibt.

MU 10 **KL** 13 **IN** 16 **CH** 11 **FF** 8 **GE** 8 **KO** 8 **KK** 8
LeP 22 **AuP** 24 **RS** 0 **MR** 2 **SO** 5
Herausragende Talente: Sagen/Legenden, Menschenkenntnis, Hauswirtschaft

Jucho – der Stallmeister

Jucho ist ein geschmeidiger, gutaussehender Bornländer Mitte dreißig, der ein echtes Händchen für Pferde hat. Er ist der Stallherr und der Kutscher des Barons und einer der wenigen Unfreien, die der Baron tatsächlich manchmal um seine Meinung fragt. Jucho schwärmt innig für Irinja, und seine unglückliche Liebe lässt ihn Minnelieder erdenken, die den großen Dichtern im Mittelreich sicher den einen oder anderen Lachkrampf verschaffen würden. Mit dem Schnitzmesser ist er aber recht gut und lehrt es zum Unmut der anderen auch Ertzel. Der drei Monate alte weibliche Bornländerwelpe Thila ist Juchos treue und tapsige Begleiterin.

Über damals: Jucho kam erst nach dem Tod der Baronin auf die Burg, aber es verband ihn eine tiefe Freundschaft mit der Amme Helmja. Helden, die sein Vertrauen gewinnen, können von ihm erfahren, dass sie noch lebt und wo sie zu finden ist. Der Baron habe sie damals fast totgeschlagen, aber er weiß er nicht warum.

Heute: Jucho wird den Helden und den Gauklern gegenüber deutlich misstrauischer und verschwiegener, sobald Olko ermordet wurde. Er glaubt nicht, dass Boutsen oder Haneha zu einem kaltblütigen Mord fähig sind, und wird versuchen, einen Beweis für die Unschuld des Koches zu finden. Durch ihn kann der Meister den ein oder anderen Hinweis an die Helden weitergeben.

Jucho

MU 15	**KL** 12	**IN** 11	**CH** 14	**FF** 10	**GE** 15	**KO** 12	**KK** 14
LeP 29	**AuP** 33	**RS** 0	**MR** 4	**SO** 4			
Keule: INI 11+W6			**AT** 15	**PA** 12	**TP** 1W+2		

Herausragende Talente: Fahrzeuglenken, Holzbearbeitung

Yasinde – die zweite Magd

Die vierzigjährige Yasinde, eine stämmige Frau mit einem breiten Gesicht und schweren Brüsten, ist erst zu Beginn des Winters mit ihrer Tochter Frinja an die Feste gekommen. Beide waren bis vor kurzem Freie, aber als ihr Mann beim Einsturz ihrer Scheune erschlagen wurde, mussten sie sich Geld beim Baron leihen. Die Saat ging nicht auf, die Ernte war ruiniert und die beiden Frauen plötzlich Leibeigene. Das Gesinde der Burg hat sie schnell akzeptiert, denn beide sind aufrechte und fleißige Sewerierinnen.

Über damals: Yasinde ist erst seit kurzem auf der Burg und kennt nur das übliche Geschwätz.

Heute: Yasinde wird regelrecht panisch, sobald der Goblin tot aufgefunden wurde. Sie traut sich nicht mehr in die Burg und will auch ihre Tochter daran hindern, sie zu betreten. Etwas Böses gehe dort um, verkündet sie jedem, der es hören will.

Yasinde

MU 9	**KL** 9	**IN** 11	**CH** 9	**FF** 10	**GE** 9	**KO** 11	**KK** 11
LeP 27	**AuP** 26	**RS** 0	**MR** 2	**SO** 3			

Kunzke – der erste Knecht

Kunzke, Marissjas Sohn, ist ein unscheinbarer Kerl Anfang dreißig mit großen Zähnen. Seit einem Fieber vor fünf Jahren zwinkert er sehr oft und seine Mundwinkel zucken wild, wenn er nervös ist – was eigentlich ständig der Fall ist, seit Frinja an den Hof gekommen ist. Er liebt die junge Frau, die das aber noch nicht einmal ahnt. Ein einfühlsamer Held könnte die beiden zusammenbringen.

Über damals: Kunzke ist zögerlich mit seinen Aussagen, verweist die Helden eher an seine Mutter. Wird er bedrängt, gibt er das wieder, was seine Mutter darüber sagt – und es wirkt wie auswendig gelernt.

Heute: Auch bei den aktuellen Geschehnissen plappert er lediglich seiner Mutter nach.

Kunzke

MU 8	**KL** 10	**IN** 8	**CH** 9	**FF** 14	**GE** 10	**KO** 11	**KK** 11
LeP 34	**AuP** 31	**RS** 1	**MR** 4	**SO** 4			

Frinja – die dritte Magd

Frinja ähnelt ihrer Mutter Yasinde in allem, ist mit siebeneinhalb Spann aber etwas größer und erst 23 Jahre alt. Der Baron holte die beiden auf die Burg, als sie in arger Not waren, und ließ sich als Wohltäter feiern. Tatsächlich aber nutzt er jede Gelegenheit, die junge Magd zu betatschen. Bisher konnte sie sich seinen Aufdringlichkeiten immer wieder entziehen, aber gerade in letzter Zeit ist sie sehr nervös und weint viel – ihrer Mutter mag sie sich nicht anvertrauen, aber vielleicht einer einfühlsamen Heldin?

Über damals: Frinja ist erst seit kurzem auf der Burg und hat andere Probleme, als sich um Gerüchte und Vergangenes zu kümmern.

Heute: Frinja würde nur zu gerne die Burg meiden, aber sie muss das Essen auftragen und der Baron lässt es ihr nicht durchgehen, wenn er sie nicht mindestens zweimal am Tag sieht und begrapschen kann. Zur Not lässt er sie zu sich rufen.

Nach den ersten Morden wird sie noch schreckhafter als vorher und beginnt, geknotete weiße Schnüre zu verteilen: Im Dorf hält sich der Aberglaube, dass solche Schnüre böse Geister abhalten würden.

Frinja

MU 8	**KL** 11	**IN** 11	**CH** 11	**FF** 10	**GE** 10	**KO** 11	**KK** 11
LeP 27	**AuP** 26	**RS** 0	**MR** 2	**SO** 3			

Arwin – der Viehknecht

Arwin ist ein verwachsener Mann von über vierzig Jahren. Er hat einen Buckel, und sein Kopf ist so verbogen, dass eines seiner Augen praktisch zugedrückt ist. Er spricht undeutlich und wirr, meist mit sich selbst. In seinen seltenen klaren Momenten offenbart er jedoch ein mathematisches Genie, das jeden Gelehrten in Verzückung geraten lässt.

Über damals: Wenn die Helden die Geduld aufbringen, sich mit Arwin zu beschäftigen, und ihn immer wieder nach damals befragen, können sie von ihm am meisten erfahren. Da man ihn für völlig schwachsinnig hält, reden und handeln alle vor ihm völlig unbefangen. So weiß er, dass der Baron die Norbardin vergewaltigt hat, und er hat den Baron auch dabei gesehen, wie er die Leiche auf den Bergfried getragen hat. Über die Amme weiß er ebenfalls Bescheid, kann aber nicht sagen, ob sie noch lebt. Er hat direkt nach der Geburt sogar die Zwillinge im Arm der Baronin gesehen.

All diese Informationen sollten sich die Helden aber schwer erarbeiten müssen. Reden Sie als Arwin niemals länger als zwei stotternde, unvollständige Sätze über ein Thema. Arwin beginnt zu schreien und zu weinen, wenn er zu sehr bedrängt wird, und stimmt allen suggestiv gestellten Fragen zu. Fragt man ihn: "Hast du den Baron mit seiner toten Frau gesehen?", sagt er:

"Ja, Baron mit Baronin, tanzen auf'm Turm."
Fragt man aber: "Du hast den Baron also nicht mit der toten Baronin gesehen?", so antwortet er: "Nie, nicht, kein Baron gesehen, kein."
Heute: Arwin versteht nicht, was im Moment passiert, und zeigt auch keine Angst.

Arwin
MU 14 **KL** 5 **IN** 6 **CH** 8 **FF** 12 **GE** 10 **KO** 17 **KK** 10
LeP 40 **AuP** 44 **RS** 0 **MR** 7 **SO** 2
Herausragende Talente: Rechnen

Ertzel – der Jungknecht

Ertzel ist ein schüchterner, schreckhafter Junge von 13 Jahren und der Prügelknabe der Feste, seit sein Bruder Galjan vor einem Jahr nach Festum geflohen ist. Damals hat der Baron tagelang jeden geschlagen, der ihm unter die Augen getreten ist, und er wird heute noch fuchsteufelswild, wenn auch nur der Name Galjan erwähnt wird.
Da der schmächtige Junge mit den braunen Haaren und dem fadenscheinigen Kittel den Herren durch seine reine Anwesenheit immer wieder an den Flüchtigen erinnert, ist er auch beim Gesinde nicht wohlgelitten. Nur der Stallmeister Jucho und Frinja behandeln ihn nicht wie einen Störenfried. Die Helden sollten schnell Mitleid für den armen Kerl empfinden, der bei jeder hastigen Bewegung zusammenzuckt, weil er befürchtet, geschlagen zu werden.
Über damals: Ertzel hat damals noch nicht gelebt, aber sein Bruder hat ihm erzählt, dass der Baron all das tut, was die Götter verbieten.
Heute: Ertzel ist sich nach dem Tod des Goblins sicher, dass etwas Böses in die Burg gekommen ist, weil der Baron die Götterbilder abgenommen hat. Er wird eines der Bilder heimlich im Stall wieder aufhängen und dort oft beten.

Ertzel
MU 9 **KL** 13 **IN** 12 **CH** 13 **FF** 14 **GE** 10 **KO** 8 **KK** 8
LeP 21 **AuP** 24 **RS** 0 **MR** 3 **SO** 3

Dummbatz – der Goblin

Statt eines Hofnarren hält sich der Baron einen mageren, kleinen Goblin mit fleckigem Fell, den alle nur 'Dummbatz' rufen. Er trägt nur einen zerschlissenen, etwas zu großen, schmutzigen Kittel.
Sein richtiger Name ist Kratuk Matuk und dereinst war er zweiter Hauptmann einer recht erfolgreichen Räuberbande. Aber diese Karriere endete für ihn vor drei Jahren schwer verletzt im Schnee, wo ihn der Baron auf einem Ausritt aufgelesen und als Haustier mitgenommen hat.
Der Goblin ist recht zufrieden mit seiner momentanen Situation. Er muss sich zwar mit den Hunden um sein Essen streiten, aber meist bleibt genug übrig und er hat es warm. Außerdem wird er, wie die Hunde, weit seltener geschlagen als das Gesinde, und wenn er Olko belauschte Geheimnisse verrät, erhält er manchmal sogar ein Stück Kuchen oder etwas frischen Braten.
Seit Anfang des vergangenen Sommers darf sich Dummbatz ohne Kette und Aufsicht durch die Feste bewegen und nutzt das weidlich aus, um kleinere Münzen und Schmuckstücke zu stehlen und im Nordostturm zu verstecken. Wenn es Dummbatz für einigermaßen sicher hält, wird er die Helden bestehlen und

es im Zweifel auf Ertzel schieben. Dummbatz ist deutlich gerissener, als er vorgibt, und er versteht und spricht fließend Bornländisch, was aber erst herauskommt, wenn der Feigling bedroht wird. Bis dahin radebrecht er vor sich hin und stellt sich dumm.
Über damals: Dummbatz weiß nichts über die Geschehnisse von damals.
Heute: Dummbatz macht sich einen Spaß daraus, die Leute in der Burg aus dem Dunkel anzuspringen oder mit einem Bettuch über dem Kopf zu erschrecken. Sobald es Nacht wird, hockt er aber ängstlich wimmernd zwischen den Hunden.

Dummbatz
MU 8 **KL** 9 **IN** 12 **CH** 8 **FF** 12 **GE** 15 **KO** 10 **KK** 7
LeP 14 **AuP** 17 **RS** 1 **MR** 5 **SO** 1
Herausragendes Talent: Taschendiebstahl

Die Bronnsoi

Der Baron hält sich fünf dieser stolzen, schlanken Jagdhunde, die er Jaakon, Elkwin, Damian, Neesdan und Pettar genannt hat. Sie strafen die Helden und das Gesinde mit Nichtbeachtung, und sollte ihnen jemand im Weg sein oder sie belästigen, schnappen sie auch schon einmal zu. Sie könnten es sich, wenn die Helden die Türe zu ihren Gemächern offen lassen, auch auf deren Betten gemütlich machen. Die Tiere gehorchen nur den Befehlen des Barons und Irinjas und knurren jeden anderen an.

Die Gaukler

Lirjan – der Seiltänzer

Lirjan ist ein gutaussehender, charismatischer Mann um die Vierzig, in gefütterte, bunte Kleidung gehüllt, manchmal trägt er sogar eine Narrenmütze mit Schellen daran. Er beherrscht den Seiltanz und die Akrobatik wie kein Zweiter und auch das Lautenspiel gehört zu seinen Künsten. Ein besonders aufmerksamer Held könnte bemerken, dass er den Baron manchmal

grimmig mustert, wenn er sich unbeobachtet fühlt. Er gibt sich jovial, immer freundlich und erledigt alles mit großen Worten und großen Gesten.

Über damals: Lirian weiß inzwischen, dass der Baron seine Frau vergewaltigt hat, wird es aber erst als Anklage vorbringen, wenn seine Ränke zerschlagen sind. Über den Tod der Baronin und die Amme weiß er aber nichts weiter, nur dass seine Frau an beidem nicht Schuld war.

Heute: Lirian kennt den Hintergrund der Morde. Er wird vorgeben, sich herauszuhalten, schürt aber durch geschickte Andeutungen und die Behauptung, eine blonde Frau auf dem Bergfried gesehen zu haben, den Aberglauben.

Lirian

MU 15 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 14 **FF** 14 **GE** 17 **KO** 11 **KK** 12
LeP 27 **AuP** 32 **RS** 0 **MR** 4 **SO** 6
Florett: INI 12+W6 **AT** 16 **PA** 15 **TP** 1W+3 **DK** N
Vorteile: Gutaussehend, Balance
Herausragende Talente: Akrobatik, Gaukeleien, Körperbeherrschung, Menschenkenntnis, Betören, Eiskufen Laufen

Rowinja – die Schlangenfrau

Rowinja ist das genaue Ebenbild Irinjas. Darum trägt sie ständig Verbände am ganzen Körper, die sie immer wieder an einigen Stellen mit altem Schweineblut anfeuchtet, und gibt damit vor, eine Aussätzige zu sein. Sie kann ihren Leib verbiegen, als hätte sie keine Knochen darin, und singt mit einer perfekten, hohen Stimme Lieder aller aventurischen Länder.

Nach ihren Auftritten zieht sie sich immer sehr schnell in ihre Kammer zurück, den Kontakt mit den Helden meidet sie wenn irgend möglich. Zur Not täuscht sie feuchten Husten und Fieber vor. Sollte ein Held anbieten, sie zu heilen, lehnt sie brüsk ab.

Über damals: Sie weiß über das Schicksal ihrer Mutter Bescheid, nicht aber über das der Baronin oder der Amme.

Heute: Sie leidet sehr unter ihrer Mitschuld an den Morden, und wenn sie darauf angesprochen wird, bricht sie möglicherweise sogar in Tränen aus.

Rowinja

MU 11 **KL** 13 **IN** 11 **CH** 16 **FF** 11 **GE** 16 **KO** 10 **KK** 9
LeP 25 **AuP** 29 **RS** 0 **MR** 3 **SO** 6
Vorteile: Gutaussehend, Schlangenmensch
Herausragende Talente: Akrobatik, Singen, Körperbeherrschung

Broschek – der starke Mann

Der 27-jährige Broschek gibt den starken Mann, den man ihm auch ohne Zweifel abnimmt, wenn er mit eingeölten Oberkörper Eisenstangen verbiegt oder einen Sitzenden samt Stuhl in die Luft stemmt. Er ist knapp über zwei Schritt groß und trägt einen kurzen Vollbart, über den die Enden des Schnurrbartes zu Zöpfen geflochten gute fünf Finger lang hinausragen. Er stellt sich dumm, wenn die Helden ihn befragen, und verweist sie immer wieder an seine Schwester Nadjescha. In Wirklichkeit ist sie seine Gemahlin, doch weil sie darauf vertrauen, dass Nadjeschas Talente ihnen von Nutzen sein können, geben sie sich als Geschwisterpaar aus. Es könnte den Helden wertvolle Hinweise darauf geben, dass etwas nicht stimmt, wenn die beiden 'Geschwister' lustvoll stöhnend die Nacht im gleichen Bett verbringen. Wenn Gefahr im Verzug ist, holt Broschek sein Keule aus dem Wagen.

Über damals: Er weiß nichts über die Geschehnisse von damals und es interessiert ihn auch nicht – er will nur seinen Auftrag erledigen.

Heute: Broschek wird jede Gelegenheit nutzen, die Schuld auf jemand anderen zu schieben. Dabei nimmt er Vorschläge seines Gegenüber sofort auf. Wenn Lirian oder Nadjescha in der Nähe sind, verbieten sie ihm auch schon mal den Mund. Broschek verwickelt sich bei seinen Aussagen schnell in Widersprüche, der Meister sollte es aber so erscheinen lassen, als wäre er nur darauf aus, besonders schlau zu erscheinen.

Broschek

MU 14 **KL** 11 **IN** 8 **CH** 12 **FF** 12 **GE** 14 **KO** 15 **KK** 18
LeP 48 **AuP** 40 **RS** 0 **MR** 4 **SO** 6
Keule: INI 10+W6 **AT** 16 **PA** 16 **TP** 1W+4 **DK** N
Raufen: INI 10+W6 **AT** 15 **PA** 13 **TP** 1W+2 **DK** H

Nadjescha – die Meisterin der Dolche

Nadjescha ist eine junge Frau mit rahjagleicher Gestalt und langen roten Locken, die trotz der Kälte enge immer Lederkleidung trägt, deren Mieder sie nicht selten ungebührlich weit aufgeschnürt lässt. Wie erwartet hat der Baron nur Augen für sie und Nadjescha hält ihn mit zweideutigen Aussagen, einem Zwinkern hier und einem Blick über die Schulter dort bei der Stange, ohne ihn zum Zug kommen zu lassen. Ebenso wird sie versuchen, neugierigen Helden den Kopf zu verdrehen. Sie ist wahrlich eine Meisterin mit dem Wurfdolch, wie sie in den Vorstellungen am Abend auch immer wieder beweist.

Über damals: Sie weiß nichts über die Geschehnisse von damals, wird aber gegebenenfalls den Verdacht auf Leute lenken, die ihr im Weg sind.

Heute: Nadejscha gibt schon nach dem Mord an Olko vor, außer sich vor Sorge zu sein, und sie streut wo es geht Gerüchte von übernatürlichen Wesenheiten aus. Wenn dann der Goblin stirbt, macht sie eine große Szene, die mit einer Ohnmacht endet und den Aufbruch der Gaukler erklären soll.

Nadjescha

MU 13 **KL** 14 **IN** 15 **CH** 13 **FF** 16 **GE** 12 **KO** 9 **KK** 9
LeP 24 **AuP** 30 **RS** 0 **MR** 8 **SO** 6
Wurfdolch: INI 10+W6 **FK** 26 **TP** 1W+1
Herausragende Talente: Wurfmesser, Betören, Schlösser Knacken

Die Rangfolge auf der Feste

Die Befehlskette im Inneren der Feste ist strikt vorgegeben und die Untenstehenden haben jeden Befehl ihrer Vorgesetzen zu befolgen. Weigern sie sich, drohen Prügel- oder schlimmere Strafen. Das Gesinde am unteren Ende der Rangfolge nimmt dies aber untereinander nicht so ernst und baut eher auf ein Zusammengehöigkeitsgefühl. Hinter dem Namen und der Bezeichnung folgen der Sozialstatus, die Seitenzahl, auf der die Beschreibung der entsprechenden Person zu finden ist, und ein 'F' für freie bzw. 'U' für unfreie Personen.

Baron Woltan, Herr des Hauses, SO 13 (S. 27) F
Irinja, Tochter des Hauses, SO 12 (S. 28) F
Mjesko, Sohn des Hauses, SO 11 (S. 28) F
Junker Baerow Eelkinnen, Hauptmann, SO 10 (S. 30) F
Junkerin Nessa Timpski, Truchsessin, SO 9 (S. 30) F

Olko, Leibdiener des Barons, SO 9 (S. 29) U
Jedwinja, Irinjas Zofe, SO 8 (S. 29) U
Goljew Grumpen, Kämmerer, SO 8 (S. 30) U
Wolpje, Rowin, Haneha, Kundra, Wachen, SO 7 (S. 30) F
Boutsen, der Koch, SO 7 (S. 31) U
Lirian, der Seiltänzer, SO 6 (S. 33) F
Rowinja, die Schlangenfrau, SO 6 (S. 34) F
Broschek, der starke Mann, SO 6 (S. 34) F
Nadjescha, die Dolchwerferin, SO 6 (S. 34) F
Marissja, erste Magd, SO 5 (S. 31) U
Jucho, Stallmeister, SO 4 (S. 32) U
Kunzke, erster Knecht, SO 4 (S. 32) U
Yasinde, zweite Magd, SO 3 (S. 32) U
Frinja, dritte Magd, SO 3 (S. 32) U
Ertzel, Jungknecht, SO 3 (S. 33) U
Arwin, Viehknecht, SO 2 (S. 32) U
Dummbatz, der Goblin, SO 1 (S. 33) U

Der Stand der Helden in der Burg

An welcher Stelle sich die Helden in dieser Rangfolge wiederfinden, hängt in erster Linie von ihrem offensichtlichen, also durch Kleidung und Verhalten transportierten Sozialstatus ab. Da sie Gäste sind, steigt ihr SO für die Dauer des Aufenthalts um 1 Punkte, bei Elfen oder Zwergen sogar um 2 Punkte. Helden aus allen anderen nichtmenschlichen Völkern haben hier einen um 3 Punkte gesenkten SO. Bei Hexen und Magiern sinkt der SO um einen Punkt.
Die Herrschaftsfamilie können sie dadurch natürlich nicht übertreffen, aber schon ab einem modifizierten SO von 11 folgt das gesamte Gesinde ihren Anweisungen, sofern keiner der Herrschaften dagegen spricht. Bei größeren Wünschen, wie einem frischen Braten oder wertvollen Gütern, wird Rücksprache gehalten. Bei einem modifizierten SO von 6 bis 8 steht der Held unter dem Burgpersonal, wird aber vom übrigen Gesinde als ein Ehrengast angesehen. Wenn er sich nicht gar zu arrogant verhält, wird er neue Freunde finden können. Das gilt auch, wenn sein SO inklusive Bonus bei 4 oder 5 liegt, dann wird er allerdings vom Gesinde ganz selbstverständlich bei den täglichen Arbeiten mit eingespannt, bei 3 oder weniger werden dem Held die unliebsamen Tätigkeiten wie das Entleeren der Nachttöpfe oder Herbeischleppen von Feuerholz aufgehalst.
Gibt es innerhalb der Gruppe einen SO-Unterschied von 3 oder mehr, wird man ganz selbstverständlich davon ausgehen, dass der oder die Helden mit dem höheren SO die Herren und der Rest deren Gesinde sind. Das kann dazu führen, dass ein Teil der Gruppe im Gesindehaus und der andere Teil in der Burg schläft. Die Helden können das verhindern, wenn sie darauf bestehen, gemeinsam untergebracht zu werden, aber man wird sie dafür belächeln: diese verrückten Fremden, die mit ihrem Gesinde in einer Kammer schlafen ...
Die Unterbringung hängt ebenfalls vom modifizierten SO ab. Bei 10 oder mehr erhält man das große Gästezimmer, bei 8 oder mehr das kleine und solange man über 6 bleibt, kann man in einer der Traviakammern nächtigen. In diesen Fällen darf man regelmäßig an den herrschaftlichen Mahlzeiten teilnehmen. Helden mit einem niedrigeren SO werden im Gesindehaus untergebracht und müssen auch mit dem Gesinde von den Resten der Herrschaftstafel speisen. Es ist möglich, das Helden mit einem höheren SO einen anderen Helden als ihren Leibdiener oder Mundschenk ausgeben, so dass im Idealfall die ganze Gruppe bei den Mahlzeiten anwesend sein kann.
Wenn ihre Gruppe kein Mitglied mit einem entsprechend hohen SO vorzuweisen hat, müssen Sie ein wenig tricksen und den Baron seine Gäste in Anbetracht der Stellung ihres Auftraggebers behandeln lassen. So kann dann notfalls sogar ein Bettler an der Herrschaftstafel landen.

Die Ereignisse

Die folgenden Ereignisse stellen den Haupterzählstrang des Abenteuers dar und wir möchten Ihnen empfehlen, sie in dieser Reihenfolge durchzuspielen. Aus der Interaktion der Helden mit den zahlreichen Burgbewohnern werden sich weitere Erzählstränge ergeben.
Wenn trotz dieser Fülle an Geschehnissen Langeweile aufkommen sollte, können Sie die Ereignisse auch schneller aufeinander folgen lassen als hier vorgeschlagen.

Der Tagesablauf

Sofern nichts anderes erwähnt wird, folgt der Alltag des Barons einem regelmäßigen Ablauf. Gegen zehn Uhr morgens wird er geweckt und angekleidet, eine halbe Stunde später gibt es ein reichhaltiges Frühstück.
Gegen zwei Uhr wird das Mittagessen gereicht, danach raucht der Baron in seinem Trophäenraum eine Pfeife.
Das Abendessen gibt es gegen sieben und es geht direkt in das allabendliche Besäufnis über, bei dem man von den Gauklern unterhalten wird, bis der Baron spätestens um Mitternacht unter den Tisch sinkt.
Der erste Knecht steht um fünf auf, melkt die Kühe, füttert und tränkt sie – das Wasser muss eigens dafür geschmolzen werden – und legt sich dann wieder schlafen. Für den Rest des Gesindes beginnt der Tag im Winter erst um acht, denn es gibt ja keine Felder zu bestellen oder Gärten zu pflegen. Bis neun sind dann die Tiere versorgt und der Ofen in der Küche angeheizt, und man beginnt das Essen zuzubereiten, womit zumindest der Koch und die beiden Mägde praktisch nicht mehr aufhören, bis das Abendessen auf dem Tisch steht. Das übrige Gesinde lässt es ruhig angehen, wenn nicht der Kämmerer Arbeiten in der Burg für sie hat oder die Tiere mehr Aufmerksamkeit verlangen. Man bessert Kleidung oder Schuhe aus, ab und an müssen die Wege auf dem Burghof festgetrampelt werden und der Schnee von den Dächern geschaufelt, damit sie nicht einbrechen, oder es wird Holz gehackt.
Morgens gibt es die Reste des herrschaftlichen Abendessens, zum Mittag die des Frühstücks und zum Abendessen die des Mittagsmahls. Wird man nicht satt, gibt es manchmal noch Brot, an anderen Tagen hat man Pech gehabt. Abends sitzt das Gesinde im Gesindehaus zusammen, trinkt Tee, oder wenn der Baron guter Laune ist, fällt auch Kwassetz und Meskinnes ab.

Der erste Tag – Der Stall

Bis zum Abend nimmt der Sturm noch weiter zu. Das Gesinde spricht vom "schlimmsten Sturm seit 20 Jahren" und befürchtet, dass ihm das Dach über dem Kopf weggeblasen wird. In der Burg nimmt man das Unwetter weniger ernst, obwohl es in die Bresche und die Fenster pfeift, dass man sein eigenes Wort kaum versteht.

Als der Baron schon ordentlich angetrunken ist, erklingt ein lautes Krachen, das sogar über das Dröhnen des Sturms zu hören ist – die Vorderseite des Stalls ist weggeknickt und ein Teil des Daches eingestürzt. Die schweren Holzbalken haben dem schwarzen Drauhager des Barons das Kreuz gebrochen, die anderen Tiere irren jetzt verängstigt im Innenhof umher und laufen Gefahr, im Sturm aus dem offenen Tor hinauszulaufen. Das Gesinde macht sich eilig daran, das Viehzeug wieder einzufangen, kann dabei aber jede helfende Hand brauchen. Hier können sich die Helden mit beherztem Eingreifen die Anerkennung des Barons und die Sympathien der Bediensteten sichern. Machen Sie ihnen die Sache aber nicht zu einfach. Mitten in einem orkanartigen Schneesturm ein aufgeregtes Hühnchen oder ein erschrockenes Pferd einzufangen sollte den ganzen Einfallsreichtum der Spieler erfordern.

Da man den Stall bei diesem Wetter nicht reparieren kann, werden die Tiere kurzerhand in die Burg getrieben. Bis der Sturm abklingt, können die Helden also unvermittelt in eine Kuh oder ihre Hinterlassenschaft laufen, ein Hühnchen in ihrem Bett finden oder sich mit einem Pferd um das Frühstücksbrot streiten müssen. Der tote Drauhager wird vorerst in den Trümmern liegen gelassen.

Der Baron ist zum Glück schon so betrunken, dass er von dem ganzen Debakel nicht viel mitbekommt, und am nächsten Morgen nimmt er es stoisch zur Kenntnis. Solche Dinge passieren eben im Bornland.

Der zweite Tag – Familienstreit

Als die Helden am Morgen geweckt werden, hat der Sturm nachgelassen, aber es schneit einen wahren Vorhang an dicken Flocken. Bis zum Mittag kann die nach innen schwingende Tür der Gesindehütte nicht mehr geöffnet werden, ohne dass sich eine kleine Lawine ins Innere ergießt. Darum muss alle halbe Stunde jemand nach draußen, um den Schnee vor dem Eingang der Hütte und der Küche wegzuschaufeln. Bis zum Abendessen erhebt sich der Neuschnee im Innenhof fast drei Spann hoch.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

> Ihr nehmt gerade ein hervorragendes Abendmahl aus gesottenem Elchfleisch, Fettgebackenem und Sauermilchpiroggen zu euch, als der Baron sich zu seinem Kämmerer umwendet, der in einer Ecke steht und sorgenvolle Blicke zu den Kerzen hinaufwirft. Offenbar brennen sie schneller herunter, als es ihm lieb ist.
> "Grumpen!", grollt der Baron. "Leg mehr Holz auf, es ist kalt hier drin!"
> Der Kämmerer nickt, eilt zum Kamin und erstarrt. Neben den wolfsköpfigen Säulen liegen keine Scheite mehr. Er rennt zum anderen Kamin und wird noch bleicher.
> "Ich bitte um Vergebung, ich werde Neues holen", beeilt er sich zu sagen und hastet in Richtung Küchentür. Durch diese tritt just in diesem Moment der Jungknecht Ertzel mit einer dampfenden Schale Kartoffeln ein. Der Baron lächelt: "Nein, der Bursche wird gehen!"

Ertzel ist nicht begeistert, als der Kämmerer ihm zuflüstert, dass er Holz holen soll. So laut, dass es auch der Baron hört, beschwert er sich, es wäre so kalt draußen und er haben nicht mal Fußlappen an. Da springt der Baron auf und brüllt ihn an. Zu kalt wäre es ihm? Er solle Kälte erfahren. Er schlägt den Jungen nieder, reißt ihm die Kleidung vom Leib, schleift das weinende Kind am Fuß über den Boden in die Vorhalle und wirft ihn nackt in den Schnee hinaus. Mit der Warnung, dass er es nicht wagen soll, ohne Holz wiederzukommen, knallt der Baron die schwere Eingangstür zu.

Dann kehrt er zufrieden lachend in den Speisesaal zurück. Das werde ihm eine Lehre sein, dem undankbaren Balg, erklärt er und speist in aller Seelenruhe weiter.

Wenn einer der Helden sich dem Baron in den Weg stellt, hängt dessen Reaktion vom Stand des Helden ab. Bei ehrenwerten Gästen (modifizierter SO über 8) lässt sich der Baron möglicherweise von seinem Vorhaben abbringen, aber es sollte offensichtlich werden, dass derjenige sich damit die Sympathien des Barons dauerhaft verscherzt hat. Ansonsten mahnt der Baron den 'Störenfried', zur Seite zu treten oder er werde sich im Bergfried wiederfinden. Bei einem SO unter 5 ist es sogar recht wahrscheinlich, dass der Baron schlicht zuschlägt.

Unabhängig davon, ob die Helden einschreiten, erhebt sich Mjesko und protestiert, sobald sein Vater sich wieder dem Essen zuwendet. Er wirft ihm götterlästerliches Verhalten vor, dass er seine Macht in ungebührlicher und vom Herren Praios nicht geduldeter Art ausnutzt und ein schlechter Herr sei. Nun gerät der Baron völlig außer sich, es kommt zu einem lauten Streit, an dessen Ende der Baron mit einem eisernen Krug auf seinen Sohn einschlägt, bis ihn seine Tochter oder die Helden davon abbringen. Dann stürmt er wutentbrannt aus dem Raum, doch bevor die Türe hinter ihm zufällt, enterbt er den Sohn.

In die erschrockene Stille, die darauf folgt und die nur von Mjeskos schmerzerfülltem Stöhnen unterbrochen wird, stolpert der blaugefrorene, nackte Ertzel mit einigen Holzscheiten aus der Küche in den Saal und stürzt nieder. Das anwesende Gesinde versorgt zuerst den verletzten Sohn. Er hat eine Platzwunde am Kopf, eine Rippe ist angebrochen, diverse Blutergüsse verunzieren seinen Körper und ein Vorderzahn ist ausgeschlagen. Regeltechnisch hat er 14 seiner 27 LP verloren und eine Wunde erlitten. Wenn die Helden ihn nicht mit *Heilkunde Wunden* oder magisch behandeln wollen, wird seine Platzwunde mit einem sauberen Tuch umwickelt, bevor ihn ein Knecht in sein Zimmer bringt. Es ist offensichtlich, dass auch Mjesko außer sich ist vor Wut.

Um den auf dem Boden liegenden, zitternden Ertzel kümmert sich so lange nur Frinja, die aus der Küche mit einer Decke hinzugeeilt kommt.

Die Helden sollten bis zum Ende dieser Szene hauptsächlich Beobachter sein. Hier erfahren sie, dass Baron Woltan alles andere als ein lustiger, dicklicher Mann ist, und werden Zeuge des schon lange gärenden Streites zwischen Vater und Sohn. Wenn die Helden eingreifen, sollten Sie die Situation nicht zu einer direkten Konfrontation mit dem Baron eskalieren lassen.

Wenn die Helden einfühlsam und beruhigend auf den Baron einreden, verlässt er irgendwann wütend den Saal. Versuchen die Helden es 'auf die harte Tour', gibt sich das Gesinde alle Mühe, sie davon abzuhalten.
Im schlimmsten Fall müssen Sie als Meister eventuell Ihre Spieler daran erinnern, dass der Baron unbedingte Macht auf dieser Burg hat und sie in große Schwierigkeiten kommen können, wenn sie sich mit einem Bronnjaren anlegen. Solange die Helden den Baron nicht angreifen oder auf ihn einschlagen, kann auch immer noch Irinja ein gutes Wort für die Gäste einlegen.
Stellen sich Ihre Helden aber allzu ungehörig an, lassen Sie den Wortführer von den Knechten für einen Tag in den eisigen Bergfried hinabseilen, wo er sein Gemüt abkühlen soll. Dabei ist es vollkommen egal, welchen Stand er inne hat – der Baron ist kein bedachter Mann, und wenn nicht gerade die Gräfin Thesia vor ihm steht, schert ihn der Status des Helden in seiner Wut nicht. Dort unten herrscht durchgängig *Firunskälte* und man wird dem Helden nicht erlauben, sich vorher warm einzukleiden. Nach Ablauf eines Tages wird er auf Irinjas Bitten hin wieder freigelassen, aber unabhängig von seinem Stand muss er nun im Gesindehaus schlafen und er sollte sich hüten, den Baron ein weiteres Mal zu reizen. Auch das Gesinde wird sich so weit wie möglich von ihm fernhalten, denn nach einer solchen Verfehlung ist der Baron wütend und das bedeutet für das Gesinde, dass er jederzeit um sich schlagen kann.
Diesen 'Warnschuss' können Sie jederzeit einsetzen, wenn die Helden zu sehr vergessen, dass Woltan immerhin der Herr dieser Ländereien ist. Sollten die Helden auch danach noch zu aufmüpfig sein, kann der Baron sich entschließen, sie aus der Burg werfen zu lassen – den Helden sollte klar werden, dass man sich nicht alles gefallen lässt, Gast hin oder her.
Den Rest des Tages herrscht sehr gedrückte Stimmung in der Burg.

Der dritte Tag – Der erste Tote

Es schneit noch immer stark und es sieht auch nicht so aus, als würde Firun dem Bornland gegenüber so bald Gnade walten lassen.
Die Helden werden von Frinjas lautem Schrei geweckt. Sie hat am Fuß der Treppe vom ersten in den zweiten Stock die Leiche von Rowin gefunden. Der Leib liegt verdreht in dem schmalen Aufgang, weist zahlreiche blaue Flecken auf und sein Genick ist offensichtlich gebrochen. Er stinkt stark nach Meskinnes – alles sieht danach aus, als sei er auf der Treppe gestolpert und habe sich beim Sturz hinunter das Kreuz gebrochen.
Die geheime Kammer ist nicht wieder ordentlich verschlossen worden und so kann sie den Helden nach einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe auffallen. In ihr liegen einige Decken, ein Schinken, mehrere Brote, drei Paar Schneeschuhe und ein alter Mantel. Der Baron tut diese Sammlung ab – einer vom faulen Gesinde wird mal wieder versucht haben, ihn zu bestehlen, das sei er gewohnt und er erwarte auch gar nichts anderes von diesen Lumpen. Wenn er den Schuldigen erwische, gäbe es ordentlich Ärger. Und da Rowin offensichtlich gestorben sei, weil er zu besoffen war, ist die Sache für ihn damit erledigt und er geht frühstücken.

Was wirklich geschah: Tatsächlich war Rowin zwar bereits ordentlich betrunken, als er sich auf den Weg zu seiner Patrouille machte, aber er ist nicht die Treppe heruntergestürzt. Vielmehr hat er Broschek dabei ertappt, wie dieser Vorräte für eine Flucht in die geheime Kammer einlagerte, wurde von dem Gaukler umgebracht und dann auf die Treppe geworfen.

Die Leiche wird im ehemaligen Ankleidezimmer des Großen Gästezimmers (1.6) aufgebahrt – da bleibt sie 'frisch', bis der Boden im Frühjahr weit genug aufgetaut ist, um den Soldaten zu begraben. Eine Andacht gibt es nicht, der Baron verbietet sie. Die Reaktion auf den Tod des Wachmanns ist unterschiedlich. Das Gesinde ist nicht sonderlich betrübt – man hatte mit den Zwillingen nicht all zu viel zu tun und so ein Unfall passiert eben. Die Soldaten tragen als Zeichen ihrer Trauer in den nächsten Tagen schwarze Bänder an ihren Armen. Wolpje ist jedoch außer sich vor Trauer. Er ist nicht dazu zu bewegen, aus seinem Bett zu kommen, und schluchzt unentwegt vor sich hin – auch in den kommenden Tagen ist er fortwährend der Verzweiflung nah, matt und antriebslos.

Der vierte Tag – Eiskufen und ein Mord

Endlich hat es aufgehört zu schneien, statt dessen strahlt eine helle Wintersonne. Schon in den frühen Morgenstunden zerlegt Boutsen das tote Pferd und macht sich daran, die verderblichen Teile einzukochen.
Beim Frühstück verkündet der Baron, dass man heute Nachmittag Eiskufenlaufen gehen wird. Das bedeutet für die Knechte, dass sie auf dem Klammwassersee eine Eislaufbahn freischaufeln müssen, und für den Koch, dass er Fettgebackenes und heißen Meskinnes vorbereiten soll, der dann am See gereicht wird. Außerdem müssen die Kufen, die unter die Schuhe gebunden werden – Rippenbögen und Kieferknochen von Schweinen –, hervorgeholt und auf Beschädigungen geprüft werden.
Mindestens einer der Helden sollte Zeuge werden, wie sich Boutsen und Olko über Haneha streiten und die Wächterin hinzukommt. Der Streit der drei dreht sich darum, dass Olko es nicht länger dulden will, dass sie es "wie die Schneehasen in der Küche treiben" – immerhin würde man später die hier gekochten Waren verspeisen. Der Streit dient im Abenteuer hauptsächlich dazu, den Verdacht der Helden bei dem folgenden Mord auf Boutsen und/oder Haneha zu lenken.

Auf dem See

Der Baron hat trotz des toten Soldaten ausgesprochen gute Laune und so darf auch das Gesinde an der Fahrt teilnehmen. In der Burg bleiben Boutsen, Haneha, Olko, der Kämmerer, der Goblin, die Gaukler (bis auf Lirian), Marissja und Mjesko, der seinen Vater nicht sehen will und lieber trotz seiner Blessuren seine ausgelegten Fallen überprüft.
Yasinde und Frinja kommen später mit dem Fettgebackenen und dem Meskinnes in großen Körben nach. Der Rest versammelt sich auf dem mattweißen, bereits spanndick gefrorenen See und lernt das Eiskufenlaufen. Lirian weiß, mit halsbrecherischen Drehungen und Sprüngen zu begeistern, was den Baron wie ein Kind vor Freude in die Hände klatschen lässt – fast könnte man

sein aufbrausendes Gemüt vergessen. Erlauben Sie den Helden einige Momente des sorgenfreien Vergnügens.

Oh Schreck

Von der Sonne geblendet glaubt einer der Helden dann eine blonde Gestalt auf dem Eis zu sehen, die trotz der Kälte nur in ein einfaches Kleid gehüllt ist. Doch bevor er sich näher damit beschäftigen kann, ertönt ein lautes Krachen und der Baron bricht in voller Fahrt im Eis ein. Er schlägt mit dem Kopf auf das Eis und rutscht dann langsam ins Wasser.

Wintererfahrenen Helden sollte das sehr seltsam erscheinen, denn das Eis war ausreichend dick, dass ein Auerochse darauf hätte laufen können, ohne einzubrechen. Doch für solche Überlegungen ist jetzt keine Zeit. Wenn die Helden nicht eingreifen, versinkt der Baron und wird ertrinken (in diesem Fall schreiten die Geschehnisse in der Burg entsprechend schneller voran). Um den massigen Baron aus dem Eisloch zu ziehen, werden vier erfolgreiche Körperkraft-Proben benötigt. Um eine solche Probe ablegen zu dürfen, muss dem Helden zunächst eine *Körperbeherrschungs*-Probe gelingen. Misslingt sie, fällt er selber in das Eisloch und muss möglicherweise ebenfalls gerettet werden. Die regeltechnischen Auswirkungen eines Sturzes in Eiswasser können Sie im Reiseereignis **Der Teich** auf S. 18 nachlesen. Befindet sich unter Ihren Helden ein besonders guter Schwimmer, können Sie den Baron auch versinken und dann mit einer *Schwimmen*-Probe wieder an die Oberfläche holen lassen. Machen Sie es spannend, aber lassen Sie den Baron an dieser Stelle nach Möglichkeit noch nicht sterben.

Was wirklich geschah: Der Geist der Baronin ist durch den schrecklichen Sturm und den dämonischen Hauch, den er mit sich getragen hat, so erstarkt, dass sie das Eis unter ihrem verhassten Ehemann brechen lassen konnte. Da Geister keine Spuren hinterlassen, können die Helden natürlich am See auch keine finden.

Der halb erfrorene Woltan wird sofort in großer Eile in die Burg gebracht. Noch auf dem Weg kommt er zu sich, erfährt, wem er sein Leben verdankt, und bedankt sich überschwänglich bei seinen Rettern. Hier können die Helden also ordentlich Punkte sammeln und frühere 'Schnitzer' wieder gut machen.

Bedenken Sie, dass sich ein Held in nasser Kleidung auf dem rund ein bis zwei Spielrunden dauernden Rückweg zum Schloss ohne Kälteschutz mit *Grimmfrost* auseinandersetzen muss. Er sollte also möglichst versuchen, sich trockene Kleidung zu besorgen.

In der Burg wird der Baron sofort ins warme Bett gesteckt und versorgt – seltsamerweise ohne Olkos Hilfe, denn der Leibdiener ist nicht auffindbar.

Das gleiche geschieht mit jedem nassen Helden. Jeder, der an der Rettung des Barons Anteil hatte, sieht sich umsorgt und gefeiert. Das Gesinde überschlägt sich in seiner Dankbarkeit, als wäre das eigene Leben gerettet worden. In diesen Momenten des Triumphs sollten Sie bereits erste (falsche) Hinweise auf den Mörder von Olko streuen (siehe unten).

Erst als der Baron und die Helden hinreichend gefeiert sind, betritt jemand – im Idealfall ein Held – den Raum 1.6. Dort liegt, neben dem aufgebahrten Rowin, der erschlagene Leibdiener. Sein Schädel ist nach innen gedrückt. In seiner Hosentasche ist eine halb geschnitzte Pfeife zu finden und seine Hand ist blutbeschmiert. Es scheint nicht sein eigenes Blut zu sein, obwohl auch davon reichlich zu finden ist.

Was wirklich geschah: Olko hatte, während er in seinem Zimmer an einer Pfeife schnitzte, Rowinja singen hören, und war in ihre Kammer gekommen, um ihr zu lauschen. Rowinja hatte in diesem Moment jedoch ihre Verbände nicht um und Olko erkannte sofort die Ähnlichkeit mit Irinja. Er lief los, um allen davon zu berichten. Also folgte Broschek ihm, erschlug ihn auf dem langen Flur mit einer Fackel und warf ihn in das Ankleidezimmer.

Aufmerksamen Helden könnte auffallen, dass auf dem langen Flur an einigen Stellen das Stroh fehlt – da, wo es mit Blut verschmiert war, wurde es von den Mördern entfernt.

Bevor Broschek den alten Olko niederringen konnte, hat dieser mit dem Schnitzmesser nach ihm gestochen und ihm

eine tiefe Schnittwunde am Arm zugefügt. Broschek hat die Wunde mittlerweile mit einem Heiltrank heilen lassen und den Schnitt im Hemd repariert. Besonders aufmerksame Helden, die die richtigen Fragen stellen, sollten mit der Information belohnt werden, dass Broschek eine neue Naht am Ärmel seines Hemdes hat.

Falsche Fährten

Frinja hat einen eilig ausgewaschenen Blutfleck auf der Vorderseite ihres Rockes. Darauf angesprochen druckst sie herum, weil es ihr peinlich ist, zuzugeben, dass sie dieses Mal beim Einsetzen ihrer monatlichen Blutung nicht aufgepasst hat.
Mjesko hat sich beim Fallenaufstellen am Bein verletzt, nur ein dünner Schnitt – aber könnte er nicht auch von einem Messer stammen?
Der wahrscheinlichste Verdächtige wird aber nach dem Streit am Vormittag wohl **Boutsen** sein, der zu allem Überfluss auch noch einen Verband an der Hand trägt: Er war noch so wütend auf Olko, dass er sich beim Schinkenschneiden für das Abendessen in den Handballen geschnitten hat. Sein 'Alibi' ist Haneha, die alleine mit ihm in der Küche war, als die beiden Mägde sich mit ihren Körben auf den Weg machten. Ihre Aussage dürfte aber für die Helden wenig glaubwürdig sein.
Der blutverschmierte Schinken, den Boutsen für die Hunde weggelegt hat, könnte durchaus die Tatwaffe gewesen sein.
Wenn die Helden dem Baron diese Beweise vorlegen, werden Boutsen und Haneha sofort in den Bergfried geworfen, bis der nächste Mord ihre Unschuld beweist. Das niedere Gesinde zerreißt sich in diesem Fall das Maul über die dunkelhäutige Fremde, man habe ja schon immer gewusst, dass da etwas nicht stimmt. Andere Burgbewohner sind hingegen überrascht, denn: "Wer hätte das von ihnen gedacht?"
Wird der Koch nicht von den Helden 'überführt', entsteht nun eine allgemeine Stimmung des gegenseitigen Misstrauens in der Burg. Jeder verdächtigt den anderen, und die Gaukler und die Helden sind als Fremdlinge natürlich ein beliebtes Ziel.

Der fünfte Tag – Der verlorene Sohn

Am nächsten Tag ist Mjesko nirgendwo zu finden. Außer seiner Winterkleidung fehlen keine Sachen und auch die Pferde sind noch vollzählig vorhanden. Man vermutet bis zum Abend, dass er die Fallen noch einmal überprüft oder an den See gegangen ist, um an einem ins Eis geschlagenen Loch zu angeln. Den Tag über wird der Stall wieder aufgebaut und die Tiere aus den Burggebäuden hinausgetrieben. Als es aber dunkel wird und Mjesko immer noch nicht zurück ist, machen sich die Burgbewohner langsam Sorgen. Man will eine Suchmannschaft ausschicken, aber der nun immer noch auf seinen Sohn wütende Baron verbietet es: Soll er doch erfrieren, der Tunichtgut.

Was wirklich geschah: Den Gauklern war von vorneherein klar, dass man Mjesko loswerden musste – er kannte seine Schwester zu gut. Darum hat Lirian ihm aufgelauert, als er vom Eisfischen zurückkam, und ihn erstochen. Der Junge liegt jetzt an der Westseite der Burg unter dem Schnee vergraben.

Nach dem Abendessen läuft Ertzel auf dem kurzen Flur gegen den Baron. Der brüllt ihn an, er werde ihn totschlagen, woraufhin der Junge in Panik flieht. Er versteckt sich jedoch nicht wie sonst im Gesindehaus, sondern stiehlt einige Decken und läuft davon. Einer der Helden sollte bemerken, dass Ertzels wenige Sachen fehlen, oder ihn noch davonlaufen sehen. Wenig später hört man ein vielstimmiges Wolfsgeheul – die Tiere sind auf der Jagd. Wenn die Helden Ertzel zur Hilfe kommen, können sie ihn im tiefen Schnee vor sechs hungrigen Wölfen retten, die fliehen, sobald die Hälfte von ihnen verletzt wurde.

Wölfe

Biss:	**INI** 8+W6	**AT** 10	**PA** 6	**TP** 1W+3	**DK** H
LeP 25	**AuP** 40	**KO** 11	**RS** 2	**MR** 1	

Überlassen die Helden den verzweifelten Burschen seinem Schicksal, werden sie am nächsten Morgen nur noch einige abgenagte Knochen von ihm finden.
Wenn der Baron von der Flucht des Jungen erfährt, verprügelt er ihn in Raserei so sehr, dass sein mehrfach gebrochenes Bein nur durch eine um 5 erschwerte Probe auf *Heilkunde Wunden* oder Magie wieder ordentlich gerichtet werden kann. Damit Woltan nichts von Ertzels Flucht erfährt, müssen die Helden den neugierigen Goblin zum Schweigen bringen, indem sie ihn bestechen oder einschüchtern.

Der sechste Tag – Goblinmord und Damenrettung

Am frühen Morgen findet man den Goblin aufgeknüpft an einem der Wagenräder, die als Kerzenhalter unter der Decke des Speisezimmers hängen. Für viele Burgbewohner steht damit fest: Ein Dämon hat sich in die Burg eingeschlichen oder der Geist der Herrin geht um.
Der Baron will von all dem nichts hören und reagiert mit Trotz. Er werde sich vom Selbstmord eines Tiers nicht das Frühstück vermiesen lassen, man solle gefälligst sofort auftragen. Für Hinweise darauf, dass sich der kleingewachsene Goblin unmöglich selbst erhängt haben kann, zeigt er sich vollständig unempfänglich. Allerdings gibt er Anweisung, Boutsen freizulassen, falls dieser im Bergfried einsitzt.
Insgeheim glaubt der Baron, dass er nun die Rechnung für sein lasterhaftes Leben zahlen muss und die Geister seiner Feinde die Burg heimsuchen. Er wird die Nähe jedes gebildeten, magischen oder kampfstarken Helden suchen und sich von ihm beschützen lassen wollen, ohne aber zu sagen, wogegen.

Was wirklich geschah: Der Goblin hat die Gaukler bespitzelt und ist dabei erwischt worden. Da sich das Wetter hält und man ohnehin einen Grund für den Aufbruch brauchte, hat man ihn im Esszimmer an das Wagenrad gehängt, um die Burg in Aufruhr zu versetzen.

Der Aufbruch der Gaukler

Nach dem Frühstück verkünden die Gaukler, dass sie nicht länger auf der Burg bleiben wollen. Es sei hier nicht geheuer. Der Baron macht keine Anstalten, sie aufzuhalten, er ist viel zu sehr mit seiner eigenen Furcht beschäftigt.
Also fährt die Kaleschka der Gaukler noch vor dem Mittagessen vom Hof, allerdings ohne Lirian. Dieser gibt vor, sich nicht vor

einem angeblichen Spuk zu fürchten und nicht auf die Bezahlung und einen warmen, fetten Winter verzichten zu wollen.

Was wirklich geschah: Die Gaukler haben Irinja betäubt, in Rowinjas Binden gewickelt und in ihren Wagen gelegt. Man behauptet schlichtweg, dass es der Aussätzigen sehr schlecht geht, was durch Irinjas mattes Stöhnen untermauert wird. Sollten die Helden auf die Idee kommen, den Wagen zu durchsuchen, werden die Gaukler dies unter demonstrativem Protest zulassen – solange Rowinja nicht 'ausgewickelt' werden soll. Eine solche Idee werden sie zur Not mit Gewalt verhindern und ihr Heil dann in der eiligen Flucht suchen.

Als sich die hohen Herrschaften an die Mittagstafel begeben, scheinen Irinja und auch Lirian sich zu verspäten. Plötzlich ertönen Tumult und Rufe aus Irinjas Kammer. Dort angekommen bietet sich ein grausames Bild: Mjesko liegt erstochen am Boden, mit seinem Jagdmesser in der Hand, Lirian mit gezogenem Florett über ihm. Die aufgeregte Rowinja steht mit einem Messer in der Hand am Fenster und weint. Am Boden liegen ihre abgeschnittenen langen, blonden Haare.
Sobald sie sich beruhigt hat, erzählt sie, Mjesko sei hereingestürmt, als sie gerade ihre Haare abgeschnitten habe, und habe sie wie von Sinnen angegriffen. Doch zum Glück habe Lirian ihre Hilferufe gehört und ihn aufgehalten. Damit habe er ihr das Leben gerettet.
Ihr Bruder habe sich wohl in der Burg versteckt, um sich jetzt dafür zu rächen, dass ihr Vater sie immer bevorzugt habe. Wird sie gefragt, warum sie sich die langen Haare abschneidet, so sagt sie, dass sie das schon länger tun wollte, es Jedwinja aber immer verboten hätte. Also hat sie es heute heimlich getan, während Jedwinja schon zum Abendessen ging. Jedwinja kann das Haarschneideverbot bestätigen.

Was wirklich geschah: Lirian und Rowinja haben den toten Mjesko in Irinjas Kammer geschafft und ihn entsprechend zurechtgelegt. Dann haben sie Irinjas abgeschnittene Haare ausgelegt und lauten Tumult veranstaltet. Bitte beachten Sie: Wenn von jetzt an von Rowinja die Rede ist, tritt sie als Irinja auf.

Der Baron ist überglücklich, dass seiner kleinen Prinzessin nichts geschehen ist, aber auch erschüttert über die Hinterhältigkeit seines eigenen Sohnes. Da er ihn schon immer für einen Tunichtgut gehalten hat, hegt er keinen Zweifel an der Richtigkeit der Geschichte. Er drückt Lirian an seine Brust und verspricht ihm reiche Belohnung.
Helden, die sich die Leiche ansehen und eine einfache *Heilkunde Wunden*- oder eine *Sinnenschärfe*-Probe +5 schaffen, können erkennen, dass kein Blut aus den Wunden sickert und die Leiche viel kälter ist, als sie sein dürfte: Offensichtlich ist Mjesko schon länger tot.

Hinweise auf den Rollentausch

Rowinja hat Irinja einige Zeit beobachten können und sie ist eine begnadete Schauspielerin, darum wird den Helden bei oberflächlicher Betrachtung kein Unterschied auffallen.
Es gibt jedoch einige Punkte, anhand derer der Tausch bemerkt werden kann.

Der wichtigste Hinweis ist natürlich die **Brandnarbe** Irinjas, von der keiner der Gaukler etwas wusste und die bei Rowinja natürlich nicht zu finden ist. Die Helden können über die alte Amme davon erfahren (siehe **Interludien**, S. 44).
Die **Bronnsoi** werden den Unterschied bemerken und Rowinja nicht gehorchen, sie vielleicht sogar anknurren.
Über **Gespräche**, die Irinja unter vier Augen mit den Helden geführt hat oder gar eine mögliche Affäre mit einem der Helden weiß Rowinja nichts. Sie wird versuchen, vorsichtig herauszufinden, um was es ging, und wenn es zu brenzlig wird, bricht sie in Tränen aus und erklärt ihre scheinbare Vergesslichkeit auf die schrecklichen Ereignisse der letzten Tage. Genauso reagiert sie, wenn sie einen **Gegenstand** nicht findet, nach dem sie gefragt wird.

Ein weiterer Mord?

Wenn die Helden zu offensichtlich herumschnüffeln, könnte Lirian auf die Idee verfallen, sie unschädlich machen zu wollen. So steckt er z.B. ein Schmuckstück Irinjas in die Tasche eines Helden und bezichtigt ihn des Diebstahls, oder er veranlasst Rowinja dazu, vorzugeben, von dem Helden belästigt worden zu sein. Droht das Komplott aufzufliegen, könnte Lirian sogar versuchen, einen der Helden im Schlaf zu meucheln – er hat in seiner Rachsucht und Habgier längst alle Skrupel verloren.
Unabhängig davon will Lirian den Baron aus dem Weg räumen, damit Rowinja die Burg, den Adelstitel und allen Besitz erbt. Also überredet er Woltan zu einer gemeinsamen Jagd auf Silberböcke. Tatsächlich aber hat er die Höhle eines Bornbären entdeckt, der vorzeitig aus dem Winterschlaf erwacht ist, und führt den Baron dorthin. Sobald das schlecht gelaunte und hungrige Tier angreift, fällt er dem Baron in den Rücken und lässt seine Leiche dann vor der Höhle liegen.
Auf der Burg schenkt man der Geschichte von einem Jagdunfall gerne Glauben und ist insgeheim froh, dass der Schinder nicht mehr ist. Die Helden können dies verhindern, wenn sie den Baron überzeugen, zu Hause zu bleiben, oder ihn auf dem Jagdausflug begleiten.
In diesem Fall lockt Rowinja ihren 'Vater' abends auf den Bergfried, von dem ihn Lirian dann herunterstürzt. Das Gesinde wird darin eine Untat der verstorbenen Gattin sehen.
Wann diese beiden Mordversuche stattfinden, bleibt ganz Ihnen überlassen. Wenn Sie den Baron sehr bald aus dem Weg haben möchten, können Sie die Versuche schon kurz nach dem Austausch stattfinden lassen. Soll der Baron die Anschläge jedoch überleben, dann sollten Sie warten, bis die Helden das Komplott bereits weitgehend durchschaut haben.

Wenn die Helden zu schlau sind

Es ist gut möglich, dass aufgeweckte oder bedachte Spieler Sie mit Ihren Aktionen schnell in die Enge treiben. Wird beispielsweise Irinja rund um die Uhr unauffällig überwacht oder gehen die Helden die ganze Nacht über Streife im Schloss, könnten sie schnell offensichtliche Hinweise auf die Täter entdecken. Sie sollten die Anstrengungen und guten Ideen Ihrer Spieler würdigen und sie früher als geplant auf die Spur der Gaukler kommen lassen. Das würde einige Leben retten, das Abenteuer aber auch verkürzen.

Auf der anderen Seite können Sie es den Helden aber auch besonders schwer machen: Die patrouillierende Wache erwischt die Helden und schickt sie zu Bett, oder der Baron will unbedingt eines seiner Jagderlebnisse erzählen und legt äußersten Wert darauf, dass ihm die ganze Gruppe dabei zuhört. Wenn die Helden es trotz dieser Maßnahmen schaffen, ein zu wachsames Auge zu haben, können die Gaukler zu spektakulären Ablenkungsmanövern greifen, etwa in dem sie irgendwo in der Burg Feuer legen und den Austausch in dem Moment vornehmen, in dem alle in Aufregung sind.
Schlussendlich können Sie natürlich auch einzelne Ereignisse weglassen. Der Goblin muss nichts gesehen haben, genauso wenig wie Olko. Wirklich wichtig für den Spielverlauf sind nur der Mord an Mjesko, der Austausch der Schwestern und der Mordversuch am Baron. Alles andere ist Schmückwerk, das dazu dient, die Helden auf die richtige Spur zu bringen – sind Ihre Spieler mit allen Wassern gewaschen und brauchen diese Hinweise nicht, um so besser!

Problematische Zauber

Ein erfolgreicher **Herrschafts- oder Einflusszauber** bei der richtigen Person kann das Abenteuer schnell beenden, wenn der Bezauberte seine Geheimnisse ausplaudert. Entweder erhöhen sie die MR des Opfers nach Bedarf, um den Zauber scheitern zu lassen, oder – etwas eleganter – Sie sorgen für eine Ablenkung des Zauberers. Eine weitere Möglichkeit ist es, die betroffene Person für die Dauer der Zauberwirkung irgendwie vom Helden wegzubekommen – der Baron ist immer ein gutes Mittel für so etwas. Ein **Blick in die Gedanken** ist leicht zu neutralisieren – schildern Sie die Gedanken des Bezaubernden einfach verwirrend genug. So können Sie die Helden in die richtige Richtung leiten, ohne zuviel verraten zu müssen. **Blick in die Vergangenheit** bezieht sich nur auf regelmäßige Nutzungen und erlaubt so nur Blicke auf die alltäglichen Arbeiten der Burg. Ein nützlicher **Respondami** erfordert Fragen, die im Falle dieses Abenteuers schon einiges an Vorwissen benötigen, sollte also vermutlich kein Problem darstellen.

Der Betrug fliegt auf

Irgendwann finden die Helden hoffentlich heraus, dass Irinja ersetzt wurde. Falls nicht, stirbt der Baron, Rowinja tritt die Erbschaft an und schickt die Helden mit 5 Batzen pro Kopf wieder nach Rodebrannt zurück.
Irinja hat in diesem Fall eine Zukunft als Gattin des Grafen vor sich, die nach tulamidischer Tradition stets Schleier trägt und die vom Hofmagier mit dunkler Magie gefügig gehalten wird. Sie zu befreien – sofern die Helden der Sache später auf die Spur kommen – könnte ein neues Abenteuer sein.

Können die Helden das Komplott aufdecken, will der Baron davon allerdings nichts hören – nur die fehlende Brandnarbe kann ihn von der Wahrheit überzeugen. Die Helden müssen es also so einrichten, dass Woltan zum Beweis den nackten Bauch seiner Tochter sieht. Geschieht das, ist er völlig verstört – wie kann dieses Mädchen aussehen wie seine Tochter? Können die Helden auch dies aufklären, freut sich der Baron möglicherweise gar, eine weitere Tochter gefunden zu haben, zumal Rowinja sich aufrichtig reumütig zeigt. Er ist so froh darüber, dass er auf Rowinjas Flehen hin sogar Lirian vorerst nur in den Bergfried werfen lässt, statt ihn aufzuknüpfen.

Ist der Baron bereits tot, müssen die Helden das Gesinde davon überzeugen, dass hier falsches Spiel getrieben wird (z.B. indem sie die unwissende Rowinja zu einem Bad überreden und das Gesinde vorher informieren), denn solange die Burgbewohner nicht von der Betrügerei überzeugt sind, gehorchen sie Rowinja blind. Wenn der Schwindel aber erst einmal aufgedeckt ist, wird Lirian vor dem aufgebrachten Gesinde fliehen und Rowinja bricht ohne ihn schnell zusammen und beichtet alles.

Die Rettung

Die Helden wissen nun, was mit Irinja geschah und wohin die Entführer unterwegs sind. Wenn sie sich nicht aus eigenem Antrieb an die Rettung machen, werden sie vom Baron oder im Falle seines Todes von der reumütigen Rowinja darum gebeten und notfalls auch mit 10 Batzen pro Kopf dafür entlohnt. Sollten die Helden das Geheimnis besonders schnell gelöst haben, können Sie eine Verfolgungsjagd mit den Kaleschkas durchspielen. Die zwei Ilmensteiner des Barons können in dem überreiften Schnee deutlich schneller laufen als die Pferde der Entführer und sie so einholen. Die Gegner müssen dann entweder durch einen beherzten Sprung auf die Kaleschka und Gerangel um die Zügel oder durch Abdrängen zum Stehen gebracht werden.
Da dem Gaunerpärchen klar ist, dass sie des Todes sind, wenn sie gefasst werden, versuchen sie die Helden mit ihrer gesamten Barschaft von 50 Batzen zu bestechen. Fruchtet das nicht, lassen sie ihr Opfer und die Kaleschka zurück, trennen sich und flüchten auf Schneeschuhen in ein kleines Wäldchen. Werden sie eingeholt, stellen sie sich zum Kampf bis zum Tod – sie haben nichts zu verlieren.

Das Goblinlager

Wenn die Helden sich nicht noch am Tag der Entführung auf die Spur der Gaukler setzen, sondern erst später, dann nimmt die Rettung eine andere Form an: Das Gaunerpaar hat sein Ziel niemals erreicht, wie man an der ausgebrannten, leeren Kaleschka und zahlreichen Spuren erkennen kann. Broschek und Nadjescha liegen hingeschlachtet neben der Kutsche. Folgt man den Spuren mit erfolgreichen *Fährtensuchen*-Proben, erreicht man rund zwei Stunden später das Winterlager einer großen Goblinbande.
Die alte Schamanin der Räuber hat es geschafft, den Schutzzauber der norbardischen Zibilja auf den hiesigen Grabmälern zu brechen. Die rund 30 Räuber haben das Hügelgrab ausgeräumt und hausen nun in den Grabkammern, die Gebeine und die in Goblinaugen unbrauchbaren Grabbeigaben liegen im Schnee verstreut. Vor dem Eingang brennt ein großes Feuer, über dem Teile der geschlachteten Zugpferde brutzeln. Irinja läuft verschmutzt und geschunden herum und muss die in Lumpen gekleideten Räuber bedienen.
Die Helden sollten schnell erkennen, dass ein offener Angriff den sicheren Tod bedeuten würde. Sie müssen also auf eine List zurückgreifen oder brauchen Verstärkung.

Die Möglichkeiten für einen klugen Planer sind vielfältig. Die Goblins fühlen sich sehr sicher und feiern ihren großen Sieg ausgiebig mit vergorenem Tannenzapfensaft. Ein Ablenkungsmanöver könnte darum genauso erfolgreich sein wie eine Verkleidung oder ein gelungener Bluff. Verhandlungen bringen die Helden in diesem Fall einmal nicht weiter – egal was die Helden bieten, die Goblins werden sich entscheiden, dass ein sicheres Winterlager und die Ausrüstung der Helden mehr wert sind als ihr Angebot, und angreifen.
Verstärkung können die Helden in der Burg suchen – aber nur die Wachen sind im Kampf ausgebildet, und selbst dann steht man immer noch mindestens einer dreifachen Übermacht gegenüber. Da erscheint die Norbardensippe der Ugradin sinnvoller, die zudem liebend gerne Rache an den Grabschändern nehmen werden. Doch dazu muss das Winterlager der Sippe erst einmal gefunden werden (siehe **Die Norbarden**, gegenüberliegende Seite).

Gruzal, der Anführer

Gruzal ist ein für einen Goblin gewaltiger Kerl mit dicken Oberarmen und einem prächtigen Bauch. Er hat ein löchriges Kettenhemd über seine mehrfachen Lagen zu großer Menschenkleidung gezogen und kämpft mit einem Krummsäbel und einem Kurzbogen. Seine Ohren sind mit gut einem Dutzend Ringen geschmückt und einer seiner Hauer ist abgesplittert.

Schwert:	**INI** 6+W6	**AT** 14	**PA** 12	**TP** 1W+5	**DK** N
Kurzbogen:	**INI** 6+W6	**FK** 11	**TP** 1W+3		
LeP 24	**AuP** 26	**KO** 11	**RS** 4	**MR** 1	

Scharaschraha, die Schamanin

Die alte Goblinfrau ist trotz der Kälte meist nackt. Wenn sie sich bekleiden muss, dann mit einem Wollumhang aus Menschenhaar. Sie trägt mehrere Schritt lange Ketten aus Menschen- und Tierzähnen und Fingerknochen um den Hals.

Raufen:	**INI** 6+W6	**AT** 5	**PA** 5	**TP** 1W	**DK** H
LeP 14	**AsP** 26	**AuP** 15	**KO** 7	**RS** 0	**MR** 6

Zauber: Die Schamanin verfügt zwar über zahlreiche Rituale, von denen jedoch keines bei einem plötzlichen Angriff von Nutzen ist.

Die Gefolgsleute

Der Rest der Räuber ist in Lumpen gekleidet, nur ein Drittel trägt eine Klingenwaffe (erbeutete Dolche oder Schwerter), der Rest behilft sich mit Ästen und Steinen.

Goblin					
Dolch:	**INI** 7+W6	**AT** 9	**PA** 7	**TP** 1W+1	**DK** H
Knüppel:	**INI** 7+W6	**AT** 9	**PA** 6	**TP** 1W+1	**DK** N
Schwert:	**INI** 7+W6	**AT** 9	**PA** 8	**TP** 1W+1	**DK** N
LeP 12	**AuP** 15	**KO** 8	**RS** 2	**MR** 3	

Interludien

Die folgenden Szenen können Sie an beliebiger Stelle des Abenteuers einsetzen, um die Stimmung zu verdichten, den Helden Hinweise auf die Ränkeschmiede in der Burg zu geben oder um aufkommende Langweile zu vertreiben.

Dunjaschas Geist

Seit ihrem gewaltsamen Tod von der Hand ihres Mannes halten Rachegelüste den Geist der Baronin im Diesseits gefangen. Durch die unheiligen Mächte im Norden ist seine Präsenz in den vergangenen Jahren gestärkt worden und so erzählt sich das Gesinde zurecht Gruselgeschichten über das Gespenst im Haupthaus.
Der Baron bekam es nach einigen Begegnungen mit der Angst zu tun und ließ vor einem halben Jahr das Geisterhaus einreißen, weil er hoffte, dass der Geist seiner Frau dann keinen Anker mehr in dieser Welt hat. Doch es wirkte nicht.
Dunjascha ist mittlerweile stärker als jemals zuvor, und in diesem Winter sieht sie ihre Gelegenheit zur Rache gekommen. Sie wird Einfluss auf den Helden mit der niedrigsten Magieresistenz nehmen. Dabei brauchen Sie keine Proben zu würfeln, gehen Sie zu Gunsten der Dramatik einfach davon aus, dass ihre Bezauberungen gelingen, solange kein *Beherrschung Brechen* +3 mit mindestens 13 AsP oder *Einfluss bannen* +3 mit mindestens 11 AsP gewirkt wird.
Der Held erlebt in wirren und beängstigenden Träumen das grausame Schicksal der Baronin nach.

In der **ersten Nacht** sieht er sich der Baronin gegenüber, die ihn flüsternd und eindringlich bittet, ihr zu helfen und sie zu befreien. Wie das vonstatten gehen soll, ist nicht in Erfahrung zu bringen – der Traum sollte auch bewusst verschwommen sein und keine Einflussnahme durch den Helden zulassen. Dann verschwindet die Baronin und der Träumende glaubt vom Burgfried zu stürzen und erwacht kurz vor dem Aufprall schweißgebadet.
In der **zweiten Nacht** träumt er, von einer großen, dunklen Gestalt verprügelt zu werden. Der Traum ist so eindringlich, dass der Held noch kurz nach dem Aufwachen um sein Leben fürchtet.
In der **dritten Nacht** überrascht der Held im Traum einen schlanken, kräftigen Mann bei der Vergewaltigung einer Norbardin. Erst bei einer gelungenen Klugheits-Probe erkennt der Held in dem stattlichen Mann den deutlich jüngeren Baron. Als er aufwacht, liegt er nicht in seinem Bett, sondern steht auf dem langen Flur – andere Helden können sein Schlafwandeln mit einer *Sinnenschärfe*-Probe bemerken, wenn sie schlafen (+5, wenn sie nicht im gleichen Raum nächtigen). Halten sie Wache, sehen sie den Helden wie in Trance aufstehen und losgehen.
Ab der **vierten Nacht** werden die Träume zu einem wirren Gemisch aus Bildern der Burg, dem wütenden und prügelnden Baron, mal jung, mal in heutiger Gestalt, und einer in Qual und Wut schreienden Frau, die mal die Gesichtszüge der Baronin, mal der Norbardin oder Frinjas trägt. Der Charakter erwacht, wenn ihn keiner aufhält, auf der oberen Plattform des windumtosten Bergfriedes.
In der **fünften Nacht** wird der Held im Schlaf Feuer in der Burg legen, und sollten die Helden in der **sechsten Nacht** noch immer im Schloss und der Baron am Leben sein, wird er versuchen, ihn zu erwürgen.
Wird der Held irgendwann während seines Schlafwandelns geweckt, ist er verwirrt und erschrocken, aber wohlauf. Er regeneriert ab der dritten Nacht weder LeP noch AsP.
Die Baronin hat für den Zauber *Geisterbann* eine Austreibungsschwierigkeit von 10 und für *Geisterruf* eine Beschwörungsschwierigkeit von 8. Kann sie herbeigerufen werden, wird sie die Helden eindringlich beschwören, ihren Mann zu töten, und dann wieder verschwinden. Ob sie etwas über die Vergangenheit preisgibt, sollten Sie nach Lage der Ermittlungen entscheiden – Dunjascha ist über die Jahre irrsinnig geworden.

Die Norbarden

Zu einem beliebigen Zeitpunkt nach dem Sturm fährt eine kleine, gelb-grün bemalte Kaleschka in den Hof ein, gezogen von zwei kleinen, zotteligen Pferden, die im Schnee kaum einsinken. Auf dem Kutschbock sitzt ein Norbarde mit einer Pelzmütze auf dem Haupt und einem langen, buschigen Schnauzbart, in den kleine, goldene Ringe eingeflochten sind. Als er durch das Burgtor fährt, nimmt er die Mütze ab und präsentiert sein kahles Haupt und gigantische, glitzernde Goldohrringe in beiden Ohren. Neben ihm kauert eine alte Norbardenfrau mit unbedecktem Haupt, so dass man ihren kahlrasierten Scheitel mit verschlungenen Hautbildern auf der freigelegten Haut erkennen kann. Dem Wagen entsteigen zur Überraschung der Helden Darjew aus der Sippe der Harderinger und seine Verlobte Fetanka aus der Sippe Ugradin. Der Mann auf dem Kutschbock ist ihr Vater Fadril, die alte Frau die Muhme Jalna.
Sobald der Baron von der Ankunft der Norbarden erfährt, lässt er sie in den Esssaal rufen, wo er ihnen Kwassets und Brot reichen lässt. Dann laden die Jüngeren Säcke und Kisten aus der Kaleschka und schaffen sie in den Esssaal, um schließlich die Muhme und den Baron bei ihren Verhandlungen allein zu lassen.
Wie viel die Helden von den Norbarden erfahren, hängt stark davon ab, wie sie sich Darjew gegenüber verhalten haben und welchen Eindruck sie nun auf die Muhme machen. Im besten Fall verrät ihnen Darjew, dass der Baron schon bis über beide Ohren bei den Norbarden verschuldet ist, und wenn alles gut geht, wird man schon im nächsten Sommer die Rechnung aufmachen und ihm aufzwingen können, Karenow kostenfrei an die Sippe Ugradin zu verpachten. Jeder Gewinn des Frondorfes fließt dann direkt den Norbarden zu. Darum schaut man auch noch einmal vom Winterlager aus mit Kostbarkeiten vorbei, um die Schulden weiter zu erhöhen und so "den Sack zuzumachen".
Erwähnen die Helden später Lirian gegenüber, dass der Baron über die Maßen verschuldet ist, wird er sich sehr darüber ärgern, es aber mit der Angst um den versprochenen Lohn entschuldigen.
Der Baron kauft fast die komplette Ladung der Norbarden und in den nächsten Tagen können die Helden sich an erlesenen Kräutern, schwarzem Tee und Toback ergötzen, denn der Baron teilt (und protzt) gern. Irinja trägt neuen Schmuck, liest neue Bücher und trägt neue Kleider – ein im Handel erfahrener Held (*Schätzen*-Proben) kann den Wert all dieser Dinge auf rund 70 bis 80 Batzen schätzen.
Die Helden können erfahren, dass die Ugradin die Barone von Karenow schon seit fünf Generationen beliefern, und werden so hoffentlich auf die Idee kommen, sie nach der norbardischen Hebamme zu befragen. Wenn die Helden einen verschwiegenen Eindruck machen, Darjew sich für sie ausspricht oder sie die Muhme geschickt bestechen, wird sie ihnen das folgende berichten: Man hat damals die Burg besucht, als die Baronin gerade niedergekommen war, der Baron war bester Laune und kaufte wie heute alles fast unbesehen. Aber als man wieder abreiste, fand man unter den wenigen unverkauften Fellen eine Norbardin mit ihrem Kind vor, ein Mädchen mit blondem Haar. Der Stamm nahm die Frau bei sich auf und brachte sie und das Kind durch den Winter. Sie gab an, dass jemand auf der Burg sie vergewaltigt und sie den Untäter an der Hand gezeichnet habe. Wenn die Helden nachfragen, erfahren sie, dass ihr Mann sie im Lager abgeholt habe, nachdem man eine Nachricht auf die Burg von Baron Panek von Rasbergen geschickt hatte, wo er den Winter verbrachte. Die Muhme kann Lirian als diesen Mann wiedererkennen, wenn die Helden ihn irgendwie mit ihr zusammenführen können – er wird sich während der Anwesenheit der Norbarden in seiner Kammer verstecken.

Es ist wahrscheinlich, dass die Helden später noch einmal (z.B. in **Die Rettung**, S. 41) mit den Norbarden sprechen möchten. Zu diesem Zweck müssen sie das Winterlager der Händler aufstöbern. Dazu könnten sie bei einem Ausflug oder auf der Jagd zufällig darauf stoßen oder bei ihrer Verfolgung der Gauklerkaleschka auf Spuren von Norbardenjägern treffen und ihnen folgen. Hellsichtzauber oder eine Verwandlung in ein fliegendes Tier machen die Suche einfach und auch Jella (siehe **Die Amme**, S. 44) könnte, darum gebeten, auf ihrem Besen das

Lager schnell entdecken. Wenn die Helden sich mit Darjew besonders gut angefreundet haben oder die Muhme sehr für sich einnehmen konnten, verraten die Norbarden ihnen möglicherweise den Weg dorthin und laden sie zu einem Besuch ein.
Das Lager besteht aus einem Kaleschkakreis, der dreizehn Wagen umfasst und in dessen Mitte 14 achteckige Zelte stehen. Die Sippe Ugradin umfasst alles in allem 33 Männer, 36 Frauen, 12 Kinder, 20 zottelige Pferde und 6 Hunde.
Werte sollten Sie eigentlich nicht benötigen. Wenn es zum Kampf mit den Goblins kommen sollte, gehen Sie einfach davon aus, dass jeder Norbarde es mit mindestens einem Rotpelz aufnehmen kann.

Die Amme

Irinjas Amme Helmja lebt bei ihrer vierzigjährigen Tochter, der Hexe Jella in einer kleinen Holzhütte im Wald, am Rande des Klammwassersees. Wenn die Helden den rund vierstündigen Marsch auf sich nehmen, werden sie misstrauisch, aber gastfreundlich empfangen. Man reicht Kräutertee mit Honig und Gebäck.
Helmja ist fast 60 und der Baron hat sie zum Krüppel geschlagen. Ihr rechtes Bein ist steif, ihr linkes Auge blind, ihre linke Hand zertrümmert und ihr Rücken schmerzt fortwährend. Aber sie betont immer wieder, untermalt von wütendem Zischen ihrer Tochter, dass er Recht daran getan habe. Es kommt heraus, dass sie versehentlich heißen Kerzenwachs auf Irinja ausgeschüttet hat, als diese drei Jahre alt war. Seitdem trägt die Tochter des Barons eine breite Brandnarbe auf dem Bauch. Wird sie eingehender befragt, erinnert sie sich daran, dass sie in der Nacht der Geburt einen Augenblick lang glaubte, zwei Kinder schreien zu hören – aber das war wohl nur das Echo des langen Flurs.
Jella hat ihre Jugend bei einer Hexe im Wald verbracht und hat nach dem Tod ihrer Mentorin diese Hütte übernommen, sie war darum nicht auf der Burg. Sie hasst den Baron mit jeder Faser ihres Seins und würde ihn gerne für seine Ungerechtigkeiten strafen, aber sie achtet die von den Göttern gegebene Ordnung und begnügt sich darum mit lautem Schimpfen. Wenn die Helden in die Schmähreden einstimmen, haben sie schnell eine neue Freundin gefunden, die sie mit einem *Hexenspeichel* behandeln oder mit Kräutern versorgen kann. Ihr Vertrauter Karkamol, eine prächtige Schleiereule, ist hingegen mit seiner Freundschaft keineswegs so freigiebig und kann einen zudringlichen Helden auch schon mal empfindlich in die Nase zwicken.

Jella

MU 12 **KL** 14 **IN** 16 **CH** 12 **FF** 10 **GE** 11 **KO** 11 **KK** 10
LeP 26 **AuP** 27 **AsP** 35 **RS** 1 **MR** 3 **SO** 7
Herausragende Talente: Menschenkenntnis, Heilkunde Wunden, Heilkunde Krankheiten, Pflanzenkunde
Herausragende Zauber: Harmlose Gestalt, Hexenholz, Hexenknoten, Radau, Hexenspeichel

Der geheimnisvolle Beobachter

Wie erwähnt haben die meisten Elfen die nordischen Regionen und damit das Bornland mit der Machtergreifung Gloranas verlassen. Einige Firnelfen, die sogenannten *binnwara*, sind jedoch zurückgeblieben. Sie haben sich unter anderem im Bornwald verschanzt und trotzen der dämonischen Beeinflussung durch große Willensstärke, meditative Ruhephasen und nicht zuletzt elfische Magie. Aus diesem Refugium werden erfahrene Späher ausgeschickt, um die Gefahren zu beobachten und Schaden abzuwenden. Einer von ihnen ist Nauriell Windfreund, der die verschneiten Weiten Aventuriens schon seit über 500 Jahren bereist. Nauriell wird sich den Helden nicht offenbaren (außer vielleicht einem elfischen Helden), sondern sie nur aus der Ferne beobachten und ihnen möglicherweise unauffällig helfen, wenn sie in der Wildnis Schwierigkeiten bekommen – zumindest solange die Helden der Natur ein Mindestmaß an Respekt entgegenbringen. Er sollte die schemenhafte Gestalt im Schneesturm, der verschwommene Schatten am Rand der Wahrnehmung bleiben. Es ist wünschenswert, dass die Helden bis zum Schluss des Abenteuers nicht herausfinden, wer die mysteriöse Gestalt ist, die ihnen immer wieder begegnet.
Sein Verschwinden in der Umgebung ist dabei nicht nur auf das Wirken von Magie zurückzuführen, denn alles an ihm ist schneeweiß: Haut und Haare, seine Kleidung besteht aus weißen Fellen und sogar sein Bogen und seine Pfeile sind durch eine Tinktur mattweiß gefärbt. Nur seine hellen, blauen Augen heben sich ab, wenn er im Schnee auf der Lauer liegt, weshalb er sie zu schmalen Schlitzen verengt. Sogar ohne magische Verstärkung muss man schon eine *Sinnenschärfe*-Probe +10 schaffen, um den getarnten Nauriell zu entdecken.
Wir haben für ihn hier keine Werte angegeben, aber wenn es nötig sein sollte, können Sie davon ausgehen, dass er alle Naturfertigkeiten und alle bei Firnelfen verbreiteten Zauber meisterlich beherrscht.

Frinja in Gefahr

Irgendwann im Laufe des Abenteuers wird sich der Baron im Suff in den Kopf setzen, mit Frinja schlafen zu wollen. Er lässt sie dazu in den Trophäensaal rufen und wird versuchen, sie zu verführen. Sie ist davon verständlicherweise nicht begeistert, also greift der Baron zu Gewalt.
Wenn die Helden aufgrund der lauten Hilfeschreie der Frau einschreiten (kein anderer vom Burgpersonal wird es tun, und im Gesindehaus hört man ihre Schreie nicht), können sie die junge Frau retten. Der Baron ist so betrunken, dass man ihn zu zweit problemlos von der Frau herunterziehen kann. Er wird dann auf dem Boden des Raumes einschlafen und sich am nächsten Morgen an nichts mehr erinnern, nicht einmal, wenn die Helden auf ihn eingeschlagen haben sollten. Lassen die Helden ihn gewähren, sollten Sie ihnen bewusst machen, welches Verbrechen wider Rahja sie da zugelassen haben. Von der an sich lebensfrohen Frinja werden die Helden nichts mehr zu sehen bekommen – die Magd ist schreckhaft, stets verweint, antriebslos und wird jede Gelegenheit nutzen, um sich zurückzuziehen. Allerhöchstens eine einfühlsame Heldin könnte nun noch Zugang zu ihr finden und ihr über diese schwere Zeit helfen. Schildern Sie die Vergewaltigung als das, was sie ist: eine bösartige Form von körperlicher und seelischer Gewalt.

Dämonenwolf

Falls Sie denken, dass Ihre Helden nach all der Denkarbeit ein Gefecht verdient hätten und eine Reise in den Norden ohne dämonische Umtriebe nun doch nicht das Wahre ist, können Sie auf den Dämonenwolf zurückgreifen.

Diese Kreatur macht sich, nachdem der Stall wieder aufgebaut ist, über ein Pferd her oder springt mitten in der Nacht durch die berstende Türe in die Gesindekammer. Sie ist ein erschreckender Anblick: ein riesiger, schwarzer Wolf mit rot glühenden Augen. Sein Körper ist von schwärenden Wunden übersät, in denen sich Maden und Käfer winden.
Wann immer der Wolf von einer Waffe getroffen wird, ergießt sich im letzten Moment eine ganze Flut Ungeziefer aus einer benachbarten Wunde und fängt den Schlag ab. Statt den Wolf verletzt zu haben, hat man nur eine Handvoll Maden zerquetscht.
Regeltechnisch bedeutet dies, dass der Wolf die Hälfte seiner LeP verlieren kann, bevor er beginnt, sichtbar verletzt zu werden.

Dämonenwolf
Biss: **INI** 12+W6 **AT** 14 **PA** 10 **TP** 1W+5 **DK** H
LeP 40 **AuP** 60 **KO** 12 **MR** 6
RS 2 (gegen magische und geweihte Waffen)/ 8 (gegen normale Waffen)

Kleine Zwischenspiele

Sollten Ihre Helden mit all dem noch nicht ausgelastet sein, können Sie auf folgende kurz angerissenen Verstrickungen zurückgreifen, um die Tage auf der Burg noch interessanter zu gestalten. Es sind lediglich kurze Ideenskizzen, die Sie noch mit Leben füllen müssen.
Rahjadienste: Jucho, Kunzke, Timpski, Jedwinja, Kundra und sogar Eelkinnen sind unter Umständen nicht abgeneigt, sich die kalten Winternächte mit den Helden zu versüßen – wenn es diesen nichts ausmacht, dass je nach Partner(in) der Rest des niederen Gesindes drumherum liegt. Ein besonders charmanter Held könnte sich sogar Irinjas Gunst sichern
Rondradienste: Wenn man so lang auf recht engem Raum zusammenlebt, stauen sich Aggressionen auf. Eine der Wachen oder einer aus dem Gesinde legt es darauf an, mit dem Helden aneinanderzugeraten. Das kann von kleinen Streichen bis zur Beschädigung seiner Ausrüstung geben.
Phexdienste: Der Goblin bestiehlt die Helden, wird aber vom Baron vor Strafe geschützt. Eventuell greift auch Arwin einmal in kindlicher Unschuld zu, wenn er etwas Hübsches sieht.
Firunsdienste: Der Baron lädt zu einer Jagd auf Silberböcke oder einem Schneelaurer ein oder Mjesko nimmt die/den Helden mit zu seinen Fallen oder zum Eisangeln.
Hesindedienste: Sollte bekannt werden, dass einer der Helden lesen und schreiben kann, werden einige aus dem Gesinde ihn anflehen, ihnen aus einem alten Märchenbuch vorzulesen oder ihnen Lesen und Schreiben beizubringen.

Das Ende

Der Schluss des Abenteuers hängt stark davon ab, wie und wie schnell die Helden gehandelt haben und stellt eine weitere Herausforderung an Ihre Meisterkunst und Improvisationsgabe dar. Nach dem Abenteuer wird bei den Helden und vermutlich auch bei den Spielern ein bitterer Nachgeschmack bleiben – das ist beabsichtigt. Sie mögen die Ränke aufgeklärt und die Schuldigen erkannt haben, aber ein glorreiches Ende ist es trotz allem nicht. Menschen sind gestorben und ein bösartiger Bronnjar bleibt trotz allem auf seinem Posten (wenn er vorher nicht im Laufe des Abenteuers zu Boron gegangen ist).

Lirian und Rowinja: Wenn der Baron noch lebt, will er Lirian wegen Beschädigung seines Eigentums (sprich: den Morden an seinem Gesinde) hinrichten lassen. Er bringt es aber nicht übers Herz, seine neuentdeckte zweite Tochter zu töten und macht sie stattdessen zu einer seiner Mägde. Die Helden könnten dem Gaukler und seiner Tochter zur Flucht verhelfen – wenn sie es mit ihrem Gewissen vereinbaren können, mehrfache Mörder bzw. Mordhelfer auf freien Fuß zu setzen. Sollte der Baron von einer solchen Hilfestellung erfahren, zieht er die Helden dafür natürlich zur Rechenschaft.
Ist der Baron tot, entscheidet Irinja nach kurzer Trauer, dass ihre Schwester genauso Anspruch auf ihr Erbe hat wie sie selbst. Lirian wird in diesem Fall eine Hand als Strafe abgeschlagen, danach wird Rowinja als zweite Herrin der Wolfskopffeste ausgerufen.

Die Verbrechen von damals: Wenn der Baron noch lebt, könnten die Helden ihn wegen des Mordes an seiner Frau anklagen. Doch wo soll man das tun? Auf seinem Land ist der Bronnjar der uneingeschränkte Herrscher, und selbst wenn sie es irgendwie schaffen, von der Adelsmarschallin gehört zu werden, besitzen sie doch nicht genug handfeste Beweise, um sie zu überzeugen. Ganz im Gegenteil: Dass die Noebardin das Kind gestohlen hat, wird eher als Beweis dafür angesehen, dass sie auch die Baronin auf dem Gewissen hat.

Der Auftrag: Wenn die Helden ausgeschickt wurden, um die Flügel zu erstehen, haben sie trotz allem keine Chancen auf Erfolg, da die Flügel nur an adlige Kämpfer weitergegeben werden dürfen.
Sind die Helden aber auf Freiersfüßen unterwegs, haben sie nur dann eine Chance, wenn der Baron tot ist und Irinja sich der gesamten Verantwortung für die Baronie und einem Berg Schulden gegenübersieht. Sie ist dann so eingeschüchtert von der Aufgabe, die sie erwartet, dass sie froh darüber ist, jemanden – irgendjemanden – zu haben, der ihr hilft. Es wird jedoch dann von ihrer Seite aus zumindest zu Beginn keine Liebeshochzeit. Den Helden bleibt nur das Wissen, dass Vigo ein sehr netter Kerl ist und die junge Bronnjarin ihren zukünftigen Mann möglicherweise zu lieben lernt.

Die Helden: Wenn der Baron tot ist und die Helden nicht (nachweislich) an diesem Tod beteiligt waren, können sie den Rest des Winters auf der Burg verbringen. Das gleiche gilt, wenn der Baron noch lebt und sie sich auf seine Seite geschlagen haben oder ihm ihre Abscheu nicht zu offensichtlich zeigen. Ansonsten müssen sie sich auf den langen Rückweg nach Rodebrannt machen, den Sie bei Bedarf ausspielen können. Verschärfen Sie das Wetter und die Reisebedingungen und streuen Sie einige Sumpfranzen ein.

Nachwort

Die Helden sollten für den ersten Teil des Abenteuers (bis zur Wolfskopffeste) **150 bis 200 Abenteuerpunkte** erhalten, je nachdem, wie ausführlich Sie diesen Teil des Abenteuers gestaltet haben.
Der zweite Teil des Abenteuers ist bis zu **350 Abenteuerpunkte** wert, wiederum abhängig davon, was sie in der Zeit auf der Burg alles erlebt haben.

Die Helden können beim Gesinde und dem Burgpersonal mit ein wenig Geschick kompetente Lehrmeister finden. Was die Helden im Einzelnen lernen können, entscheiden Sie bitte anhand der herausragenden Talente der einzelnen Personen. Darüber hinaus dürften **Spezielle Erfahrungen** mindestens in den Talenten *Orientierung, Zechen* und *Wildnisleben* gerechtfertigt sein, je nach Ihrer Entscheidung natürlich auch noch weitere.

Anhänge

Anhang 1: Auswirkungen des Dämonenreiches

Tatsächlich hat die Anwesenheit Gloranas und ihrer dämonischen Magie schädliche Auswirkungen, die bis ins Bornland hineinreichen. Manche Tiere sind unnatürlich aggressiv und unberechenbar, es ist kälter und viele Leute schlafen schlecht. Besonders schwer trifft es Elfen, die nachfolgend beschriebenen Beeinträchtigungen können aber nach Meisterentscheidung alternativ auch besonders empfängliche Helden mit Intuition über 13 oder magischer Begabung treffen und bieten eine lohnenswerte, aber schwierige rollenspielerische Herausforderung.

Lassen Sie möglichst nicht mehrere Helden von diesen Beeinträchtigungen betroffen sein, denn die Auswirkungen sind beträchtlich und steigern sich, je weiter man nach Norden gelangt und je länger man im Bornland verweilt. Zu Beginn stellt sich das unangenehme Gefühl ein, beobachtet zu werden, dann folgt Angst vor Verfolgern, schließlich bildet sich der Held auch die Anwesenheit dunkler Gestalten in der Umgebung ein. Alpträume und später sogar Schreckensvisionen im Wachzustand gesellen sich hinzu. Der Held ist unausgeruht und ängstlich, misstrauisch und wird vielleicht sogar aggressiv.

Die Alpträume und Visionen ranken sich um Verderben und Verrat: ein ehemaliger Freund, der den Held um sein liebstes Gut betrügt; ein Tiergefährte, der sich in ein dämonisches Monster verwandelt und den Helden angreift; ein üppiger Wald, in den plötzlich der Tod in Form einer schemenhaften Person Einzug hält; ein dämonisches Gift, das dem Held von einem unauffälligen Wirt verabreicht wurde.

Regeltechnisch erhält ein betroffener Held jeden Tag, an dem er sich nördlich von Vierwinden aufhält (also ab dem sechsten Tag der Reise), einen Punkt in der temporären schlechten Eigenschaft *Verfolgungswahn*, bis zu einem Maximalwert von 15. Wenn ein anderer Held ihn erfolgreich mit *Heilkunde Seele* behandelt und sich die nötige Zeit nimmt (mindestens ein bis zwei Stunden), kann er verhindern, dass an diesem Tag die schlechte Eigenschaft steigt. Den gleichen Schutz bietet ein einmal am Tag gewirkter *Psychostabilis* mit mindestens 5 AsP.

Solange sich der Held im nördlichen Bornland befindet, kann die schlechte Eigenschaft nicht wieder gesenkt werden. Sobald er diese Gegend(selbstredend nach Süden oder weit genug nach Westen hin) verlässt, sinkt sie automatisch um 1 Punkt pro Tag. Der Spieler muss an jedem Morgen und an jedem Abend eine Probe auf *Verfolgungswahn* ablegen. Gelingt die Probe am Abend, greift der Wahn also, liegt der Held die halbe Nacht wach und wird in den wenigen Stunden unruhigen Schlummers von Alpträumen gequält. Er regeneriert in dieser Nacht weder Astral- noch Lebenspunkte. Betäubende Kräuter oder Tränke können Abhilfe schaffen, ebenso wie der Zauber *Ruhe Körper, ruhe Geist*. Gelingt die morgendliche Probe, so sollte der Spieler seinen Held argwöhnisch und unwirsch spielen und jedem Fremden gegenüber misstrauisch sein. Unterstützen Sie ihn als Meister darin, indem Sie Verrat und Heimtücke andeuten, wo keine zu finden sind. Der Wirt schüttet etwas in den Tee des Helden, was die anderen Helden nicht bekommen – zweifellos ein Gift, das sich aber im Endeffekt als Zucker herausstellt, denn der Wirt mag diesen Helden aus irgendeinem Grund. Der Kutscher könnte mit einer Stadtwache tuscheln, zweifelsohne, um den Helden anzuschwärzen. Und jeder Fremde, der zufällig den gleichen Weg reist, ist ein Verfolger. Wenn der Wert in *Verfolgungswahn* über 12 gestiegen ist, kann der Held sogar seinen Gefährten misstrauen und Halluzinationen bekommen. Hier sollten Sie jedoch darauf achten, dass die Gruppenharmonie dadurch nicht zu sehr auf die Probe gestellt wird. Weniger ist mehr.

Generell gilt: Wenn der Spieler seinen Verfolgungswahn bereits hervorragend ausspielt, lassen Sie ihn gewähren. Ist er nach Ihrer Meinung aber noch zu gelassen oder beherrscht, geben Sie ihm Zunder, wie oben erwähnt. Und wenn sich der Spieler allzu sicher fühlt und alles, was er entdeckt, auf die schlechte Eigenschaft schiebt, dann fügen sie einen wirklichen Verfolger oder ein Attentat eines uralten Feindes des Helden ein.

Besonders verschlagene Meister möchten dem Spieler vielleicht gar nicht mitteilen, dass er eine neue schlechte Eigenschaft erhalten hat, sondern nur morgens wie abends einen Wurf mit dem W20 von ihm verlangen.

Anhang 2: Das Bornland in aller Kürze

Die nachfolgenden Informationen sollen Ihnen dabei helfen, den Aufenthalt im Bornland zu einem Rundumerlebnis für die Spieler und Helden zu gestalten, zu einem Fest der Sinne, nach dem sie im Idealfall das Gefühl haben, auf einem frostigen Urlaub im Norden gewesen zu sein. Scheuen Sie sich darum nicht, im vorgeschlagenen Abenteuerverlauf soviel von den untenstehenden schmückenden Elementen zu verwenden, wie Sie für diesen Zweck brauchen.

Herz aus Eis spielt ausschließlich in Sewerien, der größten, nördlichsten und ärmsten Provinz des Bornlandes. Es wird vom Born im Westen, dem Walsach im Osten und den Rotaugensümpfen im Süden begrenzt. Im Norden gibt es keine erklärte Grenze, aber Notmark ist die nördlichste Siedlung der Provinz. Die folgenden Informationen kann ein Held von den Bewohnern Sewerien erfragen oder sich mit einer passenden Probe auf *Sagen/Legenden, Tierkunde, Pflanzenkunde* oder *Geschichtswissen* in Erinnerung rufen. Ein Charakter aus dem Bornland wird das meiste ohne Probe wissen und könnte es im Vorfeld des Spielabends von Ihnen mitgeteilt bekommen.

Zahlungsmittel

Man zahlt im Bornland mit Batzen (= 1 Dukaten), Silbergroschen (= 1 Silbertaler) und Deut (= 1 Heller) oder ungeprägtem Gold in Körnern oder Brocken. Vor allem im Norden tauscht man aber eher (nach festen Erfahrungswerten, die ohne zu feilschen entrichtet werden), als dass man kauft. Mit den Asker Batzen, geschnitzten Holz- oder Hornplättchen, wird der unwissende Reisende von Strolchen an der Nase herumgeführt, indem ihm angeboten wird, echte Batzen gegen die wertlosen 'Asker' zu tauschen.

Völker

Die meisten **Elfen** haben das Bornland in jüngerer Zeit Gründen verlassen, und die meisten Bornländer machen die Dämonen im Norden dafür verantwortlich. Viele bedauern den Weggang der Elfen, manche machen ihnen deshalb sogar Vorwürfe, sehen sich im Stich gelassen. Manche sind aber auch froh über ihr Verschwinden. **Zwerge** gab es im Bornland nie viele, sie mögen es wohl nicht, barttief im Schnee zu stehen.
Goblins waren lange Zeit eine Geißel des Bornlandes, aber mittlerweile hat man viele von ihnen entweder erschlagen oder 'zivilisiert' und in die Städte integriert (z.B. im Goblindorf von Festum). **Orks** werden hingegen wie gehabt scharf verfolgt und sind darum sehr selten anzutreffen.
Außer den Norbarden, über die Sie im Abschnitt **Die Norbarden** auf S. 43 mehr erfahren können, besiedeln auch die Nivesen das raue Land im hohen Norden. Das nomadisch lebende Volk zieht gemeinsam mit seinen Karenherden durch das Land und lebt nach den Gesetzen der Himmelswölfe. Da sich die Helden hauptsächlich auf den Wegen und in den Dörfern Seweriens aufhalten, ist keine Begegnung mit Nivesen vorgesehen. Sie können aber mit den Informationen aus der Box **Raues Land im hohen Norden** problemlos eine Begegnung selber gestalten.

Flora und Fauna

In Sewerien wachsen vorrangig Tannen, die sich zu dichten, zum Teil undurchdringlichen Wäldern zusammenschließen und nur an den Waldrändern Platz für Birken, Eberesche, Pappeln, Ulmen, Erlen oder Weiden lassen. Auf offenen Flächen wachsen auch Lärche und Föhre.
Neben dem **Bornländer**, einem schwarz-braun gestromerten Hütehund, der hier *Geringer* genannt wird, nutzt der Sewerier den **Bronnsoi**, einen schritthohen, braun-weiß gefleckten Hetzhund mit langem, lockigem Fell, der im Körperbau einem Windhund ähnelt. Wo der Bornländer treu, anhänglich und ruhig ist, verhält sich der Bronnsoi eher distanziert und wirkt bisweilen gar arrogant in seiner Zurückhaltung.
An Pferderassen findet man neben den falbfarbenen, kaltblütigen **Norburger Riesen**, die ihren Namen zurecht tragen, die hochbeinigen, aber kräftigen Falben und Rotfüchse aus der Ilmensteinschen Zuchtlinie. Außerdem nutzt man **Drauhager**, eine langhaarige, ruhige und arbeitswillige Kaltblutrasse von meist brauner oder schwarzer Färbung.
Von der **Bornländischen Bunten**, der häufigsten Kuhrasse Aventuriens, werden die Helden höchstens in den Ställen etwas zu sehen bekommen, und auch die unzähligen **Bienenvölker** beeindrucken im Winter natürlich vor allem durch Abwesenheit. An Jagdwild sei hier der Elch genannt, der keineswegs so häufig als Reittier abgerichtet wird, wie der Mittelländer das vermutet. Das Tier ist einfach zu störrisch, was Sie aber nicht daran hindern soll, die Helden mit dem Anblick eines leidgeprüften Elchreiters zu amüsieren. Das Erscheinen eines wütenden Schwarzbären, von Sumpfranzen, einem Sonnenluchs, Bärenmader oder Schneelaurer ist hingegen nicht ganz so amüsant.
Wärmende und schmückende Pelze holt sich der Bornländer von Hermelin, Zobel, Nerz, Dachs, Biber und der Kaninchenrasse der Silberböcke. Außerdem findet man zahlreiche Wildschweine, Auerochsen, Hirsche, Wölfe, Waldlöwen und Pfeifhasen vor. Der Himmel wird neugierigen, bornländischen Raben mit einer Spannweite von beinahe einem Schritt bevölkert, die meisten anderen Vogelarten ziehen in dieser Jahreszeit nach Süden in wärmere Gegenden. Die Flüsse und Seen sind reich an Speisefischen wie Gnitze, Moderlieschen, Tobritze, Walsäsche oder Albock.

Speis und Trank

Im Bornland wird grundsätzlich so lange opulent aufgetischt, bis der Gast den Teller halbvoll stehen lässt – zumindest wenn der Gastgeber so viel hat. Es wird Kohl- oder Fischsuppe gereicht, Kohlrouladen und Eintopf aus gesäuertem Gemüse, getrockneten Hülsenfrüchten, Räucherspeck, Stock-, Salz- und Sauerfisch, eingewecktes Obst, getrocknete Pilze von langen Schnüren, Nüsse, Kastanien und lagerbares Gemüse wie Steckrüben, Kartoffeln, Weißkohl, Möhren und in Sand eingegrabener Lauch.
Weit über die Landesgrenzen hinaus ist der **Borntzsch** aus Kohl, Roten Rüben und Kartoffeln berühmt und auch die in vielerlei Weise unterschiedlich gefüllten **Piroggen** (Teigtaschen) kennt man vom Hörensagen. Brot gibt es in verschiedenen Sorten, vom Haferfladen über die **Plinyi** genannten dünnen Dinkelfladen bis zum schwarzen Vollkorn-Kleiebrot namens **Raugmikla**. Als Beilage und Grundstoff der süßen Nachspeisen dienen saure Sahne und Quark.
Fleisch bleibt meist den Bronnjaren vorbehalten, kommt dann aber in raffinierten Gerichten auf den Tisch. Delikatessen sind Bärenschinken, gehobeltes Karentrockenfleisch, gepökelte Elchzunge, Salm, Lachs, Flusskrebse und der Ikra genannte Kaviar des Bornstör.
Zu Trinken gibt es Met, Meskinnes (ein starker Honigschnaps), Kwassetz (ein schwacher Trunk aus vergorenem Roggenbrot und Trockenkirschen) oder den billigen Kartoffel- oder Rübenschnappes, bis der letzte unter den Tisch gesunken ist. Will man sich nicht berauschen, greift man zu Kräutertee mit viel Honig und Sahne. Die gehobenen Herrschaften betrinken sich mit Torkelbeerenessenz (ein Destillat aus verschiedenen Waldbeeren), Araukaner Waldsaft (aus Beeren und Kräutern) oder einem kostbaren Likör namens Bjaldorner Waldschrat. Besonders schrecklich für den Morgen danach sind die nachgesüßten Wacholder-, Schlehen- und Kratzbeerenschnäpse, die gerne als 'Waldschrat' ausgegeben werden.

Gastfreundschaft

Die Traviadienste der Bornländer werden nicht umsonst gepriesen und sind einem mittelländischen Besucher beinahe peinlich: Bevor man eine Stube betritt, werden die Straßenschuhe gegen vorgewärmte Filzpantoffeln, Taposchen genannt, getauscht. Für das Gästelager wird bereitwillig die eigene Kammer geräumt, Heizsteine und die wärmsten Decken werden hergegeben, auch wenn die Gastgeber dann frieren. Es wird nicht hingenommen,

dass ein Gast hungrig oder durstig (andere sagen: nüchtern) bleibt, darum wird schon beim Eintreten der erste Trunk gereicht und es folgen viele weitere bei eben so vielen Trinksprüchen, begleitet vom Ruf "Pojechali!" ("Hinunter damit").

Zeitvertreib

Der Bornländer und allen voran der Sewerier singt und erzählt gerne und oft und mit beeindruckender Kunstfertigkeit. In der warmen Stube nach hartem Tageswerk wird schwermütige Dichtkunst mit oftmals sanfter oder fröhlicher Musik zum Besten gegeben, was nicht so recht zueinander passen will, an der Güte von beidem aber nichts nimmt. Diese Lieder sind selten aufgeschrieben, und wer das Talent dazu hat (oder zu haben glaubt), erfindet neue Strophen hinzu. Je mehr Meskinnes geflossen ist, um so stärker drängt es den Bornländer zum Gesang, egal aus welchem Stande er entstammt. Wenn im Bornland getanzt wird, dann nicht nach festen Schrittfolgen. Jeder dreht sich und springt, wie es ihm gefällt, und auch die Arme werden ordentlich geschwungen.
Das Deut-Schnickeln, bei dem eine kleine Münze mit der Peitsche von einem Balken heruntergeschlagen, also 'geschnickelt' werden muss (Attackewurf *Peitsche*, notfalls AT-Basiswert –2), ist ebenso beliebt wie das Bolzenwerfen, das dem indischen Dartspiel ähnelt, aber mit Armbrustbolzen auf eine mit unterschiedlich großen farbigen Rechtecken bemalte Holzscheibe ausgetragen wird (*Wurfmesser*-Probe). Im Winter geht man zum Kufenlaufen, bei dem Schweinerippe oder -kiefer unter den Schuh gebunden werden und man darauf über das Eis gleitet (eigenes körperliches Talent mit BE–4 und den Eigenschaften GE/GE/KO, notfalls zu ersetzen über *Athletik*, *Körperbeherrschung* oder *Skifahren*, jeweils um 10 erschwert). Oder man bekämpft sich in Schneeballschlachten und baut Schneefiguren. In Adelskreisen frönt man auch Schlitten-Wettfahrten in Ein- bis Dreispännern.

Kleidung

Der sewerische Bauer ist arm, so kann er sich selten Holz- oder Lederschuhe leisten, sondern trägt mit Fußlappen umwickelte Strohschuhe. Die Tracht unterliegt strengen Regeln, an die sich auch Fremde besser halten sollten.
Der Leibeigene darf höchstens einen schmalen goldenen Ring tragen, der Freie darf sich mit einem dünnen Armreif und einer Halskette schmücken und auch silberner Schmuck sollte spärlich sein. Pelze von Braun-, Schwarz- und Firunsbär, Wolf, Schneedachs, Otter und Hermelin, die hohe Bärenfellmütze, Seide, Brokat und Samt sind den Bronnjaren vorbehalten. Freie dürfen Hase, Rotpüschel, Reh, Elche und Nutztierfelle tragen. Leibeigene dürfen Pelze grundsätzlich nur nach innen, also als Futter tragen und müssen auf Hund, Katze, Hamster, Iltis, Ratte und Ranze zurückgreifen.
Der sewerische Unfreie trägt ein kragenloses Hemd aus ungebleichtem Leinen, das an Schultern, Ausschnitt, Bündchen und Saum mit Stickereien verziert ist. Dieser sogenannte Kittel reicht bis zum halben Schenkel und wird mit einem breiten Leibriemen gegürtet. Die Männer tragen weite Hosen, die an den Fesseln gebunden oder gerafft sind, die Frauen binden sich über einen kürzeren Kittel große bunte Fransentücher zu einem Rock. Auf dem Kopf thronen beim Mann im Winter Wollmützen mit Ohrenklappen und die Frau wickelt wollene Tücher herum. Eventuell kann man sich auch noch einen Überwurf aus Wolle oder Fellresten leisten, doch zumeist hat man einen Mantel für die ganze Familie.
Die sewerischen Bronnjaren hingegen schmücken sich so gut sie nur können: Die Männer tragen die fast zwei Spann hohe Bronnjarenmütze aus gestutztem, glänzendem Bärenfell. Unter dem im Schnitt kittelähnlichen, wadenlangen Seidengewand mit breiter, bunter Schärpe ragen elchlederne Stiefel hervor, darüber trägt der Bronnjar einen bodenlangen, steifen Mantel mit breitem Pelzkragen, gefertigt aus Samt oder Brokat, oft zusätzlich mit goldenen Stickereien verziert. Die Bronnjarinnen nutzen die gleichen Materialien und den gleichen Prunk für miederartige Oberteile mit gebauschten Ärmeln und weite Röcke. Die Bärenfellmütze weicht beim Weib pelzverbrämten Baretten oder gefütterten Kapuzen. Nicht selten zeigen die Bronnjaren ihren Reichtum, indem sie den Pelz nach außen tragen oder gar auf beiden Seiten des Mantels aufbringen lassen.

Brauchtum

Helden aus dem Bornland kennen die nachfolgenden Bräuche natürlich und können ihre Begleiter aufklären. Alle anderen dürfen eine um 5 erschwerte Probe auf *Sagen und Legenden* ablegen, sobald sie dem jeweiligen Brauch zum ersten Mal begegnen. Natürlich können die Helden sich alles Folgende auch ohne weiteres von einem Dorfbewohner erklären lassen.

Der Winterbold

Im Boron, wenn der erste Schnee fällt, werden in allen sewerischen Dörfern auf hölzernen Podesten die Winterbolde aufgestellt, über zwei Schritt große Stoffpuppen, die angeblich einen guten Geist beherbergen. Die Helden werden sie in jedem Dorf vorfinden, durch das ihre Reise zur Wolfskopffeste führt. Auf dem Hemd der Figur werden Bilder von Menschen, Häusern, Vieh und Pflanzen gemalt, über die der Geist während des Winters wachen soll.
Es ist die ehrenvolle und frostige Aufgabe der Dorfjugend, den Winterbold zu fertigen und ihn ständig zu bewachen. Wenn der Strohmann vor dem ersten Phex, an dem er in einer großen Feier verbrannt wird, Schaden nimmt, bedeutet dies großes Unglück für das Dorf. Das gleiche gilt, wenn es der Jugend der Nachbardörfer gelingt, den Winterbold zu stehlen – was reihum immer wieder versucht wird und nicht selten in ordentlichen Schlägereien endet.
Die Helden könnten Zeuge eines solchen Diebstahls werden oder beobachten, wie ein Jugendlicher, der auf der Wache eingeschlafen ist, seine Schelte bezieht.

Die Geisterhäuschen

Im Bornland hängt man dem Glauben an, dass die Geister der Verstorbenen manchmal noch auf Dere verweilen, um etwas Wichtiges zu erledigen oder Buße für ihre schlechten Taten zu tun, indem sie den Bewohnern Glück bringen und Schaden von ihnen abhalten. Zu ihren Ehren und als Behausung werden die Geisterhäuschen aufgestellt.
In anderen Landstrichen des Bornlandes findet man prunkvolle Nachbauten des Wohnhauses vor, in Sewerien bescheidet man sich jedoch (vermutlich aus Kostengründen) mit Stelen und beschnitzten Pfählen. Wenn man ein bornländisches Haus betreten will, hat man sich zuerst an diesen Gedenkstätten den Geistern vorzustellen und ihnen sein Anliegen vorzutragen und

Gastgeschenke zu zeigen, damit sich die Hausgeister von der Lauterkeit des Besuchers überzeugen können. Gerade in den dörflichen Bereichen des Landes (also praktisch überall, wo die Helden während dieses Abenteuers Halt machen) nimmt man diesen Brauch sehr wichtig, und wer ihm nicht folgt, wird sich großem Unmut gegenüber sehen – denn wer die Geister nicht um ihre Zustimmung ersucht, muss ja Böses im Schilde führen!

Die Götterbildchen

In jeder noch so ärmlichen Hütte Seweriens hängt ein Götterbildchen an der Wand. Auf ein hochkantstehendes kleines Holzbrett von höchstens zwei mal drei Spann wird das Abbild einer Gottheit gemalt. Meist ist es nur von einer einfachen Holzleiste gerahmt, aber auf die wertvolleren wird ein dunkelbraunes, in Bögen ausgesägtes Stück Holz gesetzt, so als würde man durch ein Tor darauf schauen.

In den dörflichen Bereichen werden meist Peraine, Travia oder Ifirn dargestellt, in den Bronnjarenburgen gesellt sich auch Rondra hinzu. Vor den Bildchen wird ein Platz der Andacht freigehalten (in reichen Häusern dient gar ein ganzes Zimmer diesem Zweck) und meist brennt auf einem Brettchen davor ein Licht. Die Bildchen sind selten mit überragender Kunstfertigkeit, aber mit um so größerer Hingabe gefertigt. Die Bilder wirken, bei allen Unterschieden in Qualität und Preis, sehr ähnlich: Der Hintergrund ist stets einfarbig, meist blau, bei Rondra rot, in reichen Häusern manchmal sogar golden. Peraine und Travia werden sitzend und frontal dargestellt, mütterlich mit rosigen Wangen, Peraine in grünem Gewand mit einem Strauß Ähren im Arm, Travia in Orange gekleidet mit einer Gans auf dem Schoß. Manchmal werden beide als eine Gottheit dargestellt, mit grünem Gewand, orangefarbenem Mantel, einer Gans auf dem Arm und einer Ährenkrone. Rondra steht mit goldenem Brustpanzer und erhobenem Schwert. Ifirn wird nur als Schwan dargestellt. Ungeübte Maler versuchen sich lieber an den im Profil dargestellten geweihten Tieren der Gottheiten, oft auch als Dreigöttinnenbild mit der gegenübergestellten Gans Travias, dem Storch Peraines und über ihnen schwebt Ifirns Schwan.

Typische bornländische Namen

Männliche Vornamen: Albin, Almin, Arlin, Baerjan, Bosjew, Boutsen, Coljiew, Dabbert, Daanje, Danow, Duchdo, Dulgjew, Elkjow, Elko, Elkwin, Ertzel, Firnjan, Firunew, Fredo, Galjan, Goljew, Grimjan, Grimow, Hane, Hanjow, Helmjew, Hurdo, Iber, Ilmin, Irjan, Ischtan, Jaakon, Jasper, Jarle, Joost, Jucho, Koj, Kolkja, Laran, Linjan, Lumin, Meljow, Mew, Miljan, Mjesko, Nassin, Neerjan, Norbo, Olko, Orschin, Oswin, Panek, Peddar, Pettar, Pitjow, Pjerow, Rajan, Rowin, Rudjew, Stane, Stormin, Suschin, Tannjew, Thezmar, Torjin, Travin, Ugo, Ulmjan, Ulmew, Vito, Wolpje, Woltan, Wulfen, Wulfjew, Xebbert, Zidon, Zorjan

Weibliche Vornamen: Alinja, Alwinje, Baernja, Bernischka, Boronje, Charinje, Danja, Dorlin, Dunjascha, Eljascha, Elkwine, Elkwinja, Elmjescha, Firunja, Frinja, Gari, Geertja, Grimje, Gritten, Gudwinja, Helvja, Hesinja, Ifirnja, Ilmjescha, Irinja, Isidra, Jadvine, Jadvige, Janne, Jedwinja, Jella, Karinja, Kundra, Libussa, Luta, Lysminja, Maline, Malinja, Marja, Moschane, Nadjescha, Najescha, Nessa, Nokia, Olja, Paale, Paisuma, Peranka, Rowena, Rowinja, Rudwischa, Salwinja, Selwina, Sewjescha, Sulja, Tanile, Tineke, Tjeika, Turiken, Ulmjescha, Urjelke, Vanjescha, Verosja, Warja, Winja, Yassula, Zudanja, Zidonje

Nachnamen: Alwinnen, Arauken, Baerensen, Baerow, Bornski, Brinnske, Dapparsjen, Drulgosch, Eelkinnen, Elkensen, Elmsjen, Firnske, Firunkis, Gartimpski, Gerbensen, Gerberow, Hinzke,, Hjalmarew, Hollerowe, Ilmensen, Ilumkis, Jannerlow, Jannske, Juchski, Karenkis, Karjensen, Kunzke, Laikis, Larinow, Luminow, Meskinske, Miljes, Muselken, Nagragski, Notjes, Ouvensen, Parenkis, Peddersen, Peddersjepen, Peschelei, Puschkinske, Rodensen, Ruderow, Sewerski, Sjepensen, Stipkow, Surjeloff, Timpski, Tuljow, Turjeleff, Ulmensen, Ulmski, Walroder, Walsjakow, Walsareff, Wolpjes

Anhang 3: Kälte und ihre Auswirkungen

Die Helden werden mehr als einmal während ihres Aufenthalts im Bornland ordentlich frieren und dadurch möglicherweise auch Schaden nehmen. Die regeltechnischen Auswirkungen der Kälte sollen im Folgenden beschrieben werden.

Da es in Aventurien kein Thermometer gibt, werden den verschiedenen Graden der Kälte Namen zugewiesen. Dabei gilt, dass ein starker Wind die gefühlte Temperatur (und damit die Auswirkungen) um eine, ein Sturm sogar um zwei Stufen senkt, bis auf maximal *Grimmfrost*. Tiefere Temperaturen bleiben unseren Helden in diesem Abenteuer erspart.

kTP steht für *Kältetrefferpunkte*, die einmal im angegebenen Zeitraum fällig werden und durch den Kälteschutz (kRS), nicht etwa den regulären Rüstungsschutz, der Helden verringert werden. Nivesen, Firnelfen und Orks dürfen 2, Zwerge, Norbarden und alle nördlich der Salamandersteine Geborenen 1 kTP von jedem Wurf abziehen, im Dschungel Aufgewachsene Waldmenschen müssen 2, Bewohner der südlichen Stadtstaaten 1 hinzuaddieren.

Wenn ein Held durch Kälte insgesamt soviel Schaden genommen hat, wie seine Konstitution beträgt, hat er Erfrierungen erlitten. Ein W6 gibt Auskunft darüber, welches Körperteil betroffen ist:

1 rechter bzw. 2 linker Fuß (Zehen): GS und GE sinken um 1 pro betroffenem Fuß.

3 rechte bzw. 4 linke Hand (Finger): FF wird um 2 pro Hand gesenkt.

5 Gesicht (Nase, Ohren, Augen): CH sinkt um 2, *Sinnenschärfe*-Proben mit dem betroffenen Sinn werden um 3 erschwert.

6 verteilte Erfrierungen: keine Auswirkungen.

Erfrierungen äußern sich im Verlust des Gefühls und einer Blaufärbung, die schwarz wird, wenn das Körperteil abstirbt. Jedes mal, wenn die KO überschritten wird, muss der Spieler erneut auswürfeln, welches Körperteil betroffen ist. Trifft es ein zweites Mal das gleiche Körperteil, bevor Kälteschaden geheilt wurde, verdoppeln sich die oben erwähnten Einbußen, das Opfer verliert einen permanenten LP und erkrankt bei einer 11 bis 20 auf dem W20 an Wundfieber. Wird das Wundfieber nicht bald behandelt (*Heilkunde Wunden* +15), muss das betroffen Körperteil (also mehrere Zehen, Finger, die Nasenspitze, ein Auge oder die Ohrmuschel) amputiert werden. Eventuelle Einbußen bei CH und *Sinnenschärfe* bleiben erhalten, bei GE und FF hat der Held permanent einen Punkt verloren.

Wird ein Körperteil zum dritten Mal betroffen, ist es unrettbar verloren, der Held erkrankt an Wundfieber und verliert 1W6 permanente LP. In diesem Fall bleiben oben aufgelistete Auswirkungen auf alle Attribute auch nach der Heilung erhalten.

Kalt (0 bis –10 °C): Eisbildung auf stehenden Gewässern, gefrorene Glätte auf Straßen und Wegen, 1W3+1 kTP pro Tag.

Eiskalt (–10 bis –25 °C): Flüsse und Seen bilden eine geschlossene Eisdecke, der Boden ist gefroren, mitgeführtes Trinkwasser gefriert auch in Körpernähe, Proviant muss aufgetaut werden. 1W6+1 kTP Schaden pro Tag.

Firunskälte (–25 bis –50 °C): Haut klebt an blankem Metall fest (W3 SP). 1W6+1 kTP pro 2 Stunden.

Grimmfrost (mehr als –50 °C): Der BF von Metallwaffen steigt um 1, von Holzwaffen um 2. 1W6+1 kTP pro Spielrunde.

Kälteschutz

Kleidung schützt in gewissem Masse vor der Kälte, wenn einige Dinge beachtet werden. Wolle ohne einen wasserabweisenden Schutz darüber zieht z.B. sehr schnell Feuchtigkeit aus dem Schnee. Wenn Kleidung nass wird, erlischt ihr Kälteschutz sofort und die gefühlte Temperatur sinkt noch um eine weitere Stufe. Bei der Kleidung ist außerdem zu beachten, dass nach außen getragener Pelz und bestimmte Pelzsorten allgemein im Bornland den Bronnjaren vorbehalten sind (siehe **Kleidung**, S. 49).

Eine dicke Kapuze und der nötige Schutz des Gesichtes können *Sinnenschärfe*-Proben um bis zu 4 Punkte erschweren.

Kleidungsstück	Kälteschutz	Behinderung
Hemd, Bluse (Wolle)	1	0
Jacke (schweres Wolltuch)	2	0
Jacke (Leder)	1	1
Pelzweste	3	1
Beinkleider (Wolle)	2	0
Beinkleider (Leder)	1	0
Rock (Wolle)	1	0
Kleid (Wolle)	3	0
Kapuzenmantel, lang (schweres Wolltuch)	3	1
Mantel, kurz (Wolle)	2	0
Pelzmantel	4	2
Pelzfäustlinge oder Muff	1	1
Stiefel	1	0
Pelzgefütterte Stiefel	2	0
Anaurak	8	4

Regeneration

Wenn ein Held in der Nacht durch die zu ermittelnden kTP Schaden erhält, hat er so stark gefroren, dass er weder AsP noch LeP regeneriert. Außerdem ist die Regeneration außerhalb eines beheizten Raumes bei den LeP auf 1W–2 gesenkt, AE ist nicht betroffen.

Anhang 4: Dramatis Personae

Dieser Anhang beschreibt die Bewohner der Wolfskopffeste anhand ihrer prägnanten Eigenschaften in Stichpunkten, um Ihnen den Überblick über die handelnden Personen zu erleichtern.

In der Burg

Baron Woltan, Herr des Hauses: 50 Jahre, groß, fett, prunkvoll gekleidet, Vollbart, rechter Arm schlaff, Fingerkuppe fehlt – aufbrausend, laut, versoffen, ehemals begeisterter Jäger

Irinja, Tochter des Hauses: 17 Jahre, schlank, gutaussehend, lange blonde Haare, Brandnarbe am Bauch, trägt gerne 'exotische' Kleider – wissbegierig, aber naiv, romantisch

Mjesko, Sohn des Hauses: 20 Jahre, jung, schmächtig, gutaussehend, kleiner Zeh am rechten Fuß fehlt, Dachsbissnarbe am Arm – rebellisch, begeisterter Fallensteller, begabter Dichter

Junker Baerow Eelkinnen, Hauptmann der Wache: 54 Jahre, Helm, wilder Bart, Lederharnisch – schweigsam, zurückhaltend, angespannt

Junkerin Nessa Timpski, Truchsessin: 30 Jahre, gutaussehend, geschmackvolle Hosen und Blusen – gebildet, höfisch, nicht glücklich, auf der Burg zu sein

Olko, Leibdiener des Barons: 40 Jahre, dürr, Spitzbauch, unregelmäßiger Bart, roter Kittel – Speichellecker, Lügner, manipuliert den Baron zu seinem Vorteil

Jedwinja, Zofe Irinjas: 30 Jahre, hässlich, pummelig, trägt zu enge Kleider von Irinja auf – aufdringlich, selbstverliebt, loyal zu ihrer Herrin

Goljew Grumpen, Kämmerer: 25 Jahre, dürr, flatternder bestickter, grauer Kittel und Hose – eifrig, dauerbeschäftigt

Wolpje, Rowin, Wachen: 19 Jahre, Zwillinge, an unterschiedlichen Bartformen zu erkennen, wattierter Waffenrock – lachen viel, saufen viel, kumpelhaft

Haneha, Wache: 28 Jahre, Südländerin, bornländische Männerkleidung – aufrecht, liebt Boutsen

Boutsen, der Koch: 35 Jahre, dicklich – immer gut gelaunt, freundlich, großzügig, liebt Haneha

Kundra, Wache: 17 Jahre, kräftig, groß, schlaksig, fast immer mit einer sperrigen Partisane bewaffnet – unsicher, fordert jeden zu Probekämpfen heraus

Niederes Gesinde

Marissja, erste Magd: 60 Jahre, weißes Haar, steife Finger, krummer Rücken – autoritär, Geschichtenerzählerin, Herrin des niederen Gesindes

Jucho, Stallmeister: 35 Jahre, gutaussehend – ist in Irinja verliebt, schreibt schlechte Gedichte, Händchen für Tiere, netter Kerl, mag Ertzel

Yasinde, zweite Magd: 40 Jahre, stämmig – neu auf der Burg, Mutter von Frinja, fleißig, einfach

Kunzke, erster Knecht: 32 Jahre, unscheinbar, große Zähne, Mundwinkel zucken – verliebt in Frinja, steht unter der Fuchtel seiner Mutter Marissja

Frinja, dritte Magd: 23 Jahre, stämmig – Tochter von Yasinde, leidet unter Zudringlichkeit des Barons, mag Ertzel

Arwin, Viehknecht: 46 Jahre, Buckel, verbogener Kopf, Auge zugedrückt, undeutliche Sprache – schwachsinnig, redet oft wirr, mathematisches Genie

Ertzel, Jungknecht: 13 Jahre, fadenscheiniger Kittel – schreckhaft, schüchtern, von den anderen nicht wohl gelitten

Dummbatz, der Goblin: fleckiger Goblin – 'Haustier' des Baron, ehemals Räuber, gerissen, hinterhältig, diebisch

Die Gaukler

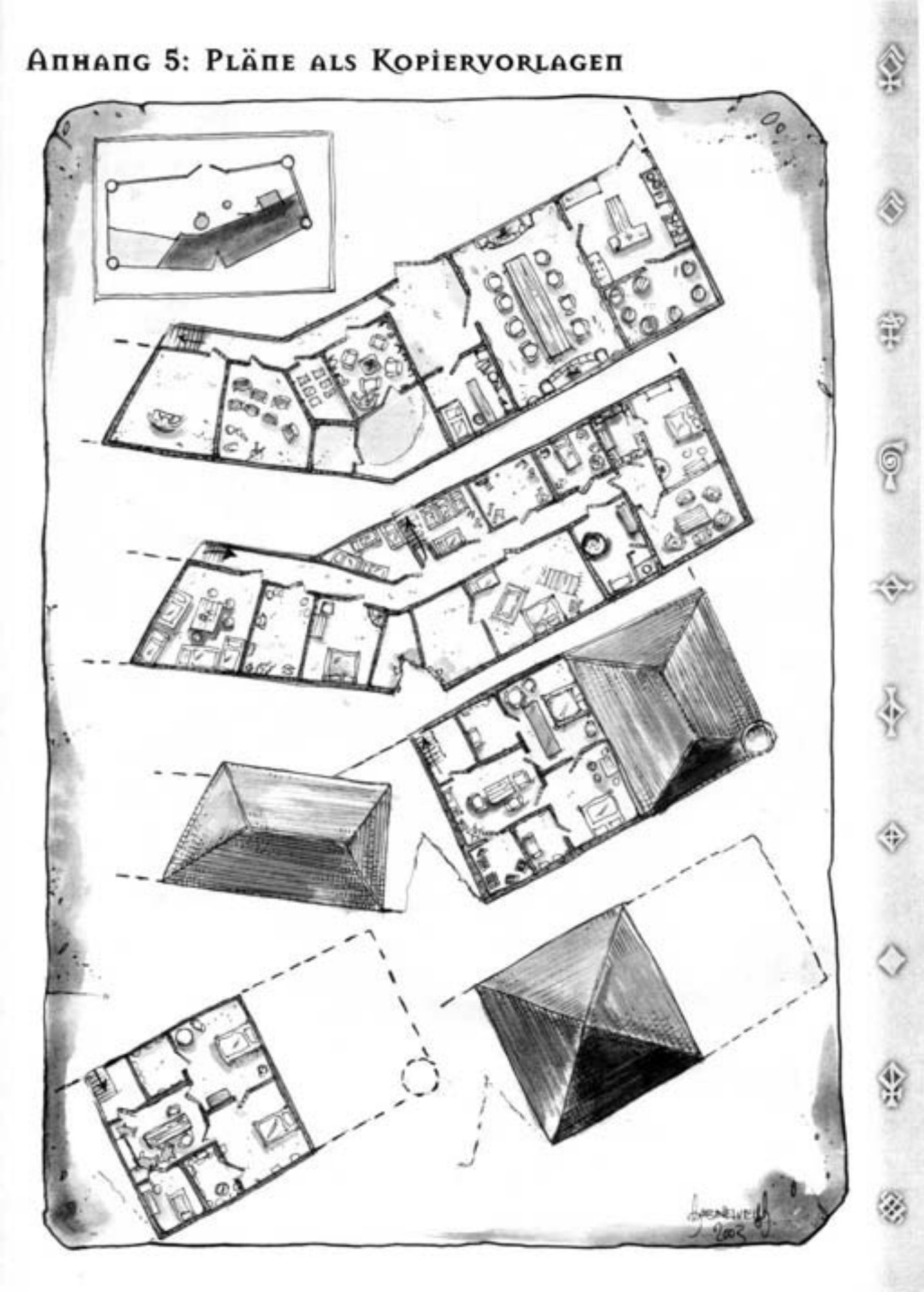
Lirian, Seiltänzer: 39 Jahre, gutaussehend, gefütterte, bunte Kleidung, Narrenmütze – Akrobat und Lautenspieler, lustig, charmant, jovial

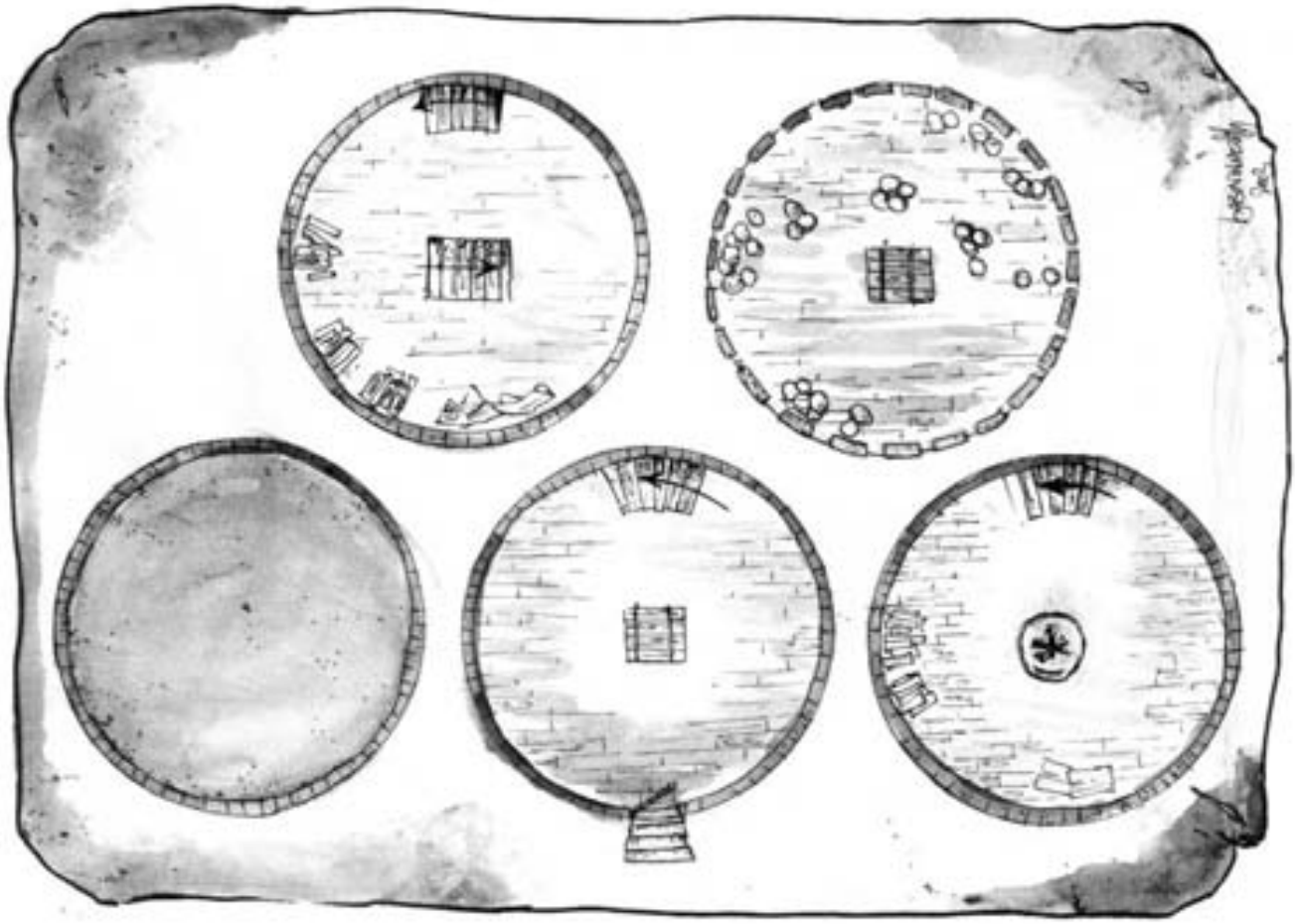
Rowinja, Schlangenmensch: 17 Jahre, in blutige Binden gehüllt, schlank, Zwillingsschwester von Irinja – schweigsam, zieht sich oft zurück, singt wunderschön

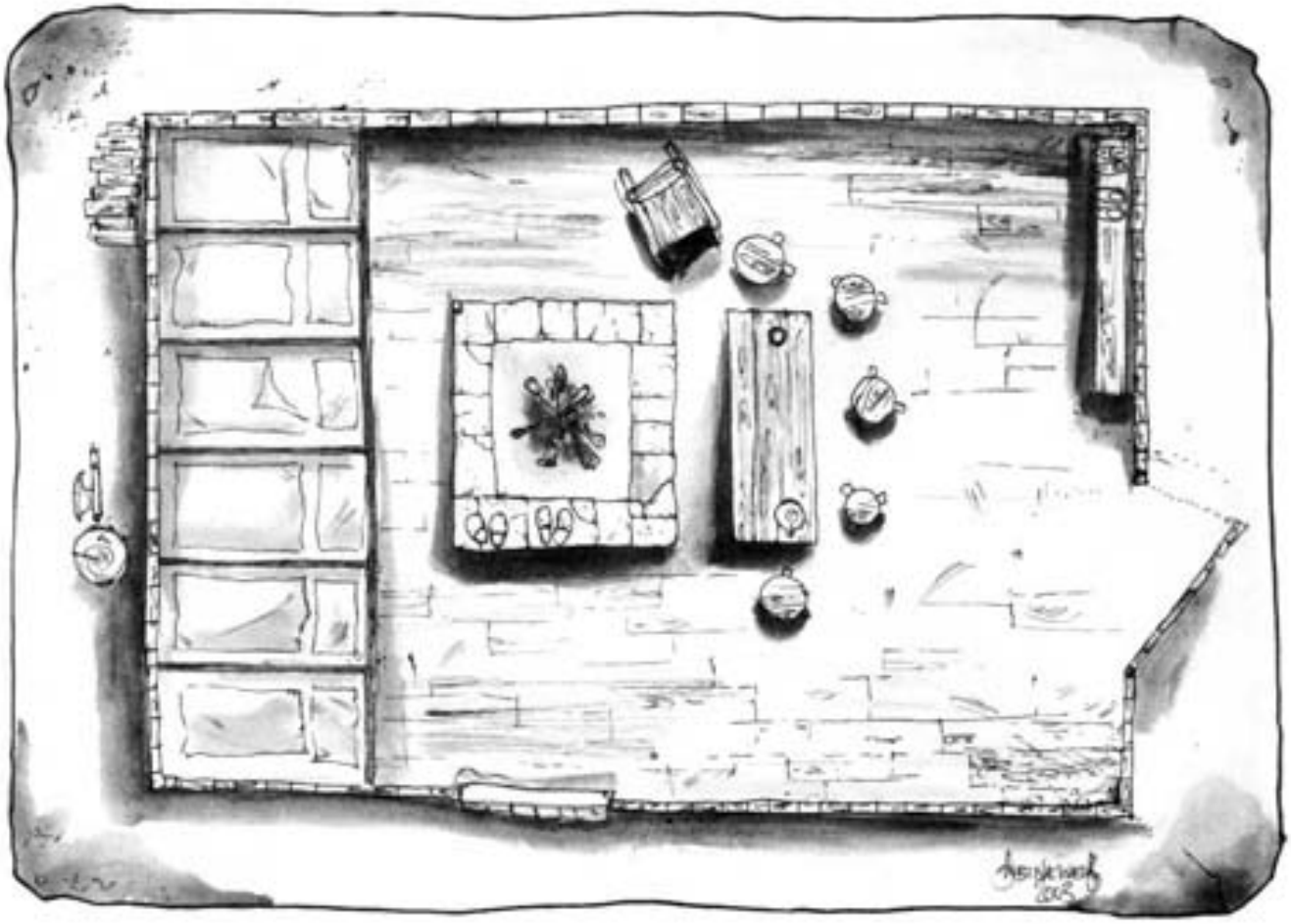
Broschek, Mörder: 27 Jahre, groß, bärenstark – Nadschejas Mann, gibt vor, ihr Bruder zu sein, verschlagen, dumm

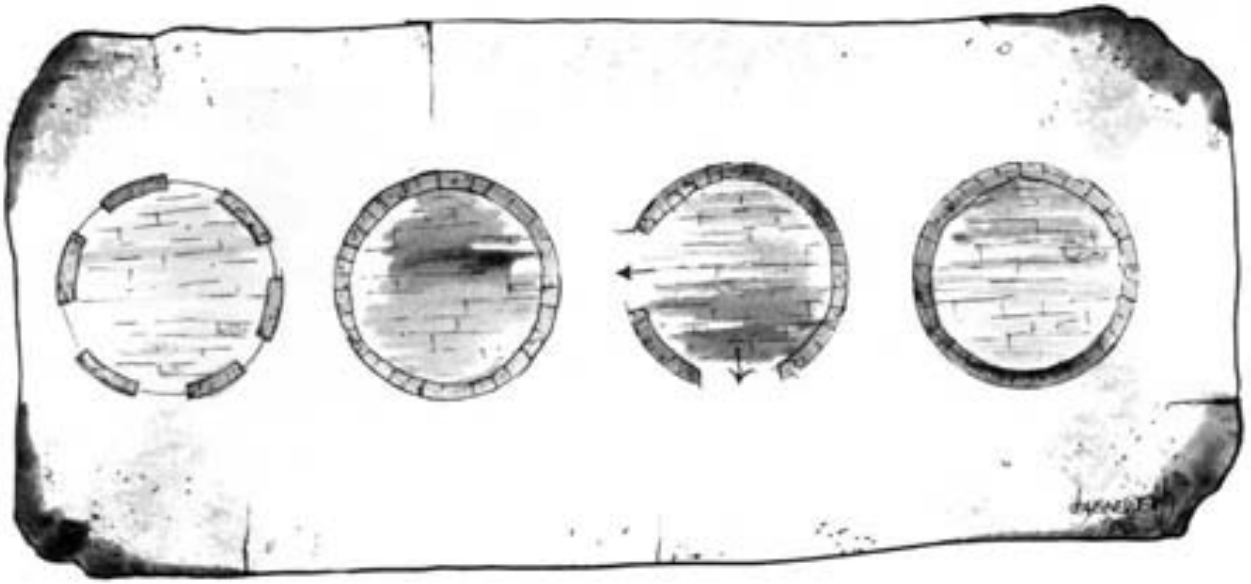
Nadjescha, Spitzelin: 23, verführerisch, lange, rote Locken, knappe Kleidung – Meisterin der Dolche, gerissen, verschlagen, skrupellos, nutzt ihre Reize, um zu beeinflussen

Anhang 5: Pläne als Kopiervorlagen









Anhang 6: Die Reiseroute

Aventurien

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!
Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!
Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.
Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.
Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.
Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

Herz aus Eis

von André Wiesler

Finden sich denn keine wackeren Helden, die eine wichtige Botschaft überbringen wollen? Zugegeben, eine Reise in das winterliche Bornland ist nicht gerade ein Zuckerschlecken, zumal es passieren kann, am Zielort eingeschneit zu werden und bis zum nächsten Frühling dort zu bleiben. Aber ein Winter als Gast eines Bronnjaren – das klingt nach romantischen Abenden am flackernden Kamin, nach fröhlichen Schlittenpartien durch verschneite Landschaft, nach spannenden Erzählungen von schaurigen Sagen und Legenden.
Doch wer sagt, dass es an einem Bronnjarenhof wirklich so beschaulich zugeht? Spätestens nach dem ersten Mord werden die Helden begreifen, dass sie bis zur Schneeschmelze darauf angewiesen sind, hier zu überleben.
Und manch ein Einheimischer hat die 'Fremdländer' sehr schnell als den Grund allen Übels ausgemacht ...

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die Basisregeln des Schwarzen Auges; Kenntnis der Boten Schwerter und Helden und Raukas Land im Hohen Norden ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

10381

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright ©2003 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.
H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer.

ISBN 3-89064-381-7

Das Schwarze Auge

Abenteuer Nr. 120

Spieler
1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler ab 14 Jahren

Komplexität
(Meister / Spieler)
Mittel / Mittel

Erfahrung
(Helden)
Einsteiger

Anforderungen
(Helden)
Interaktion, Kampffertigkeiten, Talenteinsatz

Ort und Zeit
Bornland
in jüngster Zeit