

GOLDENE KETTEN

Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

GOLDENE KETTEN

FANTASY PRODUCTIONS



AVENTURIEN®

VLRICh KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



COVERBILD

KARSTEN SCHREURS

INNENILLUSTRATIONEN

MIA STEINGRÄBER

PLÄNE & KARTEN

MIA STEINGRÄBER,
DOP OLIVER MATTHIES

LEKTORAT

FLORIAN DOP-SCHAVEN,
THOMAS RÖMER

UMSCHLAGGESTALTUNG, GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ

RALF BERSZUCK

GESAMTREDAKTION

FLORIAN DOP-SCHAVEN,
THOMAS RÖMER

BELICHTUNG

REPRO GERLACH, DÜSSELDORF

DRUCK UND ANFEBINDUNG

KRULL, PEVSS

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind
eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1997, 2006 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder
Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf
photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher
Genehmigung von Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

Printed in Germany 2006

ISBN-10: 3-89064-432-5

ISBN-13: 978-3-89064-432-5

Das Schwarze Auge

GOLDENE KETTEN

VON OLIVER BAECK

Ein DSA-Gruppenabenteuer für einen Meister
und 3 bis 5 Einsteiger-Helden

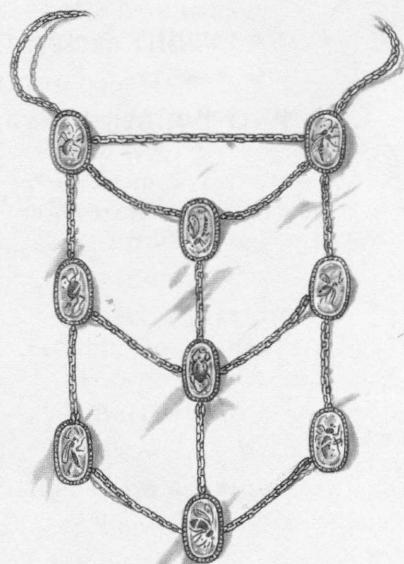
Mit bestem Dank an meine erfahrenen Einsteiger
und kompetenten Krümelmonster
Ralf Büngener, Uwe Büttner, Pierre Fritzsche, Anja Goedecke
und Ulrich Goedecke
sowie an Lena Falkenhagen.



FANTASY PRODUCTIONS

İNHALT

VORBEMERKUNG	5
DER GLANZ VON KETTEN	5
DAS ABENTEUER	6
ERSTES KETTENGLIED: İN HİPFERBRUCH	7
ZWEİTES KETTENGLIED: ABSTECHEP NACH SONNENGRUPPEN	11
DRİTTES KETTENGLIED: STEİNE UND PLÄNE	15
VIERTES KETTENGLIED: BEİ DER FROPNVÖGTİP	17
DEN STEİP ZU BEKOMMEN	20
FÜPFTES KETTENGLIED: GOLDENE TRÄUME	26
SECHSTES KETTENGLIED: DİE GROSSE MOSSE	31
SİEBTES KETTENGLIED: DER GEİST VON PILKAMM	35
ACHTES KETTENGLIED: MORD İN SONNENGRUPPEN	38
NEUNTES KETTENGLIED: DER KREİS SCHLİESST SİCH	39
ANHÄNGE	43
DRAMATIS PERSONAE	43
DAS ARTEFAKT: DİE MARSCHALLSKETTE	44
GOLDENE KETTEN FÜR ERFAHRENE MEİSTER UND SPIELER	46
UND WİE GEHT ES WEİTER?	46
KOPİERVORLAGEN	47



VORBEMERKUNG

In diesem Heft finden Sie alle nötigen Informationen, um Ihrer Spielrunde ein (hoffentlich) spannendes Abenteuer zu präsentieren. Weiterblättern sollten Sie daher nur, wenn Sie in Ihrer Runde tatsächlich das Amt des Meisters bekleiden.

Wenn Sie dies zum ersten Mal tun, sind Sie hier richtig: **Goldene Ketten** ist als Abenteuer für Einsteiger angelegt. Es hat einen geradlinigen Handlungsverlauf mit einer überschaubaren Zahl an Meisterfiguren und begrenzten Schauplätzen, und Sie können es ohne weiteres allein mit den Regeln aus der Basis-Box bewältigen. Alle für die Geschichte sonst noch wichtigen Informationen stehen in diesem Heft. Außerdem finden Sie im Text verstreut Hinweisboxen mit dem folgenden Zeichen:



Darin sind Tipps und Tricks für Meister versammelt. Mit diesen Kniffen wird es Ihnen schon gelingen, Ihre Mitspieler auf Ihrer 'Jungfernfahrt' durch das Abenteuer zu lotsen.

Die Regeln zur Charaktererschaffung finden Sie in der Basis-Box **Das Schwarze Auge**. Dort sind auch acht vorbereitete Archetypen enthalten, die praktisch sofort spielbar sind. Ab und zu wird im folgenden Text auf diese Figuren und ihre möglichen Handlungen hingewiesen. (Wenn

dort vom Spieler des Kriegers, aber von der Spielerin der Magierin die Rede ist, geschieht dies nur der Lesbarkeit und der Abwechslung halber. Natürlich gibt es auch Kriegerinnen und Magier, und selbstverständlich kann auch ein Spieler eine Heldin führen und eine Spielerin einen männlichen Charakter.)

Es wäre wünschenswert, wenn sich in Ihrer Heldengruppe eine zauberkundige Figur befindet, die den ODEM und nach Möglichkeit auch den ANALYS beherrscht. Wenn sich keiner Ihrer Mitspieler dafür erwärmen konnte, ist das aber auch kein Beinbruch.

Für dieses Abenteuer wurden noch zwei weitere Archetypen entwickelt: *Bernsteinsammler(in)* und *Festländische(r) Adlige(r)*. Beide stammen aus der Region, in der dieses Szenario spielt, und lassen sich daher besonders leicht einbauen. Auf das Bornland beschränkt sind die zwei aber nicht: Nach dieser Geschichte könnte in ihnen die Abenteuerlust erwachen und sie in die Ferne locken.

Die Charakterbeschreibung der beiden Archetypen und die vollständigen Heldendokumente stehen auf der Internetseite www.fanpro.com zum kostenlosen Download bereit. Für einen Abdruck in diesem Heft reichte der Platz leider nicht aus.

DER GLANZ VON KETTEN

VORGESCHICHTE

"Was für eine Schnapsidee!", schimpfte Irjan. "Hier ist doch seit Ewigkeiten alles abgegrast."

Er richtete sich auf, wischte sich den Schweiß von der Stirn und blinzelte in die Frühlingssonne. Nicht weit von ihm ragten die Mauern der Burg Pilkamm in die Höhe – einst eine stolze Ordensfestung, aber seit Jahrhunderten nur noch eine Ruine.

"Kann man nie wissen", entgegnete Semjow. "Ein paar Winterstürme, eine richtige Flut, und schon ist hier im Moor das Unterste zuoberst. Glaub mir, hier ist immer wieder mal was zu finden."

Irjan schnaubte nur unwillig. Na gut, die alten Theaterritter hatten ihre Schätze auf Burg Pilkamm gehortet, und der letzte Ordensmarschall wollte seine Schäflein ins Trockene bringen und war in den Sümpfen der Großen Mosse verschollen – aber das war nun schon lange, lange her. Seitdem hatten ganze Generationen von Schatzsuchern und Glücksrittern hier doch alles umgegraben. Ein paar Meilen weiter die Küste hinauf, ja, da war im letzten Winter ein Schiff gestrandet – nachdem er und seine Leute mit einem falschen Leuchtfener ein bisschen nachgeholfen hatten. Da könnte es noch etwas geben – aber hier?

Missmutig trat er nach einem Stein. Der rollte ein paar Schritte die Böschung hinab. Irjan schaute ihm hinterher, bis sein Blick an einem Glitzern hängen blieb. Er versuchte zu erspähen, ob dort etwas Lohnendes lag oder doch nur ein Tautropfen an einem Grashalm hing. Nein, das musste er von nahem sehen. Vorsichtig bahnte er sich einen Weg durch das Gestrüpp.

"Hast du was gefunden?", fragte Semjow neugierig und trat ebenfalls näher heran. Irjan bückte sich nach seinem Fund.

"Sieht aus wie ein Bernstein ... immerhin", antwortete er. "Nein, warte mal – da hängt noch was dran."

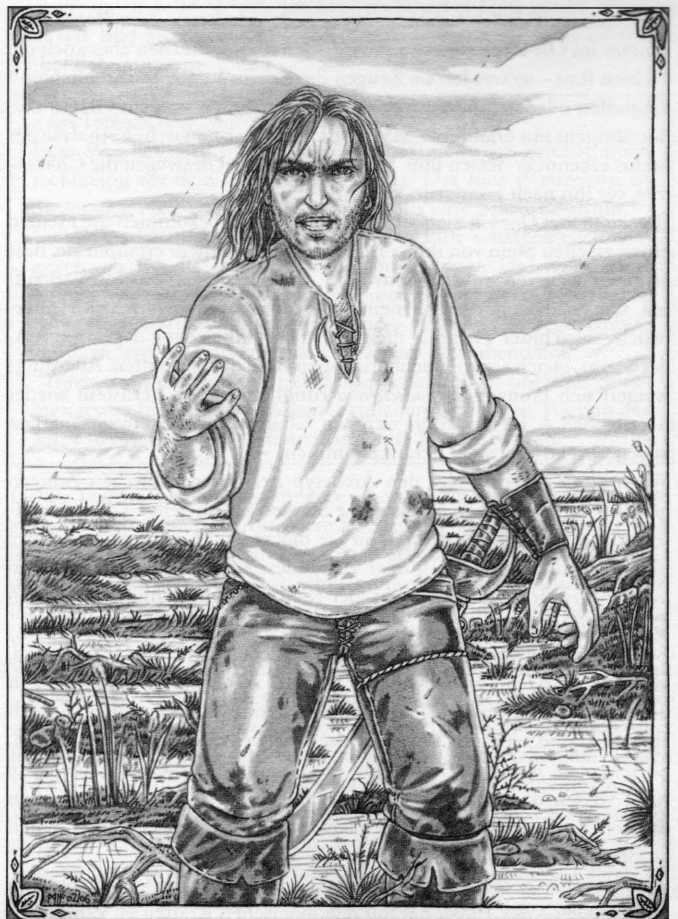
Vorsichtig zog und zupfte er, dann hatte er eine dünne Kette aus dem Erdreich befreit – vollkommen verdeckt zwar, aber unverkennbar aus Gold. Hastig grub er weiter und förderte den Rest des Schmuckstücks zutage. Was für ein Kleinod! Neun eingefasste Bernsteine in einem Geflecht aus goldenen Ketten.

"Siehst du", freute sich Semjow, "ich hab doch gesagt, dass wir hier was finden."

"Was heißt hier: wir?", knurrte Irjan. "Ich hab's gefunden."

Mit zusammengekniffenen Augen funkelte er seinen Kameraden an.

"Was soll der Quatsch?", maulte Semjow. "Wir machen immer halbe-halbe."



Er streckte die Hand nach dem Schmuckstück aus und ergriff einen der Steine, der an einem goldenen Kettchen baumelte.

“Lass deine Finger von dem Ding!”, zischte Irjan hasserfüllt. “Ich hab gesagt, ich hab’s gefunden.”

“Aber ich hab gesagt, dass wir hier suchen sollen. Also gehört’s genauso mir”, hielt Semjow dagegen.

“Lass los!”, brüllte Irjan mit flackerndem Blick.

“Nur über meine Leiche!”, schrie Semjow zurück.

Der Glanz in Irijans Augen war nun kalt. Er musterte den alten Gefährten mitleidlos.

“Wie du willst.”

DAS ABENTEUER

MEISTERINFORMATIONEN

Goldene Ketten führt Sie und Ihre Mitspieler an die Küste des Bornlands. Dort werden die Charaktere in die Ereignisse verwickelt, die sich aus der Vorgeschichte ergeben. Irjan, der Strandräuber und Mörder, hat nämlich beschlossen, seine Beute unauffällig zu Geld zu machen. Er will die Steine aus der Kette lösen und sie einzeln – als ‘Fundstücke’ – im nahegelegenen Ort Sonngrunden verkaufen. Nach bornischem Recht gehört aller Bernstein nämlich dem jeweiligen Landesherrn, der dem Finder eine angemessene Belohnung zu zahlen hat. Zu dem Zeitpunkt, an dem unser Abenteuer beginnt, hat Irjan schon drei Steine beim Bernsteinvogt (dem Beauftragten des hiesigen Grafen) abgeliefert und seinen ‘Finderlohn’ kassiert.

Die Steine allerdings sind nicht nur schön anzuschauen, sondern auch mit einer unauffälligen, aber hinterhältigen Magie erfüllt. Der Besitzer der Steine wird zwar immer gerissener und wortgewandter und hat allgemein ein ‘glückliches Händchen’ – kurz, er verfügt über alle Eigenschaften, die einen erfolgreichen Händler ausmachen. Zugleich aber wird er verschlagener und misstrauischer, denn heimlich nagt die Goldgier an ihm.

Einer der Steine ist nun Teil der regelmäßigen Lieferung des Bernsteinvogts an den Grafen von Hinterbruch, *Thezmar Alatzer*. Die Dörfler, die den Stein im Gepäck haben, geraten in der Herberge *Zum Roten Widderhorn* im Ort Hinterbruch in Streit. Genau dort machen aber auch die Helden Rast – so werden sie Zeugen des Streits. Egal, ob sie schlichtend eingreifen oder sich heraushalten, jedenfalls fallen sie dem Grafen auf, der übrigens ein erfahrener Magier ist. Bei einer magischen Analyse des Steins erkennt er dessen üble Wirkung und bittet deswegen die Charaktere, für ihn nach Sonngrunden zu reisen.

Bernsteinvogt *Orschin* ziert sich, aber schließlich bekommen die Helden einen zweiten Stein von ihm ausgehändigt. Außerdem erfahren sie, dass er einen weiteren an die Fronvögtin des Grafen von Lobbin verkauft hat. Die residiert in dem kleinen Ort Jekdisit, landeinwärts von Hinterbruch – also bittet Thezmar die Helden bei Ablieferung des Sonngrunder Steins, gleich seiner Nachbarin einen Besuch abzustatten. Allerdings weigert sich Fronvögtin *Nadschenka* rundheraus, den Bernstein wieder herzugeben – hier müssen sich die Charaktere also etwas einfallen lassen, um an den Stein heranzukommen.

Wenn einer Ihrer Spieler den Archetyp des festenländischen Adligen gewählt hat, dann kann er hier seine Stärken ausspielen: Er dürfte Nadschenka persönlich kennen. Wenn Sie mögen, kann er sogar eines ihrer jüngeren Kinder spielen – oder zumindest einen weiteren entfernten Verwandten des Grafen Lobbin, der ebenfalls Unterschlupf auf dessen Gut gefunden hat.

Bei Jekdisit gibt es ein sagenumwobenes Eichenwäldchen, in dem man, so heißt es, nachts von Schätzen träumt. Wenn sie schon einmal in der Gegend sind, sollten die Helden diesem Traumhain einen Besuch abstatten, und tatsächlich können sie hier weitere Hinweise ergattern. So sehen sie in einem Traumbild die ursprüngliche Gestalt der Kette (und wissen dadurch, nach wie vielen Steinen sie eigentlich suchen müssen) und erkennen, dass die nächste Spur in die Große Mosse, einen großen Küstensumpf, führt.

Dass sie selber einen der verzauberten Steine bei sich haben, bleibt nicht ohne Folgen – der Träger hat mit den magischen Kräften zu kämpfen.



Wie bereite ich ein Abenteuer vor?

Der erste Schritt einer Abenteurvorbereitung ist immer gleich: Sie müssen das Abenteuer vor Spielbeginn komplett durchgelesen haben. Nur so können Sie den vollständigen Überblick über die Handlung gewinnen. Den werden Sie auch brauchen – denn eines ist sicher: Ihre Spieler werden sich nicht an das halten, was das Abenteuer vorgesehen hat. Solche Abweichungen sind kein echtes Problem (sie sind eigentlich sogar das Salz in der Suppe), wenn Sie den Ablauf des Abenteuers (neudeutsch: den ‘Plot’) im Kopf haben. Dabei kommt es weniger auf die Details der Handlung an. *Wichtiger ist, dass Sie die Interessen und Motivationen der Meisterfiguren kennen – dann können Sie sich nämlich deren Reaktionen auf unvorhergesehene Aktionen der Helden ausmalen* und die Handlung langsam, aber sicher wieder in vertraute Bahnen zurücklenken. Früher oder später kommen Sie dann schon wieder in das eigentlich geplante Szenario hinein.

Das war die Pflicht, jetzt kommt die Kür. Was Sie außerdem vorbereiten sollten, sind ‘Handouts’ – also Materialien, die Sie an Ihre Spieler ausgeben können. Wie wichtig die sind, können Sie erkennen, wenn Sie sich in die Lage Ihrer Mitspieler versetzen: Welche ihrer fünf Sinne können Sie ansprechen? Im Normalfall ist Rollenspiel am Tisch auf Hören und Sprechen beschränkt – die ganze Welt entsteht in der Vorstellung Ihrer Mitspieler nur aufgrund Ihrer Worte. Handouts helfen, auch die anderen Sinne ins Spiel mit einzubeziehen. Einfachstes Mittel sind natürlich Illustrationen. Im echten Leben ist schließlich auch meist der Anblick einer Person der erste Eindruck, den man von ihr gewinnt – man macht sich buchstäblich ein Bild von seinem Gegenüber. Deswegen finden Sie in diesem Heft Porträts von allen wichtigen Meisterfiguren.

In passenden Situationen können auch die anderen Sinne angesprochen werden. Ein schöner Ring oder ein antiker Kerzenständer könnte schließlich auch in Ihrem Abenteuer eine Rolle übernehmen – und die Spieler haben etwas, das sie im Wortsinne ‘begreifen’ können. Geruch und Geschmack sind vielleicht etwas schwieriger und spezieller (auch wenn sich der Autor mit Freude an einen Spielabend erinnert, bei dem die Meisterin einen ganzen Koffer mit Tiegeln und Phiole voll ‘alchemischer Substanzen’ zum Untersuchen auf den Tisch stellte). Aber Sie könnten, wenn Sie dazu Lust haben, Speisen und Getränke anbieten, die ins Ambiente passen. Keine Sorge, es wird aufgegessen – es ist unglaublich, was Spieler im Laufe eines Abends so alles wegfuttern können.

Nach einer erneuten Rast in Hinterbruch brechen die Helden in die Große Mosse auf. An der Ruine der Feste Pilkamm treffen sie auf den Geist des ermordeten Semjow. Er kann nur erlöst werden, indem die Gruppe seinen Leichnam ordentlich bestattet und ihn von dem Stein befreit, der noch bei ihm liegt. Die Rückreise durch den Sumpf gestaltet sich schwierig, denn auch der nun aufgefundene Stein beeinflusst seinen Träger.

Dabei dürfte sich der Verdacht gegen den Bernsteinvogt in Sonngrunden verdichtet haben. Der aber ist inzwischen schon tot – einen Streit mit Irjan über die Bezahlung des nächsten Steins hat er nicht überlebt. Die Nachricht trifft ungefähr zeitgleich mit den Helden in Hinterbruch ein; sie können also sofort wieder aufbrechen, um diesen Todesfall aufzuklären.

In Sonngrunden führen verschiedene Spuren und Hinweise zum Unterschlupf der Strandräuber. Irjan setzt sich mit aller Macht und unter Einsatz der verbliebenen Steine zur Wehr, aber schließlich können die

Helden ihn überwinden. Danach kehren sie nach Hinterbruch zurück und überlassen Thezmar Steine und Kette – das Abenteuer ist überstanden.

ERSTES KETTENGLIED: IN HINTERBRUCH

Worin die Helden einander und ihren Auftraggeber kennen lernen und Zeugen eines merkwürdigen Streits werden.

Das Abenteuer beginnt wie viele andere: in einer typisch aventurischen Schenke. Hinterbruch liegt an der Küstenstraße von Festum nach Neersand, den beiden größten Städten im südlichen Bornland. Es gibt viele gute Gründe, von da nach dort zu reisen und deshalb im *Roten Widderhorn* – der einzigen Herberge des Orts – Station zu machen. Eine entsprechende Motivation sollten Sie sich für jeden Charakter überlegen; sie sollte ihn in diese Gegend geführt haben, aber nicht so dringlich sein, dass er nicht noch Zeit für ein Abenteuer zwischendurch hätte. Vielleicht hatte der Krieger eine Botschaft zu überbringen und ist bereits auf dem Rückweg.

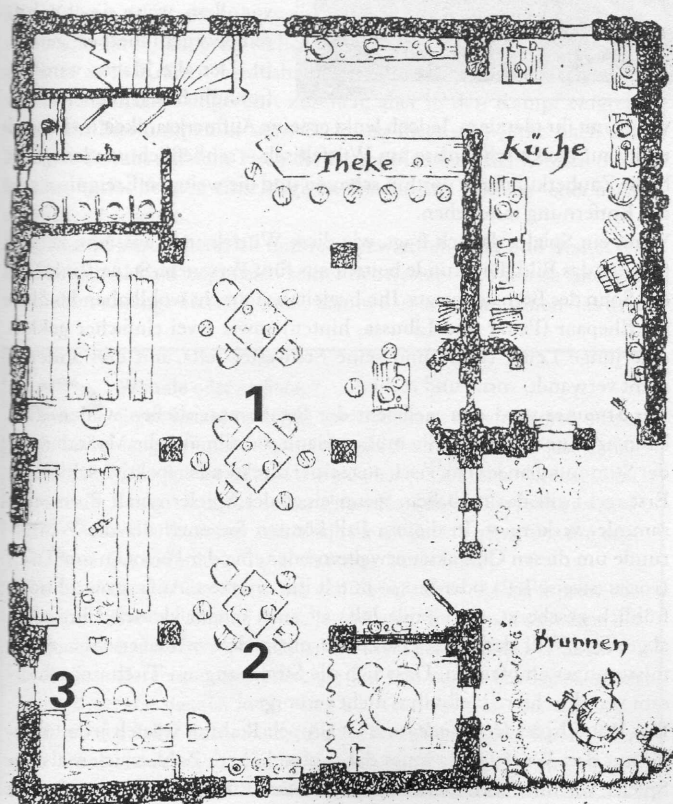
Die Jungmagierin in der Gruppe könnte mit einer Nachricht ihres Lehrmeisters sogar direkt zu *Thezmar Alatzer* (siehe S. 8, rechte Spalte) geschickt worden sein, so ließe sich die Auftragsvergabe einfacher gestalten. Noch direkter lässt sich ein vom Spieler geführter Bernsteinsammler ins Abenteuer einbinden – der bekommt die Anfangsszene nämlich aus allererster Hand mit.

Wenn sich die Charaktere nicht schon von einer früheren Begegnung her kennen, dann werden sie das an diesem Abend nachholen können. Als sie – einzeln oder zusammen – eintreffen, ist der Schankraum nämlich schon gut gefüllt mit Dorfbewohnern, die hier ihr wohlverdientes Feierabendbier genießen. Die Durchreisenden erkennen einander praktisch auf den ersten Blick.

Wann das Abenteuer spielt, ist mehr oder weniger Ihnen überlassen. Mit aktuellen aventurischen Ereignissen ist es nicht verknüpft, so dass Sie es in jedem beliebigen Jahr stattfinden lassen können – Thezmar war auch vor zwanzig Götterläufen schon ein grauhaariger Mann. Von der Jahres-

zeit her bietet sich der Frühsommer an. Erstens lässt es sich zu dieser Zeit günstig reisen. Zweitens haben Irjan und Semjow ihre Schatzsuche bald nach dem Ende des Winters unternommen, und lange wird Irjan nicht mit dem Verkauf seines Funds gewartet haben. Landschafts- und Wetterbeschreibungen im Abenteuer sind deswegen entsprechend formuliert. Wenn Sie das Szenario verschieben, sollten Sie die Texte anpassen – aber vor allem berücksichtigen, dass Überlandreisen oder gar Sumpffexpeditionen zu anderen Jahreszeiten erst recht kein Zucker-schlecken sind.

Im folgenden Abenteuer werden Sie immer wieder umrandete Passagen wie die folgende finden. Das sind die Texte, die Sie Ihren Spielern unverändert vorlesen oder in Ihren eigenen Worten wiedergeben können. An den anderen Stellen müssen Sie mit den Informationen jonglieren, die Sie über den Ort der Handlung und die beteiligten Personen haben. Das muss nicht perfekt sein, und vor allem müssen Sie nicht von Anfang an alles festlegen. Im Regelfall reichen grobe Hinweise aus; wenn die Spieler nachfragen, können Sie die Schilderungen immer noch präzisieren. Um gleich mit einem praktischen Beispiel zu beginnen: Die folgende Beschreibung der Schenke beschränkt sich zunächst auf das Wesentliche. Wenn Sie irdisch eine Kneipe betreten, nehmen Sie schließlich auch erst einmal nur die Atmosphäre des Raums wahr – ist es hell oder schummrig, lärmend oder ruhig, gähnend leer oder gerappelt voll? Sie werden aber nicht jeden Gast genau mustern oder das Bild an der linken Wand betrachten wollen, dafür ist später schließlich immer noch Zeit.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euer Weg hat euch in das kleine Dorf Hinterbruch geführt, noch rechtzeitig vor dem Anbruch der Nacht. Das *Rote Widderhorn* ist die einzige Herberge hier, und so lenkt ihr eure Schritte dorthin. Fröhlicher Lärm und verlockende Essensdüfte schlagen euch entgegen, als ihr die Tür zur Schankstube öffnet. Das halbe Dorf scheint hier versammelt zu sein: Männer und Frauen in bauerlicher Kleidung scharen sich um die Tische – manche angeregt schwatzend, andere still und zufrieden vor ihrem Feierabendbier. „Travia zum Grußel“, ruft euch die Schankmagd über das Stimmengewirr hinweg zu und deutet einladend auf einen Tisch in der Mitte des Raumes, an dem noch mehrere Plätze frei sind.

Dieser Text ist zum Vorlesen für eine schon gemeinsam reisende Gruppe gedacht. Wenn einer oder mehrere Helden alleine anreisen, sollten Sie ihn entsprechend abändern. Die später ankommenden Gäste sehen an dem bewussten Tisch (1) dann schon einige Leute sitzen, die offensichtlich keine Dörfler sind – das dürfte einen abwechslungsreicheren Abend versprechen als der alltägliche bauerliche Plausch.

Wundern Sie sich aber nicht, wenn ein Held diese Einladung trotzdem ausschlägt – so sind Spieler eben. Ein rollengerecht gespielter Streuner zum Beispiel wird (so friedlich es hier auch scheint) möglicherweise lieber einen Platz wählen, an dem er eine Wand im Rücken hat. Lassen Sie ihn ruhig, auch von dort aus wird er genügend mitbekommen.

Wenn nach und nach alle Helden eingetrudelt sind und Platz genommen haben, können Sie allmählich in das Abenteuer einsteigen. Das müssen die Spieler nicht unbedingt sofort merken. Gestalten Sie einfach zunächst einen gemütlichen Abend.

An dieser Stelle sollten die Spieler ihre Helden erst einmal beschreiben – schließlich haben sie nun die Zeit und Muße, einander genauer anzuschauen. Dabei sollten Sie Ihre Mitspieler ermutigen, auch ein paar Details zu nennen: Ist dem Charakter anzusehen oder anzuhören, dass er nicht aus dieser Gegend stammt? Trägt er einen auffälligen Ring? Trommelt er ungeduldig mit den Fingern auf die Tischplatte, während er auf sein Essen wartet? Solche Kleinigkeiten geben sofort ein viel farbigeres Bild als bloße Auflistungen von Größe, Augen- und Haarfarbe, Kleidung und Ausrüstung.

Wenn die Charaktere nicht von sich aus ein Gespräch anfangen, können Sie in Gestalt der Schankmagd *Brinja* kleine Anstöße liefern. Das beginnt bei der naheliegenden Frage: „Was darf’s denn sein, edle Dame?“

Zu essen gibt es Brot mit Käse, Eintopf oder eine Hühnerkeule, zu trinken Bier, Met oder Schnaps – das ist eine einfache Schenke. Später am Abend kann *Brinja* aber auch neugierig nach Auffälligkeiten der Helden fragen: „Seid Ihr ein echter Elf?“ oder „Was ist denn das für eine hübsche Brosche?“

Natürlich ist dieser Abend mehr als nur ein gemütliches Beisammensein. Am Nachbartisch (2) braut sich etwas zusammen, das der Einstieg in das Abenteuer sein wird. Dort läuft nämlich ein Würfelspiel ab, bei dem einer der Spieler unverschämte viel Glück hat und so den Zorn einer Mitspielerin erregt – bis es zu einer Schlägerei zwischen den beiden kommt.

Die Charaktere, die günstig sitzen, können im Laufe des Abends die Ereignisse an dem mit dem Kreuz markierten Nachbartisch mit ansehen. Die entsprechenden Texte sollten Sie sporadisch einwerfen. Damit es nicht so auffällt, sollten Sie auch andere

Szenen beschreiben; hin und wieder können Sie *Brinja* für Ablenkung sorgen lassen („Noch einen Humpen, hoher Herr?“). Anderen Mitgliedern der Heldengruppe wird der allein an seinem Eckstisch (3) sitzende ‘Großbauer’ (Thezmar höchstpersönlich) auffallen – und sie ihm ebenfalls. Die im Anschluss vorgeschlagenen Texte können Sie in lockerer Folge vorlesen, immer durchsetzt mit anderen Aktionen und Gesprächen. Noch schöner wäre es freilich, wenn Sie diese Texte nicht einfach vorlesen (daran merken Spieler nämlich immer furchtbar schnell, dass jetzt etwas Wichtiges passiert), sondern sie – gerne in Ihren eigenen Worten – nacherzählen würden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

- Am Nachbartisch scheint ein fröhliches Würfelspiel im Gange zu sein. Eine junge Frau mit einem blonden Zopf prustet plötzlich los, dann hält sie sich die eine Hand vor den Mund, mit der anderen knufft sie ihren Nebenmann herzlich an die Schulter.
- Ganz hinten in der Ecke des Schankraums sitzt ein alter Mann für sich allein. Eine bestickte Weste verhüllt seinen stattlichen Bauch; auf seinem Tisch stehen ein kleiner Krug und ein Weinbecher. Er schmaucht seine Pfeife und lässt dabei seinen Blick über die versammelte Gästeschar schweifen – recht zufrieden schaut er aus.
- So gut scheint das Würfelspiel für die junge Frau am Nebentisch nicht mehr zu laufen. Fröhlich ist sie jedenfalls nicht mehr.

Mit gerunzelter Stirn blickt sie ihr Gegenüber an – einen schwarzhaarigen Mann von etwa dreißig Götterläufen, der ungerührt zurückschaut. Sie hat die Lippen fest zusammengepresst.

● (*Für Magier oder offensichtlich zauberkundige Helden*): Als du kurz einmal in die Richtung des alten Mannes blickst, siehst du ihm direkt in die Augen. Ist das bloß ein Zufall oder hat er dich beobachtet? Für einen Mann, der schon so viele Götterläufe hinter sich gebracht hat, sind seine Augen erstaunlich klar.

● Es sieht ganz so aus, als seien am Nebentisch inzwischen alle bis auf zwei aus dem Würfelspiel ausgestiegen. Die blonde Frau schüttelt verbissen ihren Becher, den Blick hat sie dabei unverwandt auf den nur wenig älteren Mann gerichtet, der ihr gegenüber sitzt. Der Schwarzhaarige hat einen ansehnlichen Haufen von Münzen vor sich liegen, anscheinend hat er heute Abend eine Menge Würfelglück gehabt.

● Der alte Mann an seinem kleinen Tisch greift wieder nach seinem Becher, nippt daran und stellt ihn wieder zurück – ohne hinzusehen. Seine Augen sind die ganze Zeit auf den Tisch gerichtet, an dem das Würfelspiel stattfindet. Er scheint den glücklichen Gewinner sehr genau zu betrachten.



Es ist natürlich gut möglich, dass Sie bei einer lebhaften Spielergruppe gar nicht ungestört bis an diese Stelle kommen. Eine Magierin könnte auf den Gedanken kommen, dass es sich bei dem alten Mann um Thezmar handelt, und sich ihm sofort zuwenden wollen – vor allem, wenn sie ohnehin seinetwegen hierher gereist ist. Der alte Magus wird sie freundlich begrüßen und ein

wenig mit ihr plaudern. Jedoch lenkt er seine Aufmerksamkeit mehr und mehr auf die Geschehnisse am Würfeltisch – schließlich werden wohl beide Zauberkundigen dorthin schauen und die weiteren Ereignisse aus der Entfernung miterleben.

Wenn ein Spieler danach fragt, wie diese Würfelrunde aussieht, zeigen Sie ihm das Bild. Die Runde besteht aus fünf Personen: Stane (links) ist der Sohn des Bernsteinvogts. Ihn begleiten ein recht wohlhabendes älteres Ehepaar (Pettar und Libussa, hinten) sowie zwei einfacher gekleidete junge Leute (Jesko und seine Schwester Jella, mit den anderen nicht verwandt, vorne und rechts).

Ein Streuner wird sich vielleicht der Runde anschließen wollen. Das kann er ohne weiteres – Sie müssen dann die allmähliche Veränderung der Stimmung an jenem Tisch aus seiner direkten Perspektive schildern. Erst recht gilt das natürlich, wenn einer der Spieler einen Bernstein-sammler verkörpert. In diesem Fall können Sie entweder die Würfelrunde um diesen Charakter erweitern oder eine der Personen am Tisch (vorzugsweise Jella oder Jesko) durch ihn ersetzen. Anfangs wird noch fröhlich gescherzt, die blonde Jella ist auch einem kleinen Flirt nicht abgeneigt. Will der Held erst später mitspielen, wird er schon etwas missmutiger empfangen. Dass sich die Stimmung am Tisch unaufhaltsam verschlechtert, bleibt ihm nicht verborgen.

Das Würfelspiel *Höher oder raus* ist simpel: Reihum würfelt jeder Spieler mit drei Würfeln. Er muss dabei eine höhere Zahl erzielen als der Spieler vor ihm, sonst scheidet er in dieser Runde aus. Ist ein Spieler

ausgeschieden, beginnt der nächste in der Runde mit einer neuen Zahlenfolge. Wer als letzter übrigbleibt, streicht die gesamten Einsätze ein: ein Messingstück – hier im Bornland also einen *Deut* – pro Mitspieler. Da vermutlich nicht alle Spieler Ihrer Runde bei dem Würfelspiel der Dörfler mitmachen wollen, sollten Sie die Prozedur etwas vereinfachen. Statt des kompletten Spiels können Sie von jedem Teilnehmer eine IN-Probe verlangen. Je besser diese gelingt (je weiter also der gewürfelte Wert unter dem der Eigenschaft liegt), desto besser ist diese Spielrunde für den jeweiligen Mitspieler verlaufen. Helden mit dem Vorteil *Glück im Spiel* können ihre IN-Proben um 7 Punkte erleichtern. Nur leider sitzt jemand mit am Tisch, dessen Proben gar mit einem 13-Punkte-Bonus gewürfelt werden.

Der Grund für die miese Laune ist nämlich, dass der schwarzhaarige Stane praktisch jedes Spiel gewinnt. Jellas Bruder Jesko und die anderen beiden Mitspieler Libussa und Pettar steigen schließlich aus, nur Jella spielt hartnäckig weiter. Irgendwann – nämlich dann, wenn Sie der Meinung sind, dass Ihre Spieler neues ‘Futter’ brauchen, wird es ihr zu bunt. Die folgende Szene sollten Sie damit einleiten, dass Sie unvermittelt mit der flachen Hand kräftig auf den Spieltisch schlagen und “Jetzt reicht’s!” brüllen – ja, auch irdisch. Die Aufmerksamkeit Ihrer Spieler sollte Ihnen damit gewiss sein. Wahrscheinlich werden sie auch reagieren wollen – Sie sollten also den folgenden Text nicht ununterbrochen hinunterrattern, sondern Ihrer Gruppe zwischendrin Zeit für eigene Aktionen geben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Jetzt reicht’s!“, tönt es laut vom Nebentisch. Die blonde Frau donnert ihren Humpen auf die Tischplatte. Zornig springt sie auf, so dass ihr Schemel nach hinten umkippt. Mit drohender Miene lehnt sie sich über den Tisch. „Betrüger! Ich will mein Geld zurück!“, knurrt sie und streckt ihre Hände nach dem Münzenberg des Schwarzhaarigen aus.

Der Mann keift "Finger weg!" und versucht, die Blonde zurückzuschubsen. Im ganzen Schankraum ist es mit einem Mal mucksmäuschenstill. Alle Augen sind auf den Tisch der Würfelspieler gerichtet.

So – nun ist zum ersten Mal eine Situation erreicht, bei der man beim besten Willen nicht mehr vorhersagen kann, wie Ihre Spieler reagieren. Der Krieger wird möglicherweise sogleich aufspringen, um sich zwischen die Streithähne zu stellen, während die Einbrecherin sich vermutlich nach Kräften heraushalten wird. Der Söldner hingegen wird vielleicht zunächst ungerührt zusehen, aber in den Kampf eingreifen, wenn ein Bierhumpen in seine Richtung fliegt oder Jesko nach einem heftigen Schubs auf dem Tisch der Gruppe landet. Hier können Sie sich hemmungslos bei den einschlägigen Szenen aus Western- oder Musketierfilmen bedienen.

Der Kampf am Nebentisch entbrennt zwischen Jella und Stane. Jesko mischt sich alsbald zugunsten seiner Schwester ein. Libussa und Pettar versuchen anfangs zu schlichten, könnten aber (wenn Ihnen das in den



Würfeln oder erzählen?

Einen Kampf zwischen verschiedenen Meisterfiguren auszuwürfeln ist langwierig und überflüssig. Deshalb müssen Sie hier darauf hinarbeiten, die Spieler so bald wie möglich in die Szene einzubeziehen. Wenn die Helden nicht von selber eingreifen, können Sie Anreize schaffen – indem der Charakter selber von einem Schlag getroffen wird oder ein Bauer ihn auffordert: „Tut doch etwas, hoher Herr!“

Die Einbindung in die Szene hat den Vorteil, dass Sie nicht mehr alle Meisterfiguren gleichzeitig darstellen müssen. Sie können sich dann auf diejenigen beschränken, mit denen der Held gerade direkt zu tun hat – was die anderen machen, brauchen Sie sich nur zu überlegen, wenn jemand konkret danach fragt. Auch ein Held, der sich vom Getümmel fernhält und lieber beobachtet, ist so schon eingebunden: Beschreiben Sie ihm ab und zu, was er von seinem sicheren Platz aus sehen kann.

Kram passt) einen verirrten Hieb einstecken und daraufhin zurückschlagen.

Wie heftig sich die Schlägerei entwickelt, sollten Sie davon abhängig machen, wie viele Ihrer Charaktere eingreifen wollen. Ein Held allein wird schon alle Hände voll zu tun haben, auch nur die beiden ursprünglichen Streithähne auseinander zu bringen. Wenn hingegen die gesamte Gruppe aktiv wird, können Sie alle damit beschäftigen, die anderen Leute an diesem Tisch – und vielleicht sogar noch ein paar Dörfler, die sich mehr oder minder hilfreich beteiligen wollen – im Zaum zu halten. Auf jeden Fall sollten Sie allen Spielern die Möglichkeit zu sinnvollen Aktionen geben. Wenn die Charaktere sich hervortun, sei es durch Mut oder Besonnenheit, werden sie damit die Aufmerksamkeit Thezmars erregen.

DIE KÄMPFER

Jella und Stane

Fäuste: INI 11+1W6 AT 12 PA 11 TP(A) 1W DK H
LeP 31 AuP 32 RS 1 KO 12 MR 3 GS 7

Jesko und Pettar

Fäuste: INI 10+1W6 AT 13 PA 11 TP(A) 1W+1 DK H
LeP 32 AuP 33 RS 1 KO 12 MR 2 GS 7

Libussa

Fäuste: INI 9+1W6	AT 10	PA 10	TP(A) 1W	DK H
LeP 27 AuP 29	RS 0	KO 11	MR 4	GS 8

Für die anderen Dörfler können Sie sich an den oben genannten Werten orientieren. Details zum Waffenlosen Kampf finden Sie in den **Basisregeln** auf den **Seiten 103 und 104**. Der Kampf endet, wenn Jella und Stane (und alle, die außerdem die Schlägerei mit angestachelt haben) außer Gefecht sind. Das kann durch einen K.-o.-Schlag geschehen, durch einen solide angesetzten Schwitzkasten oder anderes Festhalten, beschwichtigende Worte oder passende Magie, ansonsten auch durch bloße Erschöpfung der Kombattanten.

Abgesehen von dem bereits erwähnten Humpen als improvisierter Hieb- oder Wurf-Waffe (AT um 2 Punkte erschwert, TP(A) 1W+1) ist der Einsatz von Waffen in einer solchen Schlägerei unnötig gefährlich und ein böser Verstoß gegen die Gebote der Gastfreundschaft. Das sollte jedem kämpferischen Charakter auch klar sein. Wenn der Spieler eines solchen Helden erklärt, die Waffe ziehen zu wollen, sollten Sie ihn darauf aufmerksam machen. Natürlich kann er es trotzdem tun (schließlich ist es seine Entscheidung, wie er seinen Helden spielt), allerdings muss er dann mit den Konsequenzen klarkommen. Ähnliches gilt für den Einsatz von offensichtlicher Magie, vor allem solcher, die körperlichen Schaden erzeugt. In solchen Fällen wird Thezmar als Hausherr der Schlägerei endgültig einen Riegel vorschieben. (Für den Fall, dass die Helden kräftiger eingesteckt als ausgeteilt haben und zu unterliegen drohen, passt der folgende Auftritt natürlich auch.)

Für das Vorlesen gilt wieder: Gewähren Sie den Spielern die Möglichkeit zu reagieren. Und wenn die Meisterfigur laut ist, seien Sie es genauso.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Schluss damit!“, dröhnt eine tiefe Männerstimme durch den gesamten Raum. Um euch herum wird es mit einem Mal mucksmäuschenstill – selbst wer direkt in die Prügelei verwickelt ist, fuchtel höchstens noch ein- oder zweimal in Richtung seines Gegners, aber dann herrscht endgültig Ruhe.

Alle Dörfler schauen in die Richtung des alten Großbauern, der diesen Befehl gerufen hat. Er ist aufgestanden und hat ein paar Schritte auf das Kampfgetümmel zu gemacht.

Nun verschränkt er die Arme über seinem stattlichen Bauch und fährt fort: "So etwas dulde ich in meinem Hause nicht. Jella, du schläfst heute Nacht im Stall", wendet er sich an die blonde Frau.

Ihrem schwarzhaarigen Kontrahenten vergeht das hämische Grinsen sofort, als der Alte sich zu ihm dreht: "Und du in der Scheune, Stane. Aber vorher ...", er streckt fordernd die Hand aus, "gibst du mir den Beutel."

Einen Moment lang sieht es so aus, als wolle der junge Mann noch Widerworte geben. Dann aber beißt er sich auf die Lippen. Mit deutlichem Unwillen holt er einen Lederbeutel aus dem Umhang hervor, der über seiner Stuhllehne hängt. (Wo Stuhl und Umhang genau sind, hängt natürlich davon ab, welch turbulenten Verlauf die Schlägerei genommen hat.) Der Beutel ist prall gefüllt, aber es ist kein Klimpern zu hören, als er ihn übergibt, sondern eher ein Klickern. Der Alte wiegt den Beutel prüfend in der Hand und sagt kurz angebunden zu dem Burschen und der jungen Frau: "Gut. Und jetzt geht mir aus den Augen, alle beide."

Die beiden schleichen mit schuldbewussten Mienen hinaus.

Als nächstes wendet sich Thezmar an die Helden. Wenn sie sich bei der Beilegung des Streits auch nur einigermaßen vernünftig angestellt haben, wird er sich mit ein paar wohlgesetzten Worten bedanken und Brinja beauftragen, ihnen einen Schnaps auf seine Kosten zu bringen. Bei Helden, die mutig dazwischengegangen sind oder umsichtig um Schlichtung bemüht waren, kann der Dank auch großzügiger ausfallen – wer im tapferen Kampf so richtig eins auf die Nase bekommen hat, der muss weder für Speis und Trank noch für die Übernachtung bezahlen. Dann aber verabschiedet sich der Alte und verlässt die Schankstube durch eine Seitentür. Dabei birgt er den Beutel noch immer in den Händen.

Spätestens jetzt sollten Sie den Spielern Gelegenheit geben, ihre Neugier zu befriedigen. Wenn Ihre Gruppe keine Anstalten in dieser Richtung macht, können Sie Ihnen noch einen kleinen Anstoß geben – beispielsweise indem Brinja sich ratlos an die Helden wendet und wissen will, was eigentlich genau los war.



Wie Sorge ich dafür, dass die Spieler Informationen bekommen?

Grundsätzlich gilt: Wenn die Spieler etwas wissen wollen, müssen sie fragen. Natürlich gibt es Informationen, die ein Held von seiner Vorgeschichte her kennen sollte – solches Wissen können Sie dem betreffenden Spieler kurz irdisch erzählen. Aventurisch sollte die Beschaffung wichtiger Informationen immer (mal mehr, mal weniger intensiv) ausgespielt werden. Das ist für Sie als Meister eine Herausforderung: Es bedeutet nämlich, dass Sie alle Informationen immer parat haben sollten. So können Sie bei jeder Frage eines Helden entscheiden, was die von Ihnen gerade dargestellte Meisterfigur darauf antworten kann. Kaum ein Gesprächspartner wird dabei einen vorgefertigten Text ausspucken, der schon alle wichtigen Informationen enthält. (Käme Ihnen so etwas in einem Krimi nicht auch höchst verdächtig vor?)

Der Verlauf des Gesprächs ist dabei nicht nur davon geprägt, was die Meisterfigur weiß. Viel hängt davon ab, wie die Helden ihr gegenüber treten. Fragen sie höflich oder drohen sie mit Schlägen? Hat der Befragte Vorurteile gegen einen der Helden? Ist er verärgert oder hilfsbereit?

Mit dem Ausspielen der Gespräche müssen Sie es aber nicht übertreiben. Wenn Sie nicht gerade ein Detektivabenteuer meistern, bei dem es auf den Wortlaut jeder einzelnen Aussage ankommt, können Sie ab einem gewissen Zeitpunkt beginnen, Gespräche zusammenzufassen. Dann reicht ein "Sie erzählt dir, dass ..." oder ein "Er bestätigt, was du von den anderen gehört hast" völlig aus.

Thezmar wird den Abend nicht mehr zu sprechen sein (außer die Helden lassen sich *richtig* gute Gründe einfallen – dann sollten Sie das nicht abblocken: Ziehen Sie einfach die Szenen, die für den kommenden Morgen vorgesehen sind, ein wenig vor). Aber die Schankmagd Brinja kann genau wie die Gäste aus Hinterbruch ein paar Fragen beantworten. Wie redselig die Würfelspieler sind, hängt natürlich davon

ab, wie die Helden sich ihnen gegenüber benommen haben. Wenn Jella dem Krieger in der Hitze des Gefechts ein blaues Auge verpasst hat, wird sie sehr darum bemüht sein, ihm alles zu erzählen, was er wissen will. Sollte hingegen Stane sein Nasenbluten der Piratin verdanken, wird sie nicht mehr viel aus ihm herausbringen – die friedliche Magierin vielleicht etwas mehr. (Das ist nur ein nebensächliches Beispiel für einen Grundsatz, den Sie und Ihre Mitspieler verinnerlichen sollten: Alle Aktionen der Helden haben Konsequenzen in der Spielwelt. Wie man in den Wald hineinruft, so schallt es heraus. Und übrigens: Ein blaues Auge ist am nächsten Tag immer noch blau – erinnern Sie die Spieler daran, indem Brinja morgen früh eine mitleidige Bemerkung macht oder Passanten neugierig schauen.)

Die folgenden Fragen werden Ihre Spieler vermutlich stellen. Dahinter stehen alle Informationen, die bei den Befragten zu bekommen sind. Diese Texte (absichtlich etwas naiv formuliert) sollten Sie aber nicht als Antwort in einem Rutsch vorlesen. Es ist nämlich nicht gesagt, dass die Dörfler ihr Wissen ohne weiteres herausrücken. Das hat nichts mit bösem Willen zu tun – manches ist für Brinja und die anderen eine schlichte Selbstverständlichkeit, so dass sie gar nicht auf die Idee kommen, dass die Helden es nicht wissen.

● **Wer ist der alte Mann?** "Na, das ist der Herr Graf. Thezmar Alatzer ist sein Name. Er ist der Graf von Hinterbruch, und zu seinem Land gehören auch die benachbarten Dörfer an der Küste und landeinwärts. Er hat Geld wie Heu, und sein ältester Sohn führt die Geschäfte der Familie in Festum. Außerdem ist er ein echter Zauberer. Er hat in Punin studiert und kennt sich sehr gut mit Magie aus."

● **Wer sind die Würfelspieler?** "Die sind aus Sonngrunden, das ist das nächste Dorf, einen halben Tagesmarsch westlich von hier. Die fünf sind Bernsteinsammler. Wer Bernstein findet, muss ihn dem Grafen bringen, der dafür einen gerechten Finderlohn zahlt. Das ist Gesetz seit altersher. In Sonngrunden gibt es so viel Bernstein, dass man davon richtig leben kann. Stane ist der Sohn vom Bernsteinvogt, das ist der Aufpasser, den der Graf in Sonngrunden eingesetzt hat. Jella und Jesko sind Geschwister und Waisenkinder, Pettar und Libussa sind ein kinderloses Ehepaar."

● **Ist Bernstein wirklich so wertvoll?** "Und ob, er ist nämlich der Stein des Götterfürsten Praios. Der Herr Graf zahlt etwa neun Silberstücke pro Karat, abhängig von Farbe und Klarheit auch einmal etwas weniger oder deutlich mehr. Ein polierter und einfach geschliffener Bernstein kostet doppelt so viel, ein in besonderer Form geschliffener oder zu einer Figur geschnittener Stein gar das Fünffache. Steine mit Krabbelviechern drin sind rund dreimal so viel wert wie die anderen." (Diese letzte Information sollten Sie den Spielern nur geben, wenn die Helden ausdrücklich danach fragen – frühestens also, wenn sie am nächsten Tag die Steine in Thezmars Studierstube betrachten können.)

● **Was geschieht hier mit dem Bernstein?** "Für den Grafen arbeiten hier in Hinterbruch ein paar Bernsteinschleifer. Sie polieren die Steine und bringen sie in einfache Formen, damit sie weiterverkauft werden können. Besonders große und prächtige Steine werden nach Festum gebracht, wo die Meister der Steinschneiderzunft arbeiten, die auch komplizierte Schliffe oder das Figureschnitzen beherrschen."

● **Was ist genau an dem Tisch passiert?** "Die haben gewürfelt. Das ist eigentlich immer nur ein kleiner Zeitvertreib, es geht ja auch nicht um viel Geld. Aber heute Abend hat Stane immerzu gewonnen. Anfangs fanden alle es noch lustig, aber mit der Zeit wurde es doch merkwürdig. Stane hat so richtig verbissen gewürfelt, als wenn er unbedingt gewinnen wollte. Und Jella ist so ein Dickkopf, dass sie immer dageengehalten hat. Irgendwann ist ihr dann der Kragen geplatzt."

● **Was ist in dem Beutel?** "Na, Bernstein natürlich. So alle ein oder zwei Wochen lohnt sich der Weg, dann kommt der Bernsteinvogt mit den Funden der letzten Zeit. Die Sammler aus den anderen Familien kommen mit, damit ihn auf dem Weg keiner überfällt. Wenn Ihr mich fragt, wollen sie auch verhindern, dass er sie übers Ohr haut. Diesmal hat der Vogt seinen Sohn geschickt, das macht er manchmal."

● **Was ist mit Stane los?** Der Bursche hat sich sein Lager wie befohlen in der Scheune eingerichtet. Er kann sich selber nicht erklären, was an diesem Abend passiert ist. Allerdings scheint ihm am wichtigsten zu



Wann würfle ich Proben verdeckt?

Grundsätzlich sollten die Spieler ihren Helden selber führen, und dazu gehört auch, dass sie selbst die Proben würfeln. Ebenso sollte jeder Mitspieler auch (schon der Stimmung halber) zwischen seinem Wissen und dem seines Charakters trennen. Wenn der Spieler des Kriegers also auf dem Heldenbogen seiner Sitznachbarin gelesen hat, dass sie eine Einbrecherin spielt, dann hat der Krieger als *Charakter* noch lange keinen Anlass, seine charmante neue Reisegefährtin zu verdächtigen.

Diese Trennung ist manchmal gar nicht so einfach durchzuhalten. Wenn sich die Einbrecherin nun im Spiel ein bisschen verdächtig machen sollte – würde der Krieger diesen Verdacht genauso ernst nehmen, wenn der Spieler keine Ahnung hätte?

Wo diese Situation den Spielspaß und die Stimmung ernstlich beeinflussen könnte, sollten Sie Ihren Mitspielern das Problem der Trennung einfach ersparen. Deshalb können Sie alle Proben auf Zauber oder Talente, bei denen der Charakter nicht wissen kann und soll, ob (und wie gut) sie ihm gelungen sind, verdeckt würfeln. Bei den Zaubern betrifft das hauptsächlich den ODEM, den SENSIBAR und andere Formen der magischen Wahrnehmung: Wenn ein untersuchter Gegenstand *nicht* rot aufleuchtet, dann heißt das entweder, dass er nicht magisch ist oder dass der Zauber nicht funkti-

oniert hat. Das kann die Magierin nicht wissen (es sei denn, der Zauber ist ihr sehr gut gelungen), und darum muss es auch die Spielerin nicht erfahren. Demzufolge sollten Sie die Astralpunkte – misslungene Zauber sind ja billiger – zunächst verdeckt notieren. Wenn Sie dann noch die nächtliche Regeneration für die Heldin auswürfeln, können Sie der Spielerin am nächsten Morgen den aktuellen Stand der Astralenergie nennen, ohne dass sie daraus Rückschlüsse ziehen kann.

Ähnlich ist die Situation bei Talenten wie *Menschenkenntnis*, *Sich Verstecken*, *Fesseln/Entfesseln* oder *Sinnenschärfe*. Wie soll ein Spieler damit umgehen, dass er seine *Menschenkenntnis*-Probe offensichtlich vergeigt hat und daraufhin von Ihnen gesagt bekommt, dass sein Charakter das Gegenüber (den Erzschorlen) für absolut vertrauenswürdig hält? Diesen Konflikt können Sie vermeiden, indem Sie die entsprechende Probe verdeckt würfeln.

Alles müssen Sie aber nicht an sich ziehen. Bei Proben, die nicht 'lebenswichtig' für das Abenteuer sind, können die Spieler auch selber würfeln. Dann dürfen sie nämlich auch den Spaß daran haben, dass der Gaukler nach vermastelter *Schätzen*-Probe glaubt, ein echtes Schnäppchen gemacht zu haben – während sein Spieler weiß, dass er sich den letzten Schund hat andrehen lassen.

sein, was aus dem gewonnenen Geld wird – er meint, es stehe ihm zu, und will sich diese Auffassung von den Helden bestätigen lassen. Sollte ein Zauberkundiger aus der Gruppe an dieser Stelle Verdacht schöpfen und nach magischem Wirken suchen wollen, so würfeln Sie verdeckt die Probe auf ODEM ARCANUM für ihn. Wenn die Probe gelingt und er 3 ZfP übrig behält, dann entdeckt der Held einen schwachen rötlichen Schimmer um Stane. Gelingt die Probe sogar mit 7 ZfP*, hat der Held den Eindruck, dass es sich um die (inzwischen verfliegenden) Reste einer magischen Strahlung handelt. Mit anderen Worten: Der Bursche ist nicht selber zauberkundig, sondern stand unter dem Einfluss von Zauberei. Woher, lässt sich allerdings an ihm nicht mehr feststellen. Wenn die Helden mit diesem Wissen zu Thezmar wollen, kann das einer der oben erwähnten 'richtig guten Gründe' sein, zu ihm vorgelassen zu werden.

Während der Informationssuche der Helden neigt sich der Abend dem Ende entgegen. Die anderen Gäste verlassen nach und nach den Schankraum und begeben sich zu Bett. Die Helden verspüren wahrscheinlich allmählich ebenfalls Müdigkeit und sollten sich um einen Schlafplatz kümmern, wenn sie nicht von Thezmar eingeladen worden sind.

Ein Strohsack im Schlafsaal ist für 2 Heller zu haben. Standesbewusstere Charaktere (wer einen höheren Sozialstatus hat, sollte sich auch entsprechend verhalten – was würden denn sonst die Leute von ihm denken?) dürfen sich für 2 Silbertaler ein Bett in einem Doppelzimmer nehmen.

Pettar und Libussa haben sich ebenfalls ein Doppelzimmer gegönnt, während Jesko seiner Schwester im Stall Gesellschaft leistet. Die fünf Bernsteinsammler werden noch vor Sonnenaufgang aufstehen und sich bei Tagesanbruch auf den Heimweg machen. Die Helden werden ihnen frühestens in Sonngrunden wieder über den Weg laufen. Sollte ein Spieler den Archetypen des Bernsteinsammlers gewählt haben, müssen Sie natürlich einen Grund finden, warum er sich nicht seinen bisherigen Begleitern, sondern der Heldengruppe anschließt. Gut möglich, dass er von Stane oder Jella erst einmal die Nase voll hat, vielleicht hat er sich auch in die hübsche Einbrecherin verguckt. Außerdem könnte er bei der Prügelei seine gute Hose zerrissen haben und muss sie nun bei Tageslicht erst einmal stopfen, bevor er sich damit auf die Straße wagen darf. Finden Sie gemeinsam mit dem Spieler ein passendes Motiv.

ZWEITES KETTENGLIED: ABSTECHER NACH SONNGRUNDEN

Worin die Helden einen sonderbaren Bernstein zu sehen bekommen, im Auftrage des Grafen nach Hinterbruch reisen und dort vom verlorenen Bernsteinvogt einen zweiten Stein erhalten und von einem dritten erfahren.

Irgendwann am nächsten Morgen wird die Gruppe wieder munter werden. Der Krieger erwacht womöglich schon beim ersten Hahnenschrei, während die Magierin sich noch einmal in die Decke kuschelt und der Gaukler nur unter wüsten Drohungen aus dem Bett zu bekommen ist. Schlussendlich werden sie sich aber zum gemeinsamen Frühstück im Schankraum einfinden, wo sich Thezmar an sie wendet. Wie er das genau tut, hängt wiederum vom Verlauf der gestrigen Schlägerei ab. Der folgende Text ist darauf zugeschnitten, dass sich zumindest einzelne Helden an der Beilegung des Streits beteiligt und hinterher ein paar Informationen eingeholt haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Hausherr tritt an Euren Tisch. "Die Götter zum Gruße", sagt er in die Runde und greift sich mit den Worten "Ist's gestattet?" einen freien Stuhl. Kaum einen Wimpernschlag lang wartet er auf Eure Zustimmung, bevor er sich tatsächlich setzt – aber immerhin ist er ja der Hausherr und außerdem ein echter Graf.

Ein bisschen übernächtigt sieht er aus, und dankbar nimmt er den Teebecher aus den Händen der Schankmagd entgegen. Er trinkt vorsichtig einen Schluck, dann sagt er: "Ich wollte mich noch einmal bei Euch bedanken für Eure gestrige Hilfe. Doch sagt, habt Ihr um diese Schlägerei herum noch irgendetwas bemerkt?"

Wenn die Helden jetzt ihre allgemeinen Beobachtungen kundtun, wird Thezmar dazu bestätigend nicken – das meiste davon ist ihm selbst auch schon aufgefallen. Sein Interesse wird vor allem geweckt, wenn die Gruppe sich hinterher noch um weitere Aufklärung bemüht hat. Sobald die Charaktere ihm alles erzählt haben, was sie wissen (was natürlich für Sie als Meister eine gute Gelegenheit zur Prüfung ist, ob Ihre Hinweise alle angekommen sind), fährt der Magier fort.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Noch einmal nickt der Alte bedächtig und streicht sich den grauen Bart. Dann schiebt er seinen Stuhl zurück, erhebt sich mit ein wenig Mühe und sagt: "Wärt Ihr wohl so freundlich, mir zu folgen? Es gäbe da etwas, das Ihr sehen solltet."

Wieder wartet er kaum eine Reaktion eurerseits ab, bevor er sich vom Tisch abwendet und quer durch die Schankstube zu der Tür geht, durch die er den Raum gestern auch verlassen hatte.

Eine solche Einladung schlägt man besser nicht aus – ob nun aus reiner Höflichkeit oder aus Neugier. Die Helden sollten also Thezmar folgen. Der Magier führt sie einen Korridor entlang zu einem Raum in einem offenkundig älteren Teil des großen Gebäudes. Das *Rote Widderhorn* ist nämlich nur ein Flügel eines ausgedehnten Gutshauses.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

So also sieht die Studierstube eines erfahrenen Magiers aus. Der Raum ist groß – und anders als bei der Schankstube mit ihrem Fachwerk sind seine Wände aus mächtigen Bruchsteinen gefügt – und wirkt doch recht beengt. Das liegt daran, dass fast alle Wände mit hohen Regalen vollgestellt sind, in denen sich eine veritable Hausbibliothek und unzählige Kistchen, Körbe und Phiolen mit alchemistischen Ingredienzien finden. Wo noch ein Fleckchen Mauerwerk frei war, sind Tierschädel aufgehängt. Besonders beeindruckend platziert ist ein fast ein Schritt langes Widderhorn, das vor langer Zeit rot bemalt worden sein muss – es prangt an einer Wand zwischen zwei schießschartenähnlichen Fensteröffnungen. Durch den Mauerspalt fällt die Morgensonne auf einen schweren Holztisch. Genau auf dem schmalen Lichtstreifen ist der Inhalt eines Beutels ausgebreitet: ein Haufen kleiner Steinchen, zusammen etwa zwei Hände voll. Von der Sonne angestrahlt erglänzen sie in einem warmen, honigfarbenen Licht: Bernstein.

"Fällt Euch irgendetwas auf?", fragt der alte Magier.

Fragen Sie die Spieler ruhig, wonach sie Ausschau halten wollen. Vielleicht hält die Magierin ja die Anordnung der Steine für bedeutsam – was sie nicht ist; Thezmar hat den Inhalt des Beutels nur so ausgebreitet, dass alle Steine gleichermaßen zu erkennen sind.

Flüchtig betrachtet liegen auf dem Tisch ungefähr drei Dutzend Steinbröckchen. Die kleinsten haben etwa die Ausmaße einer Haselnuss, der größte die einer Pflaume. Zum Teil sind die Oberflächen stumpf und bräunlichgrau. Nur wo Sonnenlicht im richtigen Winkel auf sie fällt, sind die Steine durchscheinend und von gelber bis goldbrauner Farbe. Bei genauerem Hinsehen erregt ein Stein besondere Aufmerksamkeit. Der größte ist er beileibe nicht – er ist in etwa quaderförmig mit abgerundeten Ecken und Kanten, einen Finger (also 2 cm) lang und jeweils einen halben Finger breit und hoch. Aber zum einen leuchtet er besonders hell, weil er keine stumpfen Stellen zu haben scheint. Zum anderen ist in ihm eine kleine Mücke eingeschlossen – selbst die hauchzarten Flügel sind deutlich zu erkennen.

Wer sich mit Edelsteinen auskennt (der Zwergensöldner, die Einbrecherin; generell Helden mit gutem Talentwert *Schätzen* und natürlich solche mit der Berufsfertigkeit *Steinschneider/Juwelier*), sieht auf den ersten Blick, dass dieser Stein bearbeitet ist. Er wurde mindestens poliert, wenn nicht sogar zu dieser Form geschliffen – die Seite, auf der er liegt, ist ganz eben, die anderen leicht gewölbt. Sollte der Beutel eigentlich nicht gerade gefundene Bernsteine enthalten?

Nur ganz eingehendes Betrachten (5 übrig behaltene TaP bei der *Sinenschürfe*-Probe) enthüllt feine Kratzer an den Ecken des Steins. Die

sind Thezmar noch nicht aufgefallen (seine Augen sind eben doch nicht mehr die besten), so dass diese Entdeckung ihn zu lobenden Worten veranlasst. Für die Form und die Anordnung der Kratzer gibt es (jedenfalls für die bereits erwähnten Edelsteinkenner) nur eine Erklärung: Der Stein muss sich bereits einmal in einer Fassung befunden haben und ist nicht eben fachmännisch daraus entfernt worden.

Richtig interessant wird eine Untersuchung mittels Zauberei. 2 übrig behaltene Zauberkraftspunkte bei einem ODEM ergeben, dass der Stein tatsächlich magisch ist (ein einfach gelungener Zauber reicht nicht aus – der Stein scheint seine magische Natur ein wenig verbergen zu können). Gelingt der ODEM sogar mit 7 ZfP*, kann die Magierin die Stärke der arkanen Aura einschätzen: Die Zauberkraft ist schwach an der Grenze zur Wahrnehmbarkeit, aber dafür beständig.

Diese Erkenntnisse hat Thezmar selbst schon gewonnen – schafft die junge Heldin es auch, entlockt ihm das ein anerkennendes Nicken. Dann steht aber die genauere Untersuchung mit Hilfe des ANALYS ARCANSTRUKTUR an. Ablauf und mögliche Ergebnisse sind im **Anhang** auf Seite 44 näher beschrieben. Thezmar ist bei seinen bisherigen Untersuchungen nur bis an den ersten Schleier gelangt, hegt aber schon einen Verdacht, was sich dahinter verbergen dürfte. Unabhängig von den Erfolgen der Charaktere bei der Analyse wird er demnach sehr besorgt sein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdenklich streicht sich der alte Magier wieder den Bart, dann nickt er mit sorgenvoller Miene. "Was immer genau dahintersteckt, es ist jedenfalls nichts Gutes. Vielleicht hat es damit zu tun, was wir gestern im Schankraum gesehen haben. Und vielleicht gibt es noch mehr davon. Der Gedanke lässt mir keine Ruhe – könntet Ihr mir einen Gefallen tun?"

Das ist wieder so eine Situation, in der Thezmar nicht ernsthaft mit einem Nein rechnet.

Wenn die Helden selber mitbekommen haben, was dieser Stein offensichtlich anrichten konnte, werden sie dem Magier diese Bitte auch kaum abschlagen können. Er selber fühlt sich zu alt für die (wenn auch kurze) Reise – das Wetter in dieser Jahreszeit macht ihm regelmäßig zu schaffen. Natürlich wird Thezmar die Gruppe entlohnen. Eine angemessene Bezahlung für diesen Auftrag, der insgesamt – Reise nach Sonngrunden, Nachfrage beim Bernsteinvogt und womöglich den Sammlern, Rückweg nach Hinterbruch – mit etwas Glück noch an diesem Tag zu erledigen ist, liegt ungefähr bei 5 Silbertalern pro Person. Das konkrete Angebot hängt vom Sozialstatus der Charaktere und von ihrer 'Nützlichkeit' in Thezmars Augen ab. Der Magierin bietet er ohne weiteres 1 Dukaten für ihre Mühen, während ein Gaukler mit 2 Silbertalern schon großzügig behandelt ist. Man kann natürlich auch versuchen, mit dem Hausherrn zu feilschen – allerdings ist er selber ein erfahrener Händler, der es seinem Geschäftspartner mit Sicherheit nicht leicht macht. Ein Vorschuss auf die gebotene Belohnung ist aber durchaus angemessen.

Am Ende der Verhandlungen legt Thezmar den Helden noch ans Herz, ihr Wissen um die schädliche Magie der Steine nicht jedem auf die Nase zu binden – man kann schließlich nie ahnen, wie andere Leute darauf reagieren werden.

Wenn die Helden den Auftrag erst einmal angenommen haben, sollten sie keine Zeit mehr verlieren. Thezmar stellt ihnen ein gesiegeltes Schreiben als Nachweis dafür aus, dass sie in seinem Namen unterwegs sind. Das sollte seiner Meinung nach gegenüber dem Bernsteinvogt und den Sonngrundern als Legitimation ausreichen. Wenn sich kein zauberkundiger Held in der Gruppe befindet, überlässt Thezmar dem gelehrtesten Charakter ein Artefakt: eine aus Bernstein geschliffene Linse. In ihr ist der Zauber ODEM ARCANUM gespeichert. Betrachtet man durch sie hindurch einen Gegenstand und sagt laut die Formel, wird der Spruch so ausgelöst, als habe der Anwender 7 ZfP* (abzüglich möglicher Erschwerungen wegen magischer Verschleierung etc.) übrigbehalten. Die Linse wirkt nur ein einziges Mal, dann muss sie aufgeladen werden. Die Gruppe sollte also sorgfältig damit umgehen.



Was mache ich, wenn die Helden den Auftrag nicht annehmen wollen?

Ein rollengerecht gespielter Held kann immer in die Situation geraten, dass der Einstieg ins Abenteuer für ihn einfach nicht passt – ein standesbewusster Baron wird nur im äußersten Notfall den abgerissenen Streuner mit der Suche nach der entführten Prinzessin betrauen, die Magierin mit Arroganz 8 hält es für unter ihrer Würde, nach der verschwundenen Kuh des Bauern zu suchen.

Zum Teil lässt sich ein solches Problem schon im Vorfeld entschärfen, indem die Spieler 'passende' Helden auswählen – also keine thorwalsche Piratin in einem Intrigenabenteuer am Kaiserhof – oder Sie als Meister die Abenteuer auf die Zusammensetzung der Heldengruppe abstimmen – bei einer eher schlagkräftigen Truppe also auf besagtes Intrigenabenteuer verzichten. Wenn das Szenario bereits läuft, kann man immer versuchen, die Helden als die einzig plausible Besetzung für die Handlung darzustellen – indem es weit und breit niemanden gibt, der diese Aufgabe ebenfalls erfüllen könnte, oder indem sie sich dem späteren Auftraggeber von ihrer vorteilhaften Seite präsentieren (wie Sie sicher bemerkt haben: Das ist der Ansatz in diesem Abenteuer). Gut bewährt hat sich außerdem die Methode, das eigene Interesse der Helden an dem Abenteuer zu wecken: Ein geheimnisvolles Artefakt erregt die Neugier der Magierin, die Räuberbande entführt einen Verwandten des Kriegers oder dergleichen.

Wenn Ihnen dazu nichts einigermaßen Nachvollziehbares einfällt, können Sie ohne weiteres den betreffenden Spieler um Rat fragen – er soll Ihnen verraten, wie Sie den Charakter in das Abenteuer locken könnten. Und wenn es gar nicht geht, bitten Sie Ihren Mitspieler, über seinen Schatten (bzw. den seines Charakters) zu springen. Denn eines ist klar: Rollengerechtes Spielen ist kein Selbstzweck. Es darf keine Hürde für das eigentliche Ziel des Spiels sein – vielmehr ist es ein Element eines gelungenen Spielabends, bei dem es aber vorrangig darum geht, *gemeinsam* eine spannende Geschichte zu erleben.

Möglicherweise hat die Ablehnung des Auftrags nichts mit rollengerechtem Spiel zu tun, sondern mit Unlust des Spielers oder der Befürchtung, der so sorgfältig und liebevoll erschaffene Held könnte im Abenteuer zu Schaden kommen. Da wäre ein Hinweis auf den Sinn des Spiels angebracht: Es geht darum, dramatische Situationen zu erleben – und zu überleben. Spielern, die sich darauf einlassen, dankt es der Meister mit einer spannenden Geschichte. Wer das nicht will, sollte einen anderen Helden wählen oder darf sich nicht wundern, bei vielen Abenteuern nur Zuschauer sein zu dürfen.

Übrigens, falls die Helden sich danach erkundigen: Das rote Widderhorn an der Wand ist nicht nur der Namenspate des Wirtshauses, sondern auch ein geheimnisvolles Artefakt. Ursprünglich lag es in der Armbeuge einer uralten Statue, die einen Goblin darstellt, dessen Kopf in allen vier Himmelsrichtungen ein Gesicht hat. Diese Statue steht inzwischen auf dem Dorfplatz von Hinterbruch nicht weit vom Gasthaus entfernt – auf der Kreuzung, an der von der breiten Küstenstraße der Karrenweg nach Jekdisit im Norden und der fast verschwundene Pfad nach Pilkamm im Süden abzweigen. Das nach Pilkamm weisende Gesicht der Statue ist zerstört worden.

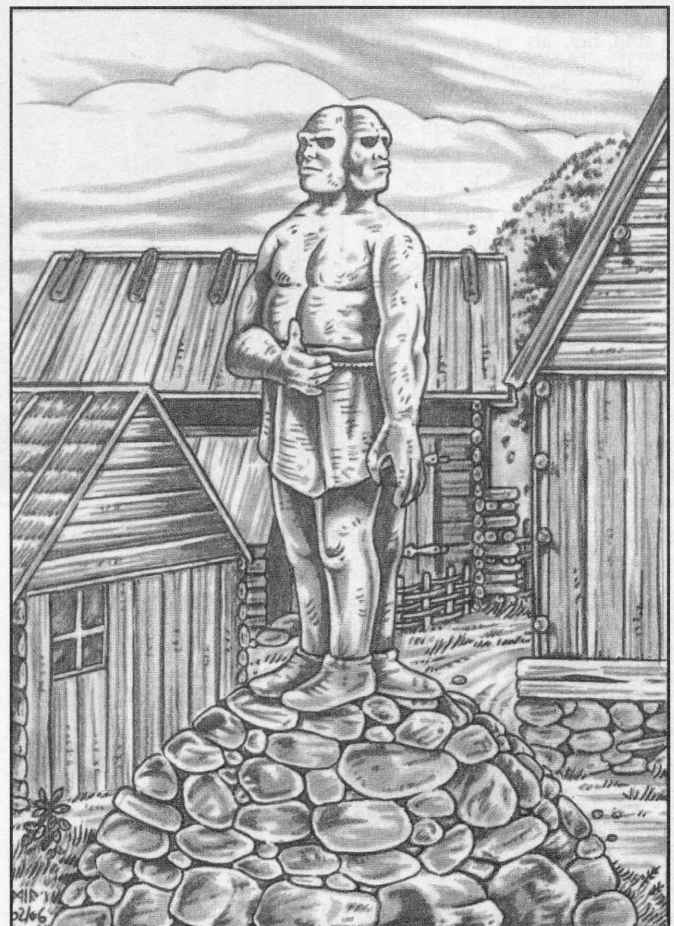
Thezmar widmet einen großen Teil seiner Zeit der Forschung an dieser Statue – aber die Ergebnisse seiner Studien wird er (zumindest in diesem Abenteuer) niemandem auf die Nase binden. Da die Helden jedoch mehrfach an dieser Statue vorbeimarschieren werden, sollte sie zumindest einmal erwähnt werden. Denn wer genau hinschaut, bemerkt recht bald, dass in dem angewinkelten Arm der Figur ehemals etwas gelegen hat – und da könnte man ohne weiteres die Verbindung entdecken. Einstweilen haben die Charaktere aber anderes zu tun. Der Weg nach Sonngrunden (gut zwölf Meilen) ist zu Fuß an einem halben Tag zu bewältigen; die Küstenstraße ist einer der am besten ausgebauten Verkehrswege des Bornlands. Auch das Wetter meint es mit der Gruppe gut. Es weht zwar eine frische Brise vom nahen Meer her, aber man kommt gut voran.

Berittene Helden können ihr Pferd allerdings im Stall lassen – es sei denn, alle Charaktere nennen ein Reittier ihr eigen. Thezmar legt größten Wert darauf, dass die Gruppe gemeinsam reist. Nach dem gestrigen Vorfall ist er besorgt, was ein Stein (wenn denn in Sonngrunden einer gefunden würde) mit seinem Träger anrichten könnte – und diese Gefahr wiegt für ihn deutlich schwerer als der zeitliche Vorteil, den einzelne Reiter gegenüber Wanderern herausholen könnten. Damit sollten Sie als Meister auch ein inneraventurisch begründetes Argument zur Hand haben, um die Gruppe zusammenzuhalten.

Auf der Reise nach Sonngrunden passiert nicht viel. Der Küstenstreifen ist eine der am dichtesten besiedelten Ecken des Bornlands, aber das bedeutet noch lange nicht, dass die menschlichen Bewohner sich hier drängelten. Echte Wildnis gibt es entlang der Straße praktisch keine: An das Acker- und Weideland um Hinterbruch herum schließen sich kleine Waldstücke an, die zum Holzeinschlag und zur Schweinemast genutzt werden, dann folgen schon wieder die Ländereien des nächsten Hofes. Falls die Helden also in Sonngrunden zu lange aufgehalten werden und es nicht mehr nach Hinterbruch zurück schaffen, können sie ohne weiteres alle zwei oder drei Meilen einen Unterschlupf für die Nacht finden – auch wenn sie sich in Bauernkate, Hirtenhütte oder Scheune nicht ganz so bequem betten können wie im *Roten Widderhorn*.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Sonngrunden erreicht ihr nach etwa drei Stunden Fußmarsch. Das Dorf unterscheidet sich schon auf den ersten Blick vom Grafensitz Hinterbruch. Der Anordnung der Häuser nach – nämlich an der Straße entlang – ist zu vermuten, dass die Straße älter ist als der Ort. Rechter Hand – also auf der Nordseite der Straße – stehen offenkundig die etwas besseren Häuser wie an einer Schnur aufgereiht, dazwischen auch ein dem Götterfürsten Praios geweihter Schrein. Auf der linken Seite (also zu den Dünen hin) scharen sich einfachere Hütten der Bernsteinsammler, Fischer, Bauern und Torfstecher, die zum Teil auch schon in zweiter oder dritter Reihe



von der Straße aus errichtet sind. Eine leichte, aber stetige Brise weht den Geruch des nahen Meeres heran. Das Salz ist in der Luft geradezu zu schmecken, und den hölzernen Gebäuden ist seine Wirkung durchaus anzusehen.

Vermutlich werden die Helden etwa zur Mittagszeit hier eintreffen. Zu dieser Zeit ist genug Volk in dem Dorf unterwegs (spielende Kinder oder Greise, die sich auf einer Bank in der Sonne zu einem Plausch versammelt haben), um sich ohne weiteres den Weg zum Haus des Bernsteinvogts weisen zu lassen. Es steht natürlich auf der 'besseren' Seite und ist an seinem Wappen über der Tür zu erkennen. Das Zeichen des Bernsteinvogts zeigt in Gold auf rotem Grund einen Mann mit Adlerkopf, der eine Feinwaage in der rechten Hand trägt.

Übrigens sollte sich die Gruppe Gedanken darüber machen, was sie dem Bernsteinvogt eigentlich genau erzählen will. Das Wissen über die Magie der Steine überall hinauszuposaunen, ist schließlich nicht in Thezmars Sinne. Also sollte man sich eine unverfänglichere Erklärung überlegen. Im Ergebnis wird sich zwar nichts ändern – der Bernsteinvogt wird 'seinen' Stein und die Information über den Verbleib eines weiteren an die Abgesandten des Grafen herausrücken –, aber die Atmosphäre des Gesprächs wird natürlich durch das Auftreten der Helden maßgeblich beeinflusst.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Bernsteinvogt empfängt euch persönlich. Orschin Turjeleff ist ein dicklicher Mittfünfziger mit einem Kranz längerer schwarzer Haare um seine Halbglatze. Die blassblauen Äuglein huschen hin und her, als er euer Geleitschreiben überfliegt. Er legt den Brief auf seinem Schreibtisch ab, lehnt sich in seinem Stuhl zurück und legt die Fingerspitzen aneinander. Er hebt die Mundwinkel in einem kurzen Lächeln, das sogleich wieder verschwindet, und sagt: "So, im Auftrag des Herrn Grafen seid Ihr hier. Womit kann ich Euch denn behilflich sein?"

Orschin gibt sich den Helden gegenüber beissen und hilfsbereit und ist geradezu auffällig darauf bedacht, es ihnen jederzeit recht zu machen. Drastischer ausgedrückt: Er ist ein Schleimer. Zu seiner Darstellung finden Sie im **Anhang** auf Seite 43 einige Vorschläge.

Natürlich ist Orschin nicht ohne Grund so nervös. Eine genaue Prüfung seiner Bücher würde zweifellos ergeben, dass er den Grafen hintergeht – aber erstens geht es heute nicht darum und zweitens wäre das für Thezmar wohl keine Neuigkeit: So lange der Vogt es nicht übertreibt, toleriert der Graf es. Im Augenblick viel wichtiger ist aber die Frage nach Herkunft und Verbleib der Steine. Orschin ist von dem Besuch der Gruppe überrumpelt und hat deswegen keine Zeit, sich eine wasserdichte Lügengeschichte zurechtzulegen. Deswegen bleibt ihm nichts anderes übrig, als den Helden den einen Stein auszuhändigen, der sich in seinem Besitz befindet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem wuchtigen Schlüssel öffnet der Bernsteinvogt einen eisenbeschlagenen Schrank aus massivem Eichenholz. Innen ist der Schrank mit Blech ausgekleidet und in mehrere kleine Schubladen aufgeteilt. Eine davon öffnet Orschin und holt ein kleines Stoffbeutelchen hervor. Dessen Inhalt lässt er auf seinen Schreibtisch gleiten. Es ist ein Bernstein, der in Form und Größe dem von heute morgen gleicht, nur dass in seinem Inneren eine kleine Fliege eingeschlossen ist.

"Das ist der einzige, den ich noch habe", sagt der Vogt bedauernd.

Das sollte die Helden in mehrfacher Hinsicht misstrauisch stimmen. Warum befindet sich hier überhaupt noch ein Stein, wo doch erst gestern wieder eine Lieferung an den Grafen überbracht wurde? Auf diese Frage kann Orschin nur lahm erwidern, er habe den wohl übersehen. Und was meint der Vogt mit dem Wörtchen "noch"? Wenn die Gruppe ihn hier mit Worten in die Enge treibt, wird er zugeben, einen weiteren Stein an Nadschenka Laikis, die Fronvögtin des Grafen Lobbin zu Jekdisit, verkauft zu haben – nicht ohne im gleichen

Atemzug hinterherzuschicken, dass ihm Graf Thezmar solche Verkäufe ausdrücklich gestattet habe. (Das ist höchstens die halbe Wahrheit. Orschin darf Steine anderweitig verkaufen, wenn Thezmar sie zuvor in Augenschein genommen hat und nicht für sich verwenden will.) Vor der Wirkung des Steines war Orschin übrigens gefeit, weil die Magie durch die schweren Eisenbeschläge des Schrankes gehemmt wurde.

Jekdisit liegt einen halben Tagesmarsch nördlich von Hinterbruch. (Helden aus der Gegend wissen das, ansonsten erfordert es eine *Geographie*-Probe oder eine simple Nachfrage beim Bernsteinvogt.) Der Ort selbst gehört ebenfalls zu Thezmars Besitz. Die Fronvögtin verwaltet einen Gutshof etwas abseits des Dorfes im Auftrag des Grafen Lobbin, der ein Stadthaus in Neersand bewohnt.

Woher die Steine kommen, kann (in Wahrheit: *will*) Orschin den Helden nicht sagen. Er erklärt es damit, dass das eingeschlossene Insekt übersehen worden sein muss, das könne schließlich einmal passieren. Er legt ihnen bereitwillig

die Aufzeichnungen vor, welchem Bernsteinsammler er welche Steine abgekauft hat. In den Unterlagen sind Datum, Gewicht, Kaufpreis und Finder verzeichnet – einige Steine passen vom Gewicht zu den gesuchten, worauf Orschin natürlich sofort hinweist.

Natürlich ist es möglich, dass die Helden hier so geschickt nachbohren, dass Sie sich unglaublich machen, wenn Sie den Bernsteinvogt weiter lügen ließen. Auch nach einem gelungenen BANNBALADIN (Orschins Magieresistenz beträgt 7) muss er die Wahrheit sagen. Ihm sind die Steine von einem ungefähr dreißigjährigen Mann in Fischerkleidung verkauft worden. Der Mann hat seinen Namen nicht verraten (er hat nur geraunt: "Willst du meinen Namen oder diese Steine haben?"), er wohnt jedenfalls nicht hier im Dorf. Orschin kann ihn aber recht gut beschreiben – Irjans Aussehen finden Sie im letzten Kapitel auf Seite 42. Der Mann hat nicht gesagt, ob er noch einmal kommen will; hier endet also diese Spur zunächst.



Übrigens hat sein Sohn Stane dem Bernsteinvogt nichts von den gestrigen Ereignissen aus Hinterbruch erzählt. Wenn die Helden Orschin gegenüber die Schlägerei erwähnen, haben Sie ein hervorragendes Mittel, ihn aus einer Bredouille zu retten. Sobald er sich in seinem Lügengeflecht zu sehr verheddert, können Sie seinen Sohn zufällig hereinplätzen und Opfer einer Standpauke werden lassen, die Stane offenkundig vollkommen unerwartet trifft – nicht nur, weil sein Vater von dem Vorfall doch gar nichts wissen sollte, sondern auch, weil die ganze Familie mit Jella und Jesko auf dem Kriegsfuß steht und Orschin sich bei anderer Gelegenheit sicherlich über die Nachricht freuen würde, dass die beiden eins auf die Nase bekommen haben. Wenn sich das Gewitter über dem verdatterten Stane entladen hat, könnte der Bernsteinvogt unauffällig darüber hinweggehen, dass noch Fragen der Helden an ihn offen sind, und sie mit freundlichen Worten hinauskomplimentieren. („Es hat mich gefreut, Euch behilflich sein zu können. Nun will ich Euch nicht länger aufhalten – Graf Thezmar wartet doch sicherlich schon auf Euren Bericht.“)

Eine magische Analyse des Steines zeigt eine grundsätzliche Ähnlichkeit zum ersten (siehe **Anhang** auf Seite 44). Der **ATTRIBUTO** ist hier allerdings auf das *Charisma* gerichtet, und zwar wiederum auf einen Aspekt, nämlich die Stimme. Der Träger erhält einen Bonus von 2 Punkten auf alle gesellschaftlichen Talente, bei denen die Stimme zum Einsatz kommt – ähnlich also wie der Vorteil *Wohlklang*, allerdings ohne den Bonus auf das Talent *Singen*. Hinter dem Schleier sind die negativen Folgen zu erkennen: Mit jeder Anwendung steigt die Eitelkeit des Benutzers. In der innersten Hülle sind wieder die dämonischen Spuren, ein *SENSIBAR* und abgebrochene Kraftlinien zu finden, die diesmal nach Norden und Südwesten aus dem Stein hinausragen.

Ob die Gruppe den Stein nun analysiert oder nicht, er wird seine Wirkung (zunächst) unauffällig zeigen. Wann immer der Träger des Steines eines der oben erwähnten Talente einzusetzen beginnt, geben Sie ihm insgeheim einen Bonus von 2 Punkten. Beim Ausfragen eines weiteren Bernsteinsammlers können Sie das hinter Ihrem Meisterschirm problemlos machen, indem Sie Proben verdeckt würfeln oder einfach alle entsprechenden Aufschläge um 2 Punkte senken. Wenn es hingegen um eine Diskussion innerhalb der Heldengruppe geht (wo im Normalfall ohnehin gespielt und nicht gewürfelt werden sollte), können Sie dem entsprechenden Spieler unauffällig einen Vorteil verschaffen, indem Sie sich jedes Mal ihm zuwenden, wenn er das Wort ergreift, und bei seinen Ausführungen zustimmend nicken. Hat er mit seinen Bemühungen Erfolg, sollten Sie ihn dafür loben („Gut gemacht, du kannst stolz auf dich sein.“) – und so seine Eitelkeit ein wenig anfüttern. Wann dem Spieler das selbst auffällt, können Sie von verdeckt gewürfelten IN-

Proben abhängig machen (lesen Sie dazu die genaue Beschreibung des Artefaktes im **Anhang** auf S. 44). Den anderen Charakteren wird nur etwas auffallen, wenn sie ausdrücklich auf Veränderungen achten – bei jemandem, den sie möglicherweise erst gestern kennen gelernt haben – und eine verdeckt gewürfelte *Sinnenschärfe*- oder *Menschenkenntnis*-Probe gelingt, deren Aufschlag Sie situationsabhängig festlegen sollten. Dann bemerken sie, dass die Stimme des Helden einen sanfteren, aber zugleich auch etwas öligen und selbstgefälligen Klang angenommen hat. Vermutlich werden sie diese Wirkung schnell auf den Stein schieben, trotzdem ist es interessant, wie sie mit diesem Phänomen umgehen – immerhin steht ihnen noch eine stundenlange Rückreise bevor.

Wenn die Helden noch den Bernsteinsammlern einen Besuch abstatten wollen: Die meisten sind tagsüber natürlich in den Dünen und am Strand unterwegs. Pettar und Libussa – die als einzige auf der besseren Seite der Straße wohnen – haben sich allerdings einen freien Nachmittag gegönnt, so dass die Gruppe nach ihnen nicht lange suchen muss. Wie freundlich sie empfangen werden, hängt natürlich vom Verlauf der gestrigen Schlägerei ab. Selbstverständlich werden die beiden niemandem die Tür weisen, der ein gesiegeltes Schreiben Graf Thezmars vorzuweisen hat, aber zwischen einem freundlichen Willkommen und einem widerwilligen Einlass ist eben doch ein deutlicher Unterschied. Jedenfalls wird sich im Gespräch herausfinden lassen, dass den beiden kein vergleichbarer Bernstein untergekommen ist und dass sie auch von anderen Sammlern nichts dergleichen gehört haben. Einen Stein mit eingeschlossenem Insekt hätten sie bestimmt nicht übersehen, allein schon weil solche Steine den mehrfachen Preis wert sind. Allerdings lasse sich nicht ausschließen, dass ein Sammler mit einem solchen Fund nicht lauthals herumprahlt.

Ähnliche Informationen bekommt die Gruppe auch, wenn sie sich auf die Suche nach den anderen Bernsteinsammlern macht. Das dürfte allerdings einige Stunden in Anspruch nehmen (etwas schneller geht es, wenn ein Spieler den Archetypen Bernsteinsammler gewählt hat – der weiß nämlich, an welchen Strandabschnitten Jella und die anderen meist zu finden sind), so dass die Helden kaum noch bei Tageslicht nach Hinterbruch zurückkehren können und irgendwo auf dem Rückweg übernachten müssen.

Ergebnis des Besuches in Sonngrunden sollte sein, dass die Helden einen Stein ausgehändigt bekommen und von einem dritten erfahren haben. Misstrauen gegenüber dem Bernsteinvogt kann gerne aufkommen. Damit können sich die Charaktere auf den Rückweg machen – und sollten dabei die erwachenden Kräfte des Steins am eigenen Leibe erfahren.

DRITTES KETTENGLIED: STEINE UND PLÄNE

Worin die Helden die bisher gefundenen Steine untersuchen und danach beschließen, nach Jekdisit zu reisen, um Wissen über die Fronvögtin und den Traumhain zu sammeln.

Die Rückreise verläuft ohne besondere Vorkommnisse. Die Helden erreichen Hinterbruch im frühesten Falle etwa bei Einbruch der Nacht. Wenn sie sich in Sonngrunden länger aufgehalten haben, müssen sie entweder noch einige Zeit im Dunkeln marschieren oder sich irgendwo auf der Strecke eine Unterkunft suchen, was mit dem Geleitbrief des Grafen kein Problem darstellt. Unangenehm ist dabei nur, dass der vom Bernsteinvogt ausgehändigte Stein langsam auf seinen Träger zu wirken beginnt.

In Hinterbruch werden die Helden von Thezmar bereits ungeduldig erwartet und ausgefragt. Der Graf war natürlich in der Zwischenzeit nicht untätig, sondern hat den ersten Stein weiter analysiert. Zu diesem

Zeitpunkt sollte er den 'bösen' **ATTRIBUTO** und den darunter verborgenen Schleier entdeckt und eine deutliche Ahnung haben, was sich im Zentrum der magischen Muster verbirgt. Um so drängender fällt seine Bitte an die Helden aus, auch den dritten Stein zu besorgen. Wie das genau geschehen könnte, weiß er nicht – es ist wohl kaum damit zu rechnen, dass Fronvögtin Nadschenka den Stein freiwillig herausgibt. Zum jetzigen Zeitpunkt kann Thezmar nicht mehr tun, als den Helden ein Tauschobjekt für den Stein zur Verfügung zu stellen. (Die Gruppe sollte diesen Schatz besser nicht zweckentfremden. Zwar könnte eine rollengerecht gespielte Einbrecherin durchaus in Versuchung geraten – aber gerade so ein Charakter sollte schlau genug sein, es sich nicht mit einem magisch begabten Grafen zu verscherzen.) Wenn die Helden magische Unterstützung brauchen, kann Thezmar ihnen eine neue Bernsteinlinse mit einem **ODEM** darauf leihen (die alte aufzuladen

würde zu lange dauern). Selbstverständlich soll auch dieser neue Auftrag angemessen entlohnt werden. Einen 'Tagessatz' hat Thezmar ja bereits mit den Helden ausgehandelt; und wenn sie ihm glaubhaft die Gefahr des Artefaktes schildern (weil sie die Wirkung des Sonngrunder Steins nun am eigenen Leibe erlebt haben), wird er den Betrag auch aufstocken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein wenig ratlos schaut Graf Thezmar schon drein: "Ich weiß nicht, ob die Fronvögtin ihren Stein herausgeben wird – aber versucht es damit."

Er überreicht *[dem vertrauenswürdigsten der Charaktere]* eine kleine hölzerne Schatulle mit einer feinziselierten metallenen Schließe. "Wenn Ihr damit keinen Erfolg habt, dann müsst Ihr es auf andere Weise schaffen."

In der Schatulle befindet sich ein goldener Ring mit einem eingefassten Bernstein. Das – vollkommen unmagische – Schmuckstück ist (*Schätzen-Probe*) rund 50 Goldstücke wert und damit etwa das Anderthalbfache dessen, was die Fronvögtin für ihren Stein bezahlt haben dürfte. Welche 'andere Weise' noch in Betracht käme, kann Thezmar zum jetzigen Zeitpunkt nicht abschätzen, denn es hängt nicht zuletzt davon ab, welche Auswirkungen der Bernstein bislang auf die Fronvögtin gehabt hat.

Aber mit dieser Bemerkung hat er den Helden gewissermaßen freie Hand gegeben. Klar dürfte sein, dass brutale Gewalt keine Lösung sein kann – wir sind hier schließlich in zivilisiertem Gebiet, und außerdem dürfte Nadschenka ein unschuldiges Opfer magischer Beherrschung sein. Erlaubt sind hingegen Methoden, die im Nachhinein vielleicht den Zorn der Fronvögtin erregen könnten – bei solchem Handeln wird sich Thezmar schützend vor die Gruppe stellen und sie vor Ärger mit Graf Lobbin bewahren. Während die Helden vielleicht schon Pläne schmieden, wird er sie noch einmal unterbrechen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Etwas ist mir gerade noch in den Sinn gekommen", wirft Graf Thezmar nachdenklich ein. "Bei Jekdisit gibt es ein Eichenwäldchen ... man nennt es den Traumhain. Wenn man dort eine Nacht verbringt, dann hat man mitunter Träume, die einem den Weg zu verborgenen Schätzen weisen."

Er betrachtet mit gerunzelter Stirn die beiden magischen Bernsteine, bevor er fortfährt: "Ich habe bisher nie herausfinden können, woher diese Träume kommen, wer sie sendet. Aber manches Mal spinnen sie weiter, woran der Träumer des Tags gedacht hat. Vielleicht lässt sich auf diese Weise eine weitere Spur finden."

Die Sage vom Traumhain zu Jekdisit kennt hier in der Gegend jedes Kind. Einem Helden aus dem südlichen Bornland können Sie daher die folgende Geschichte in den Mund legen – sonst erzählt Thezmar sie selbst.

WIE DER EICHENHAIN VON JEKDISIT ENTSTAND

»Einst lebte der Bauer Toschkow in dem nämlichen Weiler, der hatte seine Seele an den verfluchten Gott ohne Namen verkauft. Stets reiche Ernte und gutes Geld hatte ihm dieser Pakt gebracht. Dann aber nahte die Zeit, wo er dem Namenlosen seine Seele überlassen sollte. Der Bauer bat den finsternen Herrn: "Einmal noch möchte ich pflanzen und meine Saat zu voller Pracht heranwachsen sehen – ein letztes Mal." Der Namenlose dachte sich: "Dich krieg ich wohl noch früh genug!", und erfüllte ihm den Wunsch. Darauf aber ging Bauer Toschkow hin und pflanzte Eicheln. Und als es dann ans Sterben ging für ihn, da waren die Eichen gerade einmal schlanke Triebe. So konnte der Namenlose seine Seele nicht packen und in seinen Seelenkerker werfen, denn er war an seinen Handel gebunden. Aber auch die zwölf Paradiese der guten Götter blieben Bauer Toschkows Seele verwehrt. Und so weilt sie auch noch heute, nach vielen hundert Jahren, in diesem Eichenhain.

Wer sich dort zur Ruhe bettet, der träumt von unermesslichen Schätzen. Aber er sei gewarnt, denn die Träume sind vom Geist des Bauern gesandt. Denn wenn er dem Namenlosen eine andere Seele bringt, dann muss die an seiner Statt in den finsternen Verliesen des bösen Gottes schmachten – bis ans Ende aller Zeiten.«

Von der Sage existieren verschiedene Varianten – in Jekdisit selbst ist so mancher davon überzeugt, dass der Namenlose den Eichenhain verflucht hat und es Unglück bringt, ihn zu betreten oder die Bäume zu fällen. Thezmar selbst hat einmal eine Nacht auf der Lichtung in dem Wäldchen verbracht. Was er dort geträumt hat, verrät er den Helden allerdings nicht. Irgendwann im Gespräch sollte er erwähnen, dass er den Traumhain schon vor geraumer Zeit dem Grafen von Lobbin abgekauft habe. (Für das Abenteuer ist das insofern von Bedeutung, als dass sich die Helden in dem Wäldchen damit auf Thezmars Grund und Boden befinden. Falls sie gerade vor einer zornbebenden Fronvögtin Nadschenka fliehen – die nun einmal nur über die Ländereien des Grafen Lobbin gebieten darf –, kann sich dieser Hinweis als sehr wertvoll herausstellen.)

Thezmar kennt die Fronvögtin persönlich – die Beschreibung aus dem **Anhang** auf Seite 43 können Sie ihm (gerne etwas deutlicher formu-



Was mache ich, wenn die Helden zuerst in den Hain wollen?

Dieses Abenteuer ist so aufgebaut, dass die Gruppe zunächst der Fronvögtin ihren Stein abknöpfen und dann die Nacht im Traumhain verbringen soll. Gut möglich, dass die Spieler diesem Plan nicht folgen – vielleicht haben sie sich in Sonngrunden länger aufgehalten, so dass sie erst gegen Abend in Jekdisit eintreffen, vielleicht wollen sie bewusst erst in den Hain, weil sie hoffen, dort für die Begegnung mit Nadschenka hilfreiche Träume zu haben.

Es ist eine Grunderfahrung des Rollenspiels, dass Spieler nicht immer das tun, was der Meister – oder der Verfasser des Abenteuers – für sie vorgesehen hat. Solange ihr geplantes Handeln aventurisch stimmig ist, sollte man sie daran nach Möglichkeit nicht hindern. Nichts tötet die Spielfreude in einer Gruppe rascher und gründlicher ab als der Eindruck, Eigeninitiative sei vom Abenteuer gar nicht gewollt.

Es kann gar nicht oft genug gesagt werden: Wenn die Spieler eine gute Idee äußern, die Sie nicht erwartet haben, dann lassen Sie sich darauf ein. Überlegen Sie, wie Ihre Meisterfiguren und die Spielwelt darauf reagieren. Behalten Sie im Hinterkopf, wie Ihr Abenteuer eigentlich weitergehen sollte – und dann versuchen Sie, die alte und die neue Linie miteinander zu verbinden. Wenn Sie in Ihr Szenario eine entsprechende 'Unschärfe' eingebaut haben, sollte Ihnen das gelingen. Lassen Sie sich ruhig Zeit bei diesen Schlenkern – die Spieler sollen ruhig merken, dass ihre Aktionen den Verlauf des Abenteuers tatsächlich über längere Strecken beeinflussen.

In diesem Zusammenhang sollte noch etwas anderes grundsätzlich erwähnt werden: Ein Handlungsverlauf, der davon ausgeht, dass die Helden an einer ganz genau bestimmten Stelle eine ganz genau bestimmte Aktion durchführen, wird in den meisten Fällen nicht funktionieren. Solche Nadelöhre oder Flaschenhälse muss man vermeiden, so gut es nur geht. Ganz ehrlich: meistens geht das sogar sehr gut. Betrachten Sie Aventuren als eine lebendige Welt, in der alles auf vielfältige Weise miteinander verknüpft ist und es daher immer mehrere Wege gibt, um von einem Punkt zum nächsten zu kommen. Eine Schlüsselinformation beispielsweise ist nicht nur bei einer bestimmten Person zu erfragen, sondern könnte sich auch aus Einträgen in der Tempelchronik herleiten lassen.

Um zur Eingangsfrage zurückzukommen: Wenn die Helden zuerst in den Hain wollen, dann tun Sie ihnen den Gefallen. In diesem Fall müssen Sie die Träume nur ein wenig anpassen – ein Charakter wird eben keine Begegnung mit der Fronvögtin nacherleben, sondern sie sich im Voraus ausmalen. Ob sich die Begegnung dann in Wirklichkeit genauso entwickelt, wird sich noch zeigen.

liert) in den Mund legen. Möglicherweise fangen die Helden hier an zu spekulieren, welche Kräfte der Stein Nadschenka verleiht. Vielleicht 'suchen' sich die Bernsteine gar Menschen, die besonders gut zu den von ihnen verkörperten Eigenschaften passen? Solche Überlegungen sollten Sie nicht unterbrechen oder durch Kommentare abwürgen. Statt dessen sollten Sie aufmerksam zuhören: Sie können so unbemerkt kontrollieren, ob die Spieler die bisherigen Informationen richtig verstanden haben. Außerdem können Sie einzelne Vermutungen der Charaktere im weiteren Verlauf des Abenteuers gezielt anspielen. (Ein schönes Beispiel aus der Testrunde: Die Helden vermuteten, es müsse acht Steine geben – für jede durch ATTRIBUTO steigerbare Eigenschaft einen.) Und wenn die Spieler komplett danebenliegen, dann ist es das Privileg des Meisters, sich darüber im Stillen köstlich zu amüsieren.

Die Reise nach Jekdisit verläuft ohne besondere Ereignisse. Allerdings sollten Sie die Unterschiede zum Marsch nach Sonngrunden darstellen: Die Straße ist zwar auf Graf Thezmars Gebiet recht gut in Schuss, aber längst nicht so breit und so häufig genutzt wie die Kronstraße. Außerdem ist dieses Gebiet nicht mehr ganz so dicht besiedelt: Zwischen Hinterbruch und Jekdisit gibt es ein paar morastige Flecken, die wohl noch nie von Menschen bearbeitet worden sind.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Jekdisit macht wieder einen gänzlich anderen Eindruck als die Dörfer, in denen ihr euch bislang aufgehalten habt. Der eigentliche Dorfkern ist eine Stichgasse, die rechter Hand von der Landstraße nach Rivilaiken abzweigt und an der links und rechts kleine Bauernhäuser und niedrige Katen aufgereiht sind, jeweils von einem kleinen Gemüsegarten umgeben. Die Gasse führt auf ein Herrenhaus zu, das etwa 500 Schritt östlich von den nächstliegenden Häusern entfernt auf einem flachen Hügel steht. In jüngerer Zeit hinzugekommen sind Gebäude an der Landstraße: ein schmucker Peraine-Tempel, ein Gasthaus namens *Zum Eichenhain*, ein kleiner Krämerladen und – etwas abseits – eine Schmiede.

Der Ort Jekdisit selbst gehört zu Thezmars Ländereien, die Bauern sind größtenteils seine Leibeigenen. Nur die reicheren Bauern und die Handwerker sind Freie, ebenso die Wirtsleute und natürlich die Peraine-Geweihthe (die einer Leibeigenenfamilie aus dem Dorf entstammt, aber vom Grafen für den Dienst an der Göttin freigegeben wurde). Zwischen Dorf und Gutshof liegt jetzt eine Grenze: Unmittelbar an den Gartenmäuerchen der letzten Häuser beginnt, durch noch nicht allzu alt erscheinende Grenzsteine markiert, die Grafschaft Lobbin. Trotz des hochtrabenden Titels handelt es sich dabei nur um das Gebiet direkt um den Gutshof herum – die gesamten Ländereien dieses Grafen kann man in einem zweistündigen Spaziergang bequem umrunden. Der Graf zieht wohl nicht zuletzt deswegen sein Stadthaus in Neersand als Wohnsitz vor und hat die Verwaltung des Gutshofes seiner Fronvögtin überantwortet.

Der Traumhain liegt sowohl vom Dorf als auch vom Gutshaus in nördli-

cher Richtung etwa eine Meile entfernt, der südöstliche Rand des Wäldchens ist zugleich die Grenze der beiden Grafschaften.

In Jekdisit können die Helden zunächst Erkundigungen einholen. Über Thezmar verliert hier niemand ein böses Wort. Das liegt nicht allein daran, dass die Bauern sich hüten würden, vor den Abgesandten des Grafen über diesen herzuziehen. Tatsächlich können sich viele Dörfler noch an Zeiten erinnern, als Jekdisit noch dem Grafen von Lobbin gehörte – und der hat nicht eine solch stetig sprudelnde Geldquelle wie den Sonngrunder Bernstein, so dass seine Leibeigenen deutlich mehr für ihn schuften mussten.

Die Fronvögtin ist selbstverständlich allen im Dorf wohlbekannt, wenn auch beileibe nicht wohlgeht. Auch hier können Sie auf die Charakterbeschreibung im **Anhang** zurückgreifen – darin ist beschrieben, was die Jekdisiter *wissen*. Was sie *sagen*, ist allerdings eine andere Frage und hängt von Klugheit und Sozialstatus beider Gesprächspartner ab. Eine Tagelöhnerin mag vielleicht gegenüber dem Gaukler Tacheles reden ("Stolzer als der Gockel auf dem Misthaufen, und ihre Leute lässt sie leiden wie die Hunde!"), vor dem stattlichen Krieger wird ihr kein böses Wort über die Lippen kommen. Die Wirtsleute hingegen drücken denselben Sachverhalt verklausulierter aus ("Sie ist nun einmal die Fronvögtin, und sie weiß, dass ihr Graf weit weg ist und selten einmal selber nach dem Rechten sieht."), so dass man schon zwischen den Zeilen lesen muss, um zu erkennen, was man hier wirklich von Nadschenka hält.

Nur die Dorfbewohner, die von ihrer sozialen Stellung her einigermaßen auf gleicher Augenhöhe mit der Fronvögtin verkehren (also die Freien), haben möglicherweise einen Unterschied in Nadschenkas Verhalten der letzten Tage bemerkt. Einen gewissen Ständedübel hat sie schon immer gehabt, aber in der jüngsten Zeit ist sie auffallend schnippisch und herablassend geworden. Vor allem die Peraine-Geweihthe *Gargescha* hat darunter gelitten, und sie ist immer noch sichtlich erbost: Zwar besucht Nadschenka nach wie vor regelmäßig den Tempel. Aber als die Priesterin sie wie üblich um eine milde Gabe für die Armen bat, bekam sie als Antwort nur ein "Für das nichtswürdige Bauernpack? Soll es doch sehen, wo es bleibt!" zu hören.

Der kleine Peraine-Tempel ist noch aus einem anderen Grunde interessant: In seinem Inneren ist er nämlich mit liebevoll gestalteten Wandmalereien geschmückt, auf denen die Geschichte des Traumhaines dargestellt ist – allerdings in einer Peraine deutlich gefälligeren Form. So wird gezeigt, wie Bäuerchen Toschkow einen Handel mit einem Schwarzen Mann abschließt, dann aber in seiner Not zu Peraine betet und die rettende Idee hat. Der Eichenhain erscheint so eher als ein gesegneter Ort der Göttin. Gerade bei den ärmeren Bewohnern von Jekdisit ist aber noch die gruseligere Variante der Sage verbreitet. Sie erzählen daher viel lieber eine der zahllosen Geschichten von Ritter *Rondramir von Jekdisit* (einem bornländischen Münchhausen): wie der Ritter sich an seinem eigenen Haarschopf aus dem Sumpf zog, wie er auf einem Elfenpfeil ritt, wie sein Pferd vom Fallgitter des Festumer Stadtores in zwei Hälften geschnitten wurde und er trotzdem noch in die Schlacht hinauszog und so weiter.

VIERTES KETTENGLIED: BEI DER FRONVÖGTIN

Worin die Helden der arroganten Fronvögtin begegnen und einen weiteren Stein von ihr erlangen.

Früher oder später werden die Helden sich auf den Weg zum Herrenhaus machen. Je nach Tageszeit des Besuches sollten Sie die folgende Beschreibung leicht anpassen und etwas über die Lichtverhältnisse sagen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Überschreiten der Grafschaftsgrenze ist deutlich zu merken: Die Straße – auch im Dorf ohnehin nur noch auf Karrenbreite gepflastert – wird spürbar schlechter und ist mit Schlaglöchern übersät.

Der Weg steigt zum Gutshof hin leicht an. Das Herrenhaus ist ein augenscheinlich recht altes Wehrgehöft, mit einer eifeuerbrannten Mauer aus Bruchsteinen umgeben. Auf der rückwärtigen Seite drängen sich ein paar Bauernkaten an den Gutshof – ein richtiges Dorf ist es nicht, aber wohl die einzige Ansiedlung in dieser kleinen Grafschaft.

Welcher Anblick sich der Gruppe im Gutshof selber bietet, hängt natürlich erst recht von der Tageszeit ab. Zur Mittagsstunde trifft man innerhalb der Mauern nur die ganz jungen und die ganz alten Bewohner – wer im arbeitsfähigen Alter ist, leistet seinen Frondienst draußen auf den Feldern und nimmt ein karges Mittagmahl im Schatten einer Hecke zu sich. Auch die Fronvögtin und ihre Familie sind tagsüber draußen, um das 'faule Bauernpack' anzutreiben. Wenn abends das mühsame Tagwerk vollbracht ist, kann man weitaus mehr Menschen antreffen: Im Stall herrscht reges Treiben, und im Hof wird das letzte Sonnenlicht genutzt, um noch rasch den Pflug zu richten, ein Fass abzudichten oder eine Schürze zu flicken. Noch etwas später versammelt sich das Gesinde zum Abendessen im Haupthaus. Wo und wie die erste Begegnung mit Nadschenka abläuft, kommt deshalb zum einen ebenfalls auf die Tageszeit an. Abends ist die Halle des Gutshauses der einzige – wenn auch spärlich – beleuchtete und beheizte Raum (wegen der mächtigen Steinmauern wird es hier selbst im Sommer nicht richtig warm, und in allen anderen Jahreszeiten ist es klamm und zugig in diesem Gemäuer). Zum anderen ist der Sozialstatus der Helden – bzw. desjenigen Charakters, der Nadschenka zu sprechen wünscht – maßgeblich. Ihren "wohlverdienten Feierabend" wird sie sich nicht von "dahergelaufenem Gesocks" stören lassen wollen. Helden mit einem Sozialstatus unter 6 haben daher eher tagsüber die Chance, an die Fronvögtin heranzukommen – auch wenn sie dann recht ungehalten reagiert. Charaktere mit einem Sozialstatus von 6 bis 10 sind hingegen gern gesehene Gäste – oder zumindest tut Nadschenka wenigstens anfangs so, als freue sie sich über den Besuch. Solche Personen sind als angenehme abendliche Zerstreuung recht willkommen. Liegt der Sozialstatus noch höher, ist die Fronvögtin überaus um Höflichkeit bemüht, verbirgt aber hinter dieser Fassade ein ausgeprägtes Misstrauen: Was treibt so hochgestellte Persönlichkeiten ausgerechnet in diesen einsamen Winkel des Bornlandes? Verwandte werden natürlich jederzeit empfangen – wenn in der Gruppe ein festenländischer Adliger ist, der von diesem Gut stammt, muss er sich allerdings erst einmal die Frage gefallen lassen, wo in aller Götter Namen er so lange gewesen ist. Übrigens können die Helden natürlich von Thezmars Ruf profitieren. Gibt sich die Gruppe als Abgesandte des Grafen zu erkennen oder präsentiert vielleicht ein Empfehlungsschreiben (und natürlich erst recht, wenn sie das Schmuckstück vorweisen), können Sie dies als SO-Bonus von bis zu 3 Punkten anrechnen. Das Maximum liegt dabei bei 12: einen Punkt unter Thezmars eigenem Sozialstatus von 13. Auch hier sollten sich die Spieler und die Helden im Vorfeld Gedanken

darüber machen, wie sie der Fronvögtin eigentlich gegenüberzutreten wollen. Sollten sie mit der Tür ins Haus fallen oder es doch lieber auf die diskrete Art versuchen? Und wie viel sollte man ihr über die magische Wirkung des Steins verraten? Immerhin ist Thezmar der Meinung, dass nur so wenige Leute wie möglich davon erfahren sollten. Der folgende Text sollte zum Vorlesen für die verschiedenen Gesprächssituationen je nach Tageszeit und Sozialstatus passen. Auch wenn die Helden der Fronvögtin draußen auf dem Feld begegnen (wo sie hoch zu Ross die Arbeit ihrer Leibeigenen überwacht), wird Nadschenka sie alsbald ins Haus beordern bzw. bitten – immerhin geht es offenkundig um Themen, die keiner der einfachen Bauern mitbekommen sollte.

Im Haus wird sie ihren Auftritt inszenieren. Wie sich die Unterhaltung danach weiterentwickelt, hängt vom dem Auftreten der Helden ab – da müssen Sie sich dann selbst überlegen, welche Reaktion Nadschenkas die wahrscheinlichste ist.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine Magd hat euch diensteifrig in den großen Saal des Haupthauses geführt. Dort erwartet euch eine stattliche, hochgewachsene Frau von etwas über 40 Götterläufen – jeder Fingerbreit eine Kriegerin. Ihre blonden, aber früh ergrauten Haare hat sie zu einer Topffrisur geschnitten, die eisblauen Augen mustern euch forschend und streng. Sie steht hinter einem hohen und reichbeschnitzten Lehnstuhl am Kopfende eines schweren Eichentischs, die eine Hand hat sie besitzergreifend auf die Rückenlehne gelegt. In der mächtigen Bruchsteinmauer hinter ihr befindet sich ein großer Kamin, an der Wand darüber sind zwei gekreuzte Schwerter aufgehängt. Insgesamt ergibt sich so ein ein-

drucksvolles Bild – was die Fronvögtin zweifellos genau so beabsichtigt hat. Ihr Kopf ist leicht erhoben, so dass sie euch gewissermaßen von oben herab betrachtet.

"Die Götter zum Gruß", schnarrt sie. "Ich höre, Ihr wünschet mich zu sprechen?"

Nachdem die Helden den Gruß erwidert haben, bietet Nadschenka ihnen Plätze an, bleibt selbst aber stehen, so dass sie sich während des gesamten Gesprächs über die Charaktere erhebt. (Genau dasselbe sollten Sie als Meister auch am Spieltisch tun – eine simple Maßnahme mit einem erstaunlichen Effekt.) Den üblichen Standesdünkel einer bornischen Bronnjarin können Sie dadurch darstellen, dass sie nur mit Helden von einigermaßen ebenbürtigem Sozialstatus höflich redet. Wenn ein Charakter das Wort ergreift, der deutlich unter ihrem Stand ist, wird sie ihn gänzlich ignorieren oder bestenfalls mit einer schnippischen kurzen Antwort abfertigen und einen demonstrativ verwunderten Blick in Richtung des höchstrangigen Helden werfen – sie hält es offenkundig für merkwürdig, dass er den Pöbel für sich reden lässt. Sollte ein Charakter mit niedrigem Sozialstatus dabei frech werden, lässt sie sich das keinesfalls bieten: Sie wird dann den Anführer der Gruppe (will sagen: denjenigen Helden, der ihrer Ansicht nach der höchstrangige ist) auffordern, das unbotmäßige Mitglied seines 'Gefolges' angemessen zu

bestrafen. Wenn er dies nicht tut, reagiert Nadschenka wiederum verwundert – denn schließlich ist es das vom Götterfürsten Praios verliehene Recht (und zugleich auch die Pflicht) des Adels, über das einfache Volk zu herrschen und zu richten. Gerade einen festländischen Adligen in der Gruppe sollten Sie in dieser Hinsicht anspielen.

Das Verhalten der Fronvögtin ist, wie gesagt, für einen bornischen Adligen vollkommen normal – auch wenn die Spieler da schon die Faust in der Tasche ballen könnten. Nun kommt aber überlieweise noch der schädliche Einfluss des Bernsteins hinzu. Damit hat Nadschenka einen Talentwert *Menschenkenntnis* von 18 und inzwischen eine Arroganz von 13. Für die rollenspielerische Darstellung bedeutet das, dass die Fronvögtin die Charaktere zum einen tatsächlich ziemlich gut durchschaut. Zum anderen fühlt sie sich ihnen haushoch überlegen und lässt sie dies mit jedem ihrer Sätze deutlich spüren. In der Darstellung sollte das relativ problemlos möglich sein, weil Sie schließlich auf Ihr Meisterwissen zurückgreifen können. Auch wenn es sonst bei Meisterfiguren vermieden werden sollte (denn solche Personen sind im Allgemeinen eben gerade nicht allwissend) – hier können Sie es schamlos ausnutzen, dass Sie das Anliegen und die möglicherweise im Vorfeld gefassten Pläne Ihrer Spieler genau kennen. Wenn die Gruppe unter einem anderen Vorwand das Gespräch mit ihr gesucht hat, wird sie den Helden nach zwei Sätzen auf den Kopf zu sagen, dass sie doch sicherlich nicht aus diesem Grund gekommen seien. Versuchen die Charaktere, sich zunächst bei ihr einzuschmeicheln, wird sie genau dies feststellen: „Ihr versucht, mir Honig ums Maul zu schmieren, und stellt Euch nicht einmal sonderlich geschickt dabei an. Betrachtet also diesen Versuch einfach als gescheitert und rückt damit heraus, was Ihr von mir wollt.“

Sie lehnt es kategorisch ab, den Bernstein an die Helden herauszugeben. Weder Geld noch gute Worte können sie dazu bringen. Kauf- oder Tauschangebote kontert sie mit einem kühlen: „Ich bezweifle, dass Ihr Euch dies Schmuckstück leisten könnt.“

Auf Nachfrage ergänzt sie bereitwillig und selbstgefällig: „Ich habe sechzig Goldstücke dafür gezahlt – und ich gäbe es auch für den dreifachen Preis nicht wieder her.“

Damit ist übrigens Bernsteinvogt Orschin eindeutig der Lüge und des Betruges überführt: Er hat behauptet, den Stein zum Preis eines unbearbeiteten Steines an die Fronvögtin verkauft zu haben. In Wahrheit hat er sehr wohl erkannt, dass es sich um ein kunstvoll geschliffenes Stück handelte, und Nadschenka einen angemessenen Preis dafür abverlangt – die Differenz wollte er in jedem Falle für sich behalten. Die Helden werden vermutlich nun ein sehr ernstes Wort mit dem Bernsteinvogt reden wollen. Aber Sonngründen ist weit – sie werden demnächst noch einige dringendere Dinge zu erledigen haben.

Das Wissen um Orschins Lüge hilft den Helden hier und jetzt auch nicht weiter. Der Hinweis, dass der Bernsteinvogt das Schmuckstück ohne Zustimmung und gegen den Willen des Grafen verkauft habe, wird von Nadschenka kühl beiseite gewischt: „Das ist ein Problem, das Graf Thezmar mit seinem Vogt zu klären hat. Ich jedenfalls habe diesen Stein rechtmäßig erworben, er ist nun mein Eigentum.“

(Lassen Sie sich an dieser Stelle nicht auf juristische Diskussionen mit Spielern von rechtskundigen Helden ein. Im Bornland – jedenfalls abseits von Festum – bestimmt der Landesherr, welches Recht auf seinem Grund und Boden gilt.)

Jedlichen Versuch, Nadschenka von der Gefährlichkeit ihres Artefaktes zu überzeugen, sieht sie als billiges Täuschungsmanöver an: „Natürlich weiß ich, dass diese wundersamen Kräfte aus dem Stein kommen. Er ist nun einmal wie für mich geschaffen. Und ihn hergeben, nur damit ein reicher Magier seine Schatzkammer damit auffüllen kann – oder gar für seine eigenen Zwecke nutzen ... Warum in aller Welt sollte ich das tun?“

Selbst der Hinweis, dass der Stein auch schädliche Wirkungen hat, kann sie nicht umstimmen: „Papperlapapp. Was für ein armseliger Versuch, mich zum Verkauf des Steins zu bewegen. Fällt Euch denn nichts Besseres ein?“

Sogar die Information, dass die Magie des Steines dämonischer Natur ist (falls die Helden schon so viel herausgefunden haben), fällt bei ihr nicht auf fruchtbaren Boden: „Das wird ja immer besser. Ihr beginnt, mich

zu langweilen. Wenn dieser Stein so gefährlich sein soll, warum seid Ihr dann derart erpicht darauf, ihn in Euren Besitz zu bringen? Nein, mit Verlaub: das nehme ich Euch beim besten Willen nicht ab.“

Genauso weist sie die Warnung zurück, der Stein könne ihr Seelenheil gefährden: „Fällt Euch wirklich nichts Besseres mehr ein? Mir geht es gut mit diesem Stein. Ich weiß genau, wie gut er zu mir passt.“

Zwar kann sie mit ihrer Menschenkenntnis erkennen, dass die Charaktere möglicherweise tatsächlich in Sorge um sie sind. Daraus lässt sich ihrer Ansicht nach aber noch lange nicht schließen, dass diese gefährliche Lage auch tatsächlich besteht – wenn es um den Stein selber geht, wird die eigentlich verbesserte Menschenkenntnis gewissermaßen durch die Gier nach dem Stein beeinträchtigt.

Nadschenka ist jederzeit bereit, den Stein vorzuzeigen – selbst wenn das Gespräch ansonsten schon einen sehr ungünstigen Verlauf genommen haben sollte. Er befindet sich in einem kleinen Lederbeutel (nicht viel größer als eine Walnuss), den die Fronvögtin an einem ebenfalls ledernen Band um den Hals trägt. Mit Bedauern in der Stimme erläutert Nadschenka, dass sie noch nicht die Zeit und Muße gefunden hat, eine Fassung herstellen zu lassen, die diesem Schmuckstück angemessen wäre. Die Helden können den Stein gerne betrachten, allerdings wird die Fronvögtin ihn unter keinen Umständen aus der Hand geben. Wenn die Magierin das Artefakt analysieren will, hält Nadschenka voll Besitzerstolz gerne so lange still, wie es für ODEM oder ANALYS nötig ist. Selbstverständlich kann ihr das Ergebnis der Analyse ebenfalls nur ein müdes Lächeln entlocken, wenn die Magierin daraufhin versucht, sie noch einmal zur Herausgabe des Steins zu überreden. „Ein beeindruckendes magisches Brimborium habt Ihr da veranstaltet, gelehrte Dame. Aber Ihr glaubt doch nicht im Ernst, dass ich Euch auch nur eine Silbe dieses Humbugs abnehme? Dazu ist es doch ein allzu durchschaubarer Versuch, an Euer Ziel zu kommen, nachdem die vorangegangenen Wege nicht gefruchtet haben. Was habt Ihr wahrhaftig mit dem Stein vor?“

Kurz gesagt: Die Helden können sich hier den Mund fusselig reden und werden doch keinen Erfolg haben. Selbst die besten Argumente der Spieler können Sie an dem quasi hermetisch abgeriegelten Weltbild der Fronvögtin scheitern lassen. (Es darf ruhig beunruhigend sein, welche Wirkung der Stein auf eine Person hat, wenn er sich über mehrere Tage hinweg in ihrem Besitz befindet.) Nadschenka sieht jede Antwort auf die Gegenfrage, warum die Helden das Artefakt unbedingt in ihren Besitz bringen wollen, wenn es doch so gefährlich ist, als Ausrede an.

Interessant wird es natürlich, wenn Nadschenkas Zweifel umgekehrt bei den Charakteren auf fruchtbaren Boden fallen. Kann die Gruppe denn wirklich einfach davon ausgehen, dass Thezmar mit den Steinen nur Gutes im Schilde führt und ihren Missbrauch verhindern will? Bei Magiern weiß man schließlich nie so genau (vor allem als abergläubischer oder vorurteilsbehafteter Held). Die Fronvögtin hat dabei ein sehr feines Gespür dafür, wenn die Helden solche Gedanken hegen: „Ich sehe, welche Ahnung Euch gerade umtreibt – wie ist es denn mit der Uneigennützigkeit des Grafen Thezmar bestellt? Zumal er schon – wie Ihr vorhin sagtet – zwei solcher Steine in seinem Besitz hat.“

Wenn Sie die Fronvögtin konsequent dargestellt haben, sollten die Spieler und die Helden jetzt in einer echten Zwickmühle sein. Wahrscheinlich werden sie Nadschenka hassen. (Die Darstellung solcher meisterfigürlichen Kotzbrocken kann übrigens für alle Beteiligten ein großer Spaß sein. Trotzdem sollten Sie es nicht übertreiben – irgendwann wird Ihre Gruppe diese Figur satt haben.) Gleichzeitig sollten sich aber alle bewusst sein, dass das normale Verhalten der Fronvögtin – so unsympathisch es auch daherkommen mag – ihrem Stand vollauf angemessen ist und die Helden deswegen keinen Anlass haben, ihr daraus irgendwie einen Strick zu drehen. Ihre schwer erträgliche Arroganz und die Geringschätzung ihres eigenen Seelenheils beruht dagegen auf den Auswirkungen des Steines und damit auf einer Art magischer Beherrschung; das kann man ihr objektiv betrachtet nicht zum Vorwurf machen. Es gibt also kurz gesagt keinen Grund, Nadschenka für ihr Auftreten und ihr Gehabe zu 'bestrafen'. Wie auch immer die Helden ihr den Stein letztendlich abknöpfen, sie sollten es daher auf eine Weise tun, bei der die Fronvögtin möglichst nicht zu Schaden kommt.

(Lebenswichtig ist der Stein für den weiteren Verlauf des Abenteuers nicht. Natürlich ist er besser bei Thezmars aufgehoben als in der Hand

der Fronvögtin. Aber Sie müssen nicht mit allen Mitteln dafür sorgen, dass die Gruppe den Stein ergattert.)



Was tue ich, wenn die Helden vorschnell zu Gewalt greifen?

Helden haben Waffen und wollen sie auch benutzen. Und in einer mittelalterlich geprägten Fantasywelt wie Aventurien gibt es kein umfassendes 'staatliches Gewaltmonopol' ('Ruft die Garde!') – einige Konflikte lassen sich tatsächlich nicht anders lösen. Diese grundsätzliche Vorgabe führt jedoch häufig dazu, dass die Spieler das Pendel zu weit in diese Richtung ausschlagen lassen und die Anwendung von Gewalt als erstes und bestes Mittel ansehen. Das aber wiederum ist erstens in der durch 'phantastischen Realismus' geprägten Welt Aventuriens fehl am Platze und verhindert zweitens, dass sich echtes Rollenspiel – also Charakterdarstellung statt reiner Werteprotzerei – entwickelt. Was also tun?

Ein simpler Trick ist es, übertrieben gewaltgeneigten Helden Meisterfiguren zu präsentieren, bei denen sie damit nicht weiterkommen: also ein überlegenes Gegenüber. Wo auf den ersten Blick zu erkennen ist, dass Gewalt nicht weiterhilft, muss man sich etwas anderes ausdenken. Der Nachteil dieser Methode ist, dass sie nicht unbedingt geeignet ist, einen echten Wandel bei den Spielern herbeizuführen. Vielmehr kann sie im schlimmsten Fall in einen Rüstungswettlauf münden, bei dem die Spieler versuchen, ihre Charaktere aufzumotzen, um den gesteigerten Herausforderungen gewachsen zu sein – und der Meister daraufhin seine Figuren ebenfalls aufpumpen muss.

Besser ist es, nachhaltig ein Bewusstsein für die Darstellung des jeweiligen Charakters zu schaffen. Die **20 Fragen an den Helden (Basis 63f.)** befassen sich auch mit der Moral und dem Stellenwert des Lebens. Gerade ein Krieger oder Söldner, der Gewalt einzusetzen gelernt hat, wird dabei auch einiges über ihre angemessene Dosierung erfahren haben. Und selbst eine Piratin

oder ein Streuner werden wissen, dass man die Kuh nicht schlachten darf, wenn man sie melken will – auch wenn sie geringere Skrupel damit haben, jemanden zu überfallen und zu berauben, dürften sie es nicht zusätzlich darauf anlegen, das Opfer zu töten. Immerhin hat beinahe jeder menschliche und zwergische Held in seiner Jugend gelernt, dass das Leben ein Geschenk der Götter ist und es daher den Sterblichen nicht zusteht, es ohne guten Grund zu beenden. Elfen glauben zwar nicht an die Götter, haben aber üblicherweise Respekt vor der Natur. Werden und Vergehen geschieht dann, wenn es an der Zeit dazu ist – auch hier muss es also einen guten Grund geben, wenn ein Elf ein denkendes Wesen töten will.

Ein eher subtiler, aber mitunter wirkungsvoller Kniff ist es, die Spieler mit den Mitteln des phantastischen Realismus zu schlagen. Stellen Sie dar, wie die Bewohner der Spielwelt – und zwar die ganz normalen Leute wie Krämerin oder Schankknecht – auf einen Haufen martialisch daherkommender Schlagetots reagieren. Einen echten 'Lerneffekt' erzielen Sie, wenn die Spieler merken, dass ein Mehr an Gewalt oder Drohung nicht automatisch zu einem größeren Erfolg führt. Ganz banal formuliert: Ein Bauer, der Angst vor den Helden hat, will sie so schnell wie möglich wieder loswerden. Also sagt er ihnen nicht unbedingt, was er weiß, sondern das, was sie (seiner Vorstellung nach) gerne hören wollen. Er bejaht eifrig alle ihre Fragen und wagt nicht zu widersprechen, selbst wenn er merkt, dass die Gruppe vollkommen auf den Holzweg zu geraten droht. Wenn parallel dazu ein friedfertiger Charakter (zur Not auch eine Meisterfigur) mit ein paar freundlichen Fragen alle nötigen Hinweise und vielleicht einige neue dazu erhält, werden die Grobiane hoffentlich große Augen machen.

Den Stein zu bekommen

Wie kommt man denn nun an den Stein der Fronvögtin heran? Dafür gibt es vermutlich so viele verschiedene Wege, wie es Spielrunden gibt. Die wahrscheinlichsten sollen einmal hier genannt werden. Dass eine Variante hier nicht aufgeführt ist, heißt nicht, dass sie keinen Erfolg verspricht – sondern nur, dass Ihre Spielrunde auf eine Methode gekommen ist, die dem Verfasser nicht eingefallen ist. Allerdings gilt auch umgekehrt: Wenn eine Variante hier beschrieben ist, bedeutet das noch lange nicht, dass der Plan der Helden auch tatsächlich funktioniert – es muss eben nicht nur die Grundidee stimmen, sondern auch die Ausführung.

Aus rollenspielerischer Sicht ist dabei zu beachten, dass die Helden je nach Situation nicht unbedingt in der Lage sind, ihre Pläne überhaupt untereinander zu diskutieren. Debatten am Spieltisch sollten Sie daher nur zulassen, wenn die Gruppe aventurisch unter sich ist. Wenn die Charaktere sich während des Gesprächs mit Nadschenka zum Handeln entschließen, muss einer von ihnen loslegen – und kann nur hoffen, dass die anderen begreifen, was er vorhat, und ihn dabei unterstützen. Nur wenn sie sich schon von der Fronvögtin verabschiedet haben, können sie in Ruhe Pläne schmieden. Dann allerdings sollte ihnen klar sein, dass Nadschenka Verdacht schöpfen könnte, wenn sie die Gruppe wieder zu Gesicht bekommt.

Kauf oder Tausch

Nadschenka hat 60 Goldstücke für den Bernstein gezahlt, und das ist auch für sie ein Vermögen gewesen. Mit der Hilfe seiner Kräfte hat die Fronvögtin inzwischen schon einige Male bemerkt, wenn Handelspartner sie übers Ohr zu hauen versuchten, so dass sich die Investition – rein finanziell betrachtet – möglicherweise bald rentiert hat. Davon ganz abgesehen ist Nadschenka den Kräften des Steines mittlerweile verfallen. Mit anderen Worten: Es würde die Gruppe Unsummen kosten, ihr den Bernstein abzukufen. Jedes Angebot unter 200 Goldstücken wird bestenfalls mit einem verächtlichen Schnauben beantwortet. Zwar



Wie gehe ich mit Plänen der Spieler um?

Was Ihre Spieler von Ihnen als Meister erwarten dürfen, ist ein spannendes Abenteuer, in dem sie selber entscheiden dürfen, was ihre Helden tun. Die Spieler haben aber keinen Anspruch darauf, dass alles so klappt, wie sie sich das vorstellen. Die Spielwelt reagiert auf das Handeln der Charaktere, damit kann sich auch die Gesamtsituation verändern. Als Meister müssen Sie außerdem nicht gleich den ersten Plan der Helden anstandslos durchwinken. Es kann durchaus passieren, dass dieser Plan aus irgendeinem Grunde schief läuft und sich die Spieler etwas Neues ausdenken müssen.

Außerdem sollten Sie als Meister darauf achten, dass sich nach Möglichkeit alle Spieler und alle Helden an der Planung und der darauf folgenden Ausführung beteiligen können. Zwar werden Schlüsselhandlungen häufig bei einer einzelnen Figur liegen. Das heißt aber noch lange nicht, dass die anderen tatenlos zusehen müssen. Sie könnten alle Hände voll damit zu tun haben, Ideen beizusteuern, narrensichere Pläne auszuhecken, Schmiere zu stechen, Leute abzulenken, magische Unterstützung zu leisten oder für eine beschleunigte Abreise (Wer wird denn gleich von Flucht sprechen?) zu sorgen. Wenn Sie unauffällig – nämlich durch den Einbau 'maßgeschneiderter' Hindernisse – dafür sorgen, dass alle Helden ihre speziellen Fertigkeiten einbringen können, schaffen Sie damit eine Szene, in der alle aufeinander angewiesen sind und die Gruppe wirklich zusammenwächst.

können die Helden Thezmars Ring im Tausch anbieten, aber den Differenzbetrag müssten sie auch noch irgendwo herbekommen – und ein frisch ins Abenteuerleben aufgebrochener Charakter dürfte solche Summen schlichtweg nicht parat haben. Auf irgendwelche Versprechungen oder Schuldscheine lässt sich Nadschenka nicht ein. Ob die Gruppe im Namen Thezmars solche Angebote abgibt, sollte sie sich ohnehin gut überlegen – der Graf von Hinterbruch ist zwar wohlhabend, aber er

schwimmt nicht im Geld. Außerdem wird die Fronvögtin (zumal wenn sie von den Betrügereien des Bernsteinvogts erfahren hat) ganz freundlich nachfragen, ob Thezmars Vollmacht für die Helden denn auch für solche teuren Geschäfte gilt. Kurz gesagt: Mit Geld sollten die Helden hier nicht weit kommen.

MAGIE

Verschiedene Zauber könnten Nadschenka dazu bewegen, den Stein herauszurücken. Wie geschaffen dazu erscheint der BANNBALADIN. Die Magieresistenz der Fronvögtin beträgt normalerweise +6 – allerdings wird der Wert bei diesem Zauber um die (abgerundete) Hälfte ihrer Arroganz reduziert und liegt damit bei 0. Den Zauber zu wirken ist also nicht allzu schwierig. Leider widerspricht es jedoch Nadschenkas 'moralischen' (durch den Stein verdrehten) Grundwerten, das Artefakt einfach aus der Hand zu geben. Die Magierin wird deswegen auch mit ihrer neuen 'Freundin' noch diskutieren, aber immerhin stößt sie mit ihren Argumenten nicht mehr auf so ernsten Widerstand wie vorher. Das sollten Sie im Rollenspiel darstellen, damit die Spielerin merkt, dass der Zauber Wirkung zeigt (eine zweifelnde Nadschenka fragt: "Vielleicht hast du ja Recht – aber was soll ich denn ohne den Stein tun?") und man das bisher unüberwindliche Abwehrbollwerk der Fronvögtin nun eventuell knacken kann. Regeltechnisch können Sie das so handhaben, dass der Aufschlag von 13 Punkten auf die *Selbstbeherrschungs*-Probe, die Nadschenka zur 'freiwilligen' Abgabe des Steins bestehen muss (bitte lesen Sie dazu die Artefaktbeschreibung im **Anhang** auf S. 44), um die doppelten ZIP* des BANNBALADIN vermindert wird. Natürlich sollen Sie diese *Selbstbeherrschungs*-Probe bei Nadschenka nicht auswürfeln; hier kommt es auf gutes Rollenspiel und Überzeugungsarbeit des Spielers an. Ein nur knapp gelungener Zauber führt vermutlich dazu, dass man die sattsam bekannten Argumente noch einmal wiederkauen muss (und das während der kurzen Wirkungsdauer), während bei einer guten Zauberprobe ein treuherziger Augenaufschlag und ein sanftes "Bitte" schon ausreichen können.

Ebenfalls funktionieren könnte der HORRIPHOBUS. Hier muss die volle Magieresistenz überwunden werden, aber dafür kauert sich Nadschenka bei Gelingen mit einem angsterfüllten Wimmern in die hinterste Ecke des Raumes und lässt sich willenlos den Stein abnehmen. Dummerweise ist der Zauber nicht zu überhören – misslingt er, steht die Magierin plötzlich einer äußerst ungehaltenen Fronvögtin gegenüber. Selbst wenn er gelingt, kann immer noch eine Dienstmagd von dem lauten Ruf aufgeschreckt werden und nach dem Rechten sehen wollen. Mit der Magd muss man dann auch noch fertig werden – es versteht sich von selbst, dass Gewalt dabei genauso tabu ist wie bei ihrer Gebieterin. Durch überzeugend herrisches Auftreten (von Helden mit entsprechendem Sozialstatus oder wenigstens *Sozialer Anpassungsfähigkeit*, vielleicht gar einem Verwandten der Fronvögtin) beispielsweise kann sie eingeschüchtert werden. Im schlimmsten Fall bleibt nur wiederum Magie, diesmal gegen eine Magieresistenz von +3.

Ein wenig praktischer ist der PARALYSIS. Ihn kann man unauffälliger sprechen und dadurch zumindest ein Misslingen kaschieren. Der gelungene Zauber ist natürlich unübersehbar: Nadschenka wird sehr genau wissen, dass und von wem sie verzaubert worden ist. Und weil die Helden auch bei diesem Plan nicht so einfach davonkommen sollen, ist es geradezu Ihre meisterliche Pflicht, die oben erwähnte Dienstmagd hereinplatzen zu lassen – damit sie lauthals um Hilfe schreit und die Gruppe sich schleunigst etwas einfallen lassen muss.

Die günstigste Variante dürfte daher der SOMNIGRAVIS sein. Er ist so unauffällig, dass sich sogar das Opfer selbst nicht unbedingt über die Wirkung wundert: Wenn der Zauber abends gewirkt wird, dürfte Nadschenka eher einen anstrengenden Tag als Ursache für ihr Einnicken sehen. Problematisch ist es höchstens, wenn die Dienstmagd ihre Herrin wachrütteln will ("Fronvögtin, Ihr habt doch Besuch!") – aber daran können sie geistesgegenwärtige Helden hindern. Ein weiterer Vorteil dieses Zaubers ist die längere Wirkungsdauer – wenn man Nadschenka abends an einen bequemen Ort hinlegt, kann es sogar sein, dass sie nach Ablauf des Zaubers einfach normal weiterschläft.

Bei jeder Form von Zauberei besteht jedoch das Risiko, dass die Fronvögtin sich später zusammenreimen kann, dass bei der Überlassung des Steines etwas nicht mit rechten Dingen zugegangen ist. Immerhin weiß sie sehr genau, dass sie den Stein ursprünglich niemals hatte herausgeben wollen – aber nun hat sie Besuch von einigen Leuten bekommen, darunter Zauberkundige, und hat plötzlich keinen Stein mehr. Bei PARALYSIS und HORRIPHOBUS wird sie unmittelbar nach Ablauf der Wirkungsdauer (ZIP* bzw. 3 SR) in Aktion treten. Das ist nicht viel Zeit: Wenn die Helden sich dann noch in der Nähe befinden sollten, haben sie ein echtes Problem. (Es soll Spielgruppen geben, die in jedem Haus alle wertvollen Gegenstände einsacken wollen – auch wenn das erstens nicht realistisch ist und zweitens gegen die Gebote der Göttin Travia als Herrin der Gastfreundschaft verstößt. Bei einer solchen Gruppe könnten Sie als Meister der Magierin einen kurzen Hinweis auf die begrenzte Wirkungsdauer ihres Zaubers geben – die entsprechende Spielerin wird dann hoffentlich zur eiligen Abreise drängen.) Auch ein am helllichten Tag gewirkter SOMNIGRAVIS weckt im Nachhinein Nadschenkas Argwohn in ähnlicher Weise.

Bei einem BANNBALADIN hängt es davon ab, wie die Helden ihr den Stein letztendlich abgeluchst haben (und ist letztlich Ihre Entscheidung als Meister). Wenn es mit Argumenten geschah, die Nadschenka eigentlich überzeugend hätte widerlegen können, dann wird sie rasch Magie vermuten. Ist die Gruppe aber unauffälliger vorgegangen, sucht die Fronvögtin die Schuld eher bei sich. Sie wird dann den Helden folgen und sie um Rückgabe des Steines bitten – mit einer Mischung aus unwürdiger Bettelei und mühsam heruntergeschluckter Arroganz, die auf die Spieler erst richtig beunruhigend wirken sollte. Die Hinweise zum erneuten Zusammentreffen mit Nadschenka gelten natürlich nicht nur für den Fall, dass die Helden Magie angewandt haben, sondern allgemein. Daher sind sie ganz am Ende dieser Auflistung ausführlicher dargestellt (siehe Seite 25).

DIEBSTAHL BEI TAG

Der hellwachen Fronvögtin den Stein abzuluchsen, dürfte nur einem wahrhaft begnadeten Taschendieb gelingen. Sie trägt den Stein in einem Beutel um den Hals und lässt ihn auch nicht aus den Augen, wenn sie ihn den Helden zeigt – der Dieb müsste also buchstäblich vor ihrer Nase in Aktion treten. Natürlich wären verschiedene Ablenkungsmanöver denkbar, beispielsweise ein 'tölpelhaftes' Stolpern oder – Zusammenarbeit in der Gruppe ist immer vorteilhaft – ein geschickt eingesetzter AURIS NASUS OCULUS. Allerdings hütet Nadschenka den Stein wie ihren sprichwörtlichen Augapfel. Sie wird daher unmittelbar nach der Ablenkung wieder nach ihm sehen und dadurch im Normalfall sofort bemerken, wenn er weg ist – da dürfte die Gruppe in üble Erklärungsnöte geraten. Um den Stein wirklich unauffällig zu stehlen, muss man ihn wohl gleichzeitig durch einen Gegenstand ersetzen, der von Form, Größe und Gewicht her vergleichbar ist – und diesen dann auf eine Art und Weise in den Lederbeutel hineinschmuggeln, die Nadschenka von einer sofortigen misstrauischen Überprüfung abhält. Als Austauschobjekt böte sich natürlich der Bernstein aus Thezmars Ring an, der nur einige Karat schwerer ist als das Artefakt und bei einem flüchtigen Blick sogar damit verwechselt werden könnte. (Was der Magier wohl davon halten wird, dass die Gruppe ein Schmuckstück im Wert von immerhin 50 Goldstücken einfach mit einem kräftigen Ruck auseinandergenommen hat?)

Der Spieler des Taschendiebes sollte Ihnen genau erklären, wie er seinen Trick durchzuführen gedenkt. (Nur zur Erinnerung: Er hat in Nadschenkas Gegenwart weder Zeit für detaillierte Planung noch die Gelegenheit, seine Gefährten einzuweihen.) Von den Umständen seines Plans sollten Sie den Aufschlag auf die Talentprobe abhängig machen – selbst bei einem richtig abgefeimten Trick sollte die Probe aber immer noch um mindestens 7 Punkte erschwert sein. Die Folgen eines misslungenen oder entdeckten Diebstahls können Sie sich ausmalen.

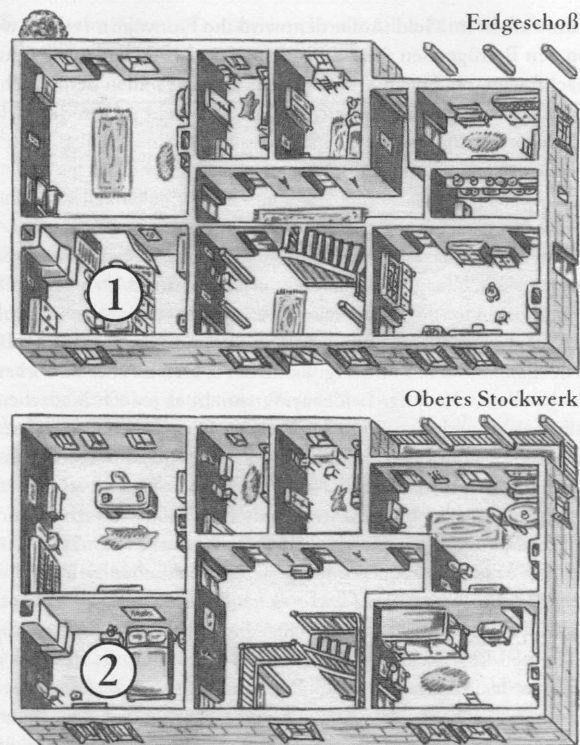
Eine erfolgreiche Täuschung fällt Nadschenka erst auf, wenn sie den Bernstein wieder aus dem Beutel nimmt, um ihn zu bewundern. Das jedoch tut sie mehrmals täglich, so dass die Helden schleunigst das

Weite suchen sollten. Vermutlich wird sie sich sogar unmittelbar nach der Abreise ihres Besuchs am Anblick des Steines erfreuen wollen – gut möglich also, dass die Charaktere nicht einmal zur Hoftür hinaus sind, wenn sie einen wütenden Schrei hören.

DIEBSTAHL BEI PACHT

Dies dürfte die am ehesten Erfolg versprechende Variante sein – nicht zuletzt, weil die Helden hier Zeit für Planung und Vorbereitung haben und jeder seine Fertigkeiten dazu beisteuern kann.

Wenn sie sich schlafen legt, nimmt Nadschenka den Beutel ab und verwahrt ihn in einer hölzernen Schatulle auf ihrem Nachttisch. Ihr Schlafgemach ist im oberen Stockwerk (2) des Gutshauses über dem Speisesaal (1), so dass es durch den Schornstein ebenfalls beheizt wird. Einen Plan des Anwesens (siehe **Anhäng.**, S. 47) sollte die Gruppe natürlich nur dann von vornherein bekommen, wenn ein Held sich hier tatsächlich auskennt, ansonsten müssen die Charaktere mühsam Informationen zusammentragen. Einiges können sie sich noch selber zusammenreimen: So ist naheliegend, dass das Zimmer der Herrin das wärmste im Haus sein dürfte und daher in der Nähe des Schornsteins liegt. Es versteht sich von selbst, dass die Gruppe bei ihren Nachforschungen unauffällig vorgehen muss – wenn sie sich zu offensichtlich nach dem Gutshof und den nächtlichen Gewohnheiten seiner Bewohner erkundigt, erregt sie damit unvermeidlich Verdacht. Der kann in verschärften Wachen resultieren – oder schlichtweg darin, dass Nadschenka den Bernstein an einem anderen Ort verwahrt, wo ihn die Helden nicht finden können.



Wie meistere ich, wenn sich die Heldengruppe trennt?

Es wird immer wieder Situationen geben, in denen Sie eine Information eigentlich nur einem einzelnen Helden bzw. dessen Spieler mitteilen dürften. Nur wer aus dieser Gegend stammt oder einen überdurchschnittlichen Talentwert in *Sagen/Legenden* hat, kennt die Geschichte vom Traumhain zu Jekdisit schon vorher. Selbst die Anwendung eines Zaubers wie **ANALYS**, **PENETRIZZEL** oder **SENSIBAR** findet streng genommen zunächst ausschließlich im Geist der Magierin statt.

Aber das sollte man im Interesse des Spielflusses nicht so eng sehen. Wenn es um eine Information geht, die der betreffende Held Ihrer Einschätzung nach unmittelbar und ohne Abstriche seinen Kameraden mitteilen würde, können Sie sie auch gleich in großer Runde preisgeben. Schon um der Gruppe Gelegenheit zum Rollenspiel zu geben, sollten Sie jedoch den betreffenden Spieler dazu bringen, die Information noch einmal so zu fassen, wie sein Held sie seinen Gefährten erzählen würde. (Bei Alltagskram und Banalitäten sollten Sie natürlich darauf verzichten. Aber es kann sehr reizvoll sein, einer Magierin dabei zuzuhören, wie sie die komplizierten Ergebnisse ihrer Analyse in allgemeinverständliche Worte fassen muss. Und wenn es um Sagen aus der Gegend geht: Kopieren Sie doch einfach den entsprechenden Text aus diesem Heft und lassen Sie den Spieler vorlesen, was sein Held den anderen erzählen kann.) Wenn Sie hingegen den Spieler selbst entscheiden lassen wollen, ob und wann er sein Wissen an die anderen weitergibt, sollten Sie ihn separat informieren. Dazu müssen Sie nicht unbedingt mit ihm vor die Tür des Spielzimmers gehen. Mitunter reicht auch ein diskret über den Tisch geschobener Zettel aus.

Ähnlich stellt sich die Lage dar, wenn es nicht um Informationen geht, sondern um Aktionen. Wenn ein Held das Schlafgemach der Fronvögtin durchsucht, wird er nicht die Flucht antreten, sobald sein Schmiere stehender Gefährte etwas Verdächtiges *bemerkt*, sondern erst, wenn er ihm dies *mitteilt*. Es handelt sich also wieder um die Unterscheidung von Spieler- und Heldenwissen. Hier können und sollten sich die Spieler den Spaß gönnen, dabei zuzusehen, wie sich die Schlinge langsam um ihren Helden zusammenzieht.

Eine Trennung der Heldengruppe bietet eine gute Gelegenheit, einmal die etwas stilleren Spieler in den Vordergrund zu rücken. Sobald Sie nämlich eine Fraktion anspielen, müssen sich die anderen zurückhalten. Deren Helden sind nun einmal nicht anwesend und können daher keine klugen Fragen stellen oder hilfreiche Hinweise geben. Statt dessen hängt es von

der Entscheidung eines sonst vielleicht eher zurückhaltenden Mitglieds Ihrer Spielrunde ab, was als nächstes passiert.

Die Dauer solcher Einzelszenen sollten Sie sorgfältig dosieren. Einerseits müssen Sie sich jedem Spieler und jeder Szene so widmen, dass tatsächlich ein Gefühl für die Situation und die Atmosphäre entstehen kann. Daher sollten Sie solche Szenen nicht 'atomisieren', indem Sie nach jeder noch so kleinen Aktion eines Helden zu der Szene eines anderen hüpfen. Andererseits sollten Sie das ganze auch nicht derartig auswalzen, dass die unbeschäftigten Spieler sich zu langweilen beginnen – dann ist es mit der Konzentration am Spieltisch nämlich rasch vorbei. Der goldene Mittelweg ist wie so oft der beste: Lassen Sie den Spieler den abgrenzbaren Teil einer Szene am Stück erleben. Genaue zeitliche Vorgaben sind naturgemäß unmöglich. Aber sie sollten im Normalfall dann umschalten, wenn in der einen Szene etwas passiert, was auch anderswo direkten Einfluss haben könnte. Wenn also im obigen Beispiel der Schmiere stehende Held einen warnenden Pfiff ausstößt, wenden Sie sich an den Spieler, dessen Held gerade im Schlafzimmer der Fronvögtin wühlt. Sie müssen dabei dessen Szene nicht direkt mit dem Pfiff anfangen lassen. Geben Sie ihm ruhig erst einmal die Gelegenheit, seine Aktionen durchzuführen (behalten Sie dabei einfach im Hinterkopf, wie lang die andere Szene abenteuerlich bis zu dem Pfiff gedauert haben dürfte).

Der Verfasser dieses Abenteuers ist ein unverbrüchlicher Freund des so genannten Cliffhangers. Es ist sehr zu empfehlen, unmittelbar vor dem Schnitt von einer Szene zur anderen die Spannung zu erhöhen. Der Schmiere stehende hört Schritte ... er verharrt regungs- und geräuschlos hinter der Hausecke ... die Schritte kommen näher ... jeden Moment wird eine Wache um die Ecke biegen ... und – Sie schalten um und fragen den Einbrecher, was er gerade tut. Man sollte dieses Stilmittel nicht übertrieben einsetzen, aber als ab und zu verwendeter Effekt kann es sehr wirkungsvoll sein. Nicht zuletzt gibt es auch dem Spieler die Möglichkeit, sich während seiner Pause Gedanken darüber zu machen, wie sein Held 'spontan' auf die neue Lage reagiert. Solche Zeit zum Nachdenken ist vor allem dann angebracht, wenn der Charakter Kenntnisse oder Erfahrungen besitzt, die seinem Spieler abgehen – dann lässt sich nämlich mit so einer rein irdischen Pause simulieren, dass der Held instinktiv oder reflexartig so reagiert, wie sein Spieler es nach seiner Überlegung für passend hält.

Grundsätzlich spricht zunächst einmal nichts dagegen, solche getrennten Szenen auszuspielen, während alle Spieler mit am Tisch sitzen.

Die auf Seite 11 bereits erwähnten Erwägungen zur Trennung von Spieler- und Heldenwissen gelten allerdings auch hier. Wenn also ein gemeinsames Ausspielen die Spannung für die anderen beeinträchtigen würde, gehen Sie zum separaten Spielen über. Sobald beispielsweise der Schmierestehler in einen Ringkampf mit der Wache verwickelt wird, sollten die anderen Spieler darüber im Unklaren gelassen werden, ob er erfolgreich war. Vielleicht ist der Pfiff ja gar keine Warnung, sondern ein Trick der Wache, der die Komplizen des Einbrechers aufzustöbern versucht?

Anders stellt sich die Sachlage auch dar, wenn die Trennung der Heldengruppe voraussichtlich länger anhält. Sollten die Charaktere bei einem Stadtabenteuer morgens beschließen, dass einer von ihnen im Ratsarchiv stöbert, einer in der Magierakademie nachfragt und einer den Hauptverdächtigen beschattet (und sollten Sie diese Szenen – weil abenteuerrelevant – tatsächlich ausspielen und nicht nur einfach die Ergebnisse kurz referieren wollen), dann sollten Sie auch die Spieler trennen. Um keine Langeweile aufkommen zu lassen, empfiehlt es sich, solche Situationen im Voraus zu planen. Wenn die Helden am Ende eines Spielabends ihre unterschiedlichen Vorhaben abgesprochen haben, können Sie sich irdisch beim nächsten Mal mit einem der beteiligten Spieler ja eine Stunde eher treffen. Oder wenn abzusehen ist, dass es etwa zur Mitte des nächsten Abends zu einer solchen Trennung kommen wird, dann können ja Spieler A und B das Abendessen vorbereiten, während Sie mit Spielern C und D ihre Szenen absolvieren. Nach dem Abendessen schicken Sie C und D zum Spülen und spielen mit A und B deren Part.

Wie der Diebstahl im Einzelnen abläuft, ist nicht vorhersehbar. Wenn Nadschenka keinen Verdacht geschöpft hat, gibt es keine menschlichen Wachen – sie verlässt sich wie immer auf den treuen Hofhund Fredo und die lauthals schnatternden Gänse. Der Hund ist mittels eines großen Knochens ruhig zu stellen, bei den Gänsen hilft nur Abstandhalten; bei beiden kann der Stillezauber *SILENTIUM* nicht schaden. Das Hoftor ist von innen verriegelt, allerdings gibt es eine Mannluke in einem Türflügel. Ein geschickter Kletterer könnte die Mauer des Gutshofes überwinden (ohne Hilfsmittel eine *Klettern*-Probe +5) und dann seine Kameraden leise zur Tür hineinlassen. Der gepflasterte Hof kann mit einer einfachen *Schleichen*-Probe überquert werden, die verschlossene Tür des Haupthauses verlangt eine *Schlösser Knacken*-Probe +3 oder einen *FORAMEN* +3, der 4 AsP kostet. Die Treppe zum Schlafgemach der Fronvögtin lässt sich mit einer *Schleichen*-Probe +2 geräuschlos überwinden. Alternativ kann man Haustür und Treppe umgehen, indem man die Wand erklettert – eine *Klettern*-Probe +7 (wenn keine Hilfsmittel benutzt werden) macht's möglich. Der schwierigste Part ist natürlich, in Nadschenkas Zimmer nach dem Stein zu suchen und ihn geräuschlos an sich zu nehmen. Selbst wenn der Held genau weiß, wo er zu suchen hat, muss er eine *Schleichen*-Probe +5 absolvieren. Wenn er noch im Raum herumirrt, kann es durchaus schwieriger werden. Auch hier wären Zauber wie *SILENTIUM* oder *SOMNIGRAVIS* hilfreich. Wenn man den Stein gefunden hat, sollte man genauso unauffällig den Rückzug antreten. Eventuelle Verfolger kann man mit einem *CLAUDI-BUS* auf das Hoftor einige Zeit aufhalten.

Auch wenn das Ganze jetzt wie eine sture Auflistung von Talentproben klingt: Machen Sie aus dem Einbruch keinen reinen Würfelmarathon. Nehmen Sie sich immer ein wenig Zeit, um die Atmosphäre des nächtlichen Gutshofes zu beschreiben und auf die Spieler wirken zu lassen. Die Szene sollten Sie bei Kerzenschein oder Schummerlicht spielen – nicht nur aus Gründen der Stimmung, sondern auch ganz simpel deshalb, um so den Spielern einen Eindruck zu verschaffen, welche Aktionen aventurisch bei derartigen Lichtverhältnissen funktionieren könnten und welche nicht.

Ganz reibungslos sollte der Einbruch nicht ablaufen, und sei er noch so minutiös geplant. Eine einzelne misslungene Probe sollte zwar noch nicht alles verderben – beim ersten lauten Geräusch in ihrem Schlafzimmer wird sich Nadschenka mit einem unwilligen Grunzen auf die andere Seite drehen und weiterschlafen. Aber wenn mehrere Dinge hin-

tereinander schiefliegen, sollten die Helden schon ordentlich ins Schwitzen kommen. Dazu müssen die Spieler noch nicht einmal schlecht würfeln: Einige Probleme entstehen einfach durch meisterlich organisierten 'Zufall' (bei mehr als einem Dutzend Bewohnern auf dem Gutshof muss wenigstens einer mal nachts zur Latrine) oder durch Zeitablauf (irgendwann hat Fredo selbst den schmackhaftesten Knochen ratzekahl abgenagt und beginnt, sich für die fremdartigen Gerüche auf seinem Hof zu interessieren). Da kann es sich nur als nützlich erweisen, wenn die Gruppe auch Vorkehrungen für einen eleganten Abgang getroffen hat. Sogar die wenigen hundert Schritt Wegstrecke bis zur rettenden Grafschaftsgrenze können sehr lang sein, wenn man einen kläffenden Hofhund und drei Stallknechte mit Mistgabeln auf den Fersen hat.

DUELL

Nadschenka ist nicht nur eine Vögtin, sondern auch eine Kämpferin – und als solche kann man sie bei ihrer Kriegerehre packen. Das funktioniert natürlich nur mit einem Helden, der zu einem standesgemäßen Kampf in der Lage ist – also einem Krieger oder einem festenländischen Adligen. Ein solcher Charakter könnte (nicht zuletzt durch die zwei Schwerter über dem Kamin) auf den Gedanken kommen, den Streit mit Nadschenka auf dem Wege eines 'Götterurteils' zu entscheiden. Im Hinblick auf ihre rondrianischen Tugenden ist die Fronvögtin durch den Stein nämlich noch nicht korruptiert. Einem Satz wie: "Bei allen Göttern! Ich werde Euch beweisen, dass wir die Wahrheit sprechen – im Namen der Herrin Rondra!" wird sie sich daher nicht entziehen. So kann sie sich nach Aufforderung durch einen satisfaktionsfähigen Helden dazu bereit erklären, sich einem Duell zu stellen. Die genauen Bedingungen sollten ausgehandelt werden. Als Waffen kommen selbstverständlich (und zwar auch aus Sicht des Kriegers in der Heldengruppe) nur ehrenhafte in Betracht, am ehesten natürlich das rondragefähige Schwert. Der Kampf könnte entschieden sein, wenn entweder das 'Erste Blut' oder das 'Zweite Blut' geflossen ist. Das 'Erste Blut' ist die erste Verletzung, aus der tatsächlich ein Blutstropfen austritt. Das ist nicht automatisch bei jedem Schlag der Fall, der Schadenspunkte verursacht – das können nämlich auch Prellungen sein. Am besten führen Sie für dieses Duell eine simple Zusatzregel ein: der Getroffene würfelt mit einem W6. Ist die Würfelzahl kleiner oder gleich der Zahl der soeben erlittenen Schadenspunkte, dann fließt Blut. Das 'Zweite Blut' entspricht einer Wunde nach der Optionalregel auf Seite 117 der **Basisregeln**. Wer mit einem Schlag mehr Schadenspunkte erhält als seine Konstitution beträgt, erleidet eine solche Wunde. Ebenfalls für beendet erklärt wird ein derartiges Duell, wenn einer der Kombattanten mehr als die Hälfte seiner Lebensenergie verloren hat (was sich aventurisch natürlich nicht so präzise feststellen lässt – die Sekundanten können nur schätzen).

Nur der Vollständigkeit halber: Es gibt auch Duelle bis auf das 'Dritte Blut'. Das sind Kämpfe, die erst mit dem Tod eines der Beteiligten enden – darauf wird sich Nadschenka nicht einlassen.

Auch der genaue Inhalt der Vereinbarung (die Bedeutung des Götterurteils also) sollte noch ausgehandelt – und ausgespielt – werden. Aus Nadschenkas Sicht angemessen wäre eine Abmachung, nach der sie sich bei einer Niederlage bereiterklärt, den Stein im Tausch gegen Thezmars Ring herauszugeben. Wenn sie aber gewinnt, muss der Krieger ihr den Stein endgültig überlassen und darf sie nie wieder danach fragen. Hier sollten Sie genau darauf achten, auf welchen Wortlaut sich die Helden – an der Verhandlung können der Krieger und als 'Sekundanten' alle standesgemäßen Helden teilnehmen – mit der Fronvögtin einigen. Hinterher kann es durchaus nötig sein, einen gewissen Interpretationsspielraum auszuschöpfen.

Von ihren Kampferten (siehe **Anhang** auf S. 44) her dürfte Nadschenka dem Helden überlegen sein. Trotzdem ist der Ausgang des Kampfes keine ausgemachte Sache. Zum einen gibt es das berühmte Würfelglück oder -pech. Wenn die Fronvögtin eine kritische Attacke des Helden nicht parieren kann, dann hat die Kriegsgöttin Rondra eben auf seiner Seite gestanden. Zum anderen – und rollenspielerisch interes-

santer – ist Nadschenka bei diesem Duell Opfer der Arroganz, die der Stein in ihr hat wachsen lassen. Dadurch dürfte sie ihren Gegner etwas zu sehr unterschätzen und wird versuchen, ihn besonders zu demütigen. Sie neigt daher zu spektakulären Attackemanövern (also AT+ mit hohen Ansagen, siehe Seite 98 in den **Basisregeln**), die natürlich genauso spektakulär danebengehen können – was dem Helden die Chance eröffnet, mit normalen Schlägen bei ihr einen Treffer zu landen. Der Charakter (oder auch ein guter Menschenkenner unter seinen Gefährten) sollte dabei ahnen, dass es wohl die Auswirkungen des Steines sind, die Nadschenka so unvernünftig agieren lassen.

Aus dem eben Gesagten ergibt sich natürlich auch, dass dieser Kampf keine reine Würfelei sein sollte. Lassen Sie sich von dem Spieler des betreffenden Helden schildern, wie er gegen die Fronvögtin vorgehen will. Beschreiben Sie Ihrerseits, was für gewagte Schläge Nadschenka gegen ihn führt.

Wenn die Fronvögtin den Kampf verliert, ist ihr ein inneres Ringen anzusehen – aber nach einigen bangen Momenten nimmt sie widerwillig den Bernstein ab und überreicht ihm dem Sieger. Mit schnippischem Tonfall (denn die Arroganz bleibt ihr einstweilen noch erhalten) verabschiedet sie die Gruppe: “Nun denn, Ihr habt bekommen, was Ihr wolltet. Dann will ich Euch nicht länger aufhalten. Lauft nur rasch zu Eurem Grafen Thezmar und erzählt ihm brühwarm von Eurem Erfolg.”

Sollte sie hingegen gewinnen, verhält sie sich natürlich nicht minder arrogant: “Da dies nunmehr geklärt wäre, wünsche ich Euch eine angenehme Rückreise, Herrschaften.”

Auf irgendwelche weiteren Überredungsversuche des Kriegers reagiert sie sehr ungehalten. Es ist – da hat sie sogar vollkommen recht – überaus ehrlos, erst ein Duell vorzuschlagen und dann dessen Ergebnis nicht anzuerkennen.

Bei einer Niederlage des Helden muss hier trotzdem noch nicht aller Tage Abend sein. Das hängt davon ab, auf welchen Handel genau er sich mit Nadschenka geeinigt hat. Außerdem wäre zu klären, ob sein Ehrbegriff (als Bestandteil der Moral ebenfalls im Rahmen der **20 Fragen an den Helden** zu beantworten) es von ihm verlangt, sich an die Buchstaben oder an den Sinn einer Vereinbarung zu halten. Eine auslegungsbedürftige Abmachung und/oder ein laxerer Ehrbegriff könnten dazu führen, dass dem Krieger noch weitere Wege offen stehen, um an den Stein zu kommen. (Die Abmachung “Ihr werdet mich nicht mehr nach dem Stein fragen” könnte die Einbrecherin durchaus dahingehend interpretieren, dass man ihn nehmen darf, ohne die Vögtin zu fragen.) Wenn der betreffende Held hingegen den Wunsch der Fronvögtin mit allen Konsequenzen respektiert, dann müsste er selbst abreisen und sogar seine Gefährten davon abhalten, auf andere Weise an den Stein zu gelangen. Wo zwischen diesen beiden Extremen sich der Krieger mit seinem Ehrenkodex befindet, sollten Sie dem betreffenden Spieler überlassen. Auch ein ehrenhaftes Scheitern oder ein unter schweren Gewissensbissen errungener Erfolg können rollenspielerisch sehr reizvoll sein.

ANDERER KAMPF

Eine etwas robuster orientierte Spielrunde könnte natürlich irgendwann die Geduld verlieren und Nadschenka mit Gewalt zur Herausgabe des Steines zwingen. Einer deutlichen Überzahl an Angreifern hat sie dauerhaft nichts entgegenzusetzen, auch wenn sie sich verbissen und bis zur Kampfunfähigkeit wehrt. Je nach Ort und Zeit des Kampfes müssen sich die Helden möglicherweise noch mit weiteren Gegnern befassen, die der Fronvögtin zu Hilfe eilen wollen. Ein solches Vorgehen ist zwar vordergründig erfolgreich, hat aber – was Sie sich im Lichte der obigen Ausführungen zum Thema ‘Gewalt im Rollenspiel’ sicherlich denken können – schwere Konsequenzen. Nadschenka (oder ihr ältestes Kind, falls sie im Kampf getötet worden sein sollte) wird eilends den Grafen Lobbin zu Neersand benachrichtigen. Wenn “fremde Schergen Raub in Grafenland getragen” haben, dann ist das ein schwerwiegendes Verbrechen – natürlich erst recht, wenn dabei jemand zu Schaden gekommen sein sollte. Vor Kerker oder gar Henkerstrick rettet die Charaktere nur

die Tatsache, dass sie im Auftrage des Grafen von Hinterbruch gehandelt haben. Graf Lobbin wird darauf nämlich Thezmar wegen dieser Taten anklagen – der kann diese Anklage aber abwenden, indem er ein sogenanntes Wergeld an den Kläger zahlt. Das beträgt bei Diebstahl oder Raub das Dreifache des Wertes der Beute, bei Mord und Totschlag entspricht es gewöhnlich dem Betrag, den das Opfer innerhalb von Jahr und Tag verdient hätte. Verständlicherweise wird sich Thezmar dieses Geld von den Helden zurückholen wollen – was bedeutet, dass die künftig entweder einen gehörigen Schuldenberg mit sich herumschleppen oder gar von den Eintreibern des Grafen gesucht werden. Was genau passiert, wird sich – die Mühlen des Gesetzes mahlen langsam, aber stetig – erst nach dem Ende dieses Abenteuers herausstellen. Allerdings kann Thezmar es sich denken, sobald ihm die Helden von ihrem Vorgehen berichten – und hat damit ein gutes Druckmittel in der Hand, falls sie seine weiteren Aufträge nicht mehr erfüllen wollen. Alles in allem wäre dies eine eher unerfreuliche Variante – wollen wir hoffen, dass Ihre Spieler die Finger davon lassen.

FREMDE HILFE

Möglicherweise wollen sich die Helden nicht selbst die Hände schmutzig machen. In diesem Fall können sie durchaus vermuten, dass es in Gutshof und Grafschaft Lobbin so manchen gibt, der der Fronvögtin nur zu gerne eins auswischen würde – zumal sie ja in der jüngsten Zeit noch viel schlimmer geworden ist. Solche Gedanken wird aber kein Leibeigener, der noch “alle Blätter in der Krone” hat (wie man hierzu-lande zu sagen pflegt), irgendwelchen wildfremden Leuten gegenüber ausplaudern. Es sollte daher ein hartes Stück Arbeit sein, jemand Geeigneten zu finden und dann so zu bearbeiten, dass er sich bereit erklärt, den Helden zu helfen – immerhin riskiert derjenige buchstäblich seinen Hals. Die verbitterte Tagelöhnerin Marissja aus einer der Katen hinter dem Gutshof kann der Gruppe bestenfalls mit einem Seil oder einer Strickleiter aushelfen. Der ständig beschimpfte Pferdeknecht Tirulf wäre in der Lage, ihnen das Hoftor zu öffnen. Die immerzu herumgescheuchte Dienstmagd Gritten könnte sie sogar ins Haus lassen und zum Schlafzimmer der Herrin führen – aber dann müssten die Helden ihr schon versprechen, sie nach Hinterbruch mitzunehmen und durch Graf Thezmar aus den Lobbiner Diensten freikaufen zu lassen.

GRAF LOBBIN EINSCHALTEN

Auch wenn sich Nadschenka als die Herrin aufspielt – sie ist nur Fronvögtin und dem Grafen Lobbin zu Neersand Rechenschaft und Gehorsam schuldig. Wenn der ihr also befähle, den Stein an die Abgesandten des Grafen zu Hinterbruch zurückzugeben, würde sie es widerwillig tun (nicht viel anders als Stane am ersten Abend der Geschichte). Nur residiert der Graf nun einmal in Neersand, und das ist von Jekdisit gut 60 Meilen entfernt. Zu Fuß wären das zwei Tagesmärsche. Die Strecke führt zwar über Hinterbruch, wo man sich von Graf Thezmar auch Pferde ausborgen könnte. Aber in Neersand selbst müsste man zunächst vom Grafen Lobbin empfangen werden (einmal mehr eine Frage des Sozialstatus) und ihn sodann von der Dringlichkeit des Anliegens überzeugen. Dann müsste man wieder nach Jekdisit – das sollte die Geduld der Helden eigentlich überstrapazieren. Wenn sie sich trotzdem für diesen Weg entscheiden, sollten sie in Neersand auf offene Ohren stoßen. Allerdings wird sich bei ihrer Rückkehr nach Jekdisit die Lage völlig geändert haben: Am Ende dieses Kapitels (Seite 26) finden Sie dazu Anregungen.

KIRCHEN DER ZWÖLFGÖTTER

Statt des Grafen Lobbin könnte man auch geweihten Beistand hinzuziehen – immerhin geht es hier (falls die Helden das schon herausgefunden haben) um Dämonenwerk. Für die Peraine-Geweihte aus Jekdisit ist das allerdings eine Nummer zu groß, zumal sie als ehemalige Leibeigene in Nadschenkas Augen keine Respektperson ist. (Ohnehin kann eine Geweihte in weltlichen Dingen keine Befehle erteilen, sondern nur

Bitten äußern.) Die nächsten größeren Tempel befinden sich wiederum in Neersand (Efferd, Rondra und Peraine), im Hinblick auf Bernsteine und schädliche Magie wären aber wohl eher die Tempel von Praios oder Hesinde in Festum die richtigen Anlaufstellen. Festum allerdings ist annähernd 100 Meilen entfernt. Demzufolge gilt hier ebenfalls: Die Helden können durchaus jemanden finden, der sich um ihr Anliegen kümmert – bei ihrer Rückkehr wird es aber zu spät sein: Lesen Sie den Schluss dieses Kapitels.

KOMBINATION

Vielleicht lässt sich das Vorgehen der Helden gar nicht so eindeutig zuordnen. Die Gruppe könnte auch eine Kombination mehrerer Ansätze wählen, beispielsweise die magische Beherrschung eines Leibeigenen. In diesem Fall entscheiden Sie einfach anhand der oben beschriebenen Folgen, was passieren kann.

ZWEITER VERSUCH

Möglicherweise schlägt der erste Plan der Helden fehl, weil er in irgendeiner Hinsicht unzureichend vorbereitet war. Damit ist noch nicht Hopfen und Malz verloren. Auf demselben Wege wird die Gruppe zwar kaum noch einmal in die Nähe ihres Zieles kommen, aber sie kann es ja schließlich anderweitig versuchen. Ob das einfacher oder schwieriger wird als oben beschrieben, ist Meisterentscheid. Je nachdem, was die Charaktere versucht haben und wie knapp sie gescheitert sind, könnte Nadschenka vorgewarnt sein und ihre Sicherheitsvorkehrungen verstärken. Sind die Helden hingegen völlig auf die Nase gefallen, ist die Fronvögtin möglicherweise in ihrer Arroganz davon überzeugt, dass "diese Tölpel" es gar nicht noch einmal wagen werden – dann könnte es für die Gruppe leichter werden. Eine Ausnahme gibt es allerdings: Ein ehrenhaftes Duell kann nur ein Held anbieten, der nicht vorher in irgendwelche halbseidenen Machenschaften verwickelt war. Einen entsprechenden Vorschlag eines derartig kompromittierten Kriegers wird Nadschenka entrüstet zurückweisen.

AUFGEBEN

Die Helden können es auch einfach bleiben lassen, Nadschenkas Stein an sich zu bringen. Das kann in schnöder Angst und Feigheit begründet sein oder darin, dass ihnen schlichtweg nichts mehr einfällt (obwohl all das bei 'Helden' recht bedauerlich wäre). Es kann aber gut daran liegen, dass die Gruppe wirklich Zweifel daran hat, ob sie Thezmar einen weiteren dieser Steine aushändigen sollte. Der weitere Fortgang dieses Abenteuers hängt nicht davon ab, dass die Helden sich den Stein tatsächlich verschaffen. Graf Thezmar wird zwar sichtlich enttäuscht sein, aber immerhin bringen die Charaktere ja hoffentlich aus dem Traumhain Informationen mit, aus denen sich die nächsten Schritte ableiten lassen. Wie schon mehrfach erwähnt: Jedes Tun der Helden hat Konsequenzen in der Spielwelt. Gerade hier hat es die Gruppe außerdem mit einer Meisterfigur zu tun, die einen gewissen Einfluss hat – mit der man also nicht nach Belieben umspringen kann. Einige exemplarische Reaktionen sind deswegen hier aufgelistet.

UNFREUNDLICHE HANDLUNG

Wenn Nadschenka die Helden bei einer Handlung gegen die Gebote der Gastfreundschaft ertappt (misslungener HORRIPHOBUS, fehlgeschlagener Taschenspielertrick), wird sie entsprechend handeln: "Das war sehr unklug von Euch. Geht heim zum Grafen Thezmar, alle miteinander, und richtet ihm von der Fronvögtin bei Jekdisit aus, dass in der Grafschaft Lobbin niemand willkommen ist, der die Gebote der Gastfreundschaft nicht einzuhalten weiß."

Nach höchstens fünf Sekunden ergänzt sie: "Ihr seid ja immer noch da. Habe ich mich nicht klar genug ausgedrückt? Geht mir aus den Augen, und zwar sofort!"

Ist der Übeltäter ein Charakter mit niedrigem Sozialstatus (was bei dem

Taschenspielertrick ja durchaus möglich erscheint), kann ein geistesgewärtiger Held von höherem Stand die Fronvögtin vorerst besänftigen, wenn er selbst seinen Gefährten unverzüglich angemessen bestraft. Für eine scharfe Zurechtweisung oder eine saftige Ohrfeige wird er sich hinterher aber gewiss entschuldigen müssen – und es steht zu hoffen, dass der Ertappte die Bestrafung klaglos über sich ergehen lässt, um die Scharade nicht zu gefährden.

STRAFTATEN

Wenn Nadschenka die Helden bei einer Straftat ertappt (Einbruch, Aufwiegelung der Leibeigenen), reagiert sie ebenfalls empört: "Ich hätte nicht gedacht, dass Graf Thezmar Diebe und Betrüger in seinen Diensten hält. Das wird meinen Herrn gewiss interessieren. Aber weil wir auf so gutem nachbarschaftlichen Fuße mit dem Grafen von Hinterbruch stehen, werde ich darauf verzichten, Euch in den Kerker zu werfen. Den Schaden scheint mir eine angemessene Anzahlung zu sein. Und nun verlasst dieses Land und lasst Euch nie wieder hier blicken."

Je nachdem, was für einen Schaden die Helden angerichtet haben, kann die Sühnezahlung auch noch höher ausfallen. Außerdem ist Nadschenka berechtigt, alle Gegenstände einzufordern, die zur Begehung der Straftat benutzt worden sind: Das könnte die Charaktere Strickleitern und Dietriche kosten – an Standessymbole wie Magierstäbe und Kriegerschwerter wagt sie sich aber nicht heran. Interessant wird es, wenn die Fronvögtin die Helden nach einer solchen Verbannung aus Lobbin noch einmal dort vorfindet. Damit sind sie schließlich Wiederholungstäter. Auch dann wagt sie nicht, Hand an die Charaktere selber zu legen. Dafür beschlagnahmt sie aber die neuerlichen 'Tatwerkzeuge': das Schuhwerk, in dem die Helden die Grenze überschritten haben. Zurück nach Jekdisit geht es barfuß – und ob man sich dort Stiefel borgt oder nicht, in Hinterbruch werden alle Helden üble Blasen haben.

FLUCHT

Auf der Flucht nach gelungenem Diebstahl sollte Nadschenka die Helden eigentlich nur dann noch vor der Grenze einholen, wenn sie zu sehr getrödeln oder sich nicht mit dem Stein als alleiniger Beute zufrieden gegeben haben. In diesem Fall wird sie sich das Artefakt zurückgeben lassen, wie oben die Tatwerkzeuge beschlagnahmen und die Charaktere aus Lobbin verbannen. Außerdem wird sie ihnen mitteilen, dass sie den Stein künftig an einem sicheren Ort verwahrt – mit anderen Worten: Die Gruppe kann sich einen weiteren Diebstahlsversuch getrost aus dem Kopf schlagen.

Wenn die Helden Diebstahl und anschließende Flucht erfolgreich hinter sich gebracht, dabei aber eindeutige Spuren hinterlassen haben (etwa einen PARALYSIS oder eine gefesselte und geknebelte Dienstmagd), wird Nadschenka am nächsten Tag in Jekdisit auf sie warten. Sie kann hier nichts tun, nur ein paar verbale Giftpeile verschießen: "Da sind sie ja, die Diebe und Betrüger in Diensten des Grafen von Hinterbruch. Das wird ein Nachspiel haben – mein Herr wird gewiss nicht erfreut sein, von Euren Taten zu vernehmen. Wagt es ja nicht, noch einmal Euren Fuß auf Lobbiner Land zu setzen."

Wenn der festenländische Adlige in der Heldengruppe ist: Die Verbannung gilt auch für ihn, selbst wenn er mit der Fronvögtin verwandt sein sollte. Nadschenka ist wirklich außer sich vor Wut. Je schlimmer die Gruppe in Lobbin gehaust hat, desto länger wird es dauern, bis der betreffende Charakter der Vögtin wieder unter die Augen treten kann. Bis dahin hat er immerhin einen guten Grund, auf Abenteuer auszuziehen.

HANDZAHME FRONVÖGTIN

Haben die Helden den Stein wirklich unauffällig an sich gebracht (elegant BANNBALADIN, spätabendlicher SOMNIGRAVIS), werden sie von Nadschenka förmlich angebettelt: "Sagt an, gute Leute – gestern wart Ihr bei mir zu Gast, und nun musste ich zu meinem Entsetzen feststellen, dass mir jener Bernstein abhanden gekommen ist, der mir sehr

ans Herz gewachsen ist. Bitte: Ihr habt nicht zufällig eine Vorstellung, wohin das gute Stück entchwunden sein könnte? Ich wäre dankbar, wahrhaftig so dankbar, wenn ich es zurückbekäme."

Sie hegt zwar den starken Verdacht, dass die Helden den Stein besitzen, aber inzwischen hat sie nur noch eine *Menschenkenntnis* von +11 und ist damit deutlich weniger in der Lage, deren Ausflüchte zu durchschauen. Ihre Arroganz liegt am Morgen nach dem Diebstahl aber immer noch bei +12. Das werden die Charaktere daran merken, dass im Gespräch bei jedem Satz der Helden Nadschenkas Augen kurz zornig aufflackern, sie aber ihre Wut mühsam hinunterschluckt, um die Gruppe nicht zu verärgern – nur so kann sie schließlich ihre Chance auf den Stein wahren.

BLUTIGE RÜCKKEHR

Wenn die Helden nach einer Reise nach Neersand oder Festum nach mehreren Tagen zurückkehren, geht in der Grafschaft Lobbin (und im direkt benachbarten Jekdisit) alles drunter und drüber. Der Pferde knecht *Tirulf*, so ist zu hören, hat vor Zorn über die ständigen Beschimpfungen

vorgestern die Fronvögtin mit seiner Heugabel durchbohrt. Sie war auf der Stelle tot – und Tirulf hat seine gerechte Strafe erhalten: Er baumelt seit gestern am Galgen. Dass Nadschenkas älteste Tochter *Tesbinja* den Helden ohne weiteres den Stein aushändigt und eine eventuelle Verbannung aufhebt, dürfte da nur ein schwacher Trost sein. Zwei Menschenleben hat dieser Stein gekostet – und die Seele der Fronvögtin ist möglicherweise in die Klauen der Dämonen geraten. (Sollten die Helden von vornherein unverrichteter Dinge aus Jekdisit abgereist sein, kommt es gleichfalls zu diesem Mord. In diesem Fall übergibt *Tesbinja* den Stein direkt an Thezmar. Die Helden erfahren davon entweder bei ihrer Rückkehr aus der Großen Mosse oder nach dem Kampf gegen Irjan.)

Keinesfalls vergessen sollten Sie die Auswirkungen des Artefaktes auf seinen neuen Träger (siehe die Beschreibung im Anhang auf Seite 45). Besonders interessant wird es bei einer Begegnung mit Nadschenka. Der betreffende Held kann sich nämlich nur zu gut in sie hineinversetzen – ihre oben beschriebene Gefühlslage kann er gerade wegen des Steines so umfassend nachvollziehen. Damit hat er natürlich auch gute Gründe, sich ihr überlegen zu fühlen: Die Arroganz entwickelt sich auch bei ihm. Das wird sich im nächsten Kapitel fortsetzen.

FÜNFTE KETTENGLIED: GOLDENE TRÄUME

Worin die Helden im Eichenhain von Jekdisit Träume haben, die von Bernsteinen und Strandräubern handeln.

Die Helden haben die Grafschaft Lobbin im Rahmen einer kontrollierten Abreise oder einer wilden Flucht verlassen. Eine Flucht könnte sie direkt in den Traumhain führen – immerhin verspricht das einzige größere Waldstück in der Umgebung den besten Sichtschutz vor Verfolgern. Wenn sie den Wald betreten haben, sind sie tatsächlich Nadschenka und ihren Häschern entkommen – die Steineichen liegen nämlich auf Thezmars Land, und da hat die Fronvögtin nichts mehr zu sagen. (Wenn es nur um irgendwelche Herumtreiber ginge, würde sie sich davon gewiss nicht abhalten lassen – aber die Helden sind nun einmal Abgesandte des Grafen von Hinterbruch, und den sollte man nicht verärgern.)



Was mache ich, wenn die Helden nicht in den Hain wollen?

Auf der Flucht vor Nadschenka bietet sich das Eichenwäldchen als Versteck an, zumal sich die Schergen der Fronvögtin dort nicht hineinwagen. Wenn die Gruppe jedoch frei entscheiden kann, gäbe es gute Gründe, den Traumhain zu meiden – schließlich drohen dort möglicherweise Gefahren für Leib und Seelenheil. Für eine Übernachtung dort sprechen eigentlich nur Vermutungen und die Empfehlung von Thezmar.

Wenn die Helden nicht im Hain übernachten, müssen sie aventurisch mit den Folgen klarkommen; Graf Thezmar sollte sie seine Enttäuschung deutlich spüren lassen. Irdisch müssen Sie natürlich dafür sorgen, dass die für den Fortgang des Abenteuers nötigen Informationen trotzdem irgendwie bei den Spielern landen.

Wirklich unverzichtbar ist nur der Aspekt, dass die Bernsteine zu einer Kette aus neun Einzelstücken gehören, die vom letzten Marschall der Theaterritter bei seinem Auszug aus der Feste Pilkamm getragen wurde. Der Marschall (und mit ihm möglicherweise die Kette) ist in der Großen Mosse verschollen – es weist also eine wichtige Spur in dieses Moor. In einem Buch über die Geschichte des Bornlands, das sich in Thezmars Bibliothek findet, könnte es eine prächtige Illustration von Gerbald von Ruckenu (eben jenes Ordensmarschalls) geben – mit einer kunstvollen Kette um den Hals. Damit könnten Sie dieses Kapitel im Notfall vollständig überspringen.

Wenn die Helden wollen, können sie sich in Jekdisit – natürlich abhängig von der Tageszeit – noch mit dem Nötigsten für eine Übernachtung unter freiem Himmel ausstatten. Die Dörfler sind allerdings sichtlich beunruhigt über den Plan, eine Nacht im berühmten Traumhain zu verbringen (zumal es doch in der Herberge ein sicheres Dach über dem Kopf gäbe). Auf eine solche Idee können wirklich nur Fremde kommen – nun gut, wenn sie im Namen des Grafen hier sind, sollte man sie nicht aufhalten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Sagen und Legenden umweben diesen Hain. Mächtig und uralte sind diese Steineichen – was müssen sie im Laufe der Zeiten nicht alles erlebt haben! Das Unterholz des Wäldchens ist erstaunlich dicht: Es scheint, dass die Dörfler nicht einmal mit dem toten Holz ihre Öfen befeuern wollen – und nur die Mutigsten (oder die Ärmsten) treiben im Herbst ihre Schweine in diesen Wald, damit diese sich an den Eicheln mästen können.

Wildwechsel und schmale Pfade jedoch gibt es, und die führen euch zu einer Lichtung mitten in dem Hain. Die größten und stattlichsten Eichen – neun an der Zahl – umstehen einen runden Platz von gut dreißig Schritt Durchmesser. Ihre Kronen sind so ausladend und dicht [was natürlich von der Jahreszeit abhängt], dass nur in der Mitte der Lichtung ein Blick zum Himmel möglich ist. Auf der Wiese sind einige moosbewachsene Steine zu einem kleinen Ring angeordnet: Hier hat sich wohl jemand vor längerer Zeit eine Feuerstelle gebaut.

Auf dieser Lichtung sollten sich die Helden nun einrichten. Fragen Sie die Spieler, ob ihre Charaktere ein Feuer anzünden wollen – eine Feuerstelle und ausreichend Brennholz wäre vorhanden – und wo sich die einzelnen Helden zur Ruhe betten wollen. Naheliegender wäre natürlich, sich dicht an einem wärmenden Feuer schlafen zu legen. Aber eine Elfe beispielsweise könnte sich direkt am Fuße einer der Eichen wohler fühlen, während eine Piratin lieber den freien Blick zum Nachthimmel hätte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist eine merkwürdige Situation, dazuliegen und auf den Schlaf zu warten, um endlich und hoffentlich träumen zu können. Der Schlaf ist schließlich sonst ein Besucher, der sich auf leisen Sohlen heranschleicht, und Träume sind erst recht flüchtige Gesellen. Je angestrenzter man den Schlaf herbeisehnt, desto länger scheint es zu dauern, bis er schließlich kommt – aber der Übergang vom Wachen zum Schlafen ist so unmerklich wie sonst auch.

Wildniserfahrene oder in der Kriegskunst bewanderte Helden sollten sich zumindest die Frage stellen, ob man nicht Wachen einteilen sollte. Dagegen spräche natürlich, dass die Gruppe extra hierher gekommen ist, um zu schlafen – aber ein gewisses Maß an gesundem Misstrauen ist nie verkehrt. Selbst eine Wache wird aber vermutlich (verlangen Sie *Selbstbeherrschungs*-Proben) irgendwann einschlafen – sie hat schließlich ein paar anstrengende Tage hinter sich. Nur wenn die Helden narrensichere Vorkehrungen gegen das Einschlafen treffen, bleiben sie wach. Die Träume – auch wenn sie sich nach dem Eindruck der Schlafenden über die ganze Nacht erstrecken – treten erst kurz vor der Morgendämmerung auf. Ein Held, der zu diesem Zeitpunkt Wache hält, hat demnach keinen Traum. Er bemerkt allerdings auch nichts bei seinen Kameraden, denn nach außen hin sind deren Träume schon nach wenigen Atemzügen wieder vorbei.

Was die Helden in dieser Nacht im Traumhain durchmachen, sind Mischungen aus Träumen und dem Nacherleben einer fremden Geschichte – sei sie wirklich geschehen oder nur Legende. Sie schlüpfen dabei in die Rolle eines Beteiligten. Die Charaktere können dabei selbst handeln – aber ein wichtiger Teil der Information, die sie aus ihrem Traum ziehen können, ist die Denkweise des Protagonisten. Diese überlagert sich mitunter mit der des Helden. An solchen Punkten können Sie das Verhalten des Charakters steuern mit Bemerkungen wie: "Dein beherrschender Gedanke ist ..." oder "Was dir an dieser Stelle wirklich wichtig ist, ..."

Dann müssen Sie nur noch entscheiden, welchen Traum Sie welchem Helden zuordnen. Einige Kriterien (die sich einmal mehr auf die **20 Fragen an den Helden** beziehen) sind jeweils genannt, aber betrachten Sie die bitte nur als unverbindliche Hinweise. Sie können einzelne Träume doppelt vergeben und dafür auf andere verzichten – wichtig ist nur, dass Sie die Spur in die Große Mosse legen und die Gestalt des Artefaktes präsentieren. Deswegen sind die Träume in der folgenden Auflistung grob nach Priorität sortiert, die ersten beiden sollten in jedem Fall vertreten sein.

Wenn es die Zeit erlaubt, sollten Sie die Träume mit dem jeweiligen Spieler unter vier Augen ausspielen. Vielleicht enthält der Traum Informationen, die der Held nicht unbedingt der gesamten Gruppe mitteilen möchte (zum Beispiel weil sie ihn möglicherweise selbst betreffen). Zudem werden selbst zwei Helden, die denselben Traum gehabt haben, darüber meist sehr unterschiedlich berichten. Das liegt nicht zuletzt daran, dass Sie in diesen Träumen nur die Sinneswahrnehmungen beschreiben sollten, nach denen der Spieler ausdrücklich fragt – alles andere bleibt in den diffusen Traumbildern unklar und verborgen.

ERSTER TRAUM: DER ZUG DES MARSHALLS

Besonders geeignet für Helden, die nach Freiheit streben

Dieser Traum beruht auf einer Sage, die im südlichen Bornland erzählt wird. Es heißt dort, dass der letzte Marschall von Burg Pilkamm (nähere Einzelheiten zu dem Marschall finden Sie im fünften Traum auf Seite 30) mit all seinen Schätzen durch die Große Mosse nach Hinterbruch ritt, aber nie sein Ziel erreichte. Wer ihm im Moor begegnet, soll sich so viel von seinen Schätzen nehmen dürfen, wie er nur zu tragen vermag, und kann fürderhin in Saus und Braus davon leben. Aber nach sieben Jahren und sieben Monden muss er zurück in die Mosse und auf ewig im Gefolge des Marshalls durch die Sümpfe ziehen.



Wie meistere ich einen Traum?

Unsere irdischen Träume haben selten ein Drehbuch. Häufig strotzen sie vor scheinbar planlosen Handlungssprüngen und folgen ihrer ganz eigenen Logik, die im Traum selbst meist vollkommen selbstverständlich daherkommt. Solch einen Traum kann man nicht meistern – das wird jedem klar, der einmal versucht hat, seinen eigenen Traum am nächsten Morgen auch nur nachzuerzählen.

Glücklicherweise sind aventurische Träume anders – was sich allein schon daraus erklärt, dass sie meist Geschenke des Gottes Boron sind, der über Schlaf und Vergessen wacht. In den allermeisten Fällen haben Träume in einem Abenteuer eine erzählerische Funktion. Sie sollen – wie auch hier – Hinweise geben, allerdings vieldeutig und diffus.

Die Frage ist nur, wie man das Ganze rollenspielerisch darstellt. Auf der einen Seite wäre es möglich, den Traum einfach vorzulesen oder zu erzählen. Diese Methode schränkt natürlich den Handlungsspielraum des Spielers ein, der in die Rolle des Zuhörers verbannt wird. Sie eignet sich jedoch, wenn es sich um die bloße Vermittlung eines Stimmungsbildes in Form eines räuschaften Bilderbogens geht, auf den der Träumer überhaupt keinen Einfluss ausüben könnte. Genauso könnte ein solcher Traum von außen gesandt worden sein – etwa wie eine Vision oder als verzweifelte Botschaft eines Freundes, der in Gefahr schwebt.

Auf der anderen Seite kann man Träume vollständig frei ausspielen. Dies verwischt zwar die Trennung zwischen Wachen und Schlafen, aber das kann durchaus beabsichtigt sein – mitunter sind Träume nun einmal so realistisch, dass sie von der Wirklichkeit nicht zu unterscheiden sind. Man kann auch einmal ein komplettes Abenteuer in solch einer Traumwelt spielen lassen. Wenn es Ihnen aber nur um die Übermittlung eines wichtigen Hinweises geht, müssen Sie darauf Acht geben, dass die Helden ihn auch finden, wenn sie völlig andere Wege gehen als von Ihnen vorgesehen (dass Spieler so etwas tun, wissen Sie ja bereits).

Meist bietet sich ein Mittelweg an. Die Spieler können schließlich nicht von vornherein wissen, welche Bedingungen und welche Logik in diesem Traum herrschen. Deshalb müssen Sie solche Informationen behutsam in Ihre Beschreibungen einfließen lassen. Dabei dürfen Sie auch – was normalerweise im Rollenspiel strikt vermieden werden sollte – in die ureigenen 'Zuständigkeiten' der Spieler eingreifen und ihnen mitteilen, was die Helden gerade fühlen oder denken. (Ja, Gedanken und Gefühle der Helden sollten normalerweise allein der Entscheidung der Spieler unterliegen. Selbst wenn ein Spieler Sie fragt, was sein Held denn von einer speziellen Situation hält, sollten Sie keine konkrete Antwort geben. Leisten Sie vielmehr 'Hilfe zur Selbsthilfe', indem Sie darauf hinweisen, wie jemand mit der Rasse, Kultur, Profession, Vorurteilen, Ängsten, Kindheits-erinnerungen, Lebenserfahrung etc. dieses Helden diese Sache betrachten könnte. Das dürfen dann durchaus entgegengesetzte Sichtweisen sein – der Spieler darf dann entscheiden, welche davon seinen Helden (generell oder in dieser konkreten Situation) am meisten prägt.)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du findest dich stehend wieder. Nebelschwaden um dich herum, so dicht, dass du kaum die Hand vor Augen sehen könntest. Deine Hände? Sie sind vor deinem Körper gefesselt, mit einer dünnen goldenen Kette. Von deinen Handgelenken führt eine weitere goldene Kette nach vorn in den Nebel hinein.

Wenn der Held jetzt zunächst seine Lage genauer untersuchen möchte, wird er durch einen Ruck unterbrochen: Die Kette vor ihm strafft sich und zieht ihn weiter in den Nebel, so dass er gezwungen wird, vorwärts zu gehen. Dabei stellt er fest, dass auch seine Beine mit einer goldenen Kette so gefesselt sind, dass er nur kleine Schritte machen kann. Alle Ketten sind zwar dünn, aber so stabil, dass er sie nicht zerreißen kann – und mehr noch: Wenn er es versucht, keimt in ihm der Gedanke auf, dass er es verdient hat, hier gefesselt zu marschieren.

Wenn der Charakter angestrengt in den Nebel hineinblickt, teilen sich die Schwaden allmählich. Die Kette, die ihn nach vorne zerrt, endet nur

anderthalb Schritte weiter am Gürtel einer vor ihm gehenden Gestalt. Davor und auch hinter ihm selbst scheint dieser Zug sich noch länger hinzuziehen.

Bemüht sich der Held, seine Mitgefangenen zu erkennen, schälen sich ihre Gesichter aus dem Nebel. Direkt vor und hinter ihm gehen Bekannte: andere Mitglieder der Heldengruppe, der Bernsteinvogt oder einer der Sonngrunder Sammler, die Fronvögtin – was Sie für passend halten. Es müssen auch nicht dieselben Personen sein, wenn Sie diesen Traum mit zwei verschiedenen Helden spielen. Wenn der Träumer mit den anderen Kontakt aufnehmen will, heben sie nur die gefesselten Hände und deuten nach vorne.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Von vorne ist jetzt ein Geräusch zu hören – erst dadurch fällt dir auf, dass bislang alles um dich herum vollkommen lautlos war. Hufschlag auf Pflaster ist es, ein Pferd mit langsamen Schritten. Der Nebel vor dir wird noch etwas durchlässiger. Noch einen Platz weiter vor dir erkennst du wieder eine Gestalt im Zug: Es ist Thezmar.

Der Held selbst bewegt sich – wenn der Spieler danach fragt – teils auf morastigem, leise schmatzendem Untergrund, teils auf losen, glitschigen Pflastersteinen, die mit großen Lücken auf diesem Boden liegen. Thezmar ist bei genauer Betrachtung der erste im Zug: Auch er ist mit einer Kette gefesselt, aber seine endet am Sattelknauf eines Streitrosses, auf dem ein stattlicher Ritter voranreitet.

Wenn der Spieler diesen Ritter genauer in Augenschein nehmen will, ist zumindest der Wappenrock zu erkennen. Er zeigt einen schreitenden weißen Löwen auf rotem Grund. Dieses Wappen kann jeder Held, der die Talente *Kriegskunst*, *Heraldik* oder *Geschichtswissen* aufweist, sofort als das Zeichen der Theateritter einordnen. Die vor rund tausend Jahren gegründete Orden kämpfte gegen die damals das Land beherrschenden Goblins und bereitete die menschliche Besiedlung des Bornlandes vor, seit einer Schlacht vor etwa siebenhundert Götterläufen ist er allerdings erloschen.

Die Gestalt des Reiters selber bleibt bei Betrachtung merkwürdig unscharf, so dass die Konturen stets leicht verschwommen wirken. Selbst als sich der Ritter umdreht, ist sein Gesicht nicht zu erkennen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Marschall – diese Bezeichnung für den Reiter kommt dir wie von selbst in den Sinn, plötzlich ist sie da – der Marschall also lenkt sein Ross seitwärts, so dass er einen Blick auf den gesamten Zug hinter ihm werfen kann. Prüfend ruht sein Auge auf euch allen, dann ertönt ein Ruf von vorn: „Beeilt euch! Bis Hinterbruch ist es noch weit!“, befiehlt eine tiefe, durchdringende Männerstimme.

Der Oberkörper des Marschalls wird von einem einzelnen Strahl blassen Mondlichts beschienen, der den Weg durch die allgegenwärtigen Nebelschwaden gefunden hat. Alles andere herum erscheint nur noch dunkel und fahl – aber dort, auf des Marschalls Brust, schimmert eine Kette. Eine Kette aus dreimal drei Bernsteinen.

Damit endet der Traum, aber das Bild der Kette – das Sie auf Seite 45 finden und dem betreffenden Spieler zeigen können – hat sich bei dem Helden so eingebrannt, dass er sie ohne weiteres beschreiben oder (mit einer gelungenen Talentprobe) zeichnen kann. Die Gestalt des Artefakts und vor allem die Zahl der zu suchenden Bernsteine sind die Hauptinformationen, die aus diesem Traum herausgeholt werden können. Außerdem gibt es eine deutliche Spur in die Große Mosse. Eher rollenspielerisch interessant – aber von Ihnen unbedingt zu fördern – sind Überlegungen, was dieser Traum sonst noch bedeuten könnte, warum ausgerechnet diese Personen in diesem Zug mitmarschieren mussten und ob die Kette nur ein Symbol war oder tatsächlich vom Marschall getragen wurde.

ZWEITER TRAUM: DIE SCHATZSUCHER

Besonders geeignet für Helden, die auf Reichtum aus sind

Dieser Traum erzählt die jüngsten Ereignisse um das gesuchte Artefakt – also die Vorgeschichte dieses Abenteuers. Zumindest von der Grundidee können Sie sich an dem Text des Prologs orientieren. Sie sollten sich aber nicht zu sehr daran klammern: Ob der Träumer letztendlich die Rolle Semjows oder Irijans spielt, muss nicht von vornherein feststehen. Sie können es aus dem Verlauf der Szene heraus frei entscheiden und sogar mittendrin wechseln – schließlich muss der Traum nicht die wahren Geschehnisse wiedergeben.

In die Traumszene hineinschubsen können Sie den Helden mit den unvermittelt gesprochenen Worten: „Was für eine Schnapsidee! Hier ist doch seit Jahrhunderten alles abgegrast.“

Die naheliegende Spielerfrage „Wer hat das gesagt?“ können Sie in der selbstverständlichen Umgebung des Traumes schlichtweg mit „Dein Kumpan“ beantworten – oder mit „Du“.

Der Träumer und sein Gegenüber können sich dann zunächst ein Geplänkel über die Aussichten erlauben, hier noch fündig zu werden. Irgendwann sollte einer der beiden zornig einen Kieselstein forttreten.

(Spätestens an dieser Stelle empfiehlt sich eine Beschreibung der Umgebung: ein karges Moor, Meeresrauschen, in Sichtweite die Ruine einer alten Festung.) Der Kiesel kullert eine Böschung hinunter und bleibt in einem Gebüsch hängen, wo etwas glitzert. Der Finder klettert hinterher und zieht einen goldgefassten Bernstein hervor, an dem noch weitere Kettchen hängen. Bevor er das Schmuckstück ganz entwirren kann (so dass er möglicherweise die Zahl der Steine feststellt, aber nicht deren Anordnung), kommt sein Kumpan dazu. Es entspinnt sich (eben wie in der Vorgeschichte) ein Streit darüber, wem dieser Fund zusteht. Dieser Streit wird immer verbissener; der Träumer sieht deutlich, wie sich in den Augen des Gegenübers Gier und Kaltblütigkeit abzeichnen – und er spürt diese Gefühle auch in sich selber brodeln.

Schließlich kommt es zu einem Gerangel der beiden. Die Kette zerreißt – einer ballt seine Faust um einen einzelnen Bernstein. Der andere Mann legt seine Hände um den Hals seines Kontrahenten und drückt zu.

An dieser Stelle sollte der Träumer von den negativen Gefühlen beinahe überwältigt werden. Ist er in der Gestalt des Würgers, sieht er die nackte Todesangst in den Augen seines Opfers. Aber jeder Hauch von Mitgefühl oder Skrupeln wird fortgespült in nackter Gier und dem beständig wiederholten, alles andere übertönenden Gedanken: „Du nimmst es mir nicht weg! Du nicht! Niemand!“, bis das Traumbild verblasst. Ist der Held selbst der Gewürgte, sieht er die Grausamkeit seines Mörders – ja, seines Mörders, das ist ihm klar – und fühlt den unbarmherzigen Druck der Hände an seinem Hals. Aber er kann sich nicht richtig wehren, denn seine Faust ist um einen Bernstein geballt – und er will ihn nicht hergeben. Selbst als ihm allmählich schwarz vor Augen wird, pocht nur der eine Gedanke in seinem Geist: „Ich habe ihn noch ... ich habe ihn ...“

An dieser Stelle können Sie dem Spieler mit dem Hinweis: „Das letzte, was du siehst, bevor es schwarz um dich wird“ endlich das Bild seines Gegenübers zeigen – schließlich steht erst jetzt endgültig fest, ob er selber die Rolle Semjows oder Irijans gespielt hat. Während er allmählich aus dem Traum ins Erwachen driftet, begleitet ihn immer noch dieser eine beängstigende Gedanke.

Wie aktuell dieser Traum ist, können die Helden nicht feststellen. Aber jedenfalls ahnen sie, dass er die Wiederkehr der Marschallskette beschreibt. Nun fehlt ihnen nur noch die Erklärung, warum die Steine der Kette offensichtlich einzeln auftauchen – aber diese Frage wird zumindest in den Träumen nicht beantwortet. Welche Wirkung die Kette auf ihre Finder hatte, sollte die Helden tüchtig erschrecken. Sie könnten sich im Rollenspiel durchaus die Frage stellen, wie weit sie selbst gehen würden, wenn sie das Artefakt in die Hände bekämen.

Dritter Traum: Das Duell

Besonders geeignet für Helden, die für Ruhm und Ehrenhaftigkeit streiten

Diese Szene führt den Helden zurück in den Gutshof Lobbin. Auch wenn die Gruppe den Stein ganz anders an sich gebracht hat als durch einen ritterlichen Zweikampf, kann ein entsprechender Charakter einen Was-wäre-wenn-Traum haben.

Besonders reizvoll wird dieser Traum, wenn die Helden noch vor dem Besuch bei der Fronvögtin im Traumhain übernachten. Dann dürfen Sie die Gegnerin (wenn der Held sie nicht schon persönlich kennt) natürlich nicht als Fronvögtin bezeichnen, sondern nur ihr Äußeres beschreiben – aber seien Sie schon einmal auf die Reaktion des Kriegers gespannt, wenn er der Kämpferin aus seinem Traum noch am selben Tage leibhaftig gegenübersteht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Fronvögtin Nadschenka nickt dir entschlossen zu: "Gut. Dann kämpfen wir darum", sagt sie knapp. Sie geht zum Kamin, nimmt die beiden Schwerter von der Wand, überreicht dir eines davon und stellt sich in Positur.

Zwischen den beiden entwickelt sich ein Kampf, der zunächst wie ein normales Duell beginnt. Nur wird er mit jedem Schlag kaltblütiger geführt – der Held kann Gier und tödlichen Ernst in Nadschenkas Augen erkennen. Auch er selbst fühlt beides in sich aufwallen. Der Kampf endet nicht mit dem Ersten oder Zweiten Blut. Selbst als einer der beiden schon geschlagen und wehrlos am Boden liegt, prasseln die Hiebe des anderen noch auf ihn nieder. Vermutlich ist es der Held, der einen solchen Schlag nach dem anderen einstecken muss, bis ihm schwarz vor Augen wird – aber er weiß gleichzeitig, dass er es im Falle eines Sieges mit seiner Gegnerin nicht anders getan hätte.

Dieser Traum dient vorrangig dazu, die Gefährlichkeit des Artefaktes (denn dass der Kampf sich darum dreht, ist dem Träumer klar) aufzuzeigen. Auch hier sollten wieder rollenspielerische Zweifel entstehen, was der Held tatsächlich für den Stein zu tun bereit wäre. Findet der Traum vor dem Besuch bei der Fronvögtin statt, ist er zugleich ein Hinweis, wie man den Stein von ihr bekommen könnte. Ob der Held sich nach diesem Traum noch auf ein Duell einlassen würde, steht allerdings auf einem anderen Blatt.

Vierter Traum: Der Strandräuber

Besonders geeignet für Helden, die aus Liebe handeln

Dieser Traum spiegelt ein Volkslied wider, das im südlichen Bornland recht bekannt ist. Das *Strandräuberlied* dürfte auf einer wahren Begebenheit beruhen (oder eher ein Destillat mehrerer gleichartiger Geschichten sein).

Es lautet:

STRANDRÄUBERLIED

*Firnjo Tschorkeff prescht auf seinem Rappen längs dem Strande,
Lija Raschjoff schmückt ihr Haar mit teurem Seidenbände.*

*Firnjos Pferd trägt einen Sattel aus dem feinsten Leder,
Lija Raschjoffs neues Kleid ist leicht wie eine Feder.*

*Schon als Kind hat Firnjo Tschorkeff immer nur gelogen,
hat Geweihte und den Guts Herrn um den Zehnt betrogen.*

*In dem Sturm ein falsches Feuer an der Küste brannte,
zog ein Schifflein ins Verderben, das den Weg nicht kannte.*

*In der Gischt ließ Firnjo wackre Schifferleut ertrinken,
sah nur Bernstein, Gold und Silber in der Brandung blinken.*

*Firnjo Tschorkeffs letztes Lied nun hallt von Kerkermauern.
Ach, wie werden Lija und die Eltern um ihn trauern!*

*Steif und still hängt Firnjo Tschorkeff unterm Eichenaste.
In der See ein Segelfetzen flattert sanft am Maste.*

*Singt nicht mehr von Firnjo Tschorkeff, er wird's niemals hören.
Soll kein Lied die Totenruhe braver Seeleut' stören.*

Dabei wird die Handlung gewissermaßen von hinten aufgerollt. Vorzugsweise sollte eine Heldin diesen Traum erleben, sie schlüpft dann in die Rolle Lijas. Die Träumerin 'erwacht' unter dem Galgenbaum – im ersten Augenblick wird sie möglicherweise denken, sich schon am nächsten Morgen zu befinden. Ein männlicher Träumer sieht alles aus Firnjos Perspektive – und gibt innerlich ausschließlich seiner Geliebten die Schuld an seinem Unglück; nur ihretwegen hat er (zumindest redet er sich das so ein) seine Untaten begangen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Diesig und kühl ist es heute morgen. Zähe Nebelschwaden verhüllen den größten Teil der Lichtung, du kannst nicht einmal erkennen, wo deine Kameraden liegen. Nach oben hin ist der Blick jedoch etwas freier – über dir zeichnet sich ein mächtiger Eichenast vor dem Morgenhimmel ab. Etwas Unförmiges baumelt daran hinunter ... allmählich schälen sich die Umrisse weiter aus dem Nebel – es ist ein Mensch, ein Gehenkter! Seine toten Augen starren dich blicklos an.



Bei dem Mann handelt es sich um Firnjo Tschorkeffs Abbild in diesem Traum. Deswegen müssen Sie ihn gar nicht genauer beschreiben, auch wenn die Spielerin oder der Spieler danach fragt. Statt dessen erwidern Sie auf die Frage nach dem Aussehen des Mannes einfach mit "Es ist dein Geliebter" oder mit "Du bist es". Sobald die Aufmerksamkeit des Helden einen Moment lang abgelenkt ist (etwa weil sich der Charakter nach seinen Gefährten umschaut), leiten Sie zur nächsten – oder besser: unmittelbar vorangehenden – Szene über.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als du wieder hinschaust, hängt der Leichnam nicht mehr an dem Ast. Statt dessen hat sich eine ganze Gruppe von Menschen unter dem Baum versammelt. Aus dem Haufen fliegt ein Galgenstrick in die Höhe, wird auf der anderen Seite des Astes wieder hinuntergezerrt. Mitten zwischen den Leuten steht der Mann, die Schlinge ist schon um seinen Hals gelegt. Und der Knoten wird strammgezogen von niemand anderem als Thezmar.

Die Leute in der Gruppe reagieren, wenn sie angesprochen werden, lassen sich aber nicht von ihrem Tun abhalten. Stellt man sie zur Rede, rufen sie nur: "Er hat es verdient! Er ist ein Mörder und Strandräuber!" Dann beginnen sie, an dem Seil zu ziehen und den röchelnden Mann damit in die Höhe zu zerren.

Im nächsten unbeobachteten Moment kommt wieder ein Schnitt. Die folgende Szene ist die Begegnung, bei der Firnjo seiner Lija ein wunderschönes Seidenkleid schenkt. Erst wenn die Heldin das Kleid genauer betrachtet, erkennt sie seine Farbe: Es ist bleigrau wie die stürmische See – und noch während sie es anschaut, breiten sich dunkle Flecken darauf aus. Es könnte Wasser sein – aber auch Blut.

Dass die Flecken eine rötliche Färbung angenommen haben, liegt daran, dass die Heldin sich unvermittelt – der nächste Schnitt – neben einem großen Leuchtfeuer wiederfindet. Sturm umtost sie, kaum kann sie ihr eigenes Wort verstehen. Sie kann Firnjo beobachten, der dieses Feuer angezündet hat – in den Dünen, und er blickt angestrengt auf das tobende Meer hinaus. Ein Segelschiff hält direkt auf die Küste zu, von dem Feuer geleitet – sein Kurs wird es unvermeidlich auf ein Riff lenken. Die Heldin kann das Feuer nicht mehr löschen, es ist zu groß. Stellt sie Firnjo zur Rede, bekommt sie nur Antworten wie: "Aber ich tue das doch nur für dich! Wir beide werden reich sein, Lija!"

Tatenlos muss die Heldin zusehen, wie das Schiff an den Klippen zerschmettert wird und die Wellen über den verzweifelt um ihr Leben kämpfenden Seeleuten zusammenschlagen. Neben ihr jubelt Firnjo: "Wir sind reich, Lija! Wir sind reich!"

Das Brausen der Wogen, das Tosen des Windes und das Prasseln des Feuers werden gemeinsam immer lauter, bis die Heldin nichts anderes mehr wahrnehmen kann – und sie schließlich erwacht.

Auch dieser Traum sollte die Helden zum Grübeln darüber bringen, was sie für Geld zu tun bereit wären. Einen direkten Bezug zur Kette hat er nicht, aber er enthält einen Hinweis auf den Unterschlupf ihres derzeitigen Besitzers: Den Strand wird die Heldin jedenfalls wiedererkennen, wenn sie im letzten Kapitel Irjans Lager gefunden hat – an genau dieser Stelle haben sich die Räuber eingenistet.

FÜNFTER TRAUM: DIE FAHRT DES KAUFMANNS

Besonders geeignet für Helden, denen Hilfsbereitschaft wichtig ist

DER UNTERGANG VON PILKAMM

»Reich und mächtig waren die Ritter des Theaterordens geworden, Herren des Bornlands. Mit Prunk und Tand schmückten sie ihre Burgen, allen voran Pilkamm, die am Perlenmeere gelegen war. Mit der Zeit aber ergriff Hochmut ihre Herzen. Nichts war ihnen mehr groß und edel genug. So kam es, dass eines Tages der Marschall des Ordens, der Herr Gerbald von Ruckenu, einen Kauffahrer zu sich befohl.

"Händler", sprach der Marschall, "du hast das größte Schiff von Pilkamm. Fahre deshalb aus und bringe mir das Kostbarste, das du in ganz Aventurien finden kannst!"

Der Händler tat wie geheißen. Lange Zeit durchsegelte er die Meere vom höchsten Norden bis in den tiefsten Süden. Doch nirgendwo fand er etwas, das ihm als das Allerkostbarste erscheinen wollte. Verzagt machte er sich auf die Fahrt zurück gen Pilkamm. Dann aber ging er in einer Stadt im Süden vor Anker, in der große Hungersnot herrschte. Da erkannte er für sich: "Das Kostbarste sind Korn und Brot, die Nahrung der Menschen!"

Im nächsten Hafen lud er das ganze Schiff voll Reis und segelte stolz nach Haus.

Dort aber geriet der Marschall in fürchterlichen Zorn: "Korn bringst du, wie es hier die Hühner picken? Gold wollte ich, Edelsteine und Geschmeide!"

Der brave Kapitän wurde hart bestraft und der ganze Reis in den Hafen geschüttet. Sogar aus den letzten Ritzen der Planken ließ der Marschall noch die Körner herausfegen.

Dies aber sah die gütige Göttin Peraine, und sie strafte den Marschall für seinen Hochmut: Nach Jahr und Tag hieß sie das Saatgut keimen. Im ganzen Hafenbecken wuchsen Halme empor, taube Halme ohne Körner. So viele waren es, dass der Hafen zu verlanden begann – zuerst konnten die großen Schiffe nicht mehr einfahren, am Schluss selbst die kleinsten Fischerboote nicht mehr.

Die Menschen zogen fort, die Pracht von Pilkamm verfiel. Der Marschall ließ alle seine Schätze auf Wagen laden und wollte mit ihnen durch die Große Mosse ziehen. Doch kein einziger der Wagen kam im Dorfe Hinterbruch an. Des Marschalls ruheloser Geist soll noch heute durch die Sümpfe ziehen – er kann sich nicht von den Schätzen trennen, die doch sein Untergang waren.«

Ein Träumer kann sich in den Kaufmann hineinversetzt finden, der vom Marschall ausgesandt wird. Wenn er mit einem Schiff voller Reis zurückkommt, muss er sich die bitteren Vorwürfe und die bösen Beschimpfungen des Ordensmannes gefallen lassen. Aber die Worte rauschen an ihm einfach vorbei, denn sein Blick ist wie gefesselt von der Kette des Marschalls: neun Bernsteine.

EIGENE TRÄUME

Nicht immer müssen alle Informationen für die Gruppe direkt mit dem Abenteuer zu tun haben. Einzelne Träume können auch für einen Helden maßgeschneidert werden, beispielsweise wenn in seiner bisherigen Lebensgeschichte ein Schatz eine bedeutende Rolle gespielt hat. Der Held könnte vom Finden dieses Schatzes träumen; wiederum sollten dabei Motive von Gier und Neid eine wichtige Rolle spielen.

Ebenso möglich ist ein kleiner Vorgriff auf weitere Abenteuer, die Sie mit diesem Helden spielen wollen. Wenn es demnächst um eine Schatzsuche oder ähnliches gehen soll, können Sie hier schon erste Hinweise streuen.

Am nächsten Morgen erwachen die Helden praktisch gleichzeitig kurz vor Sonnenaufgang. Wenn Sie die Träume separat ausgespielt haben, sollten Sie Ihrer Runde ein Zeichen geben, wenn das gemeinsame Spiel wieder einsetzt: So mancher Held könnte nämlich mit einem leisen Wimmern erwachen – oder mit einem markerschütternden Schrei. Ist ein Held im Schatzsuchertraum erwürgt worden, erwacht er mit einer so fest geballten Faust, dass sich die Fingernägel in die Handfläche gebohrt haben. Ansonsten haben die Träume keinerlei körperliche Auswirkungen hinterlassen – alle Charaktere erwachen genau dort, wo sie eingeschlafen sind, und an ihrer Habe hat sich nichts verändert.

Geben Sie nun den Spielern ausgiebig Gelegenheit, ihre Helden von den Träumen berichten zu lassen (in ihren eigenen Worten, soweit es nur geht). Über die Bedeutung der Träume sollten ebenfalls die Charaktere und nicht die Spieler diskutieren – also eine aventurische statt einer irdischen Erörterung. Helden, die aus dieser Gegend stammen, erkennen die jeweiligen Sagen und Lieder ohne weiteres wieder und können

sie vollständig erzählen (lesen Sie die Geschichten entweder selber vor oder überlassen Sie dem betreffenden Spieler einen Ausdruck mit dem entsprechenden Text). Ortsfremden Charakteren, die sich mit Seefahrt oder Kriegskunst auskennen (also die entsprechenden Talente aktiviert haben), können Sie nach einer gelungenen Probe auf *Sagen/ Legenden* die Kenntnis des Strandräuberliedes respektive der Geschichte vom Untergang Pilkamms in den Mund legen. Am Ende der Debatte sollte die Erkenntnis stehen, dass wohl zwei Spuren in Richtung der Großen Mosse und Pilkamms weisen. Außerdem werden die Helden vermutlich noch einige kritische Fragen an Thezmar richten wollen – denn es ist schon merkwürdig, in welchen verschiedenen Rollen er in den Träumen aufgetaucht ist.

Vor allem aus einem Grund ist wichtig, dass die Diskussion über die Träume auf der aventurischen Ebene geführt wird: Der Held, der Nadschenkas Bernstein bei sich trägt, wird nämlich von dessen Einfluss erfasst. Wo schließlich könnte man das Talent *Menschenkenntnis* besser gebrauchen als bei einem Gespräch über ganz persönliche Erlebnisse? Möglicherweise kommt der Spieler ja (beispielsweise weil er Ungeheimheiten in den Berichten seiner Gefährten zu erkennen glaubt) von

selbst auf die Idee, seinen Charakter mit Hilfe einer *Menschenkenntnis*-Probe den Wahrheitsgehalt der Äußerungen überprüfen zu lassen. Diese Talentprobe sollten Sie ohnehin verdeckt würfeln. So oder so: Wenn Sie sich in die Debatte über die Träume einschalten, dann richten Sie sich an den Spieler, dessen Held den Stein bei sich hat, und teilen ihm Informationen über die Träume der anderen Helden mit: "Da verschweigt er dir irgendetwas." oder "Da hat sie ihre Rolle aber beschönigt." Und bestärken Sie ihn in seiner Meinung, dass die anderen nichts vor ihm verbergen können und er viel zu gerissen ist, um sich hinter das Licht führen zu lassen.

Wenn die Helden ihre Träume erschöpfend diskutiert haben (irgendwann wird sich das Gespräch erfahrungsgemäß im Kreise zu drehen beginnen), können Sie die Szene abbrechen. Die Rückreise nach Hinterbruch sollte ohne Zwischenfälle vonstatten gehen. Sie sollten nur daran denken, dass es in Jekdisit voraussichtlich noch einmal (wie auf Seite 25 beschrieben) zu einer Begegnung mit Fronvögtin Nadschenka kommt. Auch diese Situation ist wie geschaffen dazu, den neuen Träger des Steines dessen guten und schlechten Kräften auszusetzen.

SECHSTES KETTENGLIED: DIE GROSSE MOSSE

Worin sich die Helden auf den mühsamen Marsch durch das Moor hin zur Ruine von Burg Pilkamm machen.

In Hinterbruch werden die Helden von Thezmar schon wieder ungeduldig erwartet. Die Rückgabe des Bernsteins an ihn könnte sich aber schwierig gestalten. Der Träger könnte nämlich – je nach dem Ausmaß der inzwischen entwickelten Arroganz – an Thezmars Kompetenz zweifeln. Ist der Magier denn überhaupt fähig, den Einflüsterungen des Artefaktes zu widerstehen? Hier wird einiges an Überredungskunst von Seiten der anderen Charaktere nötig sein.

Danach lässt sich Thezmar wieder von den Helden berichten, was sie bei der Fronvögtin und im Traumhain erlebt haben. Die Sagen und Legenden der Gegend sind ihm natürlich alle geläufig, so dass er Wissenslücken der Gruppe bei Bedarf schließen kann. Den Traum vom Zug des Marschalls kann er sich jedoch selbst nicht recht erklären, er sieht ihn daher hauptsächlich als Hinweis auf die wahre Gestalt des Schmuckstücks.

Sollten die Helden ihm inzwischen mit Misstrauen begegnen (was nach den Anspielungen Nadschenkas und seinem Auftreten in verschiedenen Träumen nicht unbedingt verwundern müsste), wird er sich nach Kräften bemühen, die Bedenken der Gruppe zu zerstreuen. Dazu muss sich der Magier gar nicht ausdrücklich äußern. Es dürfte reichen, wenn Sie darstellen, mit welcher Vorsicht er mit den beiden Steinen umgeht, die sich bereits in seinem Besitz befinden. Er verwahrt sie jeweils in einer kleinen metallenen Schatulle und berührt sie nicht mehr mit den Fingern, sondern nur mit einer zierlichen Greifzange.

Als Graf von Hinterbruch hat er allerdings – damit hält er nicht hinterm Berg – tatsächlich schon mehrfach Strandräuber und Piraten zum Tode verurteilt. Dabei ist es eher üblich, einen Seeräuber an Land aufzuknüpfen, das Gesicht vom Meer abgewandt. Eine gebräuchliche Todesart für einen Strandräuber (als so genannte 'spiegelnde Strafe') ist es, ihn bei Ebbe gefesselt auf einer Sandbank auszusetzen, die bei Flut übermannshoch unter Wasser steht. Auf eventuelle Vorhaltungen der Helden – die in einer mittelalterlichen Welt wie Aventurien übrigens nur schwerlich begründbar wären – reagiert er sehr empfindlich. Vor rund sechzig Jahren sind seine Eltern und seine älteren Geschwister bei einem Schiffunglück ums Leben gekommen – Verbrecher, die so etwas selbst verursachen, können von ihm sicher keine Gnade erhoffen.

Natürlich war der Graf in der Zwischenzeit nicht untätig. Er hat die magischen Kräfte der Steine weiter untersucht. Wenn die Zauberkundigen Ihrer Runde bislang nicht sehr erfolgreich gewesen sind (vielleicht haben sie sich ja nicht auf den ANALYS spezialisiert), können sie nun statt einer weiteren Betrachtung des Artefaktes Thezmars Aufzeichnungen seiner Überprüfungen durchforsten. Lassen Sie die Helden dazu *Magiekunde*-Proben würfeln, die Sie je nach Kenntnis des ANALYS erleichtern können. Aus dem auf den ersten Blick undurchschaubaren Gekritzel lassen sich bei genauerem Hinsehen drei Schichten erkennen: in der äußersten der 'gute' ATTRIBUTO, in der darunter liegenden der 'böse', im Kern der Struktur ein SENSIBAR – daraus lassen sich Rückschlüsse auf die Funktionsweise des Artefaktes ziehen. Beweise für die dämonische Natur hat Thezmar noch nicht gefunden, aber seine Ahnung hat sich allemal verdichtet. Das geschieht erst recht, wenn ihm die Helden das Aussehen der Kette aus ihren Träumen genauer beschreiben oder sie sogar aufzeichnen. Falls der Gruppe die Zahlensymbolik (neun Steine durch unheilige dreizehn Ketten miteinander verbunden) noch nicht aufgefallen sein sollte, macht der Graf sie darauf aufmerksam.

Genauso wie (hoffentlich) zuvor die Helden sieht Thezmar die deutlichste Spur in die Große Mosse. Zwar sollte man sich zu gegebener Zeit auch noch den verlogenen Bernsteinvogt zur Brust nehmen, aber der läuft den Helden schließlich nicht weg. (Dies ist zwar auf den ersten Blick richtig, wird sich aber letztendlich als Fehleinschätzung erweisen: Sie werden Orschin nicht mehr lebend zu Gesicht bekommen.) Erzwingen müssen Sie diese Planung aber nicht um jeden Preis. Theoretisch ist es genauso möglich, jetzt zunächst wieder nach Sonngrunden aufzubrechen. Dann müssen Sie den Ablauf des Abenteuers eben so ändern, dass die Nachricht vom Tode des Bernsteinvogts die Helden unmittelbar bei ihrer Ankunft vor Ort überrascht. Von dort können sie dann die Verfolgung Irjans aufnehmen. Die Ereignisse in der Großen Mosse würden Sie dann zunächst überspringen. Nach dem Ende des (Haupt-) Abenteuers können Sie dieses und das folgende Kapitel dann nachholen: Die Expedition ins Moor und die Erlösung von Semjows Geist lassen sich genauso gut als separates Szenario spielen. Im Folgenden gehen wir aber davon aus, dass die Helden sich von den Hinweisen – und der Neugier auf die sagenumwobene Burg Pilkamm – zunächst in die Große Mosse locken lassen.

MOSSENSPRUCH

Rascher und lauter Stampftanz aus dem Festenland

*Geht nicht in die Große Mosse,
Kinder, geht nicht in das Moor. Es ist voll von:*

*Refrain: Räubern, Piraten und Dieben und
Giftmischern, Mördern und Kindsmördern,
Elfen und Magiern, Hexen, Dru-
iden und Kobolden, Feen, Holden,
Irrlichtern, Einhörnern, Sumpfranzen,
Schlangen und Schleichen und Ratten und
Raben und Schaben und Egel und
Blutegeln, Mücken und Sumpflöchern,
Geistern von Rittern, Ertrunkenen,
Mordopfern und auch entflohenen
Leibeigenen, Ogeren und Orkgezücht,
Ketzer, Häretikern und falschen
Predigern, Schelmen, Schamanen, Ge-
weihten vom Gott ohne Namen und
Floßleuten, Echsen und Drachen und
Lindwürmern, Tatzelwurm, Moowürmern
und Basilisken, Vampiren, Chi-
mären und Biestern und Thorwalern – hej!*

*Wir gehn nicht in die Große Mosse,
nein, wir gehn nicht in das Moor. Es ist voll von ...*

Refrain: Räubern, Piraten und Dieben ...

*Lauft nun rasch zur Großen Mosse,
geht nur ruhig in das Moor! Denn dort gibt es keine ...*

*Refrain: Räuber, Piraten und Diebe
..., denn unser Gestampfe hat alle vertrieben –
hej, hoppala, hej!*

Wenn die Helden darum bitten, kann Thezmar ihnen eine Ortskundige (die Torfstecherin *Dorlin*) zur Seite stellen. Sollte sich in der Gruppe kein wildniskundiger Charakter befinden, kommt der Graf möglicherweise (will sagen: nach Ihrer Entscheidung) von selbst auf diesen Gedanken. *Dorlin* kennt zwar auch nur die Pfade im Umkreis von etwa fünf Meilen um das Dorf genauer, aber sie weiß recht gut um



Wer spielt die Hauptrolle?

Die Spieler wollen ein Abenteuer selber erleben und nicht jemand anderem dabei zuschauen. Meisterfiguren können deswegen sporadisch einen wichtigen Auftritt haben, die zentralen Punkte der Geschichte müssen aber bei den Helden liegen. Insbesondere bei dauerhaften Begleitern der Heldengruppe sollten Sie sich genau überlegen, ob diese Figur wirklich nötig ist. Wenn der Plot das Auftreten dieser Person erfordert (vielleicht besteht das Abenteuer daraus, einen Würdenträger zu eskortieren, vielleicht braucht die Gruppe eine ortskundige Begleiterin), müssen Sie auf andere Weise dafür sorgen, dass die Helden das Ruder in der Hand behalten. Der Würdenträger kann und will sich nicht um alles selber kümmern und lässt der Gruppe daher freie Hand bei der Ausführung seines allgemeinen Auftrags. Untergeordnete Begleiter gehorchen Autoritäten, mitunter sind sie feige, ängstlich oder unerfahren – eben im wahrsten Sinne des Wortes keine Helden – und daher auf die Gruppe angewiesen.

die Tücken des Moores als solchem, Trotzdem würde sie diese Aufgabe gewiss nicht von sich aus übernehmen – Thezmar verspricht ihr eine großzügige Belohnung, möglicherweise ein erster Schritt dahin, sich aus der Leibeigenschaft freizukaufen.

Dorlin ist eine magere, fast schon ausgemergelte Frau mit aschblondem Haar und schwieligen, vom Torf dunkel verfärbten Händen. Ihr raues Leben ist ihr anzusehen: Sie zählt noch nicht ganz vierzig Jahre, sieht aber deutlich älter aus. Die Torfstecherin ist äußerst wortkarg. Fast scheint es, als habe sie sich in der Einsamkeit des Moores das Sprechen abgewöhnt – allerdings hat sie ebenfalls gelernt, dass man in der Gegenwart höher gestellter Herrschaften (und das sind die Helden für sie) ohnehin besser nur redet, wenn man gefragt wird.

Was die Helden noch an Ausrüstung für eine Expedition in die Sümpfe benötigen, kann Thezmar ihnen zur Verfügung stellen. Seile, Decken, ein Spaten, frisches Wasser und Proviant sind unverzichtbar. Allen unnötigen Ballast wird ihnen *Dorlin* mit einem ernsten Kopfschütteln und der simplen Begründung "zu schwer" ausreden wollen. Wenn die Charaktere (die inzwischen die Auswirkungen der Steine zur Genüge kennen sollten) nach einer sicheren Transportmöglichkeit für den Fall fragen, dass man in der Mosse ein weiteres der Artefakte aufammelt, überlässt Thezmar ihnen eine Metallschatulle ähnlich der beiden, in denen er selbst die bisher gefundenen Steine aufbewahrt. Außerdem kann er ihnen wieder eine Bernsteinlinse mit der ODEM-Formel überlassen – da sie nun mehrere Tage in einem Landstrich unterwegs sein werden, in dem merkwürdige Dinge geschehen können, wählt er diesmal ein mit drei Sprüchen aufgeladenes Exemplar.

Von *Hinterbruch* führt ein verwitterter alter Karrenweg in Richtung der Großen Mosse. Von den Pflastersteinen fehlen viele, andere sind zerborsten oder verwittert. Nicht einmal eine Wegstunde südlich des Ortes verliert sich selbst der letzte Rest der Straße als schmaler Pfad in Gestrüpp und Morast. Nur noch erfahrene Wildniskundige können hier begehbbare Wege und sicheren Grund finden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Über dem Moor liegt Stille, aus der jedes Plätschern, jedes Glucksen, jeder Vogelruf deutlich hervorsticht. Wärt ihr nicht vorhin noch durch die Felder und Weiden um *Hinterbruch* gewandert, ihr könntet jetzt kaum mehr sagen, welche Jahreszeit hier eigentlich herrscht. Trist und braun liegt die Große Mosse vor euch, nur hier und da sind einzelne unscheinbare Blüten verstreut. Auch sonst gibt es wenig, woran sich das Auge orientieren könnte, geschweige denn erfreuen. Das Land erstreckt sich flach um euch herum in alle Richtungen, so weit man sehen kann. Landmarken sind kaum einmal auszumachen, bestenfalls da und dort eine knorrige Trauerweide auf einer leichten Anhöhe mitten in Sumpf oder Schilf. Doch völlig ungehindert kann der Blick deshalb noch lange nicht schweifen: Nebelschwaden, die sich hartnäckig über Bodensenken halten, verwischen und verschleiern die weitere Sicht.

Wenn die Gruppe gut vorankommt, kann sie die Strecke bis zur Landzunge von *Pilkamm* in zwei Tagen bewältigen. In einem echten Moor wäre dies bei einer Entfernung von etwa 25 Meilen Luftlinie zwischen *Hinterbruch* und *Pilkamm* absolut unmöglich. Aber die Helden können etwas tiefer in der Mosse auf die Überreste des alten Damms stoßen, der vor langer Zeit von den Rittern errichtet wurde. Von der einst gepflasterten Straße ist zwar fast nichts mehr zu sehen, aber die Geländeaufschüttung ist in Teilen noch erhalten und ermöglicht es, das Moor einigermaßen trockenen Fußes und in beinahe schnurgerader Linie zu durchqueren. Bei der Burgruine lässt es sich etwas geschützter übernachten, aber auf dem Hin- und Rückweg werden die Helden unvermeidlich ihr Lager jeweils mitten im Sumpf aufschlagen müssen. Dabei sollten Sie es so einrichten, dass die Gruppe kurz vor der Abenddämmerung des zweiten Tages die Burg erreicht – dann können Sie nämlich alsbald mit *Semjows* Erscheinen fortfahren und die Helden so davon abhalten, die verlassene Ruine zu erkunden.

Die Große Mosse ist eine unangenehme Gegend. Vereinzelt gibt es Sumpfranzen (affenartige Raubtiere, die im Rudel auch Menschen angreifen können), Ratten sind deutlich weiter verbreitet. Eher lästig als gefährlich sind die (im Sommer) allgegenwärtigen Mücken und Schnaken. Die anderen Tiere sind für Zweibeiner harmlos: Reiher und Störche, Frösche und Lurche, ungiftige Schlangen und Schleichen.

Auch die Umgebung selbst kann lebensgefährlich sein. Die brackigen Gewässer und die Sumpflöcher sind zwar recht flach, so dass man im zähen Morast kaum tiefer als bis zum Bauchnabel versinkt – was aber für einen einzelnen Wanderer zum Verhängnis werden kann, spätestens wenn Ranzen oder Ratten auf ihn aufmerksam werden. Eine Helden-Gruppe kann einen der Ihren mit vereinten Kräften herausziehen – was ihn allenfalls die Stiefel kosten wird (nicht gerade angenehm für den weiteren Marsch).

Nicht zu vernachlässigen ist, dass die Große Mosse dem Wanderer aufs Gemüt schlägt. Helden mit dem Nachteil *Platzangst* werden sich hier inmitten weiter Schilfmeere generell sehr unwohl fühlen. Schreckhafte Naturen können sich bei plötzlichen Vogelrufen oder einem unvermuteten Platschen im Wasser gehörig ängstigen. Und gerade die zivilisierteren Charaktere sollten Sie mit unangenehmer Regelmäßigkeit auf zerborstene Pflastersteine, verrostete Helme, zerbrochene Klingen oder angelaufene Scherben stoßen lassen. Dieses Moor hatten sich die

Als weitere Actionszenen können Sie *Körperbeherrschungs*-Proben verlangen, wenn ein Sumpfloch nicht auf andere Art und Weise umgangen werden kann. (Auf eine solche gefährliche Stelle rechtzeitig aufmerksam zu werden, verlangt natürlich eine *Wildnisleben*-Probe. Die Probe muss nicht unbedingt verdeckt gewürfelt werden – Sie können auch eine Probe stellvertretend für den gesamten Tagesmarsch ablegen lassen und danach die Zahl und Schwere der unvorgesehenen Ereignisse bestimmen. Die Spieler sollten aber festlegen, wer von ihnen die Probe ablegt, also die Führung im Moor übernimmt. Auf die Fähigkeiten dieses Helden müssen sie sich dann jedoch auch verlassen. Denn ihre Charaktere haben – Stichwort: Trennung zwischen Spieler- und Heldenwissen – keine Ahnung, ob ihrem Anführer die Probe gelungen ist oder nicht. Übrigens ist auch Dorlin – wenn sie denn dabei sein sollte – erfahren, aber nicht unfehlbar.)

Da Rollenspiel von Interaktion lebt und die in einer praktisch menschenleeren Gegend zwangsläufig auf der Strecke bleibt, müssen Sie den Weg durch die Mosse nicht übertreiben. Sie sollten der Gruppe nur ein Gefühl für die Atmosphäre des Ortes verschaffen. Dazu reicht es aus, wenn Sie den Spielern eine Hand voll Ereignisse oder Stimmungsbilder präsentieren, im Tagesablauf strukturiert durch die übliche Mittagsrast und die Suche nach einem abendlichen Lagerplatz. Bei den folgenden Vorlesetexten können Sie sich nach Lust und Laune bedienen.



Menschen einmal untertan gemacht – so dachten sie zumindest. Aber die Sterblichen sind fort, und die Mosse hat sich langsam, aber gnadenlos und unaufhaltsam alles wieder zurückgeholt, was man ihr genommen hatte. Man muss beileibe nicht abergläubisch sein, um bei solchen Gedanken einen Kloß im Halse zu verspüren.

Nur mit Landschaftsbeschreibungen können Sie den Weg natürlich nicht füllen – die Spieler wollen auch handeln. Inszenieren Sie daher eine Episode, bei der die Helden auf einige Sumpfranzen stoßen, die sich an dem Kadaver eines Schafes gütlich tun, das sich von den Hinterbrucher Weiden in den Sumpf hineinverirrt hat. In einer solchen Situation stellen sich die Tiere zum Kampf – eine so schmackhafte Beute werden sie nicht ohne Not aufgeben. Gleich am ersten Tag kann außerdem ein Mitglied der Heldengruppe vom Weg abkommen und im Morast zu versinken beginnen – und sich die Ratten für die scheinbar wehrlose Beute interessieren.

Ratten (Anzahl: 2W6+2)

IB 12	AT 5	PA 0	LeP 3	RS 0	TP 2 SP	DK H
GS 4	AU 20	MR 0	GW 5			

Der Biss einer Ratte richtet sich immer gegen ungeschützte Körperstellen und verursacht daher bei Gelingen direkte Schadenspunkte.

Sumpfranzen (Anzahl W3)

IB 9	AT 7	PA 4	LeP 25	RS 2	TP 1W+2	DK H
GS 8	AU 40	MR 3	GW 4			

Das gesamte Rudel flieht unvermittelt, wenn die Tiere insgesamt die Hälfte ihrer Lebensenergie verloren haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Zuerst sind es nur einzelne, heiser trötende Rufe, die aus weiter Ferne zu euch herüberwehen. Es werden mehr und mehr, bis sie sich zu einem schier ohrenbetäubenden Krach entwickelt haben: ein riesiger Schwarm Wildgänse. Wie eine schwarze Wolke steht er am Himmel, dann gehen die Vögel – noch immer beständig rufend – nieder und landen irgendwo im Sumpf, wahrscheinlich meilenweit von euch entfernt.”

“Urplötzlich gerät der abgebrochene Zweig auf deinem Pfad in Bewegung. Ach nein, es ist kein Zweig – es ist eine erdfarbene Schleiche, die du aufgeschreckt hast. Sie hat sich hier an einem etwas sonnigeren Plätzchen ein wenig aufgewärmt.”

“Das ist tückisch: Trockenem Fußes bist du nun schon bestimmt einhundert Schritt über diesen sanften Hügelrücken mitten im Sumpf gestapft. Und dann entpuppt sich unvermittelt der scheinbar moosbewachsene Flecken als eine mit grünen Algen zugewucherte Pfütze – und du stehst mit einem Bein bis fast zum Knie im eiskalten, modrigen Wasser.”

“Ein Kieselstein gerät ins Rollen, als ihr euch euren Weg durch das Gestrüpp bahnt. Klickernde Geräusche sind zu hören, als er die Böschung hinunterkullert – und auf einmal ein deutlich lauter Scheppern. Aus dem Abhang ragt ein völlig verrosteter Schild heraus, und das Steinchen ist genau darauf geprallt.”

„Hat sich dort hinten etwas bewegt, im Geist der Trauerweide? Es sah aus, als würde jemand euch zuwinken. Beim Näherkommen könnt ihr erkennen, was es ist: Ein Stofffetzen hat sich in den Zweigen verfangen. Er ist vollkommen verschimmelt, aber er flattert in jedem noch so kleinen Windstoß.“

„Das wäre ja auch zu schön gewesen: Der uralte Damm, den ihr gefunden hattet, ist leider nicht mehr überall erhalten geblieben. Hier vorne bricht er ab – ihr müsst euch einen Weg die Böschung hinunter suchen. Gar nicht so einfach, der Untergrund ist glitschig, und festhalten könnt ihr euch bestenfalls an dem dünnen Gras, das hier wuchert.“

Nach diesem Muster können Sie weitere Ereignisse zurechtbasteln: das plötzliche Auftauchen oder Verschwinden von Tieren, die sich durch die Anwesenheit von Menschen gestört fühlen, ein Anblick aus den Augenwinkeln, der sich bei genauerem Hinsehen als Sinnestäuschung herausstellt, ein Bodenbrüter, der die Helden mit lautem Gezeter von seinem Gelege weglocken will, die Durchquerung einer Senke, in der sich selbst zur Mittagsstunde noch kühler und klammer Nebel hält. Weitere Inspirationen finden Sie zum Beispiel in der Ballade *Der Knabe im Moor* von Annette von Droste-Hülshoff.

Wirklich gruselige oder übernatürliche Ereignisse sollten auf dem Weg nicht stattfinden – ansonsten wäre schließlich die Begegnung mit Semjows Geist gar nichts Besonderes mehr.

Als Lager sollten sich die Charaktere tunlichst eine erhöhte Stelle suchen. In den Senken ist es nicht nur kalt und feucht – bei einem Lagerfeuer besteht auch die Gefahr, dass Torf sich entzündet. Ein solches Glutnest ist praktisch nicht mehr zu löschen und kann monatelang (auch unter der Oberfläche) vor sich hin schwelen, bevor es wieder zutage tritt. Dorlin kennt diese Gefahr, Helden ohne Sumpferfahrung dürfte sie vollkommen neu sein.

Je nach Gelingen der *Wildnisleben*-Probe und der Qualität der Ausrüstung der Heldengruppe ist ihre Regeneration von Lebens- und Astralenergie möglicherweise vermindert. Eine vollständig ausgestattete Gruppe am bestmöglichen Lagerplatz muss keine Abzüge hinnehmen – besser geht es in dieser Umgebung auf keinen Fall. Bei einem ungemütlichen Nachtlager und unzureichender Ausrüstung können Sie bis zu 5 Punkte abziehen. Noch schlimmer sieht es bei Charakteren aus, die für diese Gegend spielrelevante Nachteile haben. Wer beispielsweise unter *Angst vor Ratten*, *Dunkelangst*, *Krankhafter Reinlichkeit* oder *Platzangst* leidet, wird hier möglicherweise kaum ein Auge zutun und ist dementsprechend am nächsten Morgen wie gerädert. Regeltechnisch gesprochen heißt das, dass einschlägige Nachteile die Regeneration (über die oben genannten Abzüge hinaus) vermindern und damit schlimmstenfalls auf 0 absenken. Spieltechnisch lösen Sie das am einfachsten so, dass Sie solche Nachteile (im Zweifel: Meisterentscheid, ob sie Einfluss auf die Übernachtung haben) bei einem Wert von bis zu 8 Punkten als zusätzlichen Malus von 1 Punkt rechnen, bei einem Wert von 9 Punkten und darüber sogar als Malus von 2 Punkten.

Beispiel: Die Magierin – *Angst vor Pelztieren* 5, *Krankhafte Reinlichkeit* 10 – hat am Ende des ersten Tages, der ohne besondere Vorkommnisse (zumindest für sie) verlief, 7 AsP für einen BALSAM SALABUNDE auf den Krieger ausgegeben. Ihre einschlägigen Nachteile (einer unter 8 Punkten, einer darüber) ergeben einen Gesamtmalus von 3 Punkten. Damit ist die Regeneration der Astralenergie (selbst bei ansonsten bestmöglichen Bedingungen) um 3 Punkte vermindert, die IN-Probe um 6 Punkte erschwert. Die Magierin wird ihre Zauberkraft also am nächsten Morgen noch nicht vollständig wiederhergestellt haben.

Die Übernachtung auf dem Hinweg verläuft letztlich ereignislos. Es hängt von den Wildnistasenten des Anführers der Gruppe ab, wie gut ihr abendlicher Lagerplatz geeignet ist. In der Nacht sollten die Helden (die hoffentlich Wachen aufgestellt haben) einige Male aufgeschreckt werden. Von einem wärmenden Lagerfeuer werden auch Echsen und Schlangen angezogen, und Fledermäuse oder Käuzchen können einen unerfahrenen Helden beinahe zu Tode erschrecken. Alles in allem aber

ist es so still, dass die Wache sogar ganz leise das Meeresrauschen zu hören glaubt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wie still es hier ist ... still und einsam. Euer Lager ist wie eine Insel in der Dunkelheit. Der Schein eures Lagerfeuers erhellt die Umgebung kaum, zu bald verliert er sich in den aufkommenden Nebelschwaden. Knacken und Huschen im Gestrüpp ist zu hören, Dunstfäden tasten sich wie klamme Finger in den Lichtkreis hinein. Ab und zu erklingt ein heiserer Vogelruf oder tönt ein Plätschern durch das Dunkel. Der Himmel ist von dunklen Wolkenfetzen überzogen, die nur ab und an einen Blick auf Mond und Sterne erlauben. Es scheint, als sei dies hier der entlegenste Ort der Welt – und als gäbe es außer euch hier keine Menschenseele.

Am nächsten Morgen sollten die Helden verfroren erwachen – der Frühnebel hat sich als kühle Feuchte in ihre Kleidung hineingeschlichen. Bewegung hält warm, also wird die Gruppe wohl alsbald aufbrechen. Der zweite Tag der Expedition verläuft nicht wesentlich anders; Sie können ihn auch kürzer abhandeln.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auch der zweite Tag eures Marsches durch den Sumpf vergeht, ohne dass ihr einer Menschenseele begegnet. Am Nachmittag frischt der Wind auf und bringt einen Geschmack von Salz und Seetang mit sich, wie ihr in zuvor schon in Sonngründen wahrgenommen hattet. Das Meer rückt immer näher – jetzt kann es nicht mehr weit sein.

(Später:) Was einst die stolze Ordensfeste Pilkamm gewesen ist, steht nun nur mehr als Ruine da. Wie ein mahnender Finger ragen die Überreste eines einstmaligen stolzen Wachturmes in die Höhe – an ihm wie auch an dem ganzen Bauwerk haben die Jahrhunderte im Verein mit den unbarmherzigen Sturmwinden ihre unübersehbaren Spuren hinterlassen. Die Burg ist errichtet auf einem Felsen, der hier der äußersten Spitze der Landzunge vorgelagert ist. Früher hat es offensichtlich eine Brücke gegeben, Überreste der Pfeiler und des landwärts gelegenen Torhauses sind noch zu erkennen. Nun aber führt kein Weg mehr in die Festung hinein.

Die Helden sollten diesen Ort gegen Abend erreichen, so dass sie sich noch in Ruhe nach einem Lagerplatz umsehen können, die Erkundung der Burg aber auf den nächsten Tag verschieben müssen. Die Spitze der Landzunge ist zum Felsen hin ansteigend, der Boden ist damit für die Verhältnisse der Mosse geradezu trocken. Außerdem finden sich hier noch die Grundmauern von Gebäuden, die einst vor den Toren der Burg angesiedelt waren – lauter wind- und wettergeschützte Ecken für das Nachtlager also. Sie brauchen an dieser Stelle keine *Wildnisleben*-Probe mehr für die Suche nach einem Lagerplatz zu verlangen. Abzüge auf die Regeneration sollte es nur noch für mangelhafte Ausrüstung geben – wobei dieser Mangel auch im Laufe des heutigen Tages neu entstanden sein könnte: Nach einem Sturz in ein Wasserloch sind die Decken eventuell noch nicht wieder ganz trocken. Aber eine erholsame Nacht werden die Helden hier so oder so nicht verbringen können – sie bekommen schließlich Besuch. Wer im Eichenhain zu Jekdisit von den Strandräubern träumte (S. 29), wird das Gemäuer jetzt möglicherweise sogar wiedererkennen – zumindest wenn er sich im Traum die Umgebung genauer betrachtet hat oder sie sich jetzt ins Gedächtnis zurückzurufen kann (ihm also eine Klugheits-Probe gelingt). Die Szene hat also eindeutig in der Nähe der Feste Pilkamm stattgefunden. Der sichtbare Zustand der Burg ähnelt dem aus dem Traum auffallend: Die Geschichte ist demnach wohl noch gar nicht lange her. Mit einer *Orientierungs*-Probe kann der Charakter sogar den Blickwinkel wiederfinden, aus dem er die Burg im Traum gesehen hatte. Allerdings war er im Traum weiter von ihr entfernt; die Entfernung kann er nur schätzen, wenn ihm die obige *Orientierungs*-Probe auch mit einem Aufschlag von 3 Punkten gelungen wäre. Dann weiß er, dass er – morgen bei Tageslicht – einmal etwa 250 Schritt in diese Richtung weitergehen und suchen sollte.

SIEBTES KETTENGLIED: DER GEIST VON PILKAMM

Worin die Helden den Geist
des ermordeten Schatzsuchers

Semjow erlösen, indem sie
ihn von seinem Bernstein befreien – und sie mit dem Stein den Rück-
weg durch das Moor bewältigen müssen.

Die weitere Suche bleibt den Helden im Großen und Ganzen erspart, denn der nächste Stein kommt beinahe von selbst zu ihnen. Semjows Seele ist an den Ort seines Todes gebunden, aber er kann sich auch in der näheren Umgebung bewegen – und das Nachtlager der Helden liegt gerade am Rand dieses Bereichs. Weil die Seele – als negative Nebenwirkung des Steins, für dessen Besitz Semjow mit dem Leben bezahlte – unter furchtbarer Dunkelangst leidet, wird sie von einem Lagerfeuer der Helden unwiderstehlich angezogen. Auch wenn die Gruppe auf ein Feuer verzichtet haben sollte, lockt die bloße Präsenz lebender Menschen Semjows Geist unweigerlich an.

Die ruhelose Seele manifestiert sich etwa drei Stunden vor Mitternacht. Es dauert danach nicht lange, bis sie sich in Richtung des Lagerfeuers wendet. Der folgende Vorlesetext ist an den Helden gerichtet, der zu diesem Zeitpunkt Wache hält. (Lassen Sie sich von dem Spieler erläutern, wie er seine Wache ausführt. Sitzt er, steht er, wandert er um das Lager herum? Achtet er eher auf die Burgruine oder auf das Binnenland?) Sollte zufällig gerade Dorlin an der Reihe sein, wird sie beim ersten Anzeichen eines ungewöhnlichen Vorkommnisses ihre Ablösung wecken, so dass jedenfalls ein Held die Chance hat, auf die Situation zu reagieren. Schaut die Wache vom Rand des Lichtkreises ihres Lagerfeuers in die Dunkelheit der Mosse hinaus (so wie Dorlin es täte), kann sie Semjow schon aus dreißig Schritt Entfernung wahrnehmen – er sieht aus wie vom Mondschein beschienener Nebel. Hat sich die Wache anders postiert, bemerkt sie den Geist erst, wenn der schon in den Lichtschein des Lagerfeuers tritt. Der Text sollte für beide Varianten passen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vielfältig sind die Geräusche der Nacht: das Pfeifen des Windes in den Mauern der Burgruine, das Plätschern des Wassers um ihre Fundamente herum, das Rauschen der Brandung weiter entfernt, das ruhige Atmen oder gelegentliche Schnarchen deiner Kameraden, das Knacken der Äste im Lagerfeuer [*natürlich nur, wenn die Helden eines entfacht haben*]. Was du nicht hören kannst, sind ... Schritte. Und so ist es weniger ein Geräusch als vielmehr eine Ahnung, die dich den Blick in Richtung des Sumpfes wenden lässt. Dort aus der Dunkelheit nähert sich eine Gestalt: menschlich, aber blass und bleich. Sie wirkt, als sei sie von Mondlicht beschienen – aber dieser Lichtstrahl muss dann wohl mit ihr zusammen auf euer Lager zu wandern. Denn die Gestalt – es ist ein Mann, so viel ist nun zu erkennen – bleibt immer gleichmäßig erhellt. Geht das silbrige Schimmern nicht gar von ihr selber aus?

Natürlich sollten Sie schon während des Vorlesens darauf achten, ob der Spieler seinen Helden irgendwie reagieren lassen will. Spätestens an dieser Stelle aber sollten Sie unterbrechen und dem Spieler Gelegenheit zum Handeln geben. Wenn er weiter nur abwartet, ergreift Semjow selbst das Wort. Spricht ein Held hingegen den Geist an, antwortet dieser. Dabei kommt er so bald wie möglich auf sein Anliegen zu sprechen, so dass der folgende Text wiederum in jedem Zusammenhang passen sollte. Übrigens: Wenn die Spieler fragen, wie der Mann aussieht, dann zeigen Sie ihnen das Titelbild des Abenteuers.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Die Götter zum Gruße”, sagt der Mann. Seine Stimme klingt leise und zaghaft – möglicherweise ist es Schüchternheit, vielleicht

aber ist euer nächtlicher Besucher das Sprechen einfach nicht mehr recht gewohnt. Zögerlich fährt er fort: “Darf ich mich zu Euch setzen? Es ist so ... einsam da draußen.”

Lehnen die Helden seine Bitte ab (oder fangen sie an, erst einmal aus-
zudiskutieren, ob sie dieses merkwürdige Wesen in ihre Mitte lassen
sollen), wird Semjow sein Anliegen flehentlicher wiederholen: “Bitte ...
ich bin schon so lange allein da draußen – und es ist so dunkel.”

Wenn die Charaktere ihn eindeutig abweisen, wendet er sich mit hängenden Schultern zum Gehen – und versucht es bei der nächsten Wache erneut: Vielleicht hat dann jemand mehr Mitleid mit ihm. Wenn die Helden ihn gleich oder später einladen (Dorlin wird mit offenem Mund und schreckgeweiteten Augen danebenstehen und nichts Konstruktives zu einer eventuellen Debatte beitragen können), huscht ein feines, aber trauriges Lächeln über sein Gesicht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit dankbarer Miene setzt sich der nächtliche Besucher in eure Mitte.

“Semjow ist mein Name”, stellt er sich leise vor. Nun, da ihr ihn näher betrachten könnt, ist einiges Merkwürdiges an ihm festzustellen. Er wirkt farblos und durchscheinend – auch wenn man jedes Detail an seinem Gesicht und seiner Kleidung erkennen kann, erinnert er doch mehr an mit Nebel ausgefüllte Konturen als an ein echtes und lebendes menschliches Wesen. An seinem Hals sind rings dunkle bläuliche Flecken zu erkennen. Und seine rechte Hand – man sieht es spätestens, wenn er einmal gestikuliert – ist zur Faust geballt.

Helden, die sich mit Magie oder mit Sagen auskennen, werden den Besucher unzweifelhaft als Geist identifizieren können. Charaktere mit dem Nachteil *Totenangst* sollten daraufhin ein ziemlich mulmiges Gefühl entwickeln und es bereuen, den Gast in ihre Mitte eingeladen zu haben – Dorlin ist auf alle Fälle dieser Meinung und hält sich so fern von Semjow, wie das bei einem Nachtlager nur möglich ist.

Die Flecken am Hals kann ein Held, dem eine Talentprobe auf *Heilkunde Wunden* gelingt, unzweifelhaft als Würgemale deuten. Sind bei der Probe mindestens 2 Punkte übrig geblieben, erkennt er, dass es sich nicht um Abdrücke eines Stricks, sondern von kräftigen Händen handelt: Semjow ist offenbar erwürgt worden. Seltsamer noch ist, was eine genauere Betrachtung seiner rechten Faust ergibt. Dies erfordert eine *Sinnenschärfe*-Probe, wenn ein Held die Hand nur normal ‘aus der Ferne’ betrachten will. Wenn es ihm gelingt, die Faust näher in Augenschein zu nehmen, kann er alles Wichtige auch ohne Probe erkennen.

Die Hand ist nicht nur krampfhaft zur Faust geballt. Es wirkt eher so, als könnte Semjow sie nicht mehr lösen, selbst wenn er das wollte: Zwischen den Ritzen sämtlicher Finger quillt eine zähe Flüssigkeit von silberner Farbe hervor. Die Faust ist schon vollständig mit einer dünnen Schicht überzogen. Die Finger sind dadurch völlig untrennbar miteinander verklebt, einzelne Schlieren der Substanz ziehen sich schon zum Handgelenk herauf.

Abgesehen von der Farbe wirkt das ganze wie zähes Harz. Die Helden (speziell die Magierin, die schon Bernsteine analysiert hat) könnten damit von selbst auf einen beunruhigenden Gedanken kommen. Was wird wohl passieren, wenn Semjows gesamter Leib irgendwann von dieser Substanz umhüllt ist? Denn genau dahin scheint es sich zu entwickeln – beinahe so, wie bei den Insekten, die in den Bernsteinen gefangen sind.

Tatsächlich ist Semjows ruhelose Seele drauf und dran, vollständig unter die Kontrolle des Dämons zu geraten, der in der Kette wirkt. Die Spieler und ihre Helden können eine entsprechende Vermutung entwickeln (und weil Schlimmeres einer Seele in Aventurien nicht widerfahren kann, sollten sie schleunigst über Gegenmaßnahmen nachsinnen), müssen aber keine Gewissheit bekommen.

Möglicherweise versuchen die Helden, Gewalt gegen Semjow anzuwenden. Weil er aber ein Geist ist und damit keine körperliche Existenz mehr hat, können Waffen keinen Schaden bei ihm anrichten. Sie verursachen zwar Verletzungen in der äußeren Hülle, die sich aber alsbald wieder schließen, indem der Nebel neu an die getroffenen Stellen zu fließen scheint. Semjow selbst ist diese Unverwundbarkeit wohl gar nicht richtig klar: Auf Gewalt oder finstere Drohungen reagiert er mit hilflosen Abwehrgesten. Er hebt schützend die Arme über den Kopf oder versucht, einem Hieb auszuweichen. Unbewusst fährt dabei häufig eine Hand zu seinem Hals. Hier könnte erstmals zu erkennen sein, dass seine Rechte zur Faust geballt ist. Im schlimmsten Fall tritt er sogar die Flucht an – Helden, die ihn verfolgen, werden alsbald mit Sumpflöchern und morastigen Stellen zu kämpfen haben. Selbst nach einer solchen Flucht wird aber Semjows Bedürfnis nach Licht und Gesellschaft seine Furcht übersteigen, so dass er nach einigen Stunden wieder am Lager auftaucht.

Die Faust des Geistes ist übrigens eine Ausnahme an seinem Körper: Die silberne Substanz ist zumindest teilweise stofflich. An der Faust und dem Handgelenk kann man Semjow daher tatsächlich packen – dort fühlt er sich kalt und glatt an, wie ein polierter Stein. Etwa so unempfindlich ist diese Stelle auch gegen Gewalteinwirkung: Eine gelungene Attacke gegen die Hand (selbst wenn der Held sie abtrennen will, um Semjows Seele damit zu helfen) lässt den Geist herzzerreißend aufschreien, verursacht aber keinen sichtbaren Schaden – zumindest nicht an der Hand. Bei der Waffe allerdings muss für jeden Hieb eine Probe auf den Bruchfaktor abgelegt werden. Wenn Sie nicht mit dieser Optionalregel spielen, dann erwähnen Sie zumindest gegenüber dem Spieler, dass die Waffe seines Helden unschöne Geräusche verursacht und er den Eindruck hat, auf eine Mauer einzudreschen.

Sind die Helden freundlich zu ihm, fasst Semjow rasch Vertrauen. Die Gegenwart anderer Menschen scheint ihn sichtlich zu entspannen – aber selbst dann wirft er immer wieder hastige, gehetzte Blicke über seine Schulter in die Dunkelheit hinein und schaut dann mit betretener, eingeschüchterter Miene wieder zu den Charakteren zurück. Er hat nun einmal starke Dunkelangst, was aus ihm in den einsamen Nächten hier ein nervliches Wrack gemacht hat.

Wenn die Gruppe behutsam vorgeht, kann sie dem Geist seine gesamte Geschichte entlocken. Allerdings erzählt er sie nicht von vorne bis hinten so, wie sie in der Einleitung dieses Abenteuers steht. Semjow ist bewusst, dass er tot ist, aber er setzt beunruhigenderweise andere Prioritäten. Den ersten der folgenden Sätze wählt er als Einstieg in seine Geschichte, wenn ihn die Helden (mit ihrer Erfahrung aus dem Strandräubertraum) nicht von vornherein direkt auf das Thema ansprechen. Die weiteren Bemerkungen sind für Sie nach Belieben verwendbar, je nachdem wie sich der Gesprächsverlauf entwickelt.

Wichtig ist, dass Semjow fest davon überzeugt ist, der rechtmäßige Besitzer des Steines zu sein. Die Darstellung des Geistes sollte bei den Helden einen eher zwiespältigen Eindruck hinterlassen. Wie schon die Fronvögtin stellt Semjow den Besitz des Steines über sein eigenes Seelenheil – nur dass dieses bei ihm noch sehr viel konkreter gefährdet ist als bei Nadschenka. Die Gruppe sollte erkennen, dass der von Semjow als Segen betrachtete Stein in Wahrheit sein Fluch ist und er davon befreit werden sollte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Er hat mich umgebracht. Ich dachte, er wäre mein bester Freund – aber er hat mich einfach umgebracht. Nur dieser Stein ist mir geblieben.”

Bei diesen Worten hebt er die zur Faust geballte rechte Hand.

“Wir waren auf Schatzsuche. Das war meine Idee, jawohl. Hier kommt immer wieder mal was Wertvolles ans Licht. Er wollte erst nicht, aber dann habe ich ihn überzeugt. Und dann wollte er alles für sich.”

“Wenn ich nicht vorgeschlagen hätte, hier zu suchen, dann hätten wir das Ding gar nicht gefunden. Und dann wollte er nicht mit mir teilen.”

“Ganz plötzlich hat er mich angesehen, als würde er mich gar nicht kennen. Als würde nur noch diese Kette zählen und ich ihm dabei im Wege sein.”

“Ich wollte doch nur meinen gerechten Anteil. Er wollte alles für sich. Aber wenigstens habe ich einen Stein behalten.”

“Ich bin froh, dass ich ihn habe. Ich könnte hier draußen gar nicht ohne ihn auskommen, ganz bestimmt.”

“Ich will ihn nicht hergeben, niemals. Was täte ich denn ohne ihn?”

Wenn die Helden fragen: Natürlich kann Semjow den Namen seines Mörders nennen – Irjan – und ihn beschreiben. Was er erzählt, wird den betreffenden Helden vermutlich an seinen Traum im Hain zu Jekdisit erinnern (siehe S. 28). Wenn Semjow danach gefragt wird, kann er auch berichten, wie er und Irjan hierher gekommen sind: mit einem Fischerboot die Küste herunter, an der Westseite der Großen Mosse entlang. Dort gibt es am Strand ein verlassenes Dorf, in dem sich einige Leute eingenistet haben. Das ist ein wichtiger Hinweis, denn in diesem Dorf findet sich Irjan auch jetzt. Von hier aus ist es allerdings ohne Boot nicht zu erreichen – einfacher wäre es allemal, den direkten Rückweg durch die Mosse zu nehmen und dann von Sonngrunden aus die Küste abzusuchen. Informationen über das Dorf und seine Bewohner finden Sie im letzten Kapitel ab Seite 39.

Was die Errettung von Semjows Seele angeht: An dem Geist selber ist sie nicht zu bewerkstelligen. Semjow wird sich vehement gegen jeden Versuch wehren, seine Hand zu öffnen. Dabei wimmert er ständig etwas wie: “Nicht! Bitte nicht! Es ist doch das Einzige, das ich noch habe!” – und lässt sich nicht durch noch so gute Argumente davon überzeugen, dass der Inhalt seiner Faust die Rettung seiner Seele verhindert. Der arme Kerl ist durch seinen gewaltsamen Tod und die Kombination von Einsamkeit und Dunkelangst im finsternen Moor inzwischen schlichtweg verrückt geworden und damit rationalen Erwägungen nicht mehr zugänglich. Selbst wenn die Helden Gewalt anwenden sollten, kann es ihnen nicht gelingen, die Faust zu öffnen – sie ist schon zu so etwas wie einem massiven Edelstein geworden.

Eine magische Analyse zeigt, dass hier tatsächlich Zauberkräfte im Spiel sind. Ganz vage sind an Semjows Hand die bekannten Spuren von ATTRIBUTO (auf Intuition) und SENSIBAR zu entdecken. Aber viel deutlicher und beängstigender ist es, dass der Stein hier geradezu sein hässliches Inneres nach außen gekehrt hat: Was zwischen den Fingern des Geistes hervorquillt, ist eindeutig dämonischer Herkunft. Wenn die Magierin diesen Anblick einmal ertragen hat, können die Schleier des Artefaktes sie nicht mehr trügen: Bei allen weiteren Analysen der Bernsteinsteine aus der Kette entfallen die Zuschläge für das Durchdringen der zusätzlichen Schichten.

Des Rätsels Lösung für diese Episode liegt aber nicht bei Semjows Geist, sondern bei seinem Körper. Die Leiche umklammert nämlich noch immer den Bernstein, den er Irjan entrissen hatte. Sein Mörder war nach der Untat einen Moment lang über sich selbst erschrocken und hat das Weite gesucht. Inzwischen plant er zwar längst, demnächst noch einmal den Tatort aufzusuchen und den Stein in seinen Besitz zu bringen, aber er ist bislang nicht dazu gekommen. Die Helden müssen also die Leiche finden und ihr den Bernstein aus der Hand herausbrechen – danach

sollten sie Semjows sterbliche Überreste noch göttergefällig bestatten, um seine Seele zu retten.

Wie die Nacht genau verläuft, hängt vom Verhalten der Helden ab. Wenn sie es wirklich schaffen, Semjows Vertrauen zu gewinnen, wird er sich irgendwann mit einem entspannten Lächeln auf den Lippen am Lagerfeuer zur Nachtruhe betten. Genauso ist es möglich, dass sie bis zum Sonnenaufgang auf ihn einreden oder er irgendwann frustriert oder verängstigt den Rückzug in den Sumpf antritt. In jedem Falle verblasst seine Gestalt im Morgengrauen. Bis dahin sollte den Charakteren klar sein, dass Semjow wegen des Steins als Geist im Moor gefangen ist. Ebenfalls von dem Verhalten der Gruppe gegenüber dem Geist hängt ab, wie gut sie in dieser Nacht regenerieren. Wer sich bis zum Morgen mit Semjow unterhält, wird keine Lebens- oder Astralenergie zurückgewinnen können. Ansonsten gelten die Aufschläge und Mali wie auf Seite 34 bereits beschrieben (wobei in dieser Nacht eindeutig auch eine eventuelle *Totenangst* als einschlägiger Nachteil hinzutritt) – die Helden könnten sich am nächsten Morgen also wie durch den Wolf gedreht fühlen.

Eigentlich sollte den Helden nun klar sein, dass als nächstes die Suche nach Semjows Leichnam ansteht – wenn sie nicht sogar schon damit rechnen, dort den Stein zu finden, dann vielleicht wenigstens weitere Spuren und Hinweise. Die eleganteste Lösung ist übrigens, sich noch in der Nacht von Semjows Geist an den Ort seines Todes führen zu lassen. Darauf lässt der Bursche sich aber nur ein, wenn die Helden mit Fackeln oder einem FLIM FLAM für ausreichende Beleuchtung sorgen können.

Ohne weitere Anhaltspunkte entspräche die Suche sonst wohl derjenigen nach der Nadel im Heuhaufen. Aber aus dem Strandräubertraum im Eichenhain lässt sich (hier dürfen Sie auch eine zweite *Orientierungs*-Probe erlauben, weil die Sichtverhältnisse anders sind als gestern Abend) der Ort der Handlung schon auf wenige Dutzend Schritt eingrenzen. Zudem kann Semjow vom Lagerfeuer aus die Lage und Entfernung des Tatorts beschreiben. Wenn die Charaktere dann noch gezielt die Böschungen in diesem Gebiet absuchen, können sie den Leichnam binnen einer halben Stunde finden.

Das ist wahrhaftig kein angenehmer Anblick. Im günstigsten Fall liegt Semjow seit rund 14 Tagen hier – und schon in dieser Zeit werden ihm der morastige Untergrund einerseits, die salzhaltige und feuchte Meeresbrise andererseits und nicht zuletzt Ratten und anderes ekliges Gezücht übel zugesetzt haben. Eine detailliertere Beschreibung des Aussehens soll Ihnen und Ihren Mitspielern erspart bleiben. An den nächtlichen Besucher der Helden erinnert jedenfalls nicht mehr viel.

Der Körper findet sich am Fuße einer Böschung nahe an einem dornigen Strauch. Er liegt mit angezogenen Beinen auf der rechten Seite – so als habe Semjow zuletzt gekniet und sei dann umgestürzt. Helden mit dem Nachteil *Totenangst* können sich der Leiche nur nach gelungener Mut-Probe weiter nähern. Aus kürzerer Distanz ist zu erkennen, dass die rechte Hand zur Faust geballt und an die Brust gedrückt ist.

Wer die Leiche berühren will, muss auf jeden Fall eine um die *Totenangst* erschwerte Mut-Probe ablegen. Nur dann wagt er es, die Finger der rechten Hand aufzubiegen – und fördert dort tatsächlich einen Bernstein zutage. Der Stein gleicht den anderen, allerdings befindet er sich noch in seiner Fassung: Mit seiner glatten Unterseite liegt er auf einem goldenen Plättchen. Vier krallenartige Haken an den Ecken halten den Stein, an der oberen Kante und der linken unteren Ecke des Plättchens sind jeweils Ösen zu sehen, die mit Gewalt aufgerissen wurden.

Die Helden können den Stein ohne weitere Probleme an sich bringen. Den Körper einigermaßen würdig zu bestatten kann wahrhaftig nicht schaden. Wenigstens ein kurzes Gebet für die Seele des Toten sollten die Charaktere sprechen und den Leichnam mit Erde oder einigen Findlingen bedecken. Tun sie das nicht, ist Semjows Seele zwar von dem Stein und dessen dämonischer Macht befreit, aber nicht vollständig erlöst. Er wird dann weiterhin durch die Große Mosse spuken – ruhelos auf der Suche nach dem Artefakt, das ihm die Helden genommen haben.

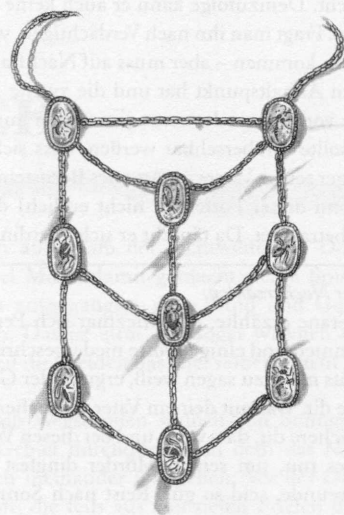
Nach dem Fund des Bernsteins und der Bestattung von Semjows sterblichen Überresten können die Helden die Große Mosse auf demselben Weg verlassen, auf dem sie gekommen sind. Eine weitere Erforschung

der Feste Pilkamm sollten sie sich für ein andermal aufheben. Die Gruppe kann selber darauf schließen, dass in der Burg keine aktuellen Hinweise zu finden sind. Immerhin können sie von Semjow erfahren haben, dass er und Irjan gar nicht in der Burgruine selbst gewesen sind: Die Kette haben sie dort gefunden, wo Semjow gestorben ist. Zudem haben die Helden vermutlich nicht die nötige Ausrüstung dabei, um in die Feste vorzudringen – die Brücke ist nämlich längst eingestürzt. Außerdem dürften der Proviant und der Wasservorrat der Helden allmählich zur Neige gehen. Nicht zuletzt beginnt der Träger des Steins, dessen Kräften zu erliegen – das könnte in einer Ruine, in der an jeder Ecke (Einsturz-)Gefahr herrscht, schnell sehr übel werden.

Auf dem Rückmarsch durch die Mosse sollte es zwei oder drei Situationen geben, auf denen das Artefakt seine Wirkung zeigt und den Helden damit aus einem mehr oder weniger harmlosen Schlamassel heraushält. Bei der nächtlichen Rast – ob der betreffende Held nun Wache schiebt oder nicht – kann der Stein bei jedem verdächtigen Geräusch in Aktion treten. Die Nacht wird damit für den Träger sehr unruhig verlaufen.

Davor schützt ihn nicht einmal ein möglicherweise von Thezmar überlassenes Metallkästchen. Zum einen könnte es ganz banal auf dem bisherigen Marsch schon Schaden genommen haben: Wenn der Träger in ein Schlammloch oder einen Tümpel gestürzt ist, hat der filigrane Schließmechanismus mit Sicherheit gelitten. Zum anderen – viel wichtiger – ist die magische Ausstrahlung dieses Artefaktes deutlich stärker als die der anderen Steine. Ein ODEM zeigt ein geradezu pulsierendes Leuchten, bei einem ANALYS springen die magischen Muster den Betrachter mit ungekannter Klarheit förmlich an. Irgendwoher scheint dieser Stein mit frischer Kraft versorgt worden zu sein. Es gehört nicht viel Vorstellungsvermögen dazu, die Lebensenergie des bedauernswerten Semjow als die jüngst erneuerte Kraftquelle des Steines zu erkennen. Damit dürfte sich auch die Frage beantworten, woher die Kette die benötigte Astralenergie für ihre mit der Zeit doch recht aufwändigen Zauber gewinnt – sie holt sie sich vom Träger zurück. Gegen diese starke magische Kraft kann selbst ein unbeschädigtes Kästchen nicht viel ausrichten – der Stein funktioniert also genauso wie alle anderen.

Für die nächtliche Regeneration gelten die Festlegungen wie für die bisherigen Nächte. Beim Träger des Steines sollte die *Dunkelangst* hinzugerechnet werden. Außerdem müssen Sie die Marschdauer berücksichtigen. Je nachdem, wie lange die Helden am Morgen nach der Begegnung mit Semjow herumgetrödelt haben, kann es schwierig für sie werden, noch vor Ende des zweiten Tages wieder aus der Großen Mosse herauszukommen. Entweder müssen sie noch ein weiteres Mal im Sumpf übernachten und am Vormittag des insgesamt fünften Tages wieder in Hinterbruch eintreffen oder sie absolvieren einen strammeren Marsch bis in die Abendstunden hinein (was nur deswegen möglich ist, weil die letzte Wegstunde bis Hinterbruch über sicheres – und eventuell Dorlin bekanntes – Gelände führt). In beiden Fällen werden die Helden am Ende wie gerädert sein.



ACHTES KETTENGLIED: MORD IN SONNGRUNDEN

Worin die Helden den sonderbaren Tod des betrügerischen Bernsteinvogts untersuchen und die Spur seines Mörders aufnehmen. Zeit für lange Erholung haben die Charaktere allerdings nicht, denn nun überschlagen sich die Ereignisse. Noch am selben Vormittag trifft nämlich die Nachricht vom Tode des Bernsteinvogts Orschin in Hinterbruch ein. Überbringer der Botschaft ist Stane, der die Leiche seines Vaters selbst gefunden hat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Von draußen ist Hufschlag zu hören, der direkt vor der Tür des *Roten Widderhorns* verstummt. Nur Augenblicke später wird die Tür aufgerissen. Stane Turjeleff – der Würfelspieler von eurem ersten Abend hier – hastet herein. Er ringt nach Atem, und er hält sich nicht mit Grüßen auf, sondern stößt nur hervor: "Wo ist ... der Herr Graf? Mein Vater ... der Bernsteinvogt – er ist ... tot! Ermordet!"

Falls die Helden nicht ohnehin schon in der Schankstube anwesend sind, wird Thezmar umgehend nach ihnen schicken lassen. Im Notfall muss Brinja sie auch wecken. Bis der Graf und die Charaktere sich eingefunden haben, kann Stane ein wenig verschnaufen und – nach Aufforderung durch Thezmar – erzählen, was er weiß.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Anstrengung eines Eilrittes steht Stane noch immer ins Gesicht geschrieben. Stockend beginnt er zu erzählen: "Ich bin heute früh wachgeworden, weil er sich laut mit einem anderen Mann gestritten hat. Das hat mich nicht gestört – das kam ab und zu vor. Es haben ja immer alle versucht, ihn übers Ohr zu hauen. Aber dann war es plötzlich ganz still im Haus. Da bin ich dann hinuntergegangen. Und da fand ich ihn in seinem Kontor. Er lag auf dem Boden, den Hals ganz merkwürdig verdreht, die Augen starr ..." Stane hält einen Moment lang inne, zu frisch ist die Erinnerung wohl noch. Dann reißt er sich sichtlich zusammen und fährt fort: "Da musste ich doch etwas tun ... ich habe Kundra alarmiert, unsere Dorfweibelin. Dann habe ich Pettar und Libussa gesagt, dass sie auf ihn aufpassen sollen, und bin so schnell hergekommen, wie ich nur konnte."

Stane spricht tatsächlich die Wahrheit. Er hat zwei laute Männerstimmen – eine davon unbekannt, eine die seines Vaters – gehört, aber die Worte nicht verstanden. Nach Spuren hat er vor lauter Schrecken und in der Eile nicht gesucht. Demzufolge kann er auch keine weiteren Informationen beisteuern. Fragt man ihn nach Verdächtigen, wird er auf Jesko und Jella zu sprechen kommen – aber muss auf Nachfrage eingestehen, dass er dafür keinen Anhaltspunkt hat und die zweite Männerstimme jedenfalls nicht die von Jesko oder sonst jemandem aus Sonngrunden war. Mit der Zeit sollte unübersehbar werden, dass sich Stane als der natürliche Nachfolger seines Vaters im Amt des Bernsteinvogts sieht und die Ernennung (denn dieser Posten ist nicht erblich) durch Thezmar nur als Formsache betrachtet. Da täuscht er sich allerdings.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Noch während Stane erzählte, hat Thezmar sich Pergament und Tintenfass genommen und einige Worte niedergeschrieben. Als der junge Mann nichts mehr zu sagen weiß, ergreift der Graf das Wort: "Stane, ich danke dir. Was mit deinem Vater geschehen ist, bedaure ich sehr. Ich versichere dir, dass wir", und bei diesen Worten schaut er zu euch, "alles tun, um seinen Mörder dingfest zu machen. Meine jungen Freunde, seid so gut: Reist nach Sonngrunden, so

rasch es nur geht, und seht, was ihr dort herausfinden könnt. Mit diesem Schreiben", er schaut kurz zu Stane hinüber, dann wieder zu euch, "ernenne ich Libussa zur neuen Bernsteinvögtin. Bitte überbringt ihr es, ihr kennt sie ja."

Stane bleibt da nichts anderes übrig, als gute Miene zum bösen Spiel zu machen. Das fällt ihm nicht leicht.

Die Helden sollten nun tatsächlich schnellstmöglich nach Sonngrunden reisen. Wenn wenigstens die Hälfte von ihnen reiten und die restlichen Charaktere mitnehmen kann, werden sich in Hinterbruch genügend Pferde auftreiben lassen. Andernfalls müssen sie auf Schusters Rappen per Eilmarsch los. Letztendlich kommt es aber nicht darauf an, wie lange die Gruppe nun bis Sonngrunden braucht – irgendwann kurz nach der Mittagszeit werden sie dort sein und können sich an die Spurensuche machen. Dann können Sie als Meister den weiteren Ablauf so steuern, dass die Helden auf Irijans Spuren stoßen und noch bei Tageslicht den Weg in die Dünen antreten. Als Hilfsmittel können Sie dabei die Dorfweibelin *Kundra* verwenden: Die ist nämlich eine pensionierte Stadtgardistin aus Festum, die sich auf ihre alten Tage (sie ist etwas über fünfzig) einen ruhigeren Posten gesucht hat. Dreißig Jahre Erfahrung in der Großstadt sind ein wertvoller Schatz – Kundra hat schon öfter Leichen gesehen, und sie besitzt ein Auge für Details. Sie wird sich eher zurückhalten und zusehen, wie die Abgesandten des Grafen vorgehen. Aber wenn man sie fragt (oder die Helden zu sehr in die Irre gehen), kann sie Beobachtungen beisteuern, die der Gruppe entgangen sein mögen – mit Magie kennt sie sich aber nicht aus.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ganz Sonngrunden ist in heller Aufregung, als ihr das Dorf erreicht. An der Haustür des Bernsteinvogts wartet Libussa. Neben ihr wacht die Dorfweibelin Kundra, die euch mit einem "Ich habe sonst niemanden hineingelassen" öffnet und in das Kontor führt. Dort zieht sie das Laken beiseite, das sie über Orschins Leiche gebreitet hat. Der tote Bernsteinvogt wirkt äußerlich unverehrt, abgesehen davon, dass sein Nacken in einem unmöglichen Winkel verdreht ist. Er liegt lang auf dem Boden ausgestreckt, nur Kopf und Schultern sind an eine niedrige Holztruhe mit schmiedeeisernen Beschlägen gelehnt. Der Vogt trägt einen Hausmantel über seinem Nachgewand. Der linke Pantoffel ist an seinem Platz, der rechte findet sich einen Spann vom Fuß entfernt – auf einer Ecke des großen Wollteppichs, der mitten in dem Zimmer liegt.

Eine erfolgreiche *Heilkunde Wunden*-Probe zeigt, dass das Genick des Bernsteinvogts gebrochen ist. Er muss sofort tot gewesen sein, und zwar in den Morgenstunden des heutigen Tages. Andere Wunden oder sonstige Spuren sind an ihm nicht zu sehen. Mit einer gelungenen *Fährstensuchen*-Probe lässt sich der Hergang rekonstruieren: Orschin muss mitten im Zimmer einen Schritt rückwärts gegangen sein. Dabei ist er mit seinem rechten Pantoffel an einer umgeschlagenen Ecke des Teppichs hängen geblieben. Beim Sturz nach hinten ist er unglücklich mit dem Nacken auf die Kante der Holztruhe aufgeschlagen. Das ganze sieht also wie eine Verkettung unglücklicher Umstände aus – selbst wenn der andere Mann Orschin geschubst haben sollte, muss er noch lange nicht dessen Tod beabsichtigt haben.

Der Schlüssel für den Tresor findet sich in Orschins Manteltasche. Der Tresor ist verschlossen, aber trotzdem fehlt eine Schatulle, in der mehrere Dutzend Goldstücke – gräfliches Geld für den Ankauf von Bernsteinen – verwahrt waren. Alles andere (zum Beispiels Orschins eigenes Geld) ist noch da. Der Schreibtisch ist ordentlich, dort scheint (wie Stane nach kurzer Untersuchung vermeldet) nichts zu fehlen. Der letzte

Eintrag in den Büchern stammt von gestern Abend: Jella hat einen kleinen Stein überbracht. Einbruchspuren an Türen oder Fenstern gibt es keine.

Den Schleifspuren auf dem Dielenboden nach zu urteilen (*Fährtsensuchen*) steht die Holztruhe gewöhnlich anderthalb Schritt weiter rechts. Stane und sein Vater haben sie gestern verschoben, weil sich ein Mauseloch dahinter befand – tatsächlich hat sich in der aufgestellten Falle ein graues Nagetier gefangen. Hätte die Truhe an ihrem angestammten Ort gestanden, wäre Orschin bei seinem Sturz nichts Gravierendes passiert. Die Ecken des groben Wollteppichs neigen dazu, sich einzurollen. Genau aus diesem Grunde ist der Teppich aber mit Nägeln auf dem Dielenboden befestigt. An der einen Ecke ist aber der Nagelkopf abgebrochen, so dass der Teppich dort nicht mehr gehalten wurde – genau dort, wo Orschin mit dem Pantoffel hängen blieb. Noch ein unglücklicher Zufall?

Ja und nein: Es steckt mehr dahinter. Heute in aller Frühe ließ der Bernsteinvogt Irjan hinein. Sein Besucher wollte wieder Bernsteine aus der Kette verkaufen (obwohl es auch Irjan inzwischen Überwindung kostet, sich von den Artefakten zu trennen). Orschin öffnete den Tresor, nahm das für den Ankauf von Steinen bestimmte Geld heraus und verschloss den Schrank wieder. Im Verkaufsgespräch konnte Irjan mit der Kraft zweier Steine besser schätzen und feilschen als bei den vorigen Malen. Schließlich verplapperte sich Orschin – er erwähnte, einen Stein zum Preis eines Schmuckstückes (an die Fronvögtin) verkauft zu haben. Irjan hatte nur den reinen Materialwert bezahlt bekommen und fühlte sich betrogen. Daraus entstand der lautstarke Streit, den Stane hörte. Im Streit verwünschte der Strandräuber den Bernsteinvogt – und weckte damit den Dämon, der in einem dritten Stein verborgen war. Visladhir gehorchte dem unausgesprochenen Wunsch seines Trägers: Er fuhr in den kleinen Nagel im Teppich und ließ ihn zerbrechen – die Kette unglücklicher Umstände war in Gang gesetzt. Nach Orschins tödlichem Sturz war Irjan so geistesgegenwärtig, die Schatulle mit dem Gold und seine Steine zu schnappen; aus Angst vor einer Entdeckung verzichtete er aber darauf, den Tresor noch einmal zu öffnen. Stattdessen verließ er das Haus auf dem schnellsten Wege durch die Hintertür, umrundete das Dorf und rannte zurück zu seinem Unterschlupf in den Dünen.

Dem äußeren Anschein nach könnte sich hier ein 'gewöhnlicher' Raubmord abgespielt haben (auf juristische Spitzfindigkeiten soll hier verzichtet werden). Es kann aber nicht schaden, den Helden ein wenig Respekt vor ihrem Gegner einzuflößen. Deshalb sollten sie herausfinden, dass Orschins Tod durch dämonisches Handeln verursacht wurde. Vielleicht spricht die Magierin von sich aus einen ODEM, weil sie das Wirken eines Bernsteines vermutet. In diesem Fall sieht sie an Orschins rechtem Fuß einen roten Kraftfaden wie eine Schlinge, die an dem abgebrochenen Nagel im Teppich festgeknüpft ist. Der Nagel wie-

derum leuchtet glühend rot. Ein gelungener ANALYS enthüllt nicht nur die einige Stunden alten Spuren dämonischer Präsenz, sondern auch die sprichwörtliche 'Verkettung unglücklicher Umstände' in Form von Kraftlinien, die wie Ketten alle Gegenstände miteinander verbinden, die Anteil an Orschins Tod gehabt haben: Nagel, Teppichecke, Pantoffel, Fuß, Genick, Truhe, Mausefalle, Mauseloch.

Wenn die Helden nicht von selbst darauf kommen, können Sie ihnen weitere kleine Anstöße geben. Verschiedene Charaktere könnten in diesem Raum nämlich ein merkwürdiges Gefühl haben: Magiebegabte, Helden mit *Gefahreninstinkt*, ehemalige Träger der anderen Bernsteine oder sonst geeignete Figuren spüren nach gelungener Intuitions-Probe ein Kribbeln im Nacken. Wenn sie dann noch sehen, dass der Hund mit eingezogener Rute winselnd auf der Türschwelle stehen bleibt und sich weigert, den Raum zu betreten, werden sie wohl noch einmal genauer hinschauen wollen.

Spieler, die sich nicht an der Spurensuche beteiligen wollen, können Sie mit Ereignissen vor der Tür des Bernsteinvogts beschäftigen. Bei Stane liegen die Nerven blank: Es ist gut möglich, dass er sich mit einem zornigen: "Bist du jetzt zufrieden, du alte Vettel?" auf Libussa stürzt – daraus kann sich eine Schlägerei entwickeln, die Kundra alleine nicht mehr unter Kontrolle bringen könnte.

Wenn die Gruppe alles Wichtige herausgefunden hat, kann sie sich an die Verfolgung von Irjan machen. Das ist nicht allzu schwierig. Der Strandräuber hat an einigen Stellen gut sichtbare Spuren hinterlassen (wenn sich unter den Helden kein Fährtsensucher befindet, kann ein kundiger Dörfler einspringen). Außerdem ist er auf seiner Flucht von verschiedenen Leuten gesehen worden, die im Morgengrauen schon unterwegs waren: Bauersleute, die Ziegenhirtin, Torfstecher, Bernstein-sammler. Irgendwo hat sich Irjan der unhandlichen Schatulle entledigt und das Gold in seine Taschen gestopft. Als er weiterlief, verlor er un bemerkt ab und zu einzelne Münzen im Sand – die Helden werden also von einer losen Spur von Gold- und Silberstücken in die Dünen geführt.

Spätestens an dieser Stelle sollten sie darauf gestoßen werden, dass sich nicht weit von Sonngrunden entfernt ein verlassenes Fischerdorf am Rand der Großen Mosse befindet. Möglicherweise haben sie selbst es schon von Semjows Geist gehört, ansonsten wissen es alle Dorfbewohner. Die älteren Sonngrunder kennen sogar noch einen Namen für das verfallene Dorf: Tschorkeffskoje. Ob der aus dem Strandräuberlied bekannte Firnjo (wenn es ihn denn wirklich gab) von dort stammte? Oder gab man irgendwann einer Siedlung von Fischern, die auch Schiffswracks plünderten, einen 'sprechenden' Namen? Das ist wohl im Dunkel der Geschichte verborgen. Aber ein Zeichen mag es allemal sein, vor allem für die Heldin, die im Traumhain dem Strandräuber begegnete.

ПЕВНТЕС КЕТЕНГЛИД: DER KREIS SCHLIESST SICH

Worin die Helden den Bösewicht stellen und die restlichen Bernsteine bergen können.

Bei der Verfolgung des Mörders sind die Helden mehr oder minder auf sich allein gestellt. Kundra sollte im Dorf bleiben, solange die Wogen dort noch so hoch schlagen – dass sie lieber mit auf Verbrecherjagd gehen würde, ist der altgedienten Stadtgardistin deutlich anzumerken. (Bei einer Heldengruppe ohne Kämpfer sollte sie aber – trotz Unruhe in Sonngrunden – als Unterstützung mitkommen.) Außerdem müsste – wenn kein Bernsteinsammler oder sonst wildniserfahrener Charakter in der Gruppe ist – jemand dabei sein, der sich in der Gegend auskennt. Mehr Leute sollten es nicht werden: Je größer solch ein Trupp ist, desto langsamer kommt er voran.

In den Dünen außerhalb der Sichtweite des Dorfes hat sich Irjan nicht mehr viel Mühe damit gemacht, seine Spuren zu verwischen – er ist davon ausgegangen, dass Wind und Gezeiten schon dafür sorgen würden. Das ist zum Teil sogar wirklich der Fall, nützt ihm aber nichts, weil die Helden das Ziel seiner Flucht inzwischen kennen dürften.

Etwa anderthalb Wegstunden südlich von Sonngrunden müssen die Verfolger ein Gebiet durchqueren, in dem das Meer und die Große Mosse praktisch ineinander übergehen. Vor der Gruppe erstreckt sich eine Landschaft, die teils aus von tiefen Prieden durchzogenem Watt,

teils aus morastigem Marschland besteht, in dem nur Queller und Salzgras gedeihen. Einzelne Erhebungen sind etwas trockener – sie dürften die einzigen Orte sein, die bei Flut noch aus dem Wasser ragen, denn der Tidenhub beträgt hier mehrere Schritt. Derzeit ist jedoch Ebbe (wie heute früh bei Irjans Flucht), so dass die Helden einigermaßen trockenen Fußes weiterkommen können. Dabei müssen sie sich nur vor der tückischen Strömung in den Prielen in Acht nehmen. Bei misslungenen *Wildnisleben*- und *Körperbeherrschungs*-Proben können sie von dem abfließenden Wasser ein Stück mitgerissen werden und dabei Lebenspunkte und Ausrüstung verlieren. Wenn sie geländekundige Begleitung haben, sollte das ganze glimpflicher ablaufen.

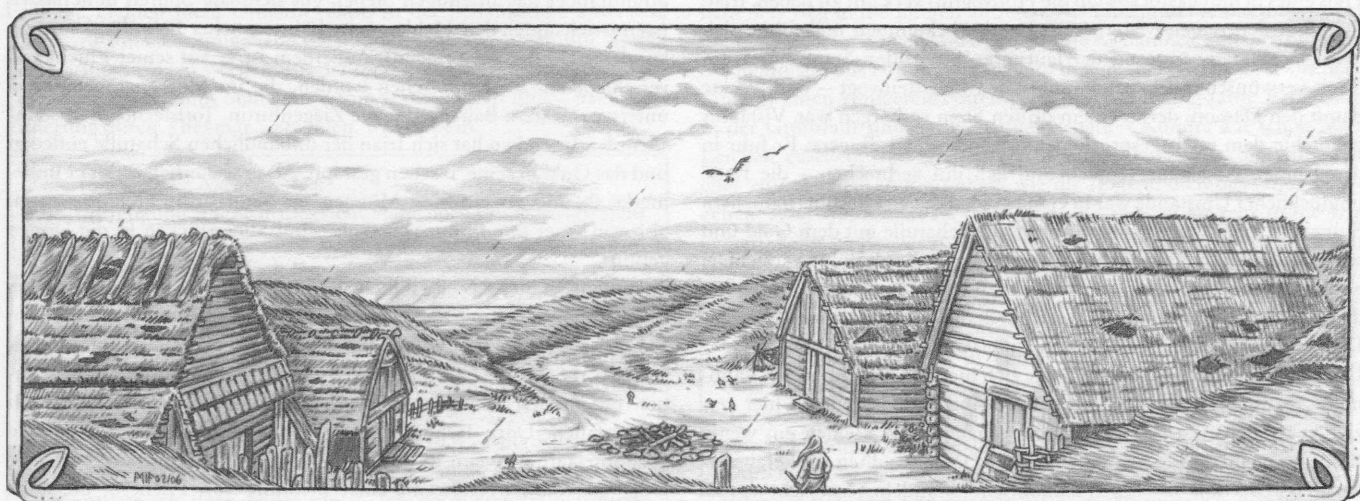
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schließlich gelangt ihr wieder auf trockeneren Boden. Vor euch tut sich ein Streifen aus Sanddünen auf, die sich bis zu einem Dutzend Schritt über den Strand erheben und einige hundert Schritt ins Hinterland reichen. Der Kundige vermag zu erkennen, dass dieser Küstenabschnitt vor Sturmfluten recht gut geschützt sein dürfte: Etwa fünfzig Schritt ins Meer hinein erhebt sich ein Felsenriff. Jetzt bei Ebbe wäre es sogar fast trockenen Fußes zu erreichen, bei Flut aber stellt es einen natürlichen Wellenbrecher dar – und zugleich eine gefährliche Falle für Schiffe.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Tschorkeffskoje war wohl schon immer ein ärmliches Fischerdorf – jetzt ist es nicht mehr als eine Hand voll Bruchbuden. Die alten Hütten und Katen sind von den wandernden Dünen größtenteils verschüttet worden – was an Balken noch herauschaut, ist vom salzigen Seewind gebleicht. Mitten im ehemaligen Dorf stehen drei winzige Bretterbuden, zusammengezimmert aus den verwertbaren Resten der alten Katen und aus Treibgut. Dazwischen liegt eine Feuerstelle; ein wenig Rauch steigt auf, wird aber sofort vom Wind verweht. Eine Ziege ist unten an der Düne angepflockt und rupft das spärliche Salzgras. Ein Stück landeinwärts sind drei merkwürdige Konstruktionen auszumachen: An jeweils vier Pfosten ist ein Segeltuch waagrecht aufgespannt, mitten unter dem Segel steht ein Fass auf dem Boden. Oben auf der Düne, die das Lager vom Meer trennt, ist eine alte, wohl lange nicht mehr benutzte Feuerstelle zu erkennen. Sie ist groß – der Lichtschein eines Feuers hier muss bei Nacht meilenweit zu sehen sein.

Zwischen den windschiefen Katen ist der Sand von einer Vielzahl von Fußstapfen durchzogen. Zu den aufgespannten Segeln und zu einer Grube etwas abseits in den Dünen führen ebenfalls recht häufig begangene Pfade.



Die Heldin, die im Traumhain dem Strandräuber begegnet ist, erkennt bei einer gelungenen *Orientierungs*-Probe diese Felsformation wieder: Genau hier hatte Firnjo das "Schifflein ins Verderben" gezogen. Aber auch die realen Spuren sind deutlich: Oberhalb der Flutlinie sind Fußabdrücke zu sehen – jemand muss hier vor wenigen Stunden vom Strand in die Dünen abgelenkt sein.

Das Dorf Tschorkeffskoje liegt hinter dem ersten Dünenkamm – nicht nur vor den Unbilden der Gezeiten, sondern auch vor neugierigen Blicken gut geschützt. Der Seewind hilft, die Siedlung verborgen zu halten: Er verweht die Rauchsäule eines Lagerfeuers und übertönt gemeinsam mit den Wellen auch die Geräusche des Dorfs. Ein guter Schlupfwinkel also: Selbst wer ahnt, dass dort etwas ist, braucht immer noch eine gelungene *Sinnenschärfe*-Probe zur Bestätigung.

Die Helden tun gut daran, nicht blindlings drauflos zu stürmen, sondern die Lage erst einmal unauffällig zu sondieren. (Wenn sie sofort angreifen, werden sie feststellen, dass sie es mit mehr Gegnern als nur Irjan allein zu tun haben, die außerdem das Gelände – sei es für Hinterhalte, sei es für Fluchtwege – besser kennen.) Sich dem Lager so zu nähern, dass man vom Dorf weder gehört noch gesehen wird, erfordert eine einfache *Schleichen*-Probe. Wenn die Helden nicht getrödeln haben, können sie den Ort noch im Tageslicht auskundschaften. Ansonsten müssen Sie den folgenden Text an die veränderten Lichtverhältnisse anpassen bzw. *Sinnenschärfe*-Proben verlangen, wenn der Held genauere Details erkennen möchte.

Die Segeltücher (das Loch in der Mitte ist von hier aus nicht zu erkennen) dienen als einfache Zisternen – Frischwasser ist in dieser Gegend sonst unmöglich zu bekommen. Das so aufgefangene Regenwasser dürfte für mehrere Menschen ausreichen, denn Niederschläge gibt es hier wahrhaftig genug. Schon die Anzahl der Hütten und die Tatsache, dass eigens eine Latrine (1) angelegt wurde (eine Grube mit einem Holzbrett darüber – der unverkennbare Geruch wird glücklicherweise ebenfalls vom Winde verweht), deuten darauf hin, dass Irjan hier nicht alleine haust. Wie viele Menschen hier insgesamt Unterschlupf gefunden haben, ließe sich aber nur bei längerer Beobachtung oder aus der Nähe feststellen – letzteres sollte dem Späher zu riskant erscheinen, ersteres wird an der einbrechenden Dämmerung scheitern.

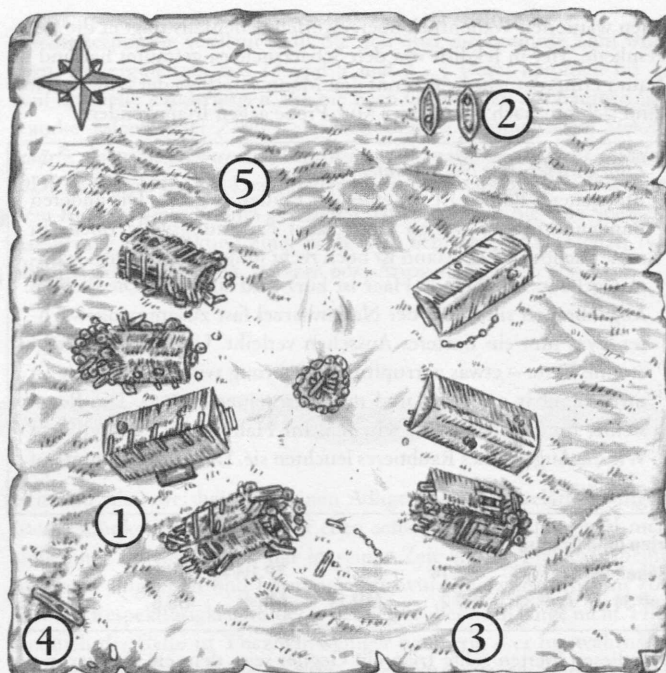
Während die restliche Gruppe auf die Rückkehr ihres Gefährten wartet, kann sie am Strand zwei Fischerboote (2) entdecken. Die sind mit Netzen und hineingeflochtenem Seetang getarnt – aus der Ferne unauffällig, von nahem aber kaum zu übersehen.

Wenn das Lager ausgespäht ist, kann sich die Gruppe einen Plan ausdenken. Zu sehr trödeln sollten sie dabei aber nicht – zwar erwartet Irjan keinen Angriff, aber das Leben in diesem Schlupfwinkel geht seinen gewohnten Gang. Auf dem Weg zur Zisterne (3) oder zur Latrine (4) könnte einer der Bewohner einen unvorsichtigen Späher bemerken. Bei Einbruch der Dämmerung schaut sicherlich noch jemand nach, ob bei den Booten alles in Ordnung ist. Ein anderes Bandenmitglied wird das Lagerfeuer wieder entfachen und das Abendessen vorbereiten – ab dann ist immer jemand draußen vor den Hütten. Endgültig zum Han-

deln zwingen können Sie die Helden, indem Sie einen der Räuber von seiner täglichen Suche nach Treibgut zurückkehren lassen – er stapft von Süden her den Strand entlang und wird die Gruppe daher mit einiger Sicherheit entdecken. Spätestens dann ist schnelles Handeln geboten. Wie der Plan der Helden genau aussieht, lässt sich nicht vorhersagen. Zwischen den Dünen gibt es drei Pfade zu den Hütten – einer führt zum Strand (5), einer zu den Zisternen (3), einer zur Latrine (1). Diese drei Pfade sollten im Idealfall blockiert werden, um den Gegnern die Fluchtwege abzuschneiden. Wenn in der Gruppe nicht genügend kampferprobte Charaktere sind, ließe sich eventuell unauffällig eine Falle errichten – ein Seil, an zwei Pfählen quer über den Pfad gespannt, ist in der einbrechenden Dunkelheit kaum noch zu erkennen. Eine mit einem Bogen bewaffnete Elfe kann, strategisch geschickt auf einer Düne positioniert, mit ihrer Dämmerungssicht sogar zwei Pfade bewachen. Einzelne Gegner können im Vorfeld ausgeschaltet werden, indem man sich (mit viel Geduld) an der Latrine auf die Lauer legt. Ein gefangener Strandräuber kann den Helden verraten, mit wie vielen Schurken sie es zu tun haben. Dann aber muss rasch gehandelt werden, denn spätestens nach einer Viertelstunde werden andere Räuber nachsehen wollen, wo ihr Kumpan denn so lange bleibt.

Die Gesamtzahl von Irjans Gefolgsleuten sollten Sie von der Größe und Kampfstärke der Heldengruppe abhängig machen. Für jeden kampferprobten Charakter (sowie eventuell Kundra und andere Begleiter) sollten sie einen vollen Gegner rechnen, für die anderen Helden jeweils einen halben.

Die Kampfsituation hängt hauptsächlich davon ab, wie sich die Helden dem Lager nähern. Wenn die Räuber schon Verdacht geschöpft haben, halten sich mindestens zwei von ihnen draußen zwischen den Hütten auf. Ansonsten wird die Gruppe jedenfalls bemerkt, sobald sie sich ins Lager zu schleichen versucht – denn die Bretterbuden sind derart grob zusammengezimmert, dass man durch fingerbreite Ritzen hinausspähen kann. Dann wird früher oder später einer der Schurken einen Alarmruf brüllen und hinausrennen. Seine Kumpane reagieren rasch und folgen nur wenige Kampfrunden später – verteilen Sie die Gegner auf die unterschiedlichen Hütten, so dass sie aus mehreren Richtungen kommen können.



Beim abschließenden Gefecht sollten Sie die Motivation der Gegner im Auge behalten. Es sind keine seelenlosen Kampfmaschinen, sondern Menschen, die nicht mehr viel zu verlieren haben: alle dürften entflozene Leibeigene sein, die es entweder nicht in die Hauptstadt Festum (denn Stadtluft macht frei) geschafft haben – oder die auch aus Festum fliehen mussten, weil sie es sich dort mit einer Diebesbande oder einer Handwerkerzunft verscherzt hatten. Nun sind sie hier – teils, weil sie nirgends anders hinkönnen, teils von der Aussicht auf Gold gelockt. Für Irjan kämpfen sie einerseits aus Respekt und Loyalität (denn er hat versprochen, das Geld aus dem Verkauf der Steine mit ihnen zu teilen), andererseits aus nackter Angst (denn sie ahnen, was er mit Semjow gemacht hat). Mit anderen Worten: Sie werden nur dann bis zum Tode kämpfen, wenn sie eindeutig nichts anderes mehr zu erwarten haben. Wenn sie sich einer Übermacht gegenübersehen (insbesondere, wenn Irjan besiegt wurde), werden sie zu fliehen versuchen – was wegen ihrer Ortskenntnis und der fortschreitenden Dunkelheit durchaus gelingen könnte. Ob aus den Entkommenen eine neue Strandräuberbande wird oder einige im Sumpf umherirrende Geister, können Sie entscheiden. Wenn ein glaubwürdiger Held ihnen Gnade verspricht, könnten sich einzelne Gegner auch ergeben. Auch Kundra könnte auf einen derartigen Gedanken kommen – verbunden mit der Forderung, dass der Räuber alles gesteht, was er weiß.

RÄUBER

Panek, Thila, Littjew, Elko und Arwin

Entermesser: INI 9+1W6	AT 11	PA 10	TP 1W+3	DK N
Langdolch: INI 9+1W6	AT 11	PA 10	TP 1W+2	DK H
Knüppel: INI 9+1W6	AT 11	PA 8	TP 1W+1	DK N
LeP 30	AuP 28	RS 1	MU 12	MR 2
			GS 6	

Die Angaben sind nur als Durchschnitt zu sehen. Die ehemalige Anführerin Grimje, die von Irjan nach dem Fund der Kette von ihrem Posten verdrängt wurde, hat Werte, die denen ihres Nachfolgers entsprechen. Wollen Sie noch mehr Abwechslung hineinbringen, können Sie die Werte von Piratin oder Einbrecherin aus den Archetypen der Basisbox verwenden. Vielleicht steigt gar ein begnadigter Gegner in das Abenteuer ein? Eine spannende Hintergrundgeschichte hätte er allemal. Wenn irgend möglich sollten Sie Irjan erst nach dem ersten Schlagabtausch mit den Räubern in den Kampf eingreifen lassen. Als der Erzbösewicht dieses Abenteuers soll er schließlich einen angemessenen Auftritt bekommen. Wenn die Zeit noch reichte, hat er sich rasch noch



Wie meistere ich einen Kampf mit mehreren Beteiligten?

Auf Seite 93 im **Basis-Regelbuch** finden Sie die Regeln für die Bestimmung der Initiative und der Reihenfolge im Kampf. Diese Regelungen sind dann sinnvoll, wenn im Kampfgetümmel tatsächlich jeder gegen jeden agieren kann – wenn also ein Kämpfer sich seinen Gegner aussuchen, die Magierin mit Kampfzaubern oder die Elfe mit Schusswaffen eingreifen könnte. Es ist jedoch möglich, dass sich ein solches Gefecht in einzelne Duelle aufgliedert – wenn die Helden so weit voneinander entfernt stehen, dass es jeder allein mit seinem Gegner zu tun hat. In diesem Fall würde die strikte Anwendung der Reihenfolgeregel die Situation zerfasern und damit Spannung und Stimmung beeinträchtigen. Aus dramaturgischen Gründen empfiehlt es sich daher, solche Gefechte wie Einzelkämpfe auszuspielen – also den Helden und seinen Gegner (innerhalb dieses Kampfes natürlich in der korrekten Abfolge) mehrere Aktionen am Stück ausführen zu lassen und nach einigen Kampfrunden zum nächsten Helden zu springen. Dabei sollten Sie alle Einzelgefechte einigermaßen parallel führen, denn dann können Sie gegebenenfalls wieder auf das andere System umschalten – wenn ein Held seinen Kampf beendet hat und sich umsieht, wo er noch helfend eingreifen kann.

Kämpfe zwischen Meisterfiguren (ohne Heldenbeteiligung) auszuwüffeln ist meistens reine Zeitverschwendung. Stattdessen sollten Sie den Kampfausgang im Vorfeld festlegen. Wenn Sie den Zufall ins Spiel bringen wollen, reicht ein W20-Wurf für jeden Beteiligten – je höher das Ergebnis, desto übler die Folgen für ihn. Wenn die Helden sich während ihres Kampfes ausdrücklich nach den Meisterfiguren umschauen, können Sie 'Wasserstandsmeldungen' abgeben: "Kundra schlägt sich wacker" oder "Stane muss ganz schön einstecken" reichen im allgemeinen völlig aus.

einen wattierten Waffenrock übergeworfen; jedenfalls trägt er die Bernsteinkette. Wer in Jekdisit von den Schatzsuchern geträumt hat und im Traum ermordet wurde, erkennt den Mann sofort wieder – dieser Held kann sich nur nach gelungener Mut-Probe gegen Irjan wenden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein weiterer Räuber ist aus einer der Hütten getreten. Die anderen Bandenmitglieder werfen kurze, aber erwartungsvolle Blicke in seine Richtung. Der Mann ist noch recht jung, aber ziemlich stämmig gebaut. Das blonde Haar ist kurz und struppig. Die dichten Augenbrauen sind über der Nasenwurzel fast zusammengewachsen, was ihm ein finsternes Aussehen verleiht. Um den Hals trägt er eine Kette – etwas zerrupft und unförmig wirkt sie, aber sie ist unverkennbar aus Gold und mit Bernsteinen besetzt. Die Bernsteine, fünf an der Zahl, scheinen im Halbdunkel aufzuglühen. Wie die Augen eines Raubtieres leuchten sie. Der Mann kommt auf euch zu.

Irjan (und Grimje)

Säbel:	INI 11+1W6	AT 14	PA 11	TP 1W+3	DK N
LeP 34	AuP 33	RS 2	MU 14	MR 4	GS 6

Mit diesen Werten sollte Irjan ein Gegner sein, dem ein Krieger in der Heldengruppe gerade eben gewachsen ist. Die besonderen Kräfte seiner Bernsteine helfen ihm im Kampf nicht weiter (teils schaden sie ihm sogar, weil er sogar ein ehrliches Verhandlungsangebot der Helden als Lüge abtut). Mit einer Ausnahme: Der Dämon Visladhir kann dem Schurken zur Seite stehen. Irjan wird ihn rufen, sobald er den ersten Treffer hat einstecken müssen. Dann hetzt er ihn auf denjenigen Helden, der ihm diesen Schlag (oder Zauber oder Pfeilschuss) versetzt hat. Die Aktivierung kostet ihn nur eine Aktion.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ruckartig wendet sich Irjan zu dir. Mit hasserfüllter Stimme knurrt er: "Ich wünschte, du wärest tot!" Seine Augen funkeln zornig. Einer der Bernsteine blitzt blutrot auf, dann zieht für einen kurzen Moment ein eiskalter Windhauch an dir vorbei.

Übrigens: Irijans Fluch hören alle Kämpfenden, wo sie sich auch gerade befinden. Abergläubische Naturen könnten dadurch etwas abgelenkt werden.

Mit diesem Windhauch hat der Dämon Witterung aufgenommen. Er lauert nun auf eine Gelegenheit, dem Helden zu schaden. Böse Zufälle können sich in dieser Umgebung genug ereignen: Ein Windstoß kann Rauch vom Lagerfeuer in die Augen des Kämpfers treiben oder Funken auf seine Kleidung springen lassen. Der Held kann ins Straucheln geraten, weil er in eine Vertiefung im Sand tritt oder über ein halb vergrabenes Stück Treibgut stolpert. Eine nachlässig gebundene Schleife kann sich ausgerechnet jetzt lösen, die Dünenflanke just in diesem Moment abrutschen.

Regeltechnisch sollten Sie das im Kampf so handhaben, dass die nächste misslungene Aktion des Helden (wenn also der Dämon seine Chance wittert) wie ein Patzer gewertet wird – also die Folgen mit 2W6 ermittelt werden. Geben Sie dem Helden Gelegenheit, mit einer Probe auf *Körperbeherrschung* oder ein anderes geeignetes Talent den üblen Auswirkungen des ersten Unfalls zu entgehen – nur um vom Regen in die Traufe zu geraten, so wie es der Dämon geplant hat. (Eigentlich grenzt es an meisterliche Willkür, dem Helden aus einer gelungenen Talentprobe einen Strick zu drehen. Aber genau das ist das Perfide an diesem Dämon – die Charaktere sollten ruhig ein mulmiges Gefühl bekommen.) Ein Held, der gerade noch einen Sturz über ein halb vergrabenes Holzstück vermeiden kann, bekommt durch die Ausweichbewegung einen Schwall beißenden Qualms vom Lagerfeuer direkt ins Gesicht, was ihm Sicht und Atem raubt. Ein Sturz sollte immer so enden, dass der Held unglücklich auf einen Stein an der Feuerstelle, einen hervorstehenden Balken oder einen Stapel Brennholz fällt und sich dadurch

den Kopf gehörig stößt, die Schulter ausrenkt, eine Hand verstaucht oder den Fußknöchel verknackt – was jeweils als Wunde (**Basis 117**) gewertet wird. Selbst wenn sich der Held wieder aufrappeln kann, wird er im weiteren Verlauf des Kampfes stark beeinträchtigt sein.

Wenn Irjan einen Helden außerhalb des direkten Kampfes verwünscht, greift der Dämon ein, sobald der entsprechende Charakter eine Handlung unternimmt oder sich wieder konzentriert. Wenn die Magierin den nächsten IGNIFAXIUS vorbereitet oder die Elfe einen neuen Pfeil auf die Sehne legt, wird Visladhir sie dabei ablenken. Die Konzentration aufrechtzuerhalten erfordert *Selbstbeherrschungs*-Proben, die bei Misslingen zu einem – ziemlich gefährlichen – Patzer führen können.

Allerdings kann Irjan den Dämonen immer nur auf einen Helden zur gleichen Zeit hetzen. Erst wenn dieser Charakter ernsthaften Schaden genommen hat, ist Visladhir wieder frei für neue schändliche Taten.

Anders als seine Komplizen wird Irjan auf jeden Fall bis zum Tode kämpfen. Das ist teilweise seine eigene Entscheidung, weil er nichts zu erwarten hat außer dem Galgen. Es liegt aber auch im Interesse des Dämons, denn wenn Irjan als Träger der Kette stirbt, dann kann der Dämon seine Seele ergreifen. Wenn die Helden noch Semjows Schicksal vor Augen haben, werden sie möglicherweise gerade deswegen versuchen wollen, Irjan lebend zu bekommen.

Spätestens wenn Irjan überwunden ist, sehen auch seine Komplizen ihre Felle davonschwimmen. Sie werden zu fliehen versuchen oder sich auf Aufforderung durch die Helden oder Kundra ergeben. Der Kampf ist vorbei.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Da liegt euer Gegner, im Kampf überwunden. Die goldene Kette um seinen Hals glitzert in der Dunkelheit. Die Bernsteine schimmern in einem unschuldigen honigfarbenen Glanz. Was für ein wundervolles Schmuckstück.

Die Helden sollten sich jetzt noch überlegen, wie sie das Artefakt bergen und zum Grafen bringen, was sie mit den toten oder gefangenen Gegnern machen und wie sie von hier zurückkommen. Das muss aber nicht mehr in epischer Breite ausgespielt werden – dramaturgisch gesehen beginnt mit dem Ende des Kampfes der 'Abspann' des Abenteuers. Aventurisch lässt es sich damit begründen, dass das Artefakt mit dem Rückzug des Dämons Visladhir einstweilen (wie lange?) ruht und deswegen keine Zerwürfnisse in der Heldengruppe verursacht. Der Rückweg nach Hinterbruch verläuft daher ohne besondere Ereignisse. Dort kann man das geborgene Artefakt Graf Thezmar überreichen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Miene des Grafen ist sorgenvoll und erleichtert zugleich, als er die zerrissene Bernsteinkette mustert. Lange scheint er nach den rechten Worten zu suchen, bis er sich endlich an euch wendet: "Ich bin Euch zu großem Dank verpflichtet. Und wohl nicht nur ich allein – Ihr habt eine Gefahr gebannt, die viele Menschen in dieser Gegend hätte bedrohen können." Wieder schweift sein Blick zu der Kette zurück, als er leise hinzufügt: "Einstweilen gebannt ..."

... womit wir aber schon beim nächsten Abenteuer wären. Für dieses Mal haben Helden und Spieler genug geleistet und sich ihre Belohnungen redlich verdient. Allerdings ist Thezmars Finanzkraft nicht unbegrenzt. So beläuft sich der 'Finderlohn', den er (natürlich anstelle des zu Anfang des Abenteuers ausgehandelten Honorars) an die Gruppe zahlt, auf 60 Goldstücke in bar. Dafür darf sich jeder Held noch einen Bernstein im Wert von 10 bis 20 Goldstücken aus der gräflichen Schatulle aussuchen. Dort findet sich alles vom kirschgroßen unbearbeiteten Stein über ein münzgroßes Scheibchen mit eingeritztem Praios-Siegel bis zum tropfenförmigen Anhänger oder dem (ein wenig angelaufenen) Goldring. Lassen Sie sich von den Spielern deren Wünsche schildern – wenn es nicht zu exotisch oder teuer ist, sollte sich ein derartiges Stück in der Schatulle finden. Nur Steine mit Insekten gibt es darin nicht, aber das werden die Helden wohl kaum bedauern.

Eine Magierin in der Gruppe wird von Thezmar ein Empfehlungsschreiben bekommen, das wertvoller sein kann als bare Münze. In Magierkreisen kann sie mit Vorlage dieses Schreibens ihren Sozialstatus um einen Punkt erhöhen, bis zu einem Höchstwert von 12. Die größte Belohnung wird aber sein, dass Thezmar sie zum Abschied nicht mehr als "Gelehrte Dame" anspricht, wie es einer jungen Akademieabgängerin gebührt, sondern als "Collega" – der Anrede für gleichrangige Gildenmitglieder.

Außerdem hat sich jeder Held durch das Bestehen des Abenteuers 234

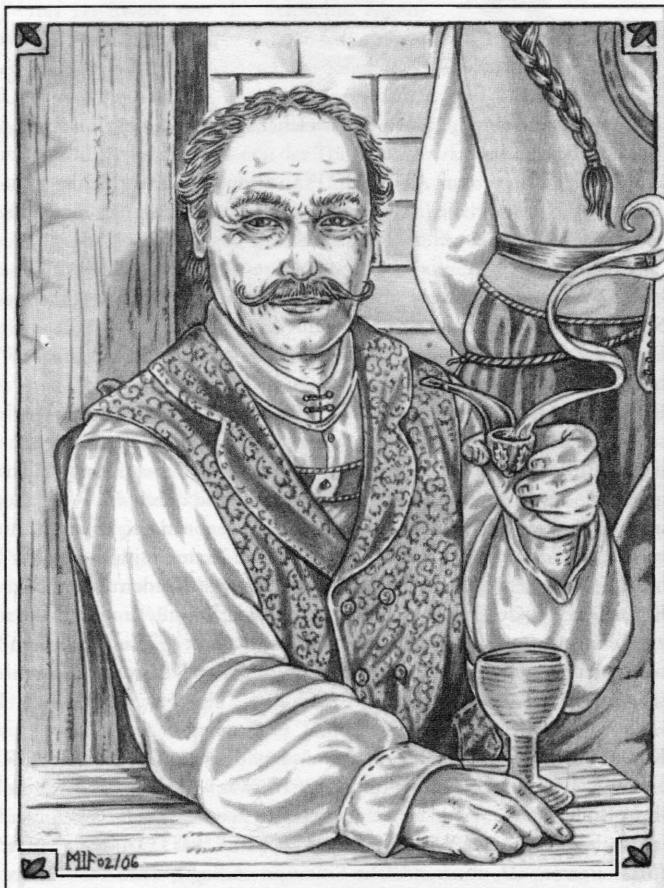
Abenteurpunkte verdient (falls Sie sich über die krumme Zahl wundern: Sie ergibt sich aus 13 mal 9 mal 2 ...) Dazu kommen bis zu fünf **Spezielle Erfahrungen**, die Sie nach Gutdünken auf häufig angewandte Talente oder Zauber verteilen können: beispielsweise *Sinneschärfe*, *Menschenkenntnis*, *Wildnisleben*, *Magiekunde*, *Sagen/Legenden*, *ODEM* oder *ANALYS*. Den Helden, die mindestens einmal selbst unter dem Einfluss eines Steines gestanden haben, können Sie eine Spezielle Erfahrung zur Senkung einer passenden Schlechten Eigenschaft (vor allem Goldgier, Eitelkeit, Jähzorn oder Arroganz) zugestehen.

ΑΠΗΛΑΠΕ

DRAMATIS PERSONAE

THEZMAR ALATZER

Trotz seiner geringen Größe von 1,64 Schritt ist Thezmar eine beeindruckende Erscheinung. Für sein Alter von fast 80 Götterläufen ist der Graf von Hinterbruch noch erstaunlich rüstig. Das graue Haar ist schütter, aber die braunen Augen blicken hellwach. Gekleidet ist der stämmig gebaute Thezmar wie ein Großgrundbesitzer; die Magierrobe bleibt besonderen Gelegenheiten vorbehalten. Auch seinen Zauberstab verwahrt er meist in der Studierstube – wohl nicht zuletzt, um gar nicht erst in die Versuchung zu geraten, ihn als Gehstock zu benutzen.



Thezmar ist ein höflicher und zuvorkommender Mann – immerhin verdient er mit seiner Herberge nicht nur gutes Gold, sondern hält so auch Kontakt zur weiten Welt. Jedoch ist er offensichtlich gewohnt, dass man seine Bitten erfüllt und seine 'unverbindlichen Ratschläge' befolgt. Dieses gesunde Selbstbewusstsein speist sich aus Adels-, Wohl- und Magierstand gleichermaßen, ebenso aber aus einer gewissen Abgeklärtheit

und Altersweisheit. Für einen Adligen ist er mit relativ geringem Standesdünkel behaftet – er ist eben selbst im bornischen Adel nicht unbedingt akzeptiert und hat in seiner Zeit an der Magierakademie gelernt, Fähigkeiten und Leistungen zu würdigen und nicht nur edle Geburt. Respektlosigkeit duldet er deswegen aber noch lange nicht. Hinsichtlich der Kette ist Thezmar weniger neugierig – er hat wahrhaftig schon genügend magische Artefakte in seinem Leben gesehen –, als vielmehr ernstlich besorgt.

Darstellung: würdevoll und nicht aus der Ruhe zu bringen. Lehnen Sie sich zurück und falten Sie die Hände über dem Bauch. Wenn Helden Ihnen ins Wort fallen, beenden Sie ungerührt Ihren Satz und schauen erst danach den betreffenden Spieler mit hochgezogener Augenbraue an.

Werte: Thezmar ist ein erfahrener Zauberer (MR 14), der alle Sprüche, die Ihnen angemessen erscheinen, auf zweistelligen Werten beherrscht.

ORSCHIN TURJELEFF

Orschin ist ein feister Mann mit einem Kranz längerer schwarzer Haare um eine fortgeschrittene Halbglatze, blassblauen Knopfaugen über einer knolligen Nase und einem Doppelkinn, das ansatzlos in den kurzen Hals übergeht. Trüge er nicht Amtstracht und Kette, wäre es schwer, ihm den gebotenen Respekt entgegenzubringen.

Der Bernsteinvogt ist ein gewiefter Händler, aber spätestens beim Besuch der Helden merkt er, dass er sich übernommen hat. Ab diesem Moment versucht er alles, um seinen Kopf aus der Schlinge zu ziehen. Da die Gruppe seine Angaben vor Ort nicht überprüfen kann, wird ihm dies zunächst auch gelingen.

Darstellung: Der Unterschied zu Thezmar könnte kaum größer sein. Rutschen Sie auf Ihrem Stuhl hin und her, kneten Sie nervös die Hände, weichen Sie den Blicken der Spieler aus. Sprechen Sie atemlos und abgehackt, mit Pausen mitten im Satz, und verstummen Sie sofort, wenn ein Held etwas sagt. (Solche Situationen kann man hervorragend zu einem unauffälligen Wechsel des unbequemen Gesprächsthemas nutzen.)

Werte: Die Begegnung mit Orschin sollte nicht über Proben auf *Überreden* und *Menschenkenntnis* abgewickelt werden, sondern durch Rollenspiel, also ein echtes Gespräch. Geben Sie dem Bernsteinvogt neben *Goldgier* 7 einen Nachteil, der seine Nervosität gegenüber den Helden erklären könnte (*Aberglaube gegen Magier*, *Vorurteile gegen Elfen* etc.). Seine MR beträgt 7.

ΠΑΔΣΧΕΠΚΑ LAİKIS ZU LOBBIN

Die Fronvögtin ist eine stattliche, kampfgestählte Frau von etwa 40 Jahren. Ihr blond-graues Haar trägt sie in einer kurzen Topffrisur. In ihrem Wappenrock hält sie sich auffallend gerade.

Nadschenka entstammt einem verarmten Seitenzweig des Grafengeschlechtes derer zu Lobbin. Das Oberhaupt dieses Hauses residiert in Neersand und lässt ihr auf den gräflichen Ländereien (die in den letzten Jahrzehnten durch Verkauf stark geschrumpft sind – das Leben in

der Stadt ist eben nicht ganz billig) weitgehend freie Hand. Da sich der Graf nur äußerst selten einmal in Lobbin blicken lässt, hat sich die Herrschaft der Fronvögtin (und ihrer großen Familie) schon etwas verselbstständigt.

Darstellung: Stehen Sie auf oder sitzen Sie kerzengerade. Recken Sie das Kinn und setzen Sie eine blasierte Miene auf. Wenn ein Held Sie unterbricht, reden Sie in lauterem und schärferen Tonfall weiter. Wenden Sie sich grundsätzlich nur an die Helden mit angemessenem Sozialstatus.

Nadschenka

MU 14 KL 12 IN 12 CH 11

FF 10 GE 13 KO 14 KK 14

Schwert: INI 11+1W6 AT 14 PA 13 TP 1W+4 DK N

LeP 35 AuP 37 RS 2 MR 6 GS 6

Besondere Talente: Selbstbeherrschung 12, Menschenkenntnis 11 (derzeit 18), Überreden 10

Nachteil: Arroganz 6 (derzeit 13)

DIE BERNSTEINSAMMLER

Libussa ist eine mütterlich wirkende, aber genauso geschäftstüchtige wie gastfreundliche Frau. Kinder sind ihr und ihrem Gatten **Pettar** – einem knorrigen Seebären, etwa so gesprächig wie ein Fisch – nicht vergnügt gewesen.

Die Geschwister **Jella** und **Jesko** sind seit dem kürzlichen Tod ihrer Eltern ein eingeschworenes Gespann. Mit dem Sohn des Bernsteinvogts verbindet sie eine gegenseitige Abneigung, die noch aus Kindertagen stammt.

DAS ARTEFAKT: DIE MARSCHALLSKETTE

AUSSEHEN

An der Marschallskette hängen neun einzelnen in Gold gefassten Bernsteinsteine, die in einem Raster von drei mal drei Steinen angeordnet und durch dünne goldene Ketten miteinander verbunden sind. Die mittlere Spalte ist um ein halbes 'Rasterfeld' nach unten versetzt. In der dadurch entstandenen Lücke zwischen den beiden oberen Ecksteinen spannt sich eine weitere Kette, deren Glieder – anders als bei den anderen Ketten – fest sind und damit das Schmuckstück in seiner Form halten.

Insgesamt sind die neun Steine so mit dreizehn Ketten verbunden. Diese Zahlensymbolik setzt sich fort: die senkrechten Ketten haben neun Glieder, die schrägen 13 und die eine waagerechte 22.

Alle Steine sind jeweils einen halben Finger breit und einen Finger lang. Damit bringt ein Stein ein Gewicht von rund 13 Karat auf die Waage. Mit der glatten Unterseite liegen sie auf einem ebenso großen Goldplättchen auf, die anderen Seiten sind leicht gewölbt. Jeder Stein enthält ein kleines, eingeschlossenes Insekt. Der zentrale Stein Nr. 5 umschließt eine Spinne, in den umliegenden Steinen sind Tiere gefangen, die sich auch in einem Spinnennetz finden könnten: Mücken, Fliegen, Motten, Schnaken.

MAGISCHE ANALYSE

Ein ODEM +2 auf die einzelnen Steine zeigt ein rötliches Leuchten. Mit einem ODEM +7 ist das magische Wirken als schwach, aber stetig einzuschätzen. Auf die gesamte Kette gesprochen ist mit ODEM +5 zu erkennen, dass die einzelnen magischen Teile sich gegenseitig zu stützen und zu stärken scheinen.

ANALYS (für alle Steine gültig, die Detailbeschreibungen folgen weiter unten):

Erste Probe +0: Es ist zu erkennen, dass das magische Wirken für ein Artefakt dieser Größe erstaunlich komplex ist.

Probe +2: Es ist eine ATTRIBUTO-Variante (einschließlich der beeinflussten Eigenschaft) zu sehen.

Stane hat sich schon immer für etwas Besseres gehalten. Seit er erwachsen ist, erstreckt sich dieses Gefühl auch auf seinen Vater: Er selbst wäre seiner Ansicht nach ein weitaus besserer Bernsteinvogt. Mit dieser Arroganz ist er aber im Dorf (und bei Thezmar) schon so sehr angeeckt, dass er als Nachfolger seines Vaters nicht in Frage kommt.

SEMjow

Den bedauernswerten Burschen sehen Sie auf dem Titelbild dieses Abenteuers. Da er nicht gegen die Helden kämpft, sind Werte nicht vonnöten.

Darstellung: Spielen Sie ihn schüchtern und verschreckt. Schauen Sie die Spieler mit großen Augen an. Sprechen Sie leise und lassen Sie Sätze unvollendet. Zucken Sie bei jeder lauten Bemerkung eines Helden zusammen und werfen Sie in unregelmäßigen Abständen fahrige Blicke über Ihre Schultern. Halten Sie die rechte Faust die ganze Zeit fest geballt.

IRjan

Den Hauptschurken dieses Abenteuers lernen die Helden erst im Finale kennen. Irjan ist sozusagen ein neuer Firnjo – ein Mensch, der schon immer seine Interessen skrupellos über die anderer Leute stellte. Wenn es überhaupt noch zu einem Gespräch mit ihm kommt: Er ist von Gier und Zorn derartig zerrissen, dass er vernünftigen Argumenten gar nicht mehr zugänglich ist. Er ist der Meinung, das Leben sei ihm noch einiges schuldig als Ausgleich für die vielen Demütigungen und Niederlagen, die es ihm seiner Ansicht nach zugefügt hat.

Probe +4: Man kann herausfinden, welcher spezielle Aspekt der Eigenschaft verbessert wird.

Probe +7: 'Unter' dem ATTRIBUTO ist ein magischer Schleier zu bemerken. Nur wenn die Probe mindestens so gut gelungen ist, kann die Magierin sich auf die weitere Suche machen.

Zweiter ANALYS +3 (oder erste Probe +10): wieder eine ATTRIBUTO-Variante, allerdings etwas ungewöhnlich – nämlich auf eine Schlechte Eigenschaft oder einen Nachteil gerichtet.

Probe +7 (oder erste Probe +14): Auch darunter befindet sich ein weiterer Schleier.

Dritter ANALYS +3 (oder zweite Probe +10 – der theoretische Aufschlag auf die erste Probe dürfte von Einsteiger-Helden kaum zu bewältigen sein): Unter all dem liegt ein SENSIBAR, der auf den Träger gerichtet ist – die Wirkung des Artefakts wird also durch die Wünsche und Gedanken des Trägers ausgelöst. Außerdem sind Kraftlinien zu erkennen, die alle Steine entlang der goldenen Ketten miteinander verbinden (und deswegen die Steine an den entsprechenden Ecken oder Kanten in gerader Linie verlassen und bei Einzelstücken nach etwa zwei Fingern im Nichts enden). Außerdem ist hier deutlich zu sehen, was bislang nur zu vermuten war: Das gesamte Artefakt ist von dämonischen Einflüssen durchdrungen.

Konkret wirkt ein einzelner Stein also wie folgt: Der SENSIBAR erkennt, wenn sich der Träger (unbewusst) etwas wünscht, was der Stein ihm erfüllen kann. Wenn der Träger sich also in einer Situation befindet, in der ihm die positive Wirkung des ersten ATTRIBUTO nützen würde (Meisterentscheid, ob eine solche Situation vorliegt), dann wird dieser Zauber ausgelöst – und zugleich beginnt auch der zweite ATTRIBUTO zu wirken. Mit jeder Anwendung steigt der Wert der schlechten Eigenschaft um einen Punkt, allerdings immer beginnend bei 0. Das bedeutet, dass ein Held, der die entsprechende Eigenschaft (z.B. Goldgier) schon besitzt, eine Veränderung erst bemerkt, wenn die 'dämonische' Eigenschaft die 'angeborene' übersteigt – er ist also besonders verführbar. Nach jeder Anwendung des Artefaktes ist durch eine (verdeckt gewür-

felte) IN-Probe zu prüfen, ob der Träger ahnt, dass er soeben magisch unterstützt wurde. Diese Probe können Sie situationsabhängig erleichtern, wenn beispielsweise der Held selbst zauberkundig ist, eine hohe Menschenkenntnis hat (und sich damit auch selbst gut kennt) oder das Artefakt ihm einen ungewöhnlichen Erfolg verschafft hat. Außerdem sollte es bei wiederholtem Auftreten irgendwann verdächtig werden. Wenn die Probe gelingt, hört er lobende Einflüsterungen wie "Du kannst alles schaffen, was du willst – du musst es nur wirklich wollen!" von einer inneren Stimme. Spätestens beim siebten

Mal ist diese Stimme nicht mehr zu überhören, selbst wenn der Träger bis dahin sämtliche IN-Proben verweigert haben sollte.

Ab diesem Moment kann er das Artefakt auch willentlich einsetzen. Dabei steigt jedes Mal wieder die Schlechte Eigenschaft um einen Punkt – bis zu dem Maximalwert von 13 (also über das 'natürlich Erreichbare' hinaus).

Viel wichtiger ist aber: Erst wenn der Held die Wirkung des Steines bewusst wahrgenommen hat, kann er auch versuchen, ihm zu widerstehen. Hier zeigt sich, wie perfide das Artefakt ist: Es verstärkt gerade diejenigen schlechten Eigenschaften, die den Helden dazu verführen, die jeweilige positive Wirkung des Steines abzurufen. Regeltechnisch wirkt sich das so aus, dass (in jeder passenden Situation aufs Neue!) eine *Selbstbeherrschungs*-Probe abgelegt werden muss, um dem Zauber des Steins zu widerstehen – und diese Probe ist um die (aufgerundete) Hälfte des Wertes erschwert, den die Schlechte Eigenschaft inzwischen erreicht hat. Anders ausgedrückt: Diese Bernsteine machen süchtig.

Um einen Stein freiwillig abzugeben, muss man eine *Selbstbeherrschungs*-Probe bestehen, die um den vollen Wert erschwert ist (dies auch dann, wenn sich der Träger der Wirkung noch gar nicht bewusst ist). Meist hilft nur Druck von außen. Ab und zu allerdings sperrt sich das Artefakt nicht gegen eine Weitergabe – wenn es nämlich den künftigen Besitzer als besser für seine Pläne geeignet ansieht. Deswegen kann Irjan die Steine verkaufen – sie möchten nicht in der Großen Mosse versauern, sondern zu möglichst vielen Leuten gelangen.

Während der 'gute' ATTRIBUTO immer nur für die jeweilige Situation wirkt (Meisterentscheid, aber selten länger als eine Spielrunde), baut sich der 'schlechte' auf, so lange der Träger den Stein bei sich trägt. Hat er das Artefakt nicht mehr, verfliegt die Schlechte Eigenschaft in unterschiedlicher Geschwindigkeit. Am schnellsten (ein Punkt pro Stunde) geht es bei Helden, die den Stein aus freien Stücken abgegeben haben und die entsprechende Eigenschaft nicht besitzen. Am längsten (ein Punkt pro Tag) dauert es bei Personen, denen der Stein gewaltsam abgenommen wurde und die die entsprechende Schlechte Eigenschaft selbst besitzen. Alle anderen Personen liegen irgendwo dazwischen: bei Stane zum Beispiel wird die Goldgier täglich um zwei oder drei Punkte sinken, bis er wieder seinen normalen Wert von 6 erreicht hat.

Die nötige Astralenergie für all diese Zauber erlangt das Artefakt durch ein gewissermaßen parasitäres Verhalten: Die Steine können unter bestimmten Bedingungen die Lebenskraft ihrer Träger nutzen – nämlich dann, wenn der 'böse' SENSIBAR voll ausgeprägt ist, die Schlechte Eigenschaft also einen Wert von 13 erreicht hat. Dann holt sich der Stein seine bisher verbrauchte Kraft zurück: Jede Anwendung kostet den Träger dann einen Lebenspunkt – er fühlt sich erschöpft und angeschlagen, kann aber trotzdem nicht von dem Artefakt lassen.

DIE EINZELNEN STEINE:

1 – Dieser Stein verleiht das nötige Quäntchen Dreistigkeit, das man beim Feilschen oder Lügen benötigt. Zugleich weckt er die Befürchtung bei seinem Träger, dass alle anderen Menschen ihn betrügen und über-

vorteilen wollen – dem muss man zuvorkommen, indem man sie noch heftiger belügt. Diese Schlechte Eigenschaft ist eine Form des Aberglaubens. (Kurzbeschreibung: ATTRIBUTO auf MU – Positiv: TaW *Überreden* +7 – Negativ: *Aberglaube*)

2 – Dieser Stein hilft beim Einordnen und Beurteilen anderer Menschen (und steht damit in einem bösen Zusammenhang mit Nr. 1), verleitet aber gleichzeitig dazu, sich ihnen überlegen zu fühlen. (KL – *Menschenkenntnis* +7 – *Arroganz*)

3 – Dieser Stein gewährt Glück im Spiel, aber der Gewinner bekommt nie genug. (IN – IN-Probe bei Glücksspiel um 13 erleichtert – *Goldgier*)

4 – Der Träger dieses Steines kann sich in verschiedenen Gesellschaftsschichten und Ständen bewegen. Aber an ihm nagt das Gefühl, dass niemand in seiner Umgebung das ist, was er zu sein vorgibt. (CH – *Soziale Anpassungsfähigkeit* – *Aberglaube*)

5 – Dieser Stein ist der gefährlichste von allen, denn in ihm ist ein echter Dämon verborgen. *Visladhir*, auch 'der Unglückliche Zufall' genannt, wird weiter unten ausführlicher beschrieben.

Wer ihn ruft, macht auch seinen Meister auf sich aufmerksam – den erbitterten Feind des Händlergottes Phex, den Erzdämonen Tasfarelel. Irgendwann wird dieser erscheinen und seinen Preis vom Träger des Steines einfordern: dessen Seele.

6 – Mit diesem Stein erhält der Träger einen Sechsten Sinn, so dass man ihn kaum noch überraschen oder hintergehen kann. Allerdings beginnt er auch, Gefahren zu wittern, wo keine sind. (IN – *Gefahreninstinkt* +7 – *Dunkelangst*)

7 – Dieser Stein verleiht dem Träger das kalte, unbestechliche Auge eines Händlers. Jedoch beginnt er so, alles nur noch nach seinem materiellen Wert zu beurteilen, was zwischenmenschliche Beziehungen praktisch unmöglich macht und ihm jedes Verständnis für Regungen wie Mitleid oder Freigebigkeit raubt. Diese Veränderung sollte zu Lasten der gesellschaftlichen Talente gehen. (IN – *Schätzen* +7 – *Gefühllosigkeit*)

8 – Der Verstand des Trägers wird glasklar, wenn es um Zahlen geht. Genauso neigt er aber auch dazu, seine Gedanken auf langfristige Pläne zu richten, mit denen er seinen Feinden schaden kann. (KL – *Rechnen* +7 – *Rachsucht*)

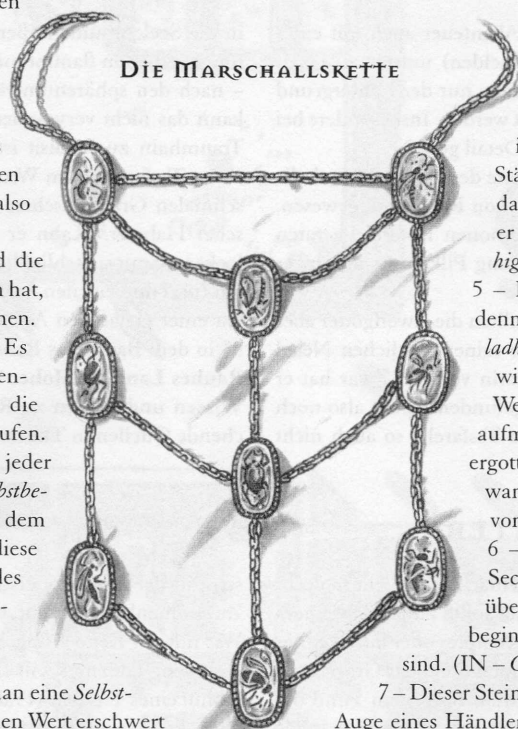
9 – Die Stimme des Trägers wird sanft und samtig, es ist ein Genuss, ihn reden zu hören. Genauso ist auch er selbst bald von seiner Unwiderstehlichkeit überzeugt. (CH – *Wohlklang* (außer auf *Singen*) – *Eitelkeit*)

Die Steine sind derart mit magischer Kraft aufgeladen, dass sie physisch nahezu unzerstörbar sind. Ganz abgesehen von der Schwierigkeit einer physischen Beschädigung würde bei einer Zerstörung die Zaubervirkung mit einem Schlag freigesetzt – mit unüberschaubaren Folgen. Die filigranen goldenen Ketten sind zwar deutlich stabiler als zu erwarten wäre, aber wenn man mit aller Kraft an ihnen zerrt (KK-Probe +13), reißen sie. Irjan und Semjow haben wahrlich verbissen um das Schmuckstück gerungen.

Stein Nummer 2 muss der Fronvögtin bei Jekdisit abgeluchst werden, Nummer 3 wird ganz zu Anfang von Stane an Thezmar gegeben. Nummer 6 befindet sich bei Semjows ruhelosem Geist, Nummer 9 können die Helden beim Bernsteinvogt ergattern. Alle anderen Steine sind in Irjans Besitz – oder eigentlich umgekehrt, denn er hat sich ihren Kräften schon längst vollständig ergeben.

VISLADHIR

Der Dämon Visladhir, selbst in der arkanen Fachliteratur mitunter als "Verkettung unglücklicher Umstände" bezeichnet, setzt die geheimen Wünsche des Trägers in die Tat um, wenn es einen Gegner zu schädi-



gen gilt. Dabei ist sein Wirken anfangs harmlos: Er setzt an Kleinigkeiten an, die auch rein zufällig schief gehen könnten. Aber er verknüpft diese Kleinigkeiten derart hinterhältig miteinander, dass sie in einer Kettenreaktion verheerende Folgen entfalten können. Irgendwann einmal jedoch – und wann das ist, kann man bei Dämonen als Kreaturen des

Chaos nicht vorhersagen – wendet Visladhir diese Kräfte gegen denjenigen, der ihn beschworen hat. Wie der Dämon aussieht, ist unbekannt: Er manifestiert sich immer in dem Gegenstand, an dem die unglückliche Verkettung beginnt.

GOLDENE KETTEN FÜR ERFAHRENE MEISTER UND SPIELER

Selbstverständlich lässt sich das vorliegende Abenteuer auch mit einer erfahrenen Spielrunde (mit niedrigstufigen Helden) umsetzen. Dazu werden Sie am Plot selbst wenig ändern müssen, nur der Hintergrund der Geschichte sollte etwas genauer beleuchtet werden. Insbesondere bei der Natur des Artefaktes kann man tiefer ins Detail gehen.

Die Marschallskette ist tatsächlich die Amtskette des letzten Marschalls der Theaterritter auf Burg Pilkamm, Gerbald von Ruckenau, gewesen. Durch sie war er unter den Einfluss des Erzdämonen Tasfarel geraten – wie der Kundige aus der Sage vom Untergang Pilkamms unschwer erkennen kann.

Die Seele eines so machtvollen Sterblichen wollten die Zwölfgötter aber nicht den Dämonen überlassen. Phex sandte seinen göttlichen Nebel in die Große Mosse, so dass sich Gerbald darin verirrt. Zwar hat er den Weg über das Nirgendmeer noch nicht gefunden (spukt also noch immer im Moor), aber immerhin konnte ihn Tasfarel so auch nicht

in die Seelenmühle reißen. Der jahrhundertealte Streit zwischen Gott und Erzdämon flammt mit dem Wiedererscheinen der Kette erneut auf – nach den sphärenumwälzenden Ereignissen der letzten Götterläufe kann das nicht verwundern. Er war ohnehin nie ganz erloschen: Der Traumhain zu Jekdisit ist der Ort, an dem er immer schwebte. Dort rüstet Tasfarel zum Wettstreit: Wie weit wandeln Sterbliche auf dem schmalen Grat zwischen menschlichem Gewinnstreben und dämonischer Habgier? Kann er sie mit seinen Ködern in die Große Mosse locken, damit sie schließlich dort die Seele des Marschalls für ihn erbeuten (und ihre eigenen Seelen dabei verlieren)?

Zu einer genaueren Analyse der Kette können Sie die Texte auf Seite 83 in dem Band **Das Land an Born und Walsach** aus der Regionalbox **Raues Land im Hohen Norden** und auf Seite 166 im Regelheft **Mit Wissen und Willen** zu Rate ziehen. Aventurisch finden sich entsprechende Quellen in Thezmars Bibliothek.

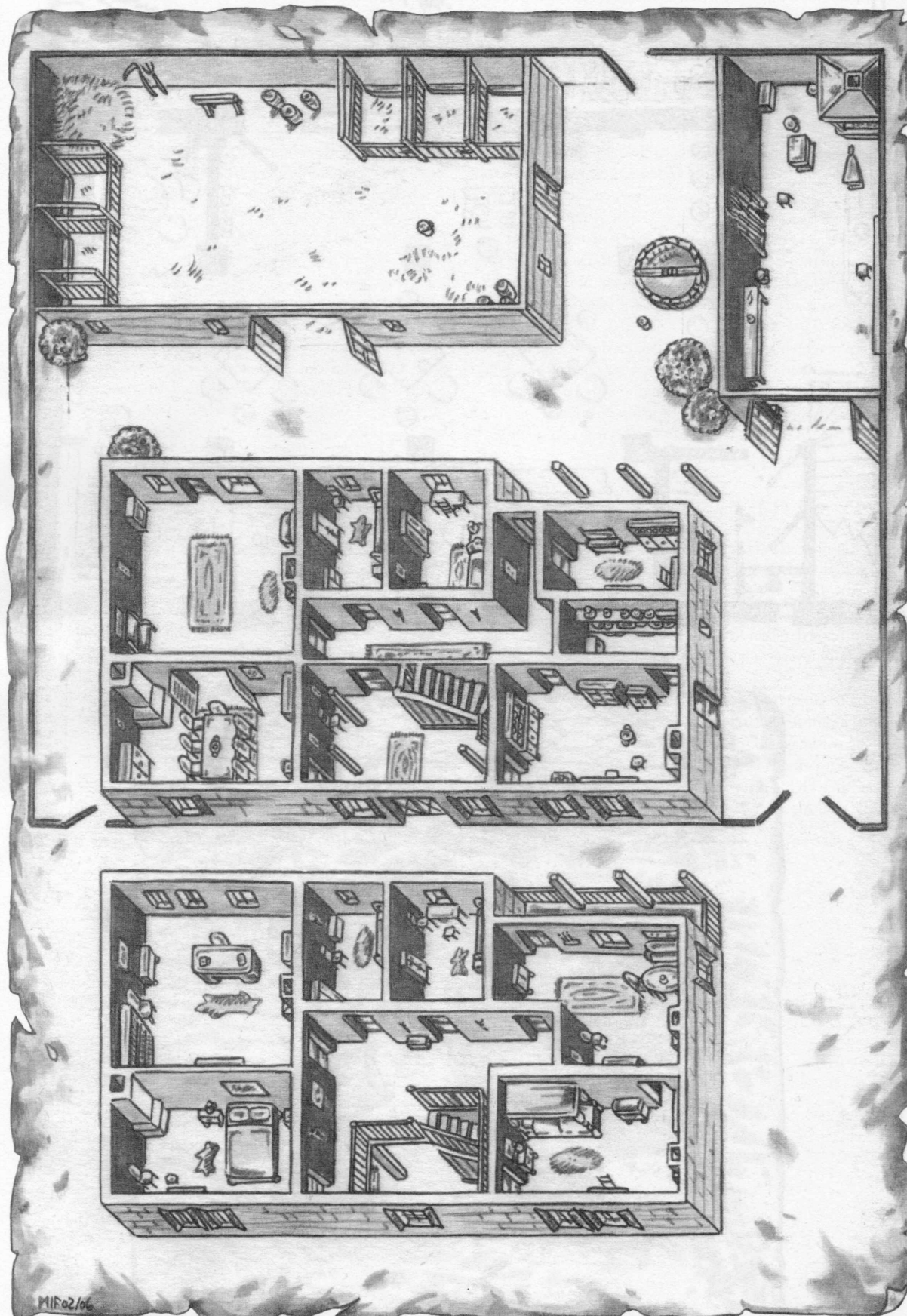
UND WIE GEHT ES WEITER?

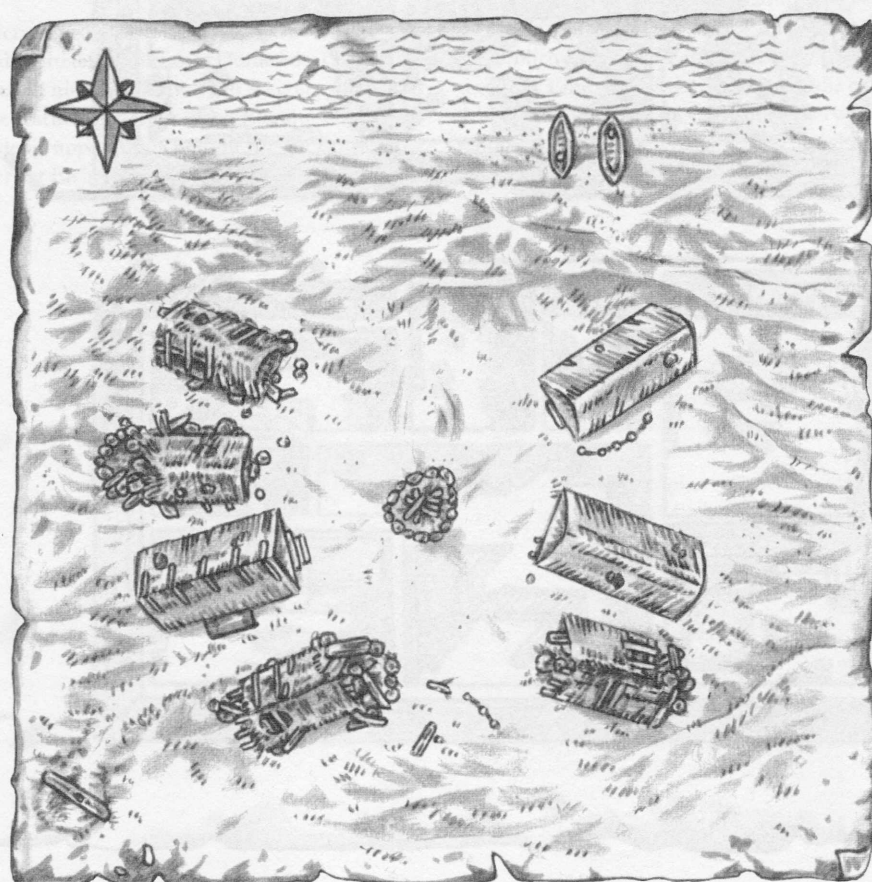
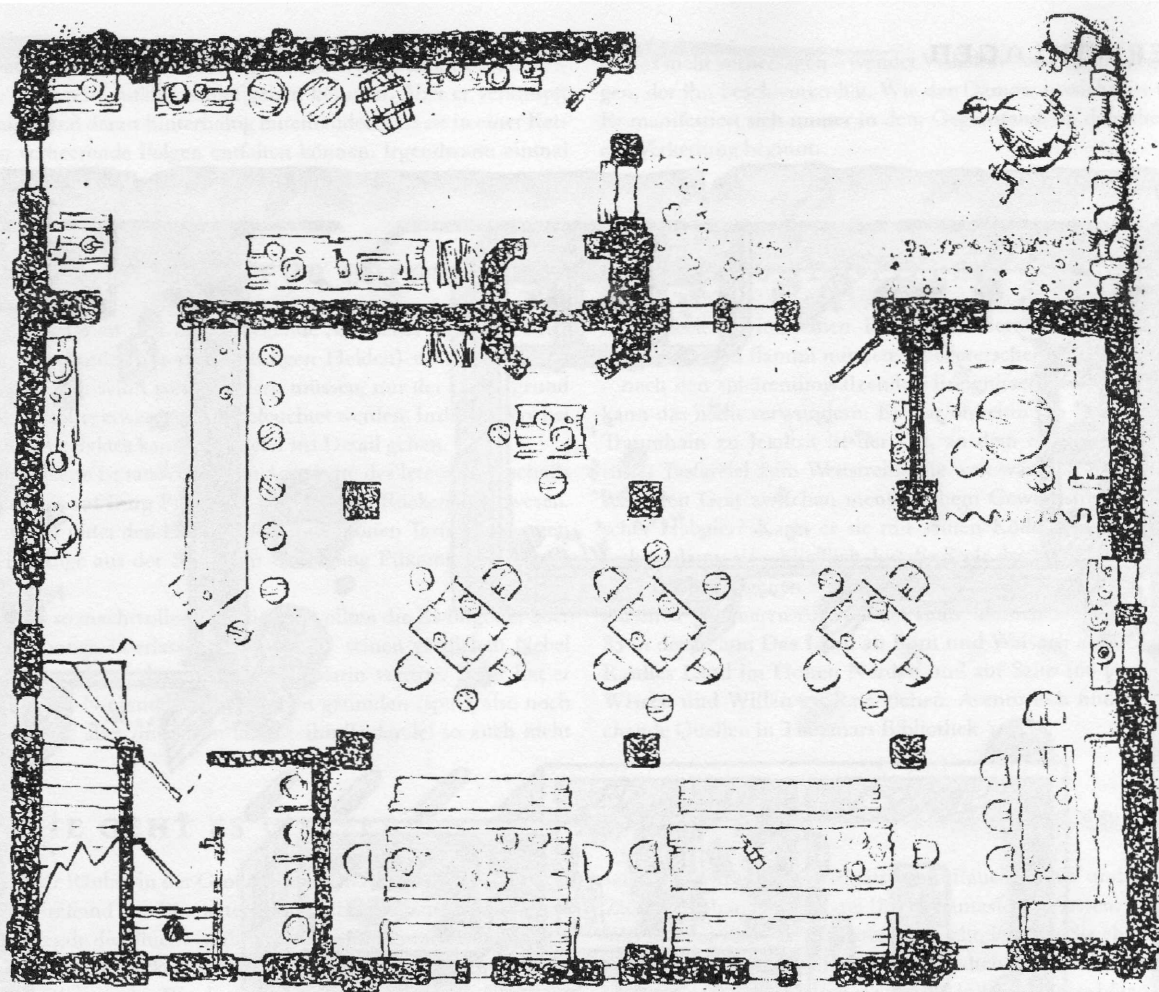
Ein skrupelloser Räuber in der Großen Mosse macht sich nicht schlecht als künftiger Erzfeind der Charaktere. Deshalb sollte zumindest einem Mitglied der Bande die Flucht (während des Kampfes oder kurz vor der Hinrichtung aus dem Kerker) gelingen. Nehmen Sie dazu Grimje, die ehemalige Anführerin der Bande – die von Irjan nach dem Fund der Kette von ihrem Posten verdrängt wurde und nun wieder das Heft in die Hand nimmt.

Um die Marschallskette herum lassen sich natürlich weitere Abenteuer schmieden. Die Herkunft des Artefaktes dürfte im Dunkel der Geschichte verloren sein. Sie wird offiziell nicht geklärt werden – eignet sich damit aber hervorragend für eine Karmalqueste für einen Rondra- oder Phex-Geweihten aus Ihrer Heldengruppe. Ähnliches gilt für die Entstehung des Traumhains. Vom Alter der Eichen her könnte sie in die Zeit gefallen

sein, in der die Kette erstmals (?) auftauchte – ob und worin hier ein Zusammenhang besteht, sei Ihrer Phantasie überlassen.

Was mit der Kette als nächstes geschieht, können Sie ebenfalls frei ausgestalten. Thezmar will sie nicht behalten – aber ob man sie nun der Obhut eines Tempels (Praios oder Hesinde in Festum böten sich an, aber auch die Löwenburg zu Perricum) oder einer Magierakademie (Festum oder Punin) anvertrauen sollte, können Sie in Ihrer Runde entscheiden. Der Transport des Artefaktes kann ein Abenteuer für sich darstellen. Schließlich könnten die unterschiedlichsten Leute an der Kette interessiert sein. Eine endgültige Zerstörung (die extrem gefährlich wäre) sollte den Helden nicht gelingen – möglicherweise taucht die Kette auf verschlungenen Wegen dereinst noch einmal in einem offiziellen Szenario auf.





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.

GOLDENE KETTEN

AUTOR: OLIVER BAECK

Ein anstrengenden Tagesmarsch auf der Küstenstraße von Festum nach Neersand haben die Helden hinter sich gebracht – die Rast im *Roten Widderhorn* zu Hinterbruch ist allemal redlich verdient.

Dem berühmten Magier Thezmar Alatzer kann man schließlich auch morgen früh noch seine Aufwartung machen.

Doch ganz so ruhig und friedlich verläuft der Abend nicht. Ein kostbares Schmuckstück birgt ein düsteres Geheimnis voll Lug und Trug – und so beginnt an der Türschwelle des Gasthauses der Weg ins Abenteuer. *Goldene Ketten* entführt Sie in die Welt der bornländischen Sagen und Legenden, der strengen Leibeigenschaft und altertümlichen Sitten. Spezielle Meisterinformationen machen dieses Abenteuer besonders geeignet für Spielleiter und Spieler, die frisch in die Spielwelt des Schwarzen Auges eintauchen wollen

Zum Leiten dieses Abenteuers ist für den Meister nur die Kenntnis der Basis-Box *Das Schwarze Auge* erforderlich; Kenntnis der Box *Raues Land im hohen Norden* ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

€ 10,00 • CHF 18,30



13027



DAS SCHWARZE AUGES und AVENTURIEN sind eingetragene
Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright ©2006 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath,
H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Neigel, I. Kramer.

ISBN-10: 3-89064-432-5
ISBN-13: 978-3-89064-432-5

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 140

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
NIEDRIG / NIEDRIG

ERFAHRUNG
(HELDEN)
EINSTEIFER

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
INTERAKTION,
TALENTEINSATZ

ORT UND ZEIT
SÜDLICHES BORNLAND,
IN NEVERER ZEIT



FÜR KENNTPNISSE DER
BASISREGELN
SIND ERFORDERLICH!