

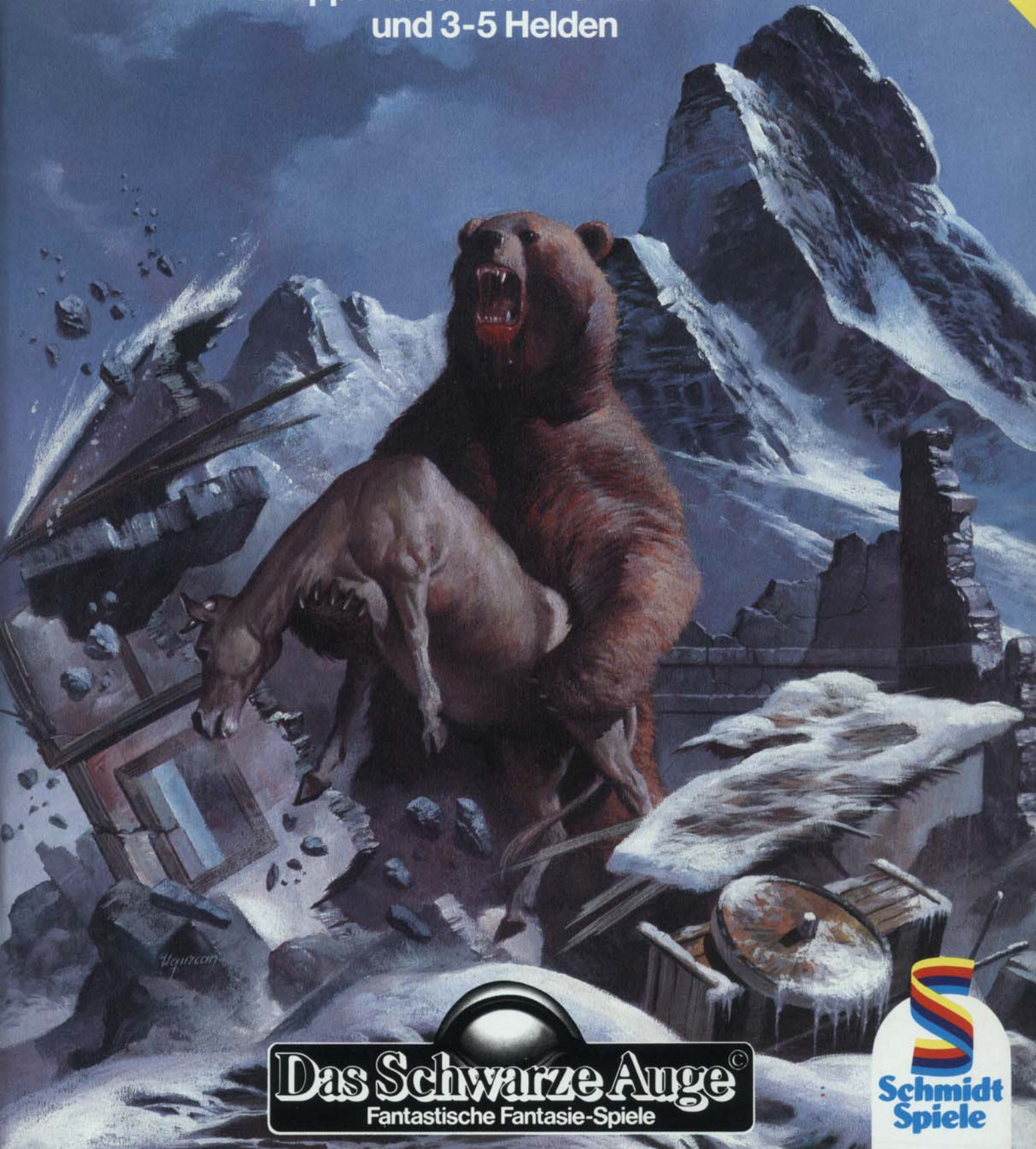
ERFAHRUNGSTUFEN

7-14

ABENTEUER 32

Der Zorn des Bären

Ein Gruppenabenteuer für den Meister
und 3-5 Helden



Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele



Gruppen-Abenteuer

Der Zorn des Bären

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet
von Ugurcan Yüce
Illustration auf Seite 12, 30 und Planzeichnungen von Ina Kramer

©1991 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH. Eching
Redaktion: Ulrich Kiesow
Lektorat: Norbert Venzke
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany

Der Zorn des Bären

von
Ina Kramer

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 7-14
für den Meister und 3-5 Helden ab 14 Jahren

mit besonderem Dank an

Michael Johann
Ulrich Kiesow
Michelle Melchers
Claudia Mohr
und
Thomas Römer

weil sie die Geschichte mit Leben erfüllt haben



Inhalt

Über das Abenteuer - Meisterinformationen	5
Die Legende von Jasu Hus	6
Das Abenteuer beginnt	8
Die Ankunft in Pervin	9
Baronin Mirhiban Saba al Kashbah	12
Janne	13
Das Anwesen der Baronin	13
Der Winterbold	16
Pervin	18
Typische bornländische Namen	22
Der erste Auftritt des Bären	23
Der zweite Auftritt des Bären	27
Der nächste Tag	28
Der Raub des Torsiner Winterboldes	30
Malines Tod	33
Die Bärenhöhle	34
Der Morgen danach	36
Die alte Luta	37
Das Lied von der Bärenbraut	39
Die Ankunft der Soldaten	40
Der letzte Kampf mit dem Bären	41
Bei den Nivesen in Ropaddeshof	44
Hochzeitsvorbereitungen	48
Die Bärenhochzeit	50
Die Tage vor dem Ringkampf	54
Die Krönung	55
Der große Ringkampf	56
Das Ende des Abenteuers	57
Anhang: Das Bärenkleid	58
Plan des Hauses der Baronin	59

Das Abenteuer

- Meisterinformationen -

Wir schreiben das Jahr 17 Hal, es ist Ende Travia. Was Ihre Helden nach Festum verschlagen hat, wissen wir nicht, doch für den Einstieg in dieses Abenteuer wäre es günstig, wenn sie sich in der Hauptstadt des Bornlandes befänden. Wie dem auch sei - nach einem Zug durch die einschlägigen Lokale kehren sie schließlich in der "Lachenden Maske" ein und werden dort Zeugen eines tulamidischen Schleiertanzes. Beim Anblick der hübschen, aber etwas schüchtern wirkenden Tänzerin flüstert einer der Helden seinen Gefährten zu (dies sollten Sie, lieber Meister, vorher mit dem Spieler absprechen): "Da kenne ich aber eine edle Dame, die viel besser tanzt: meine alte Freundin Mirhiban, eine Blume der Khom, die es inzwischen zur Baronin von Pervin gebracht hat und die mich schon ein paar mal eingeladen hat, sie in Pervin zu besuchen. Wie wär's, wenn wir sie beim Wort nähmen?" Wahrscheinlich werden die Gefährten sich nun nach Mirhiban und Pervin - wer kennt das schon? - erkundigen. Geben Sie dem Spieler vor Spielbeginn ein paar Informationen aus dem Leben der Baronin (s. Abschnitt: Mirhiban Saba als Kashbah, S 12) und bitten sie ihn, dafür zu sorgen, daß seine Freunde allmählich richtig Lust darauf bekommen, den Winter bei einer tulamidisch-bornischen Baronin zu verbringen. So sollten sich aus einer rechten Schnapsidee, wie sie einen manchmal beim Zechen befällt, nach und nach echte Reisepläne entwickeln, bis die Runde schließlich Feuer und Flamme für das Unternehmen ist und auf einen baldigen Aufbruch drängt.

Nachdem der Entschluß einmal gefaßt ist, wird er gewiß mit einem oder mehreren Krüglein Meskinnes begossen, und am nächsten oder übernächsten Tag kann es dann losgehen. Über Pervin sollte Ihr Vertrauter nicht mehr wissen, als daß es ein paar Tagesreisen nördlich von Festum an der Bornstraße liegt - schließlich war er selbst ja noch nicht dort.

Das Abenteuer »Der Zorn des Bären« ist in der Baronie Pervin im nördlichen Bornland angesiedelt und spielt bei Einbruch des Winters. Am reizvollsten wäre es, wenn Ihre Heldengruppe den bornländischen Winter bisher nicht kennengelernt hätte, denn unsere Geschichte soll, außer der Aufgabe, die es für die Helden zu lösen gilt, ein wenig vom winterlichen Brauchtum dieser Region, vom Lebensgefühl

seiner Bewohner und von den Freuden und Gefahren der Jahreszeit des Firun vermitteln. Überhaupt sollten Sie als Meister die in diesem Abenteuer enthaltene Geschichte nicht zu überhastet abspulen. Sie haben jederzeit die Gelegenheit, den Ablauf der Ereignisse zu beschleunigen oder zu verlangsamen. Schlagen Sie also nicht jederzeit ein hohes Tempo an, sondern räumen Sie gewisse Ruhephasen ein, in denen die Spieler am Alltagsleben in einem außergewöhnlichen aventurischen Landstrich teilhaben können. Modernes Rollenspiel besteht schließlich nicht nur aus Action, sondern vor allem auch aus dem plastischen Erleben einer anderen, sagenhaften Welt.

Doch nun zu dem Abenteuer: Es hat zwei Handlungsstränge. Im ersten, dem eigentlichen Abenteuer, müssen die Helden das Dorf Pervin von einem gewaltigen, blutrünstigen Bären befreien. Nach einigen gefährlichen Kämpfen gegen das Tier, in denen der Bär zwar wieder und wieder unterliegt, aus denen er aber jedesmal mit gestärkter Kraft aufersteht, erfahren die Helden, daß der Bär in Wirklichkeit ein von Firun verwunschener Mensch ist, nämlich der nivesische Jäger Jasu Hus (siehe das folgende Kapitel: Die Legende von Jasu Hus), der erst dann Frieden in Borons Schlafgemach finden kann, wenn er seine Braut in die Arme geschlossen hat. Man muß dem Bären also eine nivesische Hochzeit bereiten und eine nivesische Braut präsentieren. Die Rolle der Braut soll natürlich eine Heldin aus Ihrer Runde übernehmen. Deshalb ist es wichtig, daß sich in der Heldengruppe eine Frau befindet (die Vorstellung, einen hübsch herausgeputzten Streuner, auch wenn er Verkleiden 18 hat, diese Rolle spielen zu lassen, finden wir wenig stimmungsvoll).

Der zweite, parallele Handlungsstrang, betrifft sewerisches Brauchtum und die alte Fehde zwischen Pervin und Torsin. In diesem Abenteuer sollen die Helden den Perviner Jugendlichen bei der Rückeroberung ihres von den Torsinern gestohlenen Winterboldes (siehe: Der Winterbold) helfen.

Geld gibt es in beiden Abenteuern nicht zu verdienen (allerdings halten sich auch die Ausgaben in Grenzen), aber die Charaktere können zum Schluß die Titel: "Helden von ganz Pervin und Torsin", "Retter des Winterboldes" und "Ehrenbürger von Pervin" mit nach Hause nehmen.

Die Legende von Jasu Hus

Vor langer Zeit, mehr als fünfhundert Jahre vor unserer Zeitenrechnung lebte nordwestlich von Norburg ein Nivesenstamm. Der reichste der Sippe war der junge Jäger und Pelzhändler Jasu Hus, ein hübscher Bursche, hochgewachsen und kräftig, der Schwarm aller Frauen im Dorf. Aber Jasu Hus' Liebe galt allein der schönen Nia Las, einem fröhlichen, fleißigen und übermütigen Mädchen. Nia Las erwiderte Jasu Hus' Gefühle, sie versprachen einander Mann und Frau zu werden, und bald schon sollte die Hochzeit sein.

Da geschah es eines Morgens, als Nia Las das Feuer schürte, daß ein Kobold ihr zuraunte, sie solle ihren Liebsten necken, ihn prüfen und auf die Probe stellen, dann würde er sie um so heftiger lieben. Und während das Mädchen ins Feuer sah und an der Flammen Züngeln sich ergötzte, raunte und wisperte es immerzu, daß ihr ganz wirr und lustig zumute wurde. Und sie lief lachend zu Jasu Hus und sprach zu diesem: "Ich kann dich nicht zum Manne nehmen, denn du bist zwar der Reichste und dein Zelt ist das größte, aber der Stärkste bist du nicht, doch ich will nur den Stärksten frein."

"Wie das?", fragte Jasu Hus, denn er war der kräftigste Bursche im Dorf.

"Der Bär im Wald ist stärker als du", lachte Nia.

Jasu Hus war betroffen, hatte er doch schon etliche Bären erlegt und seine Hochzeitsgabe für Nia Las sollte ein Mantel aus milchweißem Firunsbärfell sein. Aber das Mädchen neckte ihn weiter, ja, mit dem Speer, sagte sie, und mit Pfeil und Bogen, da sei es keine Kunst. "Soll ich mit den bloßen Händen einen Bären für dich erschlagen, damit du mich zum Manne nimmst", fragte Jasu Hus bestürzt, "das kann kein Mensch".

"Ein Mensch nicht", erwiderte Nia, "aber ein Bär, größer und stärker als alle anderen, der würde es können. Ja, werde ein Bär für mich, ein großer, schwarzer Bär, vor dem alle erzittern. Wenn du mich liebst, wird es dir schon gelingen, nur dann will ich die Deine werden". Und als sie alles gesagt hatte, was der Kobold ihr zugeflüstert hatte, lief sie davon.

Jasu Hus war verzweifelt. Für Nia Las' Liebe würde er alles tun, aber wie sollte er sich in einen Bären verwandeln, war er doch ein Jäger und kein Magier? In seiner Not betete er zum Wintergott, flehte diesen an, ihm Bärengestalt zu verleihen. Gewiß waren es nicht Jasus heiße Tränen, die den Gott rührten, denn Firuns Herz ist kalt wie der Frost, und kein Sterblicher kann es erweichen. Aber eifersüchtig ist auch Er, so wie es die Götter sind, und Er wollte Jasu Hus, den großen Jäger, ganz allein besitzen und nicht mit Nia Las teilen.

Da beschloß Firun hinabzusteigen auf die Erde, und Er erschien Jasu Hus im Traume, damit dieser nicht stürbe bei Seinem Anblick. "Ich will dir deinen Wunsch erfüllen, Jasu Hus", sprach Er mit klirrender Stimme, "aber bedenke, bist du ein Bär, wird es für immer sein. Nun, Jasu Hus, ist es dein Wunsch, ein Bär zu werden?"

"Ja, ein Bär will ich sein", sprach Jasu Hus im Traume, "groß und schwarz und stärker als jemals einer wandelte über Deres Antlitz." Und als er erwachte, war er ein Bär, wohl vier Schritt hoch mit schwarzem Pelz und wildem, grimmigen Blick. In dieser Gestalt nahte er sich der übermütigen Nia Las. Doch wie erschrak diese beim Anblick des Bären. Oh, wie bereute sie ihren Scherz! "Komm zurück, Geliebter", flehte sie, "werde wieder ein Mensch", und ihr schwanden die Sinne vor Gram und Entsetzen.

Wer vermag die Verzweiflung zu ermessen, die Jasu Hus befiel? Seiner Braut, um derentwillen er die Bärengestalt angenommen hatte, graute vor ihm. Sie würde den Bären Jasu Hus nicht zum Manne nehmen, und doch mußte er diese Gestalt nun tragen für immer und bis ans Ende aller Tage.

Da weinte Jasu Hus bitterlich, und seine Tränen gefroren zu schimmernden Perlen. Das Funkeln der Perlen weckte die Weiße Frau, Firuns sanftmütige Tochter Ifirn, die in den Eiszinnen schlief. Und sie stieg hinab auf die Erde, denn ihr Herz ist voller Mitleid mit den Menschen und sie weiß, wer gläserne Perlen weint, tut es um ihres Vaters willen. "Warum

weinst du, Jasu Hus," fragte sie, und Jasu Hus klagte ihr sein Leid. "Armer Jasu Hus", sagte Ifirn traurig. "Ich kann das Bärenkleid nicht von dir nehmen, denn es ist ein Geschenk meines Vaters. Nur die Liebe einer Sterblichen vermag dich zu erlösen. Siehe, wenn Nia Las dich liebt von ganzem Herzen und dich zum Manne nimmt in dieser Gestalt, dann gehörst du meinem Vater nicht mehr ganz und gar, und das Bärenkleid wird von dir abfallen, und du wirst wieder ein Mensch sein."

Dann kam der Hochzeitstag. Nia Las ward schön geschmückt und erwartete mit wehenden Haaren ihren Bräutigam. Doch als er vor sie trat, vier Schritt hoch, schwarz und wild, da fürchtete sie sich, und ihre Furcht war so groß, daß ihr armes Herz daran zerbrach und sie tot zu Boden sank.

Jasu Hus aber brüllte laut vor Kummer, daß alle vor ihm flohen, denn das Weinen des Bären klingt wie Donnergrollen. Er raufte sich den schwarzen Pelz, zerstörte das Hochzeitszelt und machte das Dorf dem Erdboden gleich. Dann lief er in die Wälder und ward nicht mehr gesehen.

Ward er wirklich nie mehr gesehen? Nein, einmal während der Spanne eines Menschenlebens, einen Winter lang, darf Jasu Hus sich eine Braut suchen. Und wenn er ein Mädchen finden wird, das reinen Herzens vor ihn tritt, als Braut geschmückt und ihm die Hand reicht zum Bunde, dann wird das Bären-

kleid von ihm abfallen. Dies hat die mitleidsvolle Ifirn ihrem strengen Vater abgerungen.

Soweit die Legende von Jasu Hus. Wir zweifeln nicht, daß sich alles wirklich so zugetragen hat. Und die ältesten Leute im Norden des Bornlandes wissen zu berichten, daß in ihrer Jugend ein gigantischer schwarzer Bär einen Winter lang sein Unwesen trieb. Etliche Tiere und Menschen sind damals unter seinen Pranken hieben gestorben, er selbst aber schien unverwundbar zu sein.

Ja, Jasu Hus ist grausam geworden in den vielen Jahren, die er nun schon, fern von den Menschen, durch die Wälder des hohen Nordens streift, und sein Gram hat sich in Zorn verwandelt. Denn immer, wenn er die Nähe der Menschen suchen durfte, haben diese ihn angegriffen oder sind ihn geflohen, und niemals hat er seine Braut gefunden. Doch er sucht sie noch immer - das Bild von Nia Las im Hochzeitskleid ist das einzig Menschliche, das in seiner Seele zurückgeblieben ist. Er sehnt sich nicht mehr nach Erlösung oder danach, im Tode Ruhe zu finden, zu lange schon denkt und fühlt er wie ein Bär, und kein Tier wünscht sich zu sterben oder etwas anderes zu sein. Nur eines weiß er, könnte er einmal nur die schöne Braut in den Armen halten und ihr das rote Haar streicheln, dann wäre seine Sehnsucht gestillt, und Zorn und Kummer würden von ihm abfallen.

Das Abenteuer beginnt

Die Reise nach Pervin

Meisterinformationen:

Die Reise von Festum nach Pervin genau zu beschreiben, würde den Rahmen unseres Abenteuers sprengen. Aber dennoch sollten Sie, lieber Meister, diese Zeit nicht ganz überspringen ("... also ihr kommt an"), sondern sie zu einem kleinen Abenteuer gestalten, das schon in Festum mit den Reisevorbereitungen beginnt. Wir wollen Ihnen im folgenden ein paar Tips geben, anhand derer Sie die Fahrt improvisieren können. Die Reise wird fünf Tage dauern.

Reisevorbereitungen

Falls die Helden keine warmen Winterkleider und Pelze dabei haben, müssen sie sich in Festum damit eindecken. Lassen Sie den Einkaufsbummel an einem schönen warmen Spätherbsttag stattfinden, was den Helden das Gefühl geben sollte, etwas völlig Unnötiges zu tun. Danach gilt es ein Fuhrwerk zu finden. Falls die Helden mit der Kutsche fahren wollen, stellen sie überrascht fest, daß keine Kutschen in den Norden fahren. "Übermorgen kommt der Winter", sagt man ihnen", dann reist man hier am besten in der Kaleschka."

Die Kaleschka erweist sich als ein kastenförmiger Wagen mit auf das Dach geschnallten Kufen. Fenster hat sie nicht, nur kleine, kaum mehr als handtellergröße Öffnungen, die mit Lederlappen verhängt sind. So wird die Reise nicht ganz so bequem und vergnüglich, wie die Helden es sich vielleicht vorgestellt haben. Der Fuhrmann heißt Ugo, ist ein gutgelaunter, rothaariger Enddreißiger und transportiert außer den Helden ein paar Säckchen und Kistchen mit Gewürzen und Naschwerk von Festum nach Norburg. Die Fahrt kostet jeden Helden einen Batzen. Falls die Helden Pferde haben, können diese hinten an die Kaleschka gebunden werden.

Erste Etappe: Die erste Etappe führt die Helden nach Hamkeln (Näheres über die Route und die Orte am Wegesrand finden Sie in der DSA-Spielhilfe "Das Bornland"). Dort können sie im "Weißen Stein" übernachten. Am nächsten Morgen finden sie ihre Umgebung völlig verändert vor - alles ist weiß, denn in der Nacht hat es geschneit, und es schneit immer noch. Nun können die Helden beobachten, wozu eine Kaleschka gut ist: Der Kutscher und ein paar Knechte aus dem Dorf befestigen die Kufen unter den Rädern, und aus dem Wagen wird ein Schlitten.

Zweite Etappe: Die zweite Etappe führt die Helden bis Schlüsselfels. Dort gibt es einen Aufenthalt, denn der Kutscher weigert sich rundheraus, alleine weiterzufahren. Die Rantzensümpfe seien zu gefährlich für einen einzelnen Schlitten, sagt er, auch wenn die Rantzen um diese Zeit noch nicht ganz so blutrünstig seien wie später im Jahr (Näheres zu den Sumpfrantzen finden Sie in den DSA-Spielhilfen "Das Bornland" und "Die Kreaturen des Schwarzen Auges"). Im Laufe des Tages erreichen noch acht

weitere Schlitten den Ort, so daß man am nächsten Morgen mit einem Konvoi von neun Schlitten die Reise fortsetzen kann.

Dritte Etappe: Nach einer Fahrt von ein paar Meilen sehen die Helden in der Ferne die ersten Rantzen - Unkundige sollten sich beim Anblick der relativ kleinen, affenartigen Tiere über die Furcht und Vorsicht der Fuhrleute wundern. Die Fahrt sollte ruhig verlaufen - es hat aufgehört zu schneien, und wenn die Helden aus dem winzigen Guckloch schauen, sehen sie die bizarre winterliche Sumpflandschaft. Etwa fünf Meilen vor Schotzen greift dann eine Horde von acht Rantzen die Schlitten an. Die Tiere lassen sich von den Fuhrleuten und Helden recht leicht in die Flucht schlagen, aber gestalten Sie die Begegnung so, daß die Helden die Gefährlichkeit der Rantzen kennenlernen. Am Abend erreicht man Firunen.

Vierte Etappe: Die Etappe von Firunen sollte relativ störungsfrei verlaufen. Aber kalt wird es den Helden mittlerweile, und sie werden des unbequemen Reisens in der Kaleschka langsam überdrüssig. Versuchen Sie, falls einer der Helden aus dem Fensterchen schaut, die bornländische Winterlandschaft recht stimmungsvoll zu beschreiben: wolkenverhangener Himmel, Bäume, deren Äste sich unter der Schneelast biegen, kreisende Raubvögel, ein Wolfsrudel in der Ferne...

In Rodebrannt besteht der Kutscher darauf, im "Deichselbruch" abzusteigen und dort anschließend mit seinen Kumpanen zu feiern. Wenn die Helden lieber das Niederrodebrannter Nachleben genießen wollen, können sie folgendes erleben: Eine zünftige Massenschlägerei im "Jägersmann", tulamidische Schönheitstänze in "Rahjas Kelch", verführerische Frauen, Rauschkraut und anschließendes Bestohlen-werden in der "Schwarzen Lilie".

Folgenden Satz, am Nebentisch gesprochen, schnappen die Helden in jedem Fall auf: "Da ist die schöne Gräfin also allein auf Reisen gegangen und hat die kleine Baronin in Pervin zurückgelassen - was das wohl zu bedeuten hat..." (Es hat nichts zu bedeuten). Helden, die darauf gehofft hatten, in Pervin einmal der berühmten Ilmensteinerin zu begegnen, werden nun wohl arg enttäuscht sein.

Fünfte Etappe: Am nächsten Morgen weigert sich Ugo rundheraus, die Reise fortzusetzen. Er wolle noch ein paar Tage in Rodebrannt bleiben, teilt er den Helden mit, und könne dies seinen Fahrgästen auch nur wärmstens empfehlen. Falls die Helden die Reise noch am selben Tag fortsetzen wollen, verweist Ugo sie an Ector, einen blonden Rodebrannter Fuhrmann, der mit seinem Lastschlitten die Stadt gegen Mittag verlassen werde. Die Charaktere müssen Ector für den Transport nach Pervin jeweils einen Groschen zahlen.

Das Reisen auf dem Schlitten ist zwar noch kälter als in der Kaleschka, dafür aber kurzweiliger, da man die Gegend und entgegenkommende Fuhrwerke betrachten kann. Auf einem Weiher bei Firunshag sehen die Helden die ersten Kufenläufer, und gegen Abend erreichten sie Pervin.

Die Ankunft in Pervin

Allgemeine Informationen:

Plötzlich lichtet sich der Wald und vor euch liegt eine vom Mondlicht beschienene Ebene. Es hat aufgehört zu schneien, nur hin und wieder ziehen dünne Wolkenfetzen am Mond vorbei, und nach der Schwärze des Waldes scheint euch das schneebedeckte Land hell und anheimelnd. Das mag wohl auch daran liegen, daß ihr in einiger Entfernung eine Ansiedlung erkennt - gelbe Lichter schimmern einladend zu euch herüber. Bis zu dem Dorf mögen es noch zwei oder drei Meilen sein. Davor schlängelt sich glitzernd ein Bach durch die Felder und ihr seht die schimmernden Eisflächen einiger Weiher.

“Das ist die Drulga”, erläutert Ector, “und dahinter beginnt Pervin”.

Wahrscheinlich seid ihr ein wenig enttäuscht - etwas größer hattet ihr euch das berühmte Pervin schon vorgestellt, aber ihr seid auch gehörig durchgefroren und freut euch, nun bald am Ziel eurer Reise zu sein und im Schloß der Baronin im gut geheizten Speisesaal von livrierten Lakeien verwöhnt zu werden.

Kurz darauf ist die Drulga erreicht, und ihr erkennt rechts und links der Straße die ersten Gehöfte. Es mag wohl inzwischen die sechste Stunde nach Mittag sein, und auch wenn ihr keine Menschen seht, so ist die Luft doch erfüllt von dörflichen Geräuschen: Kühe muhen, weil sie ungeduldig darauf warten, gemolken zu werden, Schweine quieken durchdringend - offenbar ist die Stunde der Fütterung, und aus den Häusern dringt Lachen, Rufen, Kindergeplärr...

Nach ein paar hundert Schritt habt ihr das Zentrum von Pervin erreicht, einen großen Marktplatz, und kurz davor trifft ihr auch auf die ersten Perviner - in zottige Pelze oder Wolltücher gehüllte Gestalten, die offenbar von ihren letzten Geschäften nach Hause eilen. Ector scheint den einen oder anderen zu kennen, denn er beginnt mit den Leuten zu scherzen: “Kommst wohl langsam in die Jahre, Answin”, ruft er einem Bauern zu, “daß du im Boron schon die hohe Mütze trägst”, oder: “So spät noch auf der Straße, Dela? Was sagt denn dein Alter dazu?” “Ector, alter Pferdeschinder”, erwidert die Angesprochene, eine füllige Mittvierzigerin, die einen schweren Korb trägt, “bist du in Rodebrannt im Turm gewesen, daß man dich so lange nicht gesehen hat? Kannst mich ein Stück mitnehmen - du steigst doch sicher wieder bei der dicken Dorlin ab.” “Ja”, wendet sich Ector an euch, “hier ist die Fahrt zu Ende. Ich muß nun rechts die Straße weiter.”

Spezielle Informationen:

Ector ist weder für Geld noch gute Worte zu bewegen, die Helden zum Haus der Baronin zu fahren. Die Pferde sehnen sich nach dem Stall, meint er, und er selbst nach einer warmen Stube und einem kräftigen Eintopf, und auf der Straße nach Eschenfurt sei so schlecht wenden.

Wenn die Helden nach dem Schloß der Baronin fragen, wendet Ector sich überrascht an Dela: “Hat die Baronin sich

inzwischen ein Schloß gebaut? Das ist aber schnell gegangen, bei allen Zwölfen!”

Es stellt sich heraus, daß die Baronin in einem schönen Steinhaus wohnt, wegen seines Anstriches das weiße Haus genannt. Ector und Dela können den Weg gut beschreiben; es ist nicht sehr weit - weniger als eine halbe Stunde Fußmarsch, zu Pferde nur ein paar Minuten - und leicht zu finden. Wenn die Helden einen Führer wollen, verweist Ector auf das Söhnchen des Wirts vom “Brüllenden Stier”, einem schmucken Gasthaus am Marktplatz. Dann verabschiedet er sich und fährt mit Dela davon.

Meisterinformationen:

Einen Führer braucht man wahrhaftig nicht, um das weiße Haus zu finden. Aber wenn die Helden sich dennoch an den Wirt vom “Stier” wenden, so wird dieser seinen Sohn, ein schwächliches, etwa elfjähriges Bürschchen auffordern (nötigenfalls mit einer Kopfnuß), die hohen Herrschaften und Gäste zur Baronin zu geleiten. Sollten die Helden dem Kleinen ein paar Heller zustecken für seine Dienste, so haben sie ihren ersten Freund in Pervin gewonnen, und Dabbert wird ihnen alles erzählen, was sie wissen wollen. Anderenfalls stapft er mißmutig und schweigsam vor ihnen her.

Folgendes können die Helden von Dabbert erfahren:

Pervin hat inzwischen 498 Einwohner.

Es gibt zwei Tempel in Pervin, einen Travia- und einen Perainetempel.

Die Baronin ist sehr schön.

Die Baronin trägt gern schöne Kleider mit tiefem Ausschnitt wie sie sonst keiner in Pervin trägt.

Die Baronin hat das Schlagen von Kindern zum Zwecke der Erziehung verboten, aber wahrscheinlich müssen sich nur die Leibeigenen daran halten, denn sein Vater schlägt ihn trotzdem, aber das sollen die Herrschaften der Baronin nicht sagen.

Er, Dabbert, hat der Baronin schon ein paarmal vorgesungen, und die Baronin hat ihn gelobt und ihm jedesmal einen Groschen geschenkt.

Wenn die Herrschaften wollen, wird er ihnen auch gern einmal vorsingen, und sie brauchen ihm auch nichts dafür zu geben.

Dabbert ist zu schüchtern, um die Helden nach ihrem Woher und Wohin zu fragen.

Bei der Baronin

Allgemeine Informationen:

Der Weg zum Haus der Baronin dauert fast eine halbe Stunde; es ist nicht so einfach voranzukommen, wie ihr gedacht habt, denn nicht überall ist der Schnee plattgetreten. An Zäunen und Hausecken haben sich Schneewehen gebildet, und die tiefen Karren- und Schlittenspuren auf der Straßenmitte machen auch dort das Gehen nicht gerade angenehm. Gut, daß der

Mond scheint, denn nur aus wenigen Häusern dringt Licht auf die Straße. Die meisten Fenster sind mit Läden oder Brettern fest verschlossen.

Schließlich erreicht ihr das Anwesen der Baronin, ein hübsches, zweistöckiges Steinhaus mit ein paar kleinen Nebengebäuden oder Ställen und, soweit ihr erkennen könnt, einem großen Garten. Nur ein Fenster im ersten Stock ist erleuchtet, vor den anderen sind die Läden geschlossen.

(Wenn die Helden Dabbert mitgenommen haben, so weist er auf das Haus und sagt: "hier ist es, aber nun muß ich zum Vater zurück", und läuft davon.)

Ihr müßt schon ein paarmal kräftig klopfen, bevor man im Haus auf euch aufmerksam wird. Schließlich vernehmt ihr Schritte, ein Riegel wird zur Seite geschoben und die Türe öffnet sich.

Vor euch steht ein hübsches, etwa siebzehnjähriges Mädchen mit braunen Locken, das euch überrascht anblickt. "Was wünschen die Herrschaften", fragt sie mit einer artigen Verbeugung, "wollt Ihr nicht eintreten?"

Spezielle Informationen:

Ihr befindet euch in einem etwas vier mal fünf Schritt großen Raum mit Türen in allen Wänden. Rechterhand führt eine Treppe nach oben. Die Decke wird von drei Säulen getragen. Bis auf ein paar Stühle und eine Truhe ist das Zimmer unmöbliert. Nein, in einem Schloß befindet ihr euch wirklich nicht, und auch nach Lakaian haltet ihr vergeblich Ausschau - offenbar ist das junge Mädchen die einzige Bedienung der Baronin. Sie trägt ein rotes Wollkleid, blaue Strümpfe, eine blaue Schürze und ist geschminkt wie eine tulamidische Schönheitstänzerin, was ihr im Licht des Leuchters, den sie trägt, deutlich erkennen könnt.

Allgemeine Informationen:

Aus einem Raum zur rechten dringt dumpfes, lautes Hundegebell. "Seid ruhig!", ruft das Mädchen, worauf die Hunde zögernd verstummen. "Was gibt's, Janne?" vernehmt ihr eine helle Stimme von oben. "Besuch, Frau Baronin, Herr (Frau) *Heldenname* und seine Freunde." Da vernehmt ihr auch schon klappernde Schritte auf der Treppe, und freudestrahlend eilt Baronin Mirhiban ihrem alten Bekannten entgegen. Nach der allseitigen Begrüßung legt Mirhiban dem Mädchen einen Arm um die Schulter, zieht sie ein wenig an sich und sagt: "Und das ist Janne, meine liebe Freundin, Zofe

und Haushälterin. Nun lauf, Janne, und sag Ertzel Bescheid, daß er sich um das Gepäck und die Zimmer kümmert", und an euch gewandt, "darf ich euch in die Küche bitten, dort ist es schön warm, und wir haben einen guten Eintopf auf dem Feuer."

Spezielle Informationen:

Auch die Baronin ist auffällig geschminkt, die Lippen leuchtend rot gefärbt, die Augen schwarz umrandet mit kleinen Ornamenten in den äußeren Winkeln. Sie trägt einen knappgeschnittenen Anzug aus schwarzem Tuch, mit roten Litzen verziert, dazu goldene Sandaletten mit sehr hohem Absatz. Ihr langes, schwarzes Haar ist zu vielen dünnen Zöpfchen geflochten, die unten mit goldenen Schleifchen geschmückt sind. Aber ein paar Haarsträhnen sind offen - es scheint, als hätten die unerwarteten Gäste die Vollendung der Frisur verhindert.

Meisterinformationen:

Die Baronin hatte ihrer Zofe gerade demonstriert, wie eine novadische Braut geschminkt wird. Mit gegenseitigem Schminken, Frisieren und schön Herausputzen vertreiben sich die beiden die langen Winterabende. Überhaupt ist Janne mehr eine Freundin und Vertraute Mirhibans als deren Domestik.



Allgemeine Informationen:

Wenn ihr die Küche betretet, kommen euch etwas steifbeinig und mit unsicher gesenkten Schwänzen zwei riesige Hunde mit dichtem schwarzem Fell entgegen (der Kenner vermutet, daß es sich um Mischlinge aus Bornländer und Schwarzem Olporter handelt) und beschnuppert euch vorsichtig. Sobald sie erkannt haben, daß ihr Freunde seid, beginnen sie freudig zu wedeln, stoßen euch mit den Schnauzen und bedrängen euch auf freundliche, aber auch etwas lästige Art. "Das sind Dumko und Dirko", erklärt Mirhiban. "sie bewachen meine Hühner. Jetzt im Winter dürfen sie in der Küche schlafen. Sie beißen keine Menschen...glaube ich", fügt sie hinzu.

Meisterinformationen:

Die beiden freundlichen Rüden würden in der Tat nur dann beißen, wenn die Baronin oder Janne in Bedrängnis wären. Sie gehorchen Mirhiban nicht, denn Janne hat sie erzogen, dabei aber hoffnungslos verwöhnt. Die schärfsten Befehle, zu denen Janne fähig ist, lauten: hört auf, geht weg, laßt das, seid still, etc. Ob Dumko und Dirko darauf hören, hängt vom Zufall ab. Janne liebt ihre Hunde heiß und innig; sie hält sie für die Klügsten und Schönsten. Wer ihren Hunden ein Haar krümmt, hat es für alle Zeiten mit ihr verdorben.

Allgemeine Informationen:

In der Küche ist es gemütlich warm, um einen großen Tisch stehen mehrere Stühle und Hocker, auf denen man es sich bequem machen kann. Mirhiban holt einen Krug vom Wandbord, schenkt jedem ein Becherchen ein (echtes Premer Feuer!) und stößt mit euch an: "Auf eure Gesundheit", sagt sie, "auf das unverhoffte, glückliche Wiedersehen, auf einen schönen gemeinsamen Winter und daß Rastullah und die Zwölf euch allzeit beschützen mögen." Daraufhin leert sie ihren Becher in einem Zug. Anschließend beginnt sie, den Tisch zu decken. Sobald Janne zurückkommt, übernimmt diese die Arbeit. Ihr habt den Eindruck, daß die Baronin und ihre Zofe, wenn sie allein sind, gemeinsam in der Küche zu speisen pflegen. Mirhiban hatte auch ganz selbstverständlich einen Teller für Janne neben den ihren gestellt. Aber das Mädchen ist durch den hohen Besuch etwas verunsichert und nimmt erst Platz, wenn die Baronin sie dazu auffordert. Es gibt einen Eintopf aus roter Hirse mit Schweinefleisch, Erbsen und Rüben. Die Speise ist nicht gerade das, was ihr euch unter tulamidischer Küche vorstellt, aber durchaus schmackhaft und mit Kräutern und Gewürzen kräftig abgeschmeckt. Mirhiban erläutert, daß "rote Hirse" eine Spezialität der hiesigen Region sei, daß sie aber ihre Gäste gern morgen schon mit einer novadischen Spezialität, z. B. Puter nach Art der Khom, verwöhnen wolle, wenn diese es wünschten.

Spezielle Informationen:

Beim Essen erkundigt sich die Baronin ausführlich nach den Erlebnissen, Heldentaten und Reisen ihrer Gäste. Sie lauscht den Berichten voller Interesse, bekundet ihre Anerkennung durch Zwischenbemerkungen wie "bei Rondra!", "bei Swaf-

nir!", oder, wenn es passend scheint auch mit "bei Rahja!", ihr Mißfallen allenfalls durch ein leichtes Runzeln der Brauen. Feuer und Wein fließen reichlich, und Mirhiban und Janne werden immer ausgelassener. Irgendwann im Laufe des Abends klopft es an der Tür und ein kleines, runzliges Männchen betritt den Raum. "Soll ich Steine in die Betten legen, Frau Baronin?" erkundigt er sich. "Gewiß, Ertzel, und vielen Dank für deine Mühe", erwidert die Baronin.

Falls ihr wissen wollt, was es mit den Steinen auf sich hat, so könnt ihr erfahren, daß es im Winter im Bornland üblich ist, im Herdfeuer erhitze Steine in die Betten zu legen, um diese zu wärmen. Dabei stellt sich heraus, daß eure Zimmer nicht geheizt sein werden. Zwar könnte man die Kammern mit aufgestellten Kohlenbecken beheizen, aber das ist gefährlich, besonders bei Nacht, man kann vom Rauch der Kohlen sterben - warum, weiß niemand zu sagen. Die einzigen zur Zeit ständig geheizten Räume des Hauses sind die Küche und die Gemächer der Baronin, aber morgen, so ordnet diese an, sollen auch der große Speisesaal und das Empfangszimmer geheizt werden.

Meisterinformationen:

Den Helden stehen vier Kammern im Haus zur Verfügung. Eine davon ist Jannes Zimmer, das diese, von der Baronin dazu aufgefordert, nicht gerade begeistert zur Verfügung stellt. Sie läßt nämlich des nachts die Hunde bei sich schlafen, und dies wird, wenn sie in Mirhibans Gemächer umzieht, nicht mehr möglich sein. Falls der Platz für die Gäste nicht ausreichen sollte, so wird Ertzel in Raum O7 improvisierte Strohlager herrichten. Eine genaue Beschreibung der Räume entnehmen Sie bitte dem Abschnitt "*Das Haus der Baronin*".

Damit Sie eine ungefähre Vorstellung davon bekommen, wie Sie Dialoge zwischen Baronin Mirhiban und ihrer Zofe gestalten könnten, und in welchem Verhältnis die beiden zueinander stehen, geben wir Ihnen vor der Beschreibung der beiden Meisterpersonen ein paar Beispiele:

Die Baronin beginnt von ihrer Freundin und Gönnerin, der Gräfin Thesia von Ilmenstein, zu schwärmen, was diese für eine mutige und begnadete Kriegerin sei, und auch im Zechen eine Meisterin. Mirhiban: "Sie trinkt sogar den Eschenfurt unter den Tisch." Janne: "Und das will was heißen!"

Baronin Mirhiban erklärt den Helden, daß sie ihre Baronie nicht selbst verwaltet, sondern diese Aufgabe ihrem Verwalter Arve Reffel übertragen habe. Mirhiban: "Ich bin froh, daß ich Arve habe, er macht seine Arbeit wirklich gut." Janne: "Aber er betrügt Euch."

Die Baronin erklärt den Helden wieder einmal, wie sehr sie sich über ihren Besuch freue. Mirhiban: "Wie schön, daß Ihr da seid - ich habe ja so selten Gäste." Janne (vorwurfsvoll): "Ihr seid ja auch so selten hier!"

Die Hunde schnuppert an den Tellern auf dem Tisch. Mirhiban (zu Janne): "Sag den Hunden, daß sie das lassen sollen!" Janne: "Laßt das!"

Die Helden fragen Mirhiban, ob ihre Zofe eine Freie oder eine Leibeigene sei. Mirhiban (errötend): "Janne ist meine liebe Freundin und Zofe." Janne: "Ich bin das Eigentum der Frau Baronin."

Man redet über die Leibeigenschaft, Steuern und Abgaben. Mirhiban: "Ich erhebe nur milde Steuern und ziehe die Bauern nicht zum Frondienst heran. Im Ilmensteinschen müssen sie schon Frondienst leisten, aber es geht ihnen auch recht gut." Janne: "Na ja."

Die Baronin erklärt, daß sie Blasphemie in Pervin nicht dulde und das Schlagen der Kinder verboten habe. Mirhiban (zornig): "Ich dulde es nicht, daß man einen Hund Rastullah nennt!" Janne (verständnislos, fast ein wenig empört): "Aber der Hund ist doch schon lange tot!!!" Mirhiban: "Und das Verprügeln der Kinder zum Zwecke der Erziehung habe ich auch verboten." Janne: "Aber sie halten sich nicht dran."

Baronin Mirhiban Saba al Kashbah

Meisterinformationen:

Mirhiban Saba al Kashbah wurde vor zweiundzwanzig Jahren als Tochter eines reichen Händlers in Keft geboren. Sie erlernte die Künste des Lesens, der Schönschrift und des Zeichnens, und wurde auch im Ringkampf und im Umgang mit dem Khunchomer unterwiesen. Daß sie schon im Sattel



saß, kaum daß sie sicher auf den Beinen stand, versteht sich von selbst. Ihre starke Neigung zum Tanzen verheimlichte sie vor ihren Eltern, und übte sich in dieser Kunst, sooft sie allein war und Muße hatte. Bis zu ihrem sechzehnten Lebensjahr führte sie das Leben einer frommen Novadi. Dann wurde sie für zwei Jahre nach Kuslik geschickt, um dem Lebensretter ihres Vaters als Magd und Köchin zu dienen. Anschließend sollte sie mit einem entfernten Vetter verheiratet werden. Die Vorstellung von der Ehe mit einem ungeliebten Mann erfüllte sie mit Grauen, und daß sie den Rest ihres Lebens als novadische Ehefrau verbringen sollte, schien ihr ebenfalls wenig verlockend. Ihr Herr, ein freundlicher Zwerg, bestärkte sie in dem Entschluß, nicht zu heiraten, und schickte sie vor Ablauf der beiden Jahre davon.

So führte Mirhiban eine Zeitlang das Leben einer Abenteurerin, sie reiste durchs Liebliche Feld, durchs Mittelreich und gelangte schließlich nach Norburg, von wo aus es sie ins Ilmensteinsche verschlug. Dort lernte sie die Gräfin Thesia von Ilmenstein kennen, trat als Schreiberin und Tänzerin in Thesias Dienste und wurde bald deren Geliebte. Durch die Gräfin lernte Mirhiban den Zwölfgötterglauben kennen, legte aber den Rastullahglauben nicht ab; im Laufe der Zeit verschmolzen in ihrer Vorstellung Rastullah und Praios zu einer Gottheit. Im Rahjatempel von Festum hatte Mirhiban ein Erlebnis, daß sie bewog, sich dieser Göttin völlig hinzugeben, ja, Rahja ist ihre erste und höchste Göttin, und die Baronin spart darauf, ihr einstmals in ihrem Garten einen kleinen Tempel zu errichten. Nach Rahja verehrt sie Rondra und Hesinde am meisten.

Mirhibans Gefühle für die Gräfin sind eine Mischung aus größter Leidenschaft, höchster Verehrung und tiefster schwesterlicher Zuneigung.

Gräfin Thesia gab Mirhiban die Baronie Pervin als Lehen, um ihre Geliebte auszuzeichnen und zu erhöhen und als Dank für eine große Gefälligkeit.

Ihre Zofe Janne liebt Mirhiban wie eine kleine Schwester. Sie ist dem Mädchen niemals ernstlich böse, auch wenn die Kleine sich bisweilen Eigenmächtigkeiten und Pflichtvergessenheit zu Schulden kommen läßt.

Spielen Sie die Baronin Mirhiban als lebenslustige junge Frau, die allen weltlichen Genüssen zugetan ist. Sie lacht, scherzt, trinkt und feiert gern, und wenn einer der Helden von der tänzerischen Begabung der Baronin weiß und sie um eine Tanzvorführung bittet, so wird sie sich nicht zieren, sondern nach den Musikern schicken und zu bornländisch-tulamidischer Musik Tänze von höchster erotischer Ausstrahlung darbieten. Einem Helden oder einer Heldin mit hohem Charismawert könnte es gelingen, eine Nacht mit der Baronin zu verbringen - schließlich fühlt sie sich der Göttin Rahja eng verbunden, und ewige Treue hat sie der Gräfin nicht geschworen.

Baronin Mirhiban ist sanftmütig, von freundlicher Wesensart und aufrechter Gesinnung. Aber der novadischer Mut und das heißblütige tulamidische Naturell sind ihr geblieben. Lassen Sie sie ruhig gelegentlich "strafend blicken wie

ein Novadi". Bei einer Lästerung der "Dreizehn" oder einer Beleidigung der Gräfin würde sie allerdings auch einem Duell nicht aus dem Wege gehen.

Mirhibans Werte

MU: 14	AG: 4	Stufe: 10	Alter: 22
KL: 13	HA: 5	MR: 4	Größe: 1,65
CH: 16	RA: 4	LE: 61	Haarfarbe: schwarz
GE: 14	GG: 2	AE/KE: --	Augenfarbe: dunkelbraun
KK: 12	TA: 5	AT/PA: 14/12	(Säbel)

Herausragende Talente:

Scharfe Hieb Waffen 10, Reiten 10, Tanzen 15

Janne

Meisterinformationen:

Die achtzehnjährige Janne ist das älteste Kind des Bauern Lumin Melcher und seiner Frau Oya. Janne hat fünf jüngere Geschwister, für die sie schon früh Mutterrolle übernehmen mußte. Die Familie Melcher - leibeigene Bauern, wie drei Viertel der Perviner - ist die hübscheste im Dorf: Alle acht haben schöne braune Locken, einen frischen Teint und dunkelblaue Augen.

Janne ist seit knapp zwei Jahren bei der Baronin im Dienst. Sie ist sehr stolz auf ihre Stellung als Zofe, hat sie ihr doch zu hohem Ansehen bei der Dorfjugend verholfen. Janne ist eine ausgezeichnete Pervinkennerin und echte Perviner Lokalpatriotin. Wenn die Helden etwas über Pervin und seine Einwohner wissen wollen, sollten sie sich besser an Janne als an die Baronin wenden.

Janne ist ihrer Herrin sehr zugetan und treu ergeben, was sie aber nicht daran hindert, gelegentlich vorlaut zu sein oder ihre Pflichten zu versäumen. Sie erhält zwei Batzen Lohn im Monat, dazu Kleider (manchmal die abgelegten der Baronin) und kleine Geschenke. Die Baronin hat ihr Lesen, Schreiben und Rechnen beigebracht, und Janne ist sehr stolz auf ihre peinlich genaue Buchführung über alle (häuslichen) Einnahmen (aus dem Verkauf von Kräutern und Eiern) und Ausgaben. Auch ihre Kochkunst stellt sie gerne unter Beweis. Am meisten Freude machen ihr allerdings die eigentlichen Zofenpflichten wie die Kleider der Baronin instand zu halten oder das Herstellen kunstvoll verspielter Frisuren.

Janne ist ein temperamentvolles Mädchen - seit ihrer frühen Kindheit ist sie im Raufen geübt. Auf ihre Herrin läßt sie nichts kommen, und wer in ihrer Gegenwart abfällig über die Baronin sprechen sollte, wird eine ihrer kräftigen kleinen Fäuste zu spüren bekommen.

Jannes Werte:

MU: 13	AG: 6	Stufe: 4	Alter: 18
KL: 11	HA: 4	MR: -3	Größe: 1,63
CH: 13	RA: 2	LE: 45	Haarfarbe: braun
GE: 12	GG: 3	AE/KE: --	Augenfarbe: blau
KK: 11	TA: 5	AT/PA: 11/9	(Messer)

Das Anwesen der Baronin

Allgemeine Informationen:

Das Haus der Baronin ist eines der wenigen Steinhäuser im Dorf. Es ist weiß gestrichen und mit roten Tonschindeln gedeckt, hat Glasfenster und grüne Fensterläden. Das ganze Anwesen ist mit einem etwa eineinhalben Schritt hohen Holzzaun umgeben. Von der Straße führt ein Kiesweg zum Haus. Auf dem Grundstück befinden sich außer dem Wohnhaus der Baronin noch das Häuschen des Faktotums Ertzel, ein Pferdestall mit Remise und ein Hühnerstall.

Ertzels Häuschen

Allgemeine Informationen:

Etwa zehn Schritt vom Wohnhaus der Baronin entfernt steht Ertzels Häuschen. Es ist ein einstöckiger weißgetünchter Holzbau mit einer Grundfläche von etwa zwanzig Rechtschritt. Ertzels Wohnung besteht aus einer winzigen Schlafkammer und einer Wohnküche.

Spezielle Informationen:

Ertzel ist ein neunundsechzigjähriger Leibeigener ohne Familie. Bevor die Baronin das Weiße Haus bezog, befand sich dieses ungenutzt im Besitz der Gräfin. Ertzels Aufgabe bestand darin, Haus und Garten instand zu halten. Dafür hatte er freies Wohnrecht im Häuschen und durfte ein Stückchen Land im Garten (etwa 300 Rechtschritt) beackern. Hin und wieder steckte Gräfin Thesia ihm ein paar Groschen zu.

Ertzels Rechte und Pflichten sind nach dem Einzug der Baronin in etwa dieselben geblieben. Da er sich nun nicht mehr um das Haus kümmern muß, versorgt er die Pferde, macht kleinere Reparaturen, harkt den Kiesweg und dergleichen mehr. Die Zuwendungen der Baronin sind etwas großzügiger als die der Gräfin.

Ertzels Häuschen ist sehr einfach mit dem Notwendigsten ausgestattet.

Pferdestall

Allgemeine Informationen:

Im Pferdestall sind Boxen für acht Pferde, aber da die Baronin nur zwei Pferde besitzt, sind sechs Boxen ungenutzt.

Die beiden Pferde sind ein eleganter Falber mit Shadifblut in den Adern, der auf den Namen Baron von Bernstein hört (aber Barönchen genannt wird) und ein temperamentvoller kleiner Fuchs mit Namen Windrose.

An der Ausstattung des Pferdestalles ist nichts ungewöhnlich. Einzig der Sattel der Baronin, blau mit silbernen Verzierungen, ist von seltener Pracht und Schönheit.

An der Wand hängen Zaumzeuge, eine Reitgerte und eine Peitsche nivesischer Machart.

Meisterinformationen:

Die Baronin ist sehr geschickt im Umgang mit der Peitsche, den sie vom Stallmeister der Gräfin erlernt hat. Sie würde

ihre Pferde niemals mit der Peitsche schlagen und benutzt dieselbe kaum jemals als Waffe, aber am Deut-Schnickeln, einem beliebten Geschicklichkeitsspiel der bornländischen Fuhrleute, bei dem es darum geht, mit der Peitsche kleine Gegenstände, zumeist Münzen, von einem Balken zu schlagen, beteiligt sie sich gern einmal.

Remise

Allgemeine Informationen:

Die Remise, ein grün gestrichener Holzbau, die Platz für drei Kutschen böte, ist weitgehend ungenutzt. An der Wand zur Linken steht ein Tisch, den Ertzel offenbar als Werkbank benutzt, daneben befinden sich in Borden kleinere Werkzeuge, Nägel, Öl und dergleichen. An der Stirnwand hängen die größeren Werkzeuge und Ertzels und Jannes Gartengerät. Im rechten Teil des Gebäudes steht der Schlitten der Baronin, solide gebaut und wohl erst kürzlich mit einem neuen Anstrich versehen: glänzend schwarz mit roten Zierleisten. Auf den Seiten prangt Mirhibans Wappen - zwei gekreuzte Khunchomer, darunter ein M, dessen Enden zu rosengeschmückten Ranken auslaufen und die Waffen umschließen.

Meisterinformationen:

Entwurf: Baronin Mirhiban, Ausführung: Baronin Mirhiban - sehr hübsch, aber einem Heraldiker würde bei dem Anblick grausen.

Das Wohnhaus der Baronin

- Erdgeschoß -

Diele (E1)

Allgemeine Informationen:

Die Diele ist etwa 4 mal 5 Schritt groß, rechterhand führt eine Treppe nach oben. Die Decke des Raumes wird von drei Säulen getragen. Die Tür in der Rückwand führt zum Flur (E9), die Tür rechts zur Küche (E2), die Tür links zum Empfangsraum (E8). Die Diele ist sparsam möbliert - unter einem Fenster steht eine Truhe, an den Wänden drei Stühle.

Spezielle Informationen:

Die Truhe ist unverschlossen und enthält Fackeln und Kerzen.

Küche (E2)

Allgemeine Informationen:

Die Küche ist ein etwa 3,5 mal fünf Schritt großer Raum mit vier Türen, die zum Garten, zur Vorratskammer (E3), zum Flur und zur Diele führen. In der rechten Wand ist der Kamin, darunter ein großer Herd. Unter dem Fenster steht ein großer, schlichter Holztisch, gleichermaßen Arbeits- und Eßplatz, der von Stühlen und Hockern umgeben ist. An den Wänden stehen Schränke und Borde, die Geschirr, Küchengerät, Kräuter und Gewürze enthalten. Im Boden ist eine Falltür, die zum

Keller führt.

Spezielle Informationen:

Wenn keine Gäste im Haus sind, kochen und speisen Mirhiban und Janne gemeinsam in der Küche.

Vorratskammer (E3)

Allgemeine Informationen:

Die Vorratskammer mißt etwa 3,5 mal 2 Schritt. Sie hat nur eine Tür zur Küche. Auf einem Wandbord an der Längswand stehen Krüge mit Feuer und Meskinnes, Weinfässer und allerlei Gefäße mit Eingemachtem, Honig, Zucker, Tee, Mehl, Pökelfleisch und dergleichen mehr. Eine Truhe enthält den Getreidevorrat.

Meisterinformationen:

In der Küche befindet sich auch die Dose mit "Säufertee", einer beim bornländischen Adel sehr beliebten Teemischung, die die häßlichen Folgen des Zechens vertreibt.

Schreibstube (E4)

Allgemeine Informationen:

Die Schreibstube ist etwa 4 mal 2,5 Schritt groß. Sie hat in der linken Wand eine Türe zum Flur. Unter dem Fenster steht ein Schreibtisch mit Schreibzeug und zwei gepolsterten Stühlen. An den Wänden stehen ein Kartenschrank, ein Bücherbord und eine Sitzbank.

Meisterinformationen:

In der Schreibstube empfängt die Baronin ihren Verwalter Arve Reffel. In der Lade des Schreibtisches befinden sich Pergamente mit den Aufstellungen über Einnahmen und Ausgaben der Baronie Pervin. Der Kartenschrank enthält Karten von Pervin, der Grafschaft Ilmenstein und des Bornlandes, ansonsten ist er leer. Im Bücherbord stehen Bücher über die Landwirtschaft und über Recht und Gesetz im Bornland. Es sind Leihgaben der Gräfin. Die dünne Staubschicht verrät, daß sie nur selten zur Hand genommen werden.

Jannes Zimmer (E5)

Allgemeine Informationen:

Jannes Zimmer ist etwa 3,5 mal 3 Schritt groß, hat eine Tür zum Flur und ein Fenster zum Garten. An der rechten Wand stehen ein Bett und eine Kommode mit Waschzeug. Außer diesen Möbeln gibt es noch einen Kleiderschrank und einen Schreibtisch mit Stuhl.

Meisterinformationen:

In der Schreibtischlade bewahrt Janne ihr Haushaltsbuch auf, dazu in einem Lederbeutel ihr eigenes Geld (8 Batzen, 3 Groschen, 7 Deut) und einen Silberring mit Koralle, ein Geschenk der Baronin, das sie nur bei besonderen Anlässen trägt. Der Schreibtisch ist abgeschlossen, aber der Schlüssel steckt.

Gästezimmer (E6)

Allgemeine Informationen:

Das Gästezimmer mißt etwa 3,5 mal 2,5 Schritt. Die Ausstattung entspricht Jannes Zimmer.

Großer Speisesaal (E7)

Allgemeine Informationen:

Der große Speisesaal oder Salon ist 5 mal 5 Schritt groß. An der rechten Wand befinden sich die Tür zum Flur und der Kamin. Die Rückwand hat eine Tür zum Garten; ihr gegenüber liegt eine zweiflügelige Tür zum Empfangsraum. Auf einem Teppich in der Mitte des Zimmers steht ein Eßtisch mit 7 Polsterstühlen. Weitere Stühle stehen an den Wänden. Zwei Schränkchen, einer mit Glastüren, der andere mit Intarsien verziert, ergänzen das Mobiliar. Die Wände sind mit kleinen Ölbildern (bornländische Landschaftsmotive) geschmückt.

Spezielle Informationen:

Die Schränke enthalten edle Bestecke und Geschirr, darunter ein nicht komplettes Silberservice, ein Geschenk guter Freunde. In dem Intarsienschrankchen stehen zwei Karaffen mit Likör und Premier Feuer und eine Dose mit Konfekt.

Meisterinformationen:

Wenn die Baronin Lust hat zu tanzen oder von ihren Gästen darum gebeten wird, finden die Darbietungen in diesem Zimmer statt.

Empfangsraum (E8)

Allgemeine Informationen:

Der Empfangsraum mißt etwa 3,5 mal 5 Schritt. Er hat eine Tür zur Diele und eine zum Salon. Der Kamin befindet sich in der linken hinteren Ecke. Ein großer Tisch mit Stühlen, ein Schrank und eine Sitzbank sind die einzigen Möbel des Zimmers.

Spezielle Informationen:

In diesem Raum empfängt die Baronin Gäste oder Bittsteller aus dem Dorf. Der Schrank ist nicht verschlossen und enthält Tisch- und Bettwäsche.

Flur (E9)

Allgemeine Informationen:

Der L-förmige Flur hat eine Tür zum Garten und Türen zu allen Zimmern des Erdgeschosses außer der Vorratskammer und dem Empfangsraum.

- Obergeschoß -

Treppenhaus und Flur (O1)

Allgemeine Informationen:

Eine rechtwinklig gebogene Treppe führt vom Flur zur Diele

hinab. Das Treppenhaus ist mit einem Geländer gesichert. Außer Kerzenleuchtern an den Wänden und einigen Stühlen ist der Flur leer. Er hat sechs Türen zu allen sechs Zimmern des Obergeschosses.

Schlafzimmer der Baronin (O2)

Allgemeine Informationen:

Das Schlafzimmer der Baronin mißt 3,5 mal 5 Schritt. Es hat einen Kamin in der vorderen rechten Ecke und Türen zum Flur und zum Boudoir. An Möbeln enthält es ein großes Himmelbett, ein Schminkschränkchen mit Spiegel, einen Waschtisch, einen Kleiderschrank und einen Schreibtisch mit Stuhl. Die Fenster gehen zur Straße.

Meisterinformationen:

Der Schrank enthält die Garderobe der Baronin, darunter zwei kostbare Pelzmäntel und Gewänder von zum Teil sehr gewagtem Schnitt. Auch zwei tulamidische Tanzkleidchen finden sich dort.

Auf dem Schminkschränkchen neben dem Bett liegt neben den Schminkutensilien ein Buch mit dem Titel "Das Glück der Prinzessin", ein etwas schwülstig geschriebener Liebesroman. Im Schränkchen selbst bewahrt Baronin Mirhiban ihren Schmuck auf - kostbare goldene Ohrgehänge, Hals-, Arm- und Fußreifen, dazu schweren thorwalschen Bronzeschmuck mit Goldintarsien. In der unverschlossenen Schmuckschatulle liegen außerdem drei winzige Schlüssel. Außer dem "Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisungen" und zwei Gedichtbändchen, einem mit bornländischer und einem mit novadischer Lyrik, befinden sich noch zwei Bücher im Schrank: Ein in grünes Leder gebundenes Buch mit sechzehn leeren Seiten und Mirhibans Tagebuch, das außer Reisenotizen und Bemerkungen zum Baronealltag recht plastische Schilderungen einiger Liebesnächte mit der Gräfin und mit anderen Personen enthält.

Auf dem Schreibtisch steht wertvolles Schreibzeug, in der Lade liegen leere Pergamente, Ersatzfedern und Federmesser. Der Schreibtisch hat außer der Mittellade rechts und links jeweils drei Schubfächer. Im oberen links liegen Pinsel und Tiegelchen mit farbigen Tuschen, im mittleren Pergamente mit Zeichnungen der Baronin: Ornamente aus Blumen, Tieren und Waffen, Entwürfe für ihr Wappen und Entwürfe für Gewänder. Unter den Pergamenten verborgen ist eine ovale Miniatur (die Arbeit einer Halbfelfe) mit dem sehr ähnlichen Konterfei der Gräfin. Die untere Lade enthält ein Kästchen mit zwei wertvollen Dolchen. Die rechten Fächer enthalten jedes eine verschlossene Schatulle - zu diesen passen die Schlüssel aus dem Schminkschränkchen. In der oberen Schatulle bewahrt die Baronin ihr Privatvermögen auf - zur Zeit 384 Batzen, 4 Groschen und 11 Deut. Zu dieser Schatulle hat auch Janne einen Schlüssel, den sie an einem Bändchen um den Hals trägt. Die mittlere Schatulle enthält das sogenannte Tempelgeld: 248 Batzen. Das Kästchen in der unteren Lade ist eine besonders schöne Arbeit, aus Rosenholz gefertigt mit Intarsien aus Ilmenholz und Mammutzahn. Es ist mit blauem Samt ausgeschlagen

und birgt Mirhibans Baroninnenkrone, einen mit acht Perlen geschmückten Goldreif. Die Wand des Zimmers zieren ein Khunchomer und ein äußerst prächtiger Säbel mit blauer Scheide und blauem Gehänge.

Es wäre sehr einfach, unheldenhaft und geschmacklos, die Baronin zu bestehlen...

Boudoir der Baronin (O3)

Allgemeine Informationen:

Das Boudoir der Baronin hat in etwa die gleiche Größe wie das Schlafzimmer, aber einen L-förmigen Grundriß. Eine Tür führt zum Flur, eine zweite zum Balkon auf der Gartenseite, die dritte zum Schlafzimmer. An der Wand zur Rechten ist ein Kamin. Das Zimmer ist mit verspielten, zierlichen Möbeln ausgestattet: ein ovaler Tisch, ein Sofa, diverse Sesselchen und ein Servierwagen. An der linken Wand steht ein mit Schnitzereien verziertes Schränkchen.

Spezielle Informationen:

Der Schrank ist nicht verschlossen und enthält Gläser, Getränkekaraffen und Konfektdosen.

Meisterinformationen:

Das Boudoir ist Besuchen sehr intimer Freunde vorbehalten - zum Beispiel der Gräfin. Mirhiban würde nicht darauf kommen, die Helden in ihr Boudoir einzuladen.

Gästezimmer (O4):

Abmessungen und Ausstattung ähnlich wie Zimmer E6, nur stehen an der rechten Wand zwei Betten

Gästezimmer (O5):

Abmessungen und Ausstattung wie Zimmer E6

Zimmer (O6)

Allgemeine Informationen:

Das Zimmer steht leer. Es hat die gleichen Abmessungen wie der Salon (E7), eine Tür zum Flur und einen Kamin an der rechten Wand.

Meisterinformationen:

In diesem Zimmer macht die Baronin ihre Übungen, den Schattenkampf und probt neue Tanzschritte und -figuren. Bisweilen ringt oder rauft sie hier mit Janne. Wenn einer der Helden Lust verspüren sollte zu einem Waffengang mit der Baronin oder zu einem Ringkampf (nach den Unauer Regeln), so wird er in diesem Zimmer ausgetragen. Baronin Mirhiban ist jederzeit gern bereit, ihre Kräfte mit einem erfahrenen Kämpen zu messen.

Zimmer (O7)

Allgemeine Informationen:

Das Zimmer steht leer. Es hat die gleichen Abmessungen wie der Empfangsraum E8 und eine Tür zum Flur.

Meisterinformationen:

Falls die Gästezimmer im Haus für die Helden nicht ausreichen sollten, richten Ertzel und Janne in diesem Zimmer Behelfsbetten her. Ansonsten werden in den Räumen O6 und O7 die Soldaten aus Rodebrannt (s. dort) untergebracht.

Keller

Allgemeine Informationen:

Den Keller des Hauses erreicht man über eine Treppe, die sich unter der Falltür in der Küche befindet. Er ist ein etwa 1,8 Schritt hohes Gewölbe, das auf Steinsäulen ruht. In einem Teil des Kellers befindet sich ein Holzverschlag mit einer Tür. An den Wänden stehen ein paar Borde und drei Fässer.

Spezielle Informationen:

In dem Keller werden während des Sommers die verderblichen Vorräte gelagert, zur Zeit ist er weitgehend ungenutzt. Die drei Fässer, die in der Vorratskammer zu viel Platz wegnehmen würden, enthalten eingelegte Bohnen, eingelegte Rüben und Wein. Der Verschlag ist nicht verschlossen, die Tür, in der der Schlüssel steckt, ist nur angelehnt. An einem Balken hängt ein Sack mit einem Schinken, von dem schon ein paar ordentliche Scheiben abgeschnitten wurden.

Der Winterbold

Meisterinformationen:

Baronin Mirhiban wird es sich nicht nehmen lassen, ihre Gäste so bald wie möglich durch Pervin zu führen (Eine Stadtbeschreibung von Pervin finden Sie im folgenden Kapitel). Falls die Helden keine eigenen Pferde haben, wird Mirhiban Reitpferde bei Bauer Reffel ausleihen. Bei diesem ersten Stadtbummel sollen die Helden den Winterbold kennenlernen. Früher oder später werden sie zum Marktplatz kommen und dort bietet sich ihnen das folgende Schauspiel:

Allgemeine Informationen:

Ihr seht eine Gruppe Jugendllicher, alle etwa in Jannes Alter,

die damit beschäftigt ist, eine Strohuppe von annähernd menschlicher Gestalt, aber weit über zwei Schritt groß, an einem hölzernen Gerüst zu befestigen. Die Puppe trägt eine Perücke von langen weißen Wollfäden und ist in ein Hemd aus weißem Tuch gehüllt, auf das allerlei Symbole und Zeichen gemalt sind. Die jungen Leute, etwa acht Mädchen und Jungen, haben sich hübsch herausgeputzt, schwatzen aufgeregt miteinander und sind so in ihre Arbeit vertieft, daß sie euch nicht bemerken. Unter den jungen Leuten ist auch Janne. Ihre Wangen sind gerötet, hastig läuft sie hin und her, spricht sie mit diesem und jenem und weist immer wieder zum Gestell hinauf. Fast hat es den Anschein, als sei sie die Anführerin der Gruppe. "Wie kommt ihr voran mit dem

Winterbold?" ruft Baronin Mirhiban den jungen Leuten zu. Daraufhin halten alle in ihrer Arbeit inne und grüßen ehrerbietig. Janne kommt zur Gruppe um die Baronin gelaufen und beginnt aufgeregt zu schwatzen. "Ich finde, wir sollten ihn höher befestigen, so daß man ihn ohne Leiter nicht erreichen kann, was meint Ihr, Frau Baronin?" aber ohne eine Antwort abzuwarten plappert sie weiter. "Und wir haben auch noch keine Wachen eingeteilt. Wenn Ihr mir heute Nacht freigeht, könnte ich die erste Wache übernehmen. Was meint Ihr, ob die Torsiner wohl auch einen so schönen Winterbold haben? Ich kann es mir nicht vorstellen, sie sind ja so faul und schlampig. Wenn nur alles gut geht, ich mache mir solche Sorgen. Schließlich haben sie Rache geschworen für letztes Jahr, und jetzt wollen sie sich Knechte vom Schloß als Verstärkung holen." Plötzlich hält sie etwas verlegen inne und wendet sich an die Helden. "Und wie gefällt Euch unser Winterbold?"

(Wahrscheinlich werden die Helden nun fragen, was es mit dem Winterbold auf sich hat, dann wird Janne nur zu bereitwillig Auskunft geben und bei ihren Erklärungen nicht mit Seitenhieben auf die elenden Torsiner sparen.)

Spezielle Informationen:

Woher der Brauch vom Winterbold stammt, weiß Janne auch nicht so genau, aber es wird schon immer so gemacht, da können die hohen Herrschaften getrost die ältesten Leute fragen, daß im Winter ein Winterbold aufgestellt wird. Eigentlich muß er aufgestellt sein, wenn der erste Schnee fällt, sie seien dieses Jahr etwas spät dran, weil der Winter so früh gekommen wäre. Und dann muß er den ganzen Winter über auf seinem Podest stehen, um das Dorf zu beschützen. Am ersten Phex wird er abgenommen, weil im Phex der Frühling kommt. Und dann wird er in einer Prozession durchs Dorf getragen und anschließend auf dem Marktplatz verbrannt. Wenn der Winterbold herabfällt oder vom Sturm zerstört wird, so bringt das Unglück, aber am schlimmsten ist es, wenn er gestohlen oder vor der Zeit verbrannt wird. Die feigen Torsiner hätten nun vor zwei Jahren den Perviner Winterbold gestohlen, wahrscheinlich aus Neid, weil Pervin nicht mehr zum Ilmensteinschen gehöre, sondern eine eigene Baronie sei, und prompt sei dem Bauern Jucho die Kuh gestorben und insgesamt seien mindestens sieben Hühner eingegangen, und daß der Bauer Ettel betrunken in eine Schneewehe gefallen und erfroren sei, das hätten die elenden Torsiner auch auf dem Gewissen.

Während Jannes Erzählung kommen zögernd die anderen Jugendlichen heran, stoßen die Zofe verstohlen in die Seite, flüstern ihr etwas zu, bis sie schließlich Mut fassen, selbst zu reden, und dann schwatzen alle durcheinander.

Meisterinformationen:

Aus den wirren und bruchstückhaften Anekdoten und Berichten der jungen Leute können die Helden, wenn sie immer wieder nachfragen und sich alles genau erklären lassen, folgende Informationen herausfiltern:

Der Winterbold ist ein Schutzgeist.

Jedes Dorf hat seinen eigenen Winterbold.

Der Winterbold schützt vor zu strengen und langen Wintern, Schneestürmen und Unfällen.

Der Winterbold wird Ifirn geweiht.

Die Zeichnungen auf dem Gewand sind keine Symbole, sondern stellen alles dar, was der Winterbold beschützen soll: Haus, Mensch, Tiere, Pflanzen.

Der Winterbold wird im Travia gemacht und im Boron, wenn der erste Schnee kommt, aufgestellt.

Wenn im Phex der Winterbold verbrannt wird, befreit die Hitze des Feuers den Geist aus der Strohuppe, und er fliegt mit dem Rauch zum Wintermeer.

Wenn der Winterbold vor der Zeit zerstört oder verbrannt wird, erzürnt das den Geist in der Strohuppe, und er rächt sich an dem Dorf, in dem er so schlecht behütet wurde.

Die Perviner und die Torsiner konnten sich noch nie leiden.

Die Torsiner sind feige, faul und schlampig.

Die Torsiner sind neidisch, weil Pervin an der Kreuzung von Bornstraße und Eschenfurter Straße liegt und viel mehr Fremde nach Pervin kommen, die ihr Geld hierlassen.

Die Torsiner sind neidisch, weil die Baronin niedrigere Steuern erhebt als die Gräfin.

Die Torsiner haben vor zwei Wintern den Perviner Winterbold gestohlen, und während er fort war haben sich mehrere Unglücke ereignet, aber schließlich konnten die Perviner ihren Bold zurückerobert.

Die Perviner haben im letzten Winter den Torsiner Winterbold geraubt und verbrannt, und nun haben die Torsiner Rache geschworen, obwohl in Torsin gar nichts passiert ist, außer, daß ein Pferd vom Dristenikers sich das Bein gebrochen hat, aber der Dristenikers ist ohnehin ein elender Kutscher.

Den Winterbold zu bauen, aufzustellen und zu bewachen ist Aufgabe der Jugendlichen.

Pervin

Meisterinformationen:

Pervin gilt mit seinen knapp fünfhundert Einwohnern im Bornland schon als kleine Stadt, für eine Baronie jedoch ist es winzig, lächerlich winzig sogar. Etwa drei Viertel der Einwohner sind Leibeigene, die meisten von diesen Bauern; sie verleihen dem Ort dörfliches Gepräge. Städtisch wirkt Pervin nur rund um den großen Marktplatz, wo außer den wöchentlichen Markttagen im Sommer und im Herbst auch der Peraine- und der Efferdjahrmakrt stattfinden.

Wir werden Ihnen nur diejenigen Personen und Örtlichkeiten vorstellen, die in unserer Geschichte eine Rolle spielen oder spielen könnten. Die übrigen Einwohner müssen Sie improvisieren - die Bauernfamilien sind sich ohnehin ähnlich. Sie finden am Ende dieses Kapitels eine Liste typisch Bornländischer Vor- und Zunamen, die Ihnen die Arbeit erleichtern wird.

1 Der Marktplatz

2 Das Haus der Baronin

(siehe: *Das Haus der Baronin*)

3 Perainetempel

Der Perainetempel ist ein rechteckiger Holzbau mit einer Grundfläche von etwa 13 mal 7 Schritt. Die Stirnseite ziert eine Ährengirlande (der Schmuck wurde nach einem Entwurf der Baronin gemalt). Hinter dem quadratischen Andachtsraum, dessen Rückwand ein etwas unbeholfenes Bildnis der Göttin schmückt (eine mütterliche Frauengestalt im grünen Gewand mit einer Garbe Korn in den Armen), finden sich rechterhand eine winzige Bibliothek mit Büchern über Akerbau, Pflanzen- und Heilkunde sowie die Küche der Geweihten, in der auch Kräuter getrocknet und heilkräftige Tees und Salben hergestellt werden. Links sind drei Kammern für die Geweihten, von denen aber nur zwei belegt sind.

In der einen wohnt Bruder Eelkjo, ein etwas schwächlicher, neunzehnjähriger Novize mit glattem braunem Haar und braunen Augen. Er ist der Sohn leibeigener Bauern aus Ropaddeshof und hat vor zwei Jahren die ersten Weihen empfangen. In der anderen Kammer schläft Mutter Elmjesch, die Vorsteherin des Tempels. Sie ist eine ernste blonde Frau in den Vierzigern, fast einen Schritt und vier Spann groß und kräftig gebaut. Sie ist für jede Spende dankbar, denn von den



Bauern kommt nicht viel Geld in die Tempelkasse, und die Unterstützung durch die Baronin reicht gerade, um das Gebäude instandzuhalten.

Im Sommer trifft man Mutter Elmjescha und Bruder Eelkjo tagsüber nur selten im Tempel an - dann arbeiten sie auf dem Feld oder im Tempelgarten. Jetzt im Winter verbringen sie ihre Tage zumeist mit der Betreuung und Pflege der Perviner Kranken und mit dem Herstellen von Kräuterarzneien.

4 Traviatempel

Der Traviatempel ist ein kleines rechteckiges Steinhaus, an der Bornstraße gelegen. Die einzige Geweihte und Vorsteherin des Tempels, Mutter Jadwine, ist eine freundliche Endreißigerin mit braunen Zöpfen und blauen Augen.

Fast alle Ehen in Pervin, Bruk, Ropaddeshof, Jagotin und Firunshag werden, wenn sie unter Travias Schutz gestellt werden sollen, bei Mutter Jadwine geschlossen. Auch durchreisende Fremde suchen das schmucke, kleine Gotteshaus gerne auf und legen ein paar Kupfer- oder Silberstücke in die Opferschale, denn zwischen Schosko und Rodebrannt gibt es keinen weiteren Traviatempel.

So braucht sich Mutter Jadwine auch keine Sorgen um ihre Suppenküche zu machen, in der jeder Hungrige oder Bedürftige einen kräftigen Eintopf und ein Schmalzbrot erhält.

5 Gasthaus "Zum brüllenden Stier"

Der "Stier" ist das erste Haus am Orte. Hier übernachten und speisen die wohlhabenderen Reisenden - einfache Fuhrleute können sich die stolzen Preise nicht leisten (sechs Silberstücke für die Übernachtung im Einzelzimmer und Frühstück). Dafür bekommen die Gäste aber auch nicht nur weiche Betten, schmucke, saubere Zimmer geboten, Wirt Pedder und seine Frau Peranka sind ausgezeichnete Köche, und die Küche der "Stiers" hat durchaus Festumter Standart.

Der "Stier" ist weit und breit die einzige Schenke, in der es echtes Premier Feuer gibt.

Die Wirtsleute sind beide Ende dreißig, er blond, sie brünett, und ein wenig rundlich, so wie man es von Wirten erwartet. Pedder und Peranka sind keine Leibeigenen. Unterstützt werden sie von der Magd Geertja (Mitte zwanzig, blond, einfältig, wenig charismatisch) und dem Küchengehilfen Orschin (29, sehr groß und hager, schwarzes strähniges Haar), den die Gäste jedoch nur selten zu sehen bekommen, denn serviert wird von der Wirtin und dem Sohn der Wirtsleute, dem elfjährigen Dabbert.

Dabbert muß auch in der Küche und bei der Buchführung helfen; er ist ein aufgewecktes, aber etwas schüchternes Kerlchen. Das Bemerkenswerteste an dem Knaben ist seine glockenhelle Stimme. Dabbert kennt viele bornländische Lieder und Balladen, und wenn er dazu aufgefordert wird, unterhält er die Gäste mit seinem Gesang (auf diese Weise hat er schon ein wenig eigenes Geld verdient). Schade, daß es nun bald damit vorbei sein wird.

Der Wirt vom Stier besitzt einen Reiseschlitten mit Troika, den man samt Pferden für drei Groschen pro Tag ausleihen kann.

6 Gaststätte "Die Dicke Dorlin"

Bei der dicken Dorlin steigen zumeist Fuhrleute und weniger begüterte Händler ab. Die Preise für Übernachtung und Frühstück betragen je nach Unterbringung einen bis drei Groschen.

"Die Dicke Dorlin" ist ein Familienbetrieb - die Schenke wird von Dorlin und ihren drei erwachsenen Kindern geführt. Von ihrem Mann heißt es, er sei vor acht Jahren vom Brotholen nicht zurückgekehrt.

Die dicke Dorlin macht ihrem Namen alle Ehre, denn ihr Leibesumfang sucht in Sewerien seinesgleichen. Allerdings fehlt ihr, was sie an Breite zuviel hat, an der Höhe, so daß ihrem Erscheinungsbild eine gewisse Kuriosität nicht abzusprechen ist. Dies versucht Dorlin durch besonders würdevolles Auftreten auszugleichen.

Dorlin ist 43 Jahre alt, einen Schritt, zwei ein halb Spann groß und hat ein auffällig rundes, von dunkelblonden Locken gerahmtes Gesicht mit roten Wangen. Ihre Kinder, alle blauäugig und dunkelblond wie die Mutter, heißen Meljow (24 Jahre, 1,70 Schritt, hat eine Braut in Jagotin), Jadwinja (22 Jahre, 1,59 Schritt, für ihr Alter schon recht korpulent) und Ilmin (21 Jahre, 1,68 Schritt).

Bei der dicken Dorlin gibt es zumeist fettige, wenig gewürzte Eintöpfe und Bier. Das Haus ist ordentlich, aber ein wenig spießig.

7 Gasthaus "Zum Mühlstein"

Die Schenke "Zum Mühlstein" hat ihren Namen daher, daß sie direkt an Koj Muselkens Mühle angebaut wurde, und der Müller zugleich der Wirt ist.

Die Übernachtung mit Frühstück kostet im Gemeinschaftsschlafrum acht Heller, im einzigen Doppelzimmer vierzehn Heller. Der Reisende, der im Mühlstein absteigt, sollte keine Angst vor kleinen Tieren haben, denn diese gibt es dort reichlich.

Wenn der Mühlstein auch nicht die sauberste Schenke Pervins sein mag, so ist sie gewiß die lauteste und lustigste. Ab der sechsten Stunde nach Mittag herrscht in der kleinen Schankstube stets reger Betrieb, und wenn am Markttag und am Praiostag die Tür zum "Saal" geöffnet und zum Tanz aufgespielt wird, ist es schwierig, einen Sitzplatz zu bekommen.

Koj ist ein hochgewachsener Mann in den frühen Fünfzigern, von der harten Arbeit ein wenig gebeugt und mit lustiglistigen grauen Augen.

In der Schenke helfen ihm sein jüngerer Bruder Pedder und die sechzehnjährige bildhübsche blondgelockte Waise Dunjascha, von der es heißt, daß sie sich gelegentlich mit "Freundlichkeit" etwas dazuverdient.

Die drei Musiker (s. 10 und 11) gehören nicht zum festen Personal der Schenke.

Sowohl bei der Dicken Dorlin als auch im Mühlstein vertreiben sich die Fuhrknechte gern die Zeit mit Messerwerfen und "Deut-Schnickeln". Im Mühlstein hängt auch ein sogenanntes Wurfbrett an der Wand (Näheres siehe: *Winterfreuden in Pervin*)

8 Mühle

Mühle und "Mühlstein" bilden einen Gebäudekomplex. Koj's Mühle, die von der zu einem kleinen See gestauten Drulga angetrieben wird, ist die einzige in Pervin. Von Koj heißt es, wie von fast allen Müllern, daß er die Bauern, den Verwalter und die Baronin betrüge, und das stimmt wohl auch. Der leib-eigene Müller spart darauf, sich freikaufen und seine Schank-magd Dunjascha heiraten zu können. Diese ahnt nichts von Koj's Plänen und hat ihrerseits vor, bei der ersten sich bieten-den Gelegenheit auszureißen und nach Festum zu gehen. Koj's einziger Gehilfe und Knecht ist zugleich der Lautespie-ler der Musiker.

9 Die alte Luta

In dem kleinen, einstöckigen Holzhaus wohnt die alte Korb-flechterin und Besenbinderin Luta mit ihrer Urenkelin Nadjescha. (Näheres siehe: *Die alte Luta*)

10 Almin's Hütte

In dem winzigen Holzhaus wohnt der Lautespieler, Sänger und Knecht des Müllers, Almin, mit seiner Frau und seiner fast blinden Mutter. Almin ist zweiunddreißig Jahre alt, 1,82 Schritt groß, hat strähniges, dunkelblondes Haar und blau-graue Augen.

11 Das Haus der Musiker

Das Häuschen der Brüder Duchdo und Fredo, ebenfalls in unmittelbarer Nähe zur Mühle gelegen, ist kaum größer als Almin's Hütte. Die Brüder verdienen sich ihr Geld außer durch Musizieren mit allerlei Gelegenheitsarbeiten. Duchdo ist zwanzig, Fredo fünfundzwanzig Jahre alt. Beide sind hübsche, braungelockte Burschen mit blauen Augen und etwa 1,79 Schritt groß. Sie sind die Söhne freier Handwerker aus Rantzog und leben erst seit knapp zwei Jahren in Pervin.

Die Musiker:

Am Markt- und Praiostagabend spielen die Musiker Almin, Duchdo und Fredo im "Mühlstein" zum Tanz auf. Almin singt und spielt die Laute, Duchdo die Querpfeife und Fredo, der ebenfalls recht ordentlich singen kann, die Sewerejsche Klam-fa, ein einfach zu spielendes Saiteninstrument, das mehr als Rhythmus- denn als Melodieinstrument eingesetzt wird. Für ihre Mühe erhalten sie vom Wirt jeder einen Groschen pro Abend, dazu Freibier und Freimeskinnes. Falls ein Gast einen besonderen Wunsch hat, ist es üblich, daß er den Musikern ein paar Kupferstücke zahlt. Außer im Mühlstein spielen Almin, Duchdo und Fredo auch bei Hochzeiten und sonstigen Festen auf. Sie sind recht ordentliche Musikanten, und ihr Repertoire umfaßt die meisten bornländischen Tanzweisen sowie einige Balladen.

Da die drei die einzigen Musiker in Pervin sind, läßt auch Baronin Mirhiban sie gelegentlich in ihr Haus kommen, nämlich immer dann, wenn sie feiern und tanzen will. Mirhi-ban hat schon ein paar Mal versucht, den Musikern tulamidi-sche und novadische Weisen beizubringen, aber Melodiefüh-rung und Rhythmik des Südens sind den dreien so fremd, daß

alles, was sie zustande bringen, bornländische Musik mit tulamidischem Einschlag ist. Auch leise zirpende Tafelmusik ist nichts, das Almin, Duchdo und Fredo liegt. Die Baronin zahlt das Doppelte von dem, was die Musiker bei Koj erhal-ten. Da auch sie die drei stets reichlich mit Bier und Meskin-nes versorgt, kann es vorkommen, daß die Musikanten zu vorgerückter Stunde unbotmäßige Weisen anstimmen, wie das schöne Lied: "Es säuft der Adel, was er kann" - eine Keckheit, auf die die Baronin normalerweise mit einem verschmitzt-straftenden Blick reagiert.

Hier der vollständige Text des Liedes:

*Es säuft der Adel, was er kann,
bezahlen muß der Bauersmann.*

*Es frißt der Adel, was er kann,
bezahlen muß der Bauersmann.*

*Es hurt der Adel, was er kann,
bezahlen muß der Bauersmann.*

12 Anwesen des Verwalters Arve Reffel

Arve Reffel ist der reichste Bauer am Ort - neben einer bescheidenen Pferdezucht betreibt er Ackerbau auf eigenem und von der Baronin gepachtetem Land. In der wenigen freien Zeit, die er hat, erledigt er die Verwaltungsarbeit der Baronie Pervin. Dafür erhält er von der Baronin den Zwanzigsten der Einnahmen nach Abzug des Zehnten für die Gräfin. Arve ist bestechlich und betrügt die Baronin in dem üblichen, tolerier-baren Maß, und Mirhiban ahnt oder weiß das auch.

Das Verhältnis der Baronin zu ihrem Verwalter ist herzlich und gespannt zugleich, denn Arve hat es Mirhiban bis heute nicht verziehen, daß sie vor Jahren, als sie noch als Schreibe-rin im Dienste der Gräfin stand, einen Heiratsantrag von ihm ausgeschlagen hat, und Mirhiban grollt Arve ein wenig wegen dessen Undankbarkeit, denn gleich nach Übernahme der Baronie gestattete sie es dem damals noch leibeigenen Bau-ern, sich für den symbolischen Betrag von einem Batzen freizukaufen.

Arves Anwesen umfaßt ein schmuckes hölzernes Wohnhaus, einen Pferdestall mit 12 Pferden, von denen sich acht als Reit- und Zugpferde eignen (die restlichen sind reine Zugpferde), einen Stall mit zwei Kühen und fünf Schweinen und eine Scheune.

Bei der Arbeit helfen Arve die Knechte Ulmin (42 Jahre, 1,79 Schritt, braungraue Haare, blaue Augen) und Pedder (17 Jahre, 1,89 Schritt, blonde Haare, blaue Augen), die Magd Alwinja (21 Jahre, 1,78 Schritt, rote Haare, blaue Augen) und die Haushälterin Sulya (36 Jahre, 1,59 Schritt, rotblonde Haare, graue Augen).

Arve besitzt einen recht luxuriösen Schlitten, den er jedoch nicht verleiht; Reit- oder Zugpferde kann man bei ihm für 5 Deut pro Tag ausleihen.

Arve Reffels Werte:

MU: 12 AG: 3 Stufe: 10 Alter: 39
KL: 15 HA: 4 MR: 6 Größe: 1,79
CH: 13 RA: 3 LE: 64 Haarfarbe: braun
GE: 13 GG: 7 AE/KE: — Augenfarbe: blau
KK: 13 TA: 5 AT/PA: 14/11 (Peitsche)

Herausragende Talente:

Rechnen 11, Fahrzeuglenken 10

13 Bauer Pettars Hof

Eine Beschreibung des Anwesens und der Personen finden Sie im Kapitel: Der erste Auftritt des Bären.

14 Die Schneiderin Ermine

Ermine ist eine kleine, ein wenig rundliche blonde Frau in den Vierzigern. Da die meisten Bauern ihre Kleider selber nähen, lebt Ermine in erster Linie vom Handel mit Stoffen und von den einfachen Kleidchen, Kitteln, Hosen und Schürzen, die sie und ihre siebzehnjährige Gehilfin Ela, die zweitälteste Tochter der Schmiedin, für den zweimal jährlich stattfindenden Jahrmarkt herstellen und dort auch gut verkaufen. Seit Mirhiban Baronin von Pervin ist, hat Ermine ein wenig Wohlstand erlangt, denn die Baronin ist eine gute Kundin.

15 Apotheke

Der Apotheker und Alchimist Draken ist kein gebürtiger Bornländer - vor zwanzig Jahren hat es ihn aus Beilunk ins Bornland verschlagen, wo er zunächst in Festum, später in Firunen lebte, bis er sich vor zwölf Jahren endgültig in Pervin niederließ. Außer Tees und Tinkturen zur Behandlung alltäglicher Krankheiten wie Flinker Difar oder Dumpfschädel, stellt Draken gute Wund- und Heilsalben her. Er ist der Hauptlieferant für "Säufertee" in der Gegend - selbst Gräfin Thesia bezieht den ihren von Draken. Aber auch Schönheitsalben, Lippen- und Wangenrot, Tinkturen zum Haarefärben kann man bei Draken erwerben, dazu Pergamente, Schreibfedern und Federmesser, Tinten, Tuschen und Firnisse. Der Apotheker lebt allein, er ist ein etwas undurchsichtiger Mann hoch in den Sechzigern mit langem grauen Haar und stechenden hellblauen Augen.

Rote Haarfärbetinktur kostet für helles Haar ein Silberstück (auswaschbar) oder fünf Silberstücke (permanent), für dunkles Haar acht Silberstücke (nur permanent).

Draken ist im Besitz einer recht frischen (vom Efferd) Wasserrauschfrucht (Wert 20D).

16 Bäckerei

Die Bäckerei wird von dem rotwangigen zweiundzwanzigjährigen Bäcker Miljan und seiner neunzehnjährigen Frau Winja betrieben, die gerade ihr erstes Kind erwartet. Beide sind fröhliche und schwatzhafte Leute. In der Backstube helfen Winjas Mutter und ihre jüngere Schwester.

17 Zuckerbäckerei

Die Zuckerbäckerei in Pervin wurde erst vor kurzem eröffnet, mit Unterstützung und zur Freude der Baronin, übrigens.

Zuckerbäckerin Oya stammt aus Rodebrannt und ist eine hochgewachsene, sehr attraktive Endvierzigerin mit dunkelbraunem Haar und tiefblauen Augen. Ihre Spezialität sind Apfelkase, Honigkuchen, Liebesperlen (wirkungslose bunte Zuckerkugeln) und neuerdings tulamidisches Früchtebrot, eine aus Dörrobst, Nüssen, Honig und allerlei Gewürzen hergestellte Delikatesse. Auch Oya macht die besten Geschäfte zu Zeiten des Jahrmarktes.

18 Schmiede

Die Schmiede wird von Rowena (39 Jahre, 1,84 Schritt, rotblonde Haare, grüne Augen), ihrem Mann und den Kindern Danja (19) und Mew (15) betrieben. Die zweitälteste Tochter wurde, da sie ein wenig kränklich ist, als Gehilfin zur Schneiderin gegeben. Rowena ist in erster Linie Hufschmiedin, versteht sich aber auch darauf, einfaches Acker- und Hausgerät herzustellen.

Außer den oben genannten gibt es noch folgende Handwerker in Pervin:

Tischler und Zimmermann (19), Goldschmied - er beliefert den sewerischen Adel bis Schosko und Eschenfurt (20), Sattlerin (21), Töpfer (22), Büttner (23), Krämerin - bei ihr gibt es Stricke, Fackeln, Kerzen, Lampenöl, Mausefallen...(24)

Winterfreuden in Pervin

Meisterinformationen:

In diesem Abschnitt wollen wir Ihnen ein paar Tips geben, wie die Helden sich die Zeit vertreiben können, wenn sie nicht gerade als Retter von Pervin im Einsatz sind.

Kufenlaufen

Das Kufenlaufen ist ein im Bornland sehr beliebtes Wintervergnügen. Sobald das Eis dick genug ist, schnallen sich die jungen - und gelegentlich auch die älteren - Leute die Kufen unter Schuhe oder Stiefel und ziehen ihre Kreise auf Tümpeln und Weihern. Manchmal werden auch Wettrennen veranstaltet. Die Kufen werden zumeist aus Rippen- oder Unterkieferknochen des Schweines gefertigt.

Wenn Ihre Helden keine Erfahrung in diesem Sport haben, lassen Sie sie verschärfte Geschicklichkeits- und Akrobatikproben ablegen, bei deren Mißlingen sie unsanft auf dem Hintern landen und von der Dorfjugend ausgelacht werden. Überhaupt freuen sich die jungen Leute sehr, daß sie eine Fertigkeit besser beherrschen als die weitgereisten hohen Herrschaften und machen sich einen Spaß daraus, gewagte Kunststückchen vorzuführen oder gar einen Helden, der gerade die ersten unsicheren Schritte tut, "versehentlich" anzurempeln und zu Fall zu bringen.

Schneeballschlacht

Auch Schneeballschlachten sind bei Kindern und Jugendlichen sehr beliebt, werden aber kaum nach festen Regeln, sondern "bornisch" ausgetragen, das heißt, sie enden meist in

einer Rauferei. Natürlich haben die Jugendlichen zu viel Respekt vor den Gästen der Baronin, als daß sie sich an ihnen vergreifen würden, aber wenn Janne auf Seiten der Helden kämpft, können diese beobachten, wie das Mädchen umgestoßen wird und ein paar Burschen sie knuffen und ihr Schnee unter die Jacke stopfen, bis sie quiekend um Gnade fleht.

Schlittenwettfahrt

Arve wird den Helden bei der ersten Gelegenheit eine Schlittenwettfahrt rund um Pervin vorschlagen. Es gibt in Pervin drei "rennfähige" Pferdeschlitten: Arves, den der Baronin und den des Stier-Wirtes, auch Pferde sind genug vorhanden. Legen Sie einen Kurs rund um Pervin fest, mit einigen Kurven und sonstigen Schwierigkeiten, z. B. wenn es von der Straße aufs freie Feld und wieder zurück auf die Straße geht. An diesen Stellen lassen Sie die Helden Proben auf Fahrzeuglenken ablegen. Falls die Helden weder Erfahrung mit Schnee noch mit einer Troika haben, können es bis zu +9 verschärfte Proben sein. Arve als gebürtiger Bornländer und erfahrener Schlittenlenker muß nur Proben+5 bestehen.

Wenn der Wirt vom Stier erfährt, daß ein Wettrennen stattfindet, setzt er für den Sieger ein Fäßchen guten Meskinnes aus, das dann natürlich im Stier geleert wird.

Das Perviner Nachtleben

Wie Sie einen Kneipenbummel gestalten können, entnehmen Sie der Beschreibung der drei Schenken.

Folgende Spiele werden in den Schenken gespielt: Im Stier nur Würfelspiele, bei der Dicken Dorlin: Würfelspiele, Messerwerfen und Deut-Schnickeln (die letzten beiden in einer

Ecke im Stall), im Mühlstein Würfelspiele, Messerwerfen, Deut-Schnickeln, Armdrücken und Bolzenwerfen.

Die Regeln fürs Würfeln, Messerwerfen und Armdrücken sind klar. Das Bolzenwerfen hat ein weitgereister Händler aus der Nähe von Trallop im Mühlstein eingeführt. Es ähnelt dem irdischen Dart-Spiel, nur daß beim Bolzenwerfen mit angespitzten, gefiederten Armbrustbolzen auf eine quadratische, in unterschiedlich große, verschiedenfarbige Rechtecke unterteilte Scheibe geworfen wird. Die Felder sind, je nach Größe, einen bis zehn Punkte wert, und wer mit drei Würfeln die meisten Punkte erzielt, hat gewonnen. Es gelten die normalen Regeln für Wurf Waffen, nur benötigen die Helden zwei Runden, um sich an die Bolzen zu gewöhnen (erste Runde +4, zweite Runde +2). Baronin Mirhiban ist eine begeisterte und geschickte Bolzenwerferin.

Das Deut-Schnickeln ist ein typisches Spiel der bornländischen Fuhrleute: Auf einen Balken wird eine kleine Münze gelegt, meistens ein Deut, den es gilt, mit der Peitsche fortzu"schnickeln". Wem dies gelingt, der erhält den Einsatz aus dem Pott, bei mehreren Siegern wird gestochen.

Die Helden schlagen Peitschen-Attacken. Wenn die Helden keinen Attackewert für die Waffe "Peitsche" besitzen (und vermutlich ist dies der Fall), müssen ihnen Geschicklichkeitsproben +4 gelingen. Die Fuhrknechte haben Peitschenwerte zwischen 12 und 16 (Mirhiban 14).

Nachdem die Helden sich eine Zeitlang in Pervin vergnügt haben, beginnt im nächsten Kapitel der Ernst des Heldenlebens.

Typische Bornländische Namen

Vornamen, weiblich:

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

Vornamen, männlich:

Albin, Almin, Arlin, Baerjan, Bosjew, Boutsen, Coljew, Dabbert, Daanje, Danow, Duchdo, Dulgjew, Elkjow, Elko, Elkwin, Ertzel, Firnjan, Firunew, Fredo, Galjan, Goljew, Grimjan, Grimow, Hane, Hanjow, Helmjew, Hurdo, Iber, Imin, Irjan, Ischtan, Jaakon, Jasper, Jarle, Joost, Jucho, Koj, Kolkja,

Laran, Linjan, Lumin, Meljow, Mew, Miljan, Mjesko, Nassin, Neerjan, Olko, Orschin, Oswin, Panek, Pedder, Pettar, Pitjow, Pjerow, Rajan, Rowin, Rudjew, Stane, Stormin, Suschin, Tannjew, Thezmar, Torjin, Travin, Ugo, Ulmjan, Ulmew, Vito, Wolpje, Woltan, Wulfen, Wulfjew, Xebbert, Zidon, Zorjan

Zunamen:

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

Der erste Auftritt des Bären

Allgemeine Informationen:

Ihr erwacht, weil aufgeregte Stimmen von der Haustür her zu hören sind. Es muß eine götterverlassene Stunde sein, denn draußen ist es noch völlig dunkel. Unter den Stimmen meint ihr die Jannes auszumachen, und kurz darauf hört ihr eilige Schritte auf der Treppe. Dann klopft es ein paar mal heftig gegen eine Tür. "Frau Baronin, Frau Baronin, kommt schnell, es ist etwas geschehen!" hört ihr Janne rufen.

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden sich beeilen, werden sie zusammen mit der Baronin den Empfangsraum erreichen, wohin Janne die Gäste gebeten hat. Folgende Szene spielt sich dort ab: Ihr seht einen etwa fünfzigjährigen Mann, der in einen groben, vielfach geflickten Wollmantel gehüllt ist. Das graumelierte Haar hängt ihm in wirren Strähnen in die Stirn. Die Fellmütze hält er mit beiden Händen fest vor die Brust gepreßt. In seiner Begleitung befindet sich ein etwa sechzehnjähriges Mädchen, vermutlich seine Tochter, ein hübsches, blondes Ding, genauso ärmlich gekleidet wie ihr Vater, den sie am Arm gefaßt hat, wie um ihn zu stützen. Beim Eintritt der Baronin verbeugt sich der Bauer tief, das Mädchen macht einen unbeholfenen Knicks. Und dann fangen beide gleichzeitig an, aufgeregt loszuerzählen. "Frau Baronin... Hochgeboren... der Bär... über vier Schritt, Frau Baronin... unsere einzige Kuh... oh, das Unglück.. die armen Kinderlein..." "Nun setz dich erst einmal, Pettar, und du auch, Marja", unterbricht Baronin Mirhiban die beiden, "und dann erzählt ihr mir alles in Ruhe und der Reihe nach. Und du Janne, lauf und hol ein Krüglein Meskinnes, das wird uns allen sicher guttun."

Nach zwei Gläschen Meskinnes haben Pettar und seine Tochter sich so weit beruhigt, daß sie berichten können, was vorgefallen ist: Am frühen Morgen, etwa um die vierte Stunde, wurden Pettar und seine Familie von seltsamen Geräuschen aus dem Schlaf gerissen. Wie dumpfes Donnern grollen klang es vom Hof herüber. Und dann begann etwas an der Wand des Stalles zu schaben. Pettar dachte zunächst, daß es Wölfe wären, aber das seltsame Grollen wollte nicht dazu passen, und ihn überfiel eine nie gekannte Furcht. Auch die Tiere fühlten das Unheimliche und begannen angstvoll zu schreien. Mit Ofenscheiten und einer im Vorübergehen gegriffenen Mistgabel bewaffnet, machten sich Pettar, sein ältester Sohn und Marja zum Stall auf. Noch auf dem Weg dorthin hörten sie ein Krachen und Bersten von Holz, als würde der ganze Stall von einer riesigen Faust zerschmettert. Und dann begann Saraffa, ihre gute Kuh, zu brüllen, wie sie nie zuvor ein Tier hatten schreien hören. Als die drei den Stall erreichten, bot sich ihnen folgender Anblick: Die Seitenwand des Stalles war aufgebrochen bis unters Dach. In der Öffnung stand halbaufgerichtet ein riesiger schwarzer Bär - er war so gewaltig, daß er sich in dem etwa drei Schritt hohen Stall nicht völlig aufrichten konnte - und knurrte die Ankömmlinge

drohend an. "Es hat wie 'Zorrrn' geklungen, Frau Baronin, Praios soll mich strafen, wenn ich lüge", beteuert Pettar, und seine Tochter nickt heftig. In den Pranken hielt das Untier die Kuh Saraffa, die mit ein paar letzten Zuckungen ihr Leben aushauchte. Sie hatte klaffende Wunden an Hals und Bauch - ob von Prankenhieben oder Zähnen, ließ sich nicht sagen. Natürlich wagten die drei nicht, den Bären anzugreifen, der, immer noch zornig knurrend und die Kuh mit sich schleifend, rückwärts aus dem Stall entwich. Pettar und seine Kinder waren für Augenblicke wie erstarrt. Als sie schließlich zu sich kamen und zögernd die Verfolgung aufnahmen, sahen sie den Bären nach Westen auf die Wälder zueilen. Die tote Kuh hatte er über die Schulter geworfen, um schneller voran zu kommen. Bald war er in der Dunkelheit verschwunden. "Rabenschwarz war das Biest, Frau Baronin, und gewiß über vier Schritt hoch, Praios soll mich strafen, wenn ich lüge." Pettar knetet heftig seine Kappe und starrt die Baronin und euch mit weit aufgerissenen Augen an. Die Erinnerung an das frühmorgendliche Erlebnis läßt ihn unvermittelt verstummen.

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden nachfragen und sich nach Einzelheiten erkundigen, werden sie von Pettar und seiner Tochter nichts weiter erfahren, als was er schon erzählt hat. Beide betonen nur immer wieder, wie gewaltig groß und stark der Bär war. "Eine Kuh auf der Schulter zu tragen, gnädiger Herr (gnädige Dame), könnt Ihr Euch das vorstellen?!" Falls die Helden sofort den Tatort besichtigen und die Verfolgung des Bären aufnehmen wollen, gibt die Baronin zu bedenken, daß es bei Dunkelheit wenig Sinn habe und man lieber bis Tagesanbruch (in etwa einer Stunde) warten solle. In der Zwischenzeit könne Janne den Bauern einen Imbiß in der Küche reichen und die Gäste und sie im Salon frühstücken und sich über das Gehörte beraten.

Allgemeine Informationen:

Mit Frühstück, Ankleiden und Satteln der Pferde vergeht etwa eine Stunde. Auch wird Janne angewiesen, Proviant für einen Tag einzupacken. Wenn alle bereit sind, ist die siebte Stunde angebrochen, und es ist hell genug, die Verfolgung des Bären aufzunehmen.

Spezielle Informationen:

Bauer Pettar und Marja sind offenbar schon nach dem kleinen Imbiß, den Janne ihnen serviert hatte, aufgebrochen. Die Baronin kennt den Weg zu Pettars Anwesen.

Am Tatort

Allgemeine Informationen:

Nach einem Ritt von wenigen Minuten erreicht ihr den Hof von Bauer Pettar am Westrand von Pervin. Hier wohnen die



mit Arve, daß er sie aussetzt." Dann drückt sie dem Mädchen ein paar Münzen (wahrscheinlich Batzen) in die Hand. "Das könnt ihr mir wiedergeben, wenn es euch bessergeht. Aber erzähl es nicht im Dorf herum, und der Vater soll keinen Meskinnes davon kaufen!"

Wenn die Helden auf den Gedanken kommen, den armen Bauern etwas zuzustecken, werden Pettar und Marja ihnen mit fast bodentiefen Verbeugungen danken und auch die kleinen Kinder auffordern, sich zu verneigen.

Der Stall

Allgemeine Informationen:

Der Stall ist ein rechteckiges Holzgebäude mit einer Grundfläche von etwa 30 Rechtschritt. In der hinteren Ecke befindet sich der Schweinekoben mit zwei mageren, struppigen Schweinen. Außerdem besitzt Bauer Pettar noch vier Schafe und eine Ziege. Der Platz an der rechten Längswand war offenbar der Kuhstall, denn dort ist die Wand aufgebrochen.

ärmeren Einwohner, zu denen Pettar gehört. Das Anwesen besteht aus einem kleinen Wohnhaus, einem Stall und einer Scheune. Alles macht einen etwas heruntergekommenen Eindruck. Ihr seid offenbar erwartet worden, denn als ihr den Hof erreicht, findet ihr die ganze Familie dort versammelt. Pettar und Marja kennt ihr ja schon. Bei ihnen sind drei kleinere Kinder im Alter zwischen sieben und zwölf und ein etwa zwanzigjähriger Bursche, nach seinem einfältigen Grinsen zu urteilen, scheint er etwas zurückgeblieben zu sein. Marja und ihr Vater begrüßen die Baronin und euch unterwürfig, die anderen starren euch mit offenen Mündern an, woraufhin Marja ihre Geschwister knufft und ihnen zuraunt: "Wollt ihr wohl! Wißt ihr nicht, was sich gehört?!" Anschließend scheucht sie die Kleinen und auch ihren älteren Bruder ins Haus zurück.

Meisterinformationen:

Bauer Pettar ist vor zwei Jahren Witwer geworden. Seitdem trinkt er und hat den vormals recht ordentlichen Hof ziemlich heruntergewirtschaftet. Sein schwachsinniger Sohn ist ihm kaum eine Hilfe, einzig Marja hält die Wirtschaft so gut sie kann zusammen. Der Verlust der Kuh ist für die Familie ein schwerer Schlag. Wenn die Helden in der Nähe von Baronin Mirhiban bleiben, können sie sehen, wie diese Marja begütigend über den Kopf streicht und leise sagt: "Nun mach dir wegen der Abgaben keine Sorgen - ich rede

Spezielle Informationen:

"Hier ist es", sagt Marja und nähert sich vorsichtig dem ehemaligen Kuhstall. Offenbar scheut sie sich, dem Ort des Überfalles nahe zu kommen. Das Stroh dort ist zerwühlt und blutgetränkt, die Futterkrippe zerbrochen. Überall liegen zerborstene Latten, Splitter und Holzspäne. Daß hier ein Kampf stattgefunden hat, daran gibt es keinen Zweifel. Schlimmer noch als die Verwüstungen im Stall ist das Loch in der Wand. Ihr hattet sicher geglaubt, Bauer Pettar und seine Tochter hätten übertrieben, aber die Stallwand ist tatsächlich vom Boden bis zur Decke aufgerissen; die Breite des Loches beträgt etwa zwei Schritt. Welch gewaltige Kräfte muß der Hunger dem Bären verliehen haben!

Der Hof

Allgemeine Informationen:

Auf dem Hof sind keine Bärenspuren mehr auszumachen, der Schnee ist überall zertreten. Ein paar Bauern aus der Nachbarschaft sind inzwischen eingetroffen, untersuchen vorsichtig das Loch oder stehen herum, das Geschehene leise kommentierend.

Spezielle Informationen:

Während ihr noch nach Spuren sucht, nähern sich weitere Männer, Frauen und Kinder. Aber nicht alle Nachbarn, die

von dem Unglück gehört haben, kommen aus reiner Schaulust und Neugierde. Einige haben Bretter mitgebracht - offenbar wollen sie Pettar helfen, den Stall zu reparieren - andere bringen Brot und Milch. Auf eure Fragen und die der Baronin wissen sie nicht viel zu sagen. Einige haben wohl das Schreien der Tiere gehört, aber geglaubt, die Wölfe wären vor der Zeit gekommen. Den Bären hat keiner von ihnen gesehen, aber ein Bär, der eine Kuh raubt, muß schon ein gewaltiges Untier sein, darin sind sich alle einig.

Die Verfolgung

Meisterinformationen:

Wenn die Helden der Richtung folgen, in die der Bär verschwunden sein soll, so finden sie seine Spur recht bald auf dem Acker; sie ist gar nicht zu übersehen und führt geradewegs nach Westen auf den Wald zu. Die Abdrücke der Pfoten sind ungewöhnlich groß, etwa 2 1/2 Spann. Offenbar ist der Bär die erste Zeit aufrecht auf den Hinterbeinen gelaufen, was einem Helden mit einem Tierkundewert über drei zu denken geben sollte. Nach etwa zweihundert Schritt hat er innegehalten und sich seiner Last entledigt, denn von nun an führt eine gewaltige Schleifspur neben den Tatzenabdrücken her. Die Spur des Bären ist bis zum Wald sehr leicht zu verfolgen, und auch im Wald selbst gibt es keinen Zweifel, welche Richtung das Untier eingeschlagen hat, denn der Weg, den es sich gebahnt hat, ist gezeichnet von abgeknickten Ästen, bisweilen von umgestürzten jungen Bäumen. Daß der Bär für die Verwüstung verantwortlich ist, ist offenkundig, denn die Bruchstellen des Holzes sind frisch.

Im Wald ist die Verfolgung nun etwas schwieriger als auf dem freien Feld, denn die Helden müssen hin und wieder vom Pferd steigen, um Äste und Baumstämme fortzuräumen. Auch werden die Pferde zusehends unruhiger.

Allgemeine Informationen:

Nach einem mühseligen Ritt von etwa zwei Stunden beginnen eure Pferde auffällig nervös und unruhig zu werden. Schließlich weigert sich der kleine Fuchs der Baronin weiterzugehen.

Meisterinformationen:

Auch die Pferde der Helden wollen nun nicht mehr weiter. Wenn die Helden dennoch weiterreiten wollen, verlangen Sie Reitproben, oder würfeln Sie aus, ob ein Pferd scheut und seinen Reiter abwirft. Der Grund für das seltsame Verhalten der Tiere ist bald entdeckt: In einer Entfernung von 30 Schritt hat sich unter einem Baum ein kleines Wolfsrudel (W6+2 Tiere) versammelt, kommt aber nicht näher, sondern erwartet die Charaktere mit erhobenen Schwänzen, drohend gesträubtem Nackenfell und gefletschten Zähnen. Der Schnee unter dem Baum ist blutbesudelt. Wenn die Helden sich ein wenig umschaun und nicht gleich zum Angriff übergehen, sehen sie in einer Astgabel des Baumes in etwa drei Schritt Höhe die Überreste einer

Kuh. Am Hinterteil und an den Flanken sind große Stücke Fleisch herausgerissen. Offenbar hat der Bär hier gerastet und sich eine Mahlzeit gegönnt. Die fette Beute, die der Bär hier für später deponiert hat, hat die Wölfe angelockt. Jetzt im Boron sind sie zwar noch nicht so ausgehungert und aggressiv wie gegen Ende des Winters, aber daß sich die Kuh in für sie unerreichbarer Höhe befindet, macht sie gereizt. Außerdem halten sie die Helden für Freßfeinde, gegen die es die Beute zu verteidigen gilt. Wenn die Helden an den Baum herangehen wollen, um die Überreste der Kuh zu untersuchen, müssen sie gegen die Wölfe kämpfen. Natürlich können sie die Stelle auch weiträumig umgehen. Die Wölfe werden ihnen in diesem Fall nicht folgen, und die Bärenspur werden sie recht leicht wiederfinden (Fährtenuche +1).

Bei den Wölfen handelt es sich um gewöhnliche Grimwölfe. Sie greifen die Helden an, wenn diese sich bis auf fünf Schritt dem Baum nähern. Sobald mehr als die Hälfte von ihnen verletzt ist, ergreifen sie die Flucht.

Werte eines Wolfes:

MU 9	AT 9	PA 4	
LE 15	RS 2	TP 1W+1	
GS 12	AU 80	MR 0	MK 6

Allgemeine Informationen:

Ihr folgt der Spur des Bären weiter durch das unwegsame Gelände. Von dem Tier selbst ist nichts zu sehen und zu hören. Inzwischen seid ihr schon vier Stunden unterwegs, und eure Zuversicht, den Bären heute noch zu erlegen, beginnt zu schwinden. Baronin Mirhiban schlägt vor, eine kleine Rast einzulegen und etwas von den mitgenommenen Vorräten zu verspeisen. Während des Essens weist sie darauf hin, daß man der Suche nur noch höchstens zwei Stunden widmen könne und sich dann auf den Rückweg machen müsse, wolle man nicht von der Dunkelheit überrascht werden. Sie wirkt ein wenig enttäuscht, auch scheint sie sich Sorgen um ihre Bauern zu machen. "Wir haben ja keine Gardisten hier in Pervin, und die Bauern haben nur Mistgabeln, Dreschflegel und Sensen, um sich zu verteidigen", sagt sie.

Nach kurzer Rast wird aufgebrochen. Nachdem ihr etwa eine halbe Stunde geritten seid, kommt euch mit geschmeidigen Schritten eine schlanke Frau entgegen. Sie hat schulterlanges dunkelblondes Haar, ist knapp einen Schritt und vier Spann groß und etwa fünfunddreißig Jahre alt. Gekleidet ist die Fremde in einen Anzug aus grünem Rauhleder, über dem sie eine offene, ärmellose Weste aus Wolfsfell trägt. Am Gürtel hängt in einer Scheide ein großes Messer. Der Langbogen in ihrer Hand und der Köcher mit Pfeilen auf ihrem Rücken lassen vermuten, daß sie eine Jägerin ist.

Beim Anblick der Baronin verbeugt sie sich knapp und zieht mit einer schwungvollen Geste ihren grünen Federhut. "Oh, Frau Baronin", grüßt sie mit leicht spöttischem Lächeln, "auch auf der Jagd?"

"Maline, gut, daß wir Euch treffen", erwidert die Angesprochene, "habt Ihr schon von dem großen Bären gehört? Er hat Pettars Kuh gerissen."

Meisterinformationen:

Maline ist eine Jägerin der Gräfin Thesia von Ilmenstein - schließlich liegt Pervin mitten im Ilmensteinschen. Sie wohnt in einer Hütte im Wald. Einmal im Monat sucht sie Schloß Ilmenstein auf und erstattet Gräfin Thesia Bericht. Ihre Aufgaben bestehen darin, in dem ihr zugewiesenen Waldstück die Wilderei zu verhindern und Wilderer anzuzeigen, Wildbret für die Tafel der Gräfin zu schießen, und, jetzt im Winter, den Wald frei von Wölfen und anderem Raubzeug zu halten, eine Aufgabe, die natürlich nicht zu bewältigen ist, aber Maline tut ihr Bestes. Die Felle von erlegten Füchsen, Mardern, Wölfen und Bären darf sie behalten, nur das Fell vom Sonnenluchs muß sie bei der Gräfin abliefern. Auch darf sie eine bestimmte Anzahl Wild schießen. Geld erhält Maline nicht für ihre Arbeit, aber der Verkauf der Felle und des Fleisches sichert ihr ein bescheidenes Auskommen. Nicht-Jägern gegenüber fühlt sie sich überlegen, und Baronin Mirhiban kann sie weder als Waldläuferin noch als Baronin wirklich ernst nehmen.

Malines Werte:

MU: 15	AG: 5	Stufe: 11	Alter: 34
KL: 12	HA: 3	MR: 3	Größe: 1,79
CH: 12	RA: 5	LE: 69	Haarfarbe: dunkelblond
GE: 14	GG: 4	AE/KE: --	Augenfarbe: blaugrau
KK: 13	TA: 3	AT/PA: 14/13	(Dolch)

Herausragende Talente:

Schußwaffen 12, Fährtensuchen 11, Fallenstellen 10, Tierkunde 11

Spezielle Informationen:

Maline entdeckte die Kuh im Baum schon am Morgen, kurz nachdem sie der Bär dort deponiert hatte. Aus den Pfotenabdrücken und aus der Größe seiner Beute schloß sie, daß das Tier mindestens drei Schritt messen und über gewaltige Kräfte verfügen mußte. Sie folgte dem Bären den ganzen Tag und stellte ihn schließlich am Fuß der Klippen nicht weit von hier. Dort gelang es ihr, das Tier mit einem gut gezielten Schuß schwer zu verwunden. Zwar konnte sich der Bär noch in die Klippen flüchten - Maline vermutet, daß er dort seine Höhle hat - aber die Jägerin ist sich sicher, daß er nicht weit kommen wird. "Es war ein sauberer Blattschuß", sagt sie, "er wird die Nacht nicht überleben. Nun ist es schon ein wenig spät, um nach dem Bären zu suchen. Aber morgen werde ich ihn finden und mir sein Fell holen, denn das steht mir zu."

Meisterinformationen:

Wenn die Helden es wünschen, wird Maline sie zu den Klippen begleiten, diese sind in einer knappen halben Stunde erreicht. Die Pferde kann man nicht mitnehmen, dazu sind die Klippen zu steil. Falls ein Held Bedenken hat, die Pferde allein zurückzulassen, beruhigt die Jägerin ihn: "Solange die Wölfe sich Hoffnungen auf die Kuh machen, werden sie sich nicht an den Pferden vergreifen. Außerdem kennen sie mich und meinen Geruch - und sie fürchten ihn", fügt sie selbstbewußt hinzu. "Und der Bär ist schwer

verwundet. Er sucht sich nur noch einen Platz zum Sterben und stellt keine Gefahr mehr dar."

Der Aufstieg auf die Klippen ist normalerweise weder sehr schwierig noch gefährlich, aber nun, da Spalten und Geröll mit Schnee bedeckt sind, können Sie Ihren Spieler schon die eine oder andere Kletter- oder Geschicklichkeitsprobe abverlangen. Während des Aufstieges entdecken die Helden hier und da einen Blutstropfen. Maline wird bei dieser Entdeckung wieder vom Jagdfieber gepackt. Jetzt wolle sie den Bären doch noch finden, sagt sie, er könne nicht weit sein. Und kurz darauf hat der Bär dann seinen Auftritt. Versuchen Sie diesen so überraschend und dramatisch wie möglich zu gestalten:

Allgemeine Informationen:

Von Malines Jagdfieber angesteckt verfolgt ihr die Spuren und Blutstropfen im Schnee. Wenn nur das Vorankommen nicht so schwierig und anstrengend wäre! Immer wieder müßt ihr anhalten, um Atem zu schöpfen. Und dann erfüllt ein Laut wie Donnergrollen die Luft: "ZORRRN!" Mit einer reflexartigen Bewegung hat Maline einen Pfeil aus dem Köcher gezogen und den Bogen gespannt. Während sie sich sichernd umschaut, erhebt sich in etwa zehn Schritt Entfernung ein gewaltiges Tier. Es war hinter einem Felsbrocken vor euren Blicken verborgen gewesen, doch nun richtet es sich langsam zu seiner vollen Größe auf. Wahrhaftig, einen solchen Bären habt ihr noch nie gesehen - er muß gewiß vier Schritt messen. Sein Fell ist dicht und völlig schwarz, und selbst auf diese Entfernung meint ihr seine gelben Augen bedrohlich blitzen zu sehen. "Zorrrn, Zorrrn" knurrt er immer wieder. Im Rücken des Tieres steckt ein abgebrochener Pfeil.

Meisterinformationen:

Geben Sie sich einen Ruck, lieber Meister, und versuchen Sie, den Ruf des Bären stimmlich zu imitieren. Laut sollte er sein, knurrend und langgezogen, und das Wort "Zorn" sollte eher zu errahnen als deutlich zu erkennen sein. Vielleicht üben Sie den Laut ein paar mal vor Spielbeginn...

Wenn einer der Helden Pfeil und Bogen mitgenommen hat und über ein ordentliches Schußwaffentalent verfügt, sollten Sie ihm den Schuß gönnen. Ansonsten wird Maline den Bären niederstrecken. Zu einem Nahkampf soll es diesmal noch nicht kommen. Sobald der Bär getroffen ist, heult er auf - sein "Zorrrn"-gebrüll sollte den Helden durch Mark und Bein gehen! Dann richtet er sich haßerfüllt auf und - verliert das Gleichgewicht und stürzt von den Klippen. Man hört einen dumpfen Aufprall. Wenn die Helden nachschauen, sehen sie den leblosen Bärenkörper am Grunde einer breiten Felsspalte liegen. Maline rät sehr davon ab, die Klippen hinabzusteigen - das sei an dieser Stelle lebensgefährlich. Es gäbe einen ungefährlicheren Zugang zu der Spalte, sehr weit von hier aus, zu weit, und den wolle sie morgen nehmen. Sie beansprucht das Fell für sich, unabhängig davon, wer den zweiten Schuß abgegeben hat, denn ihr erster sei der entscheidende und tödliche gewesen.

Baronin Mirhiban drängt nun zur Eile, schließlich sei der Bär tot, die Perviner also in Sicherheit und man wolle doch

nicht im Wald von der Dunkelheit überrascht werden. Wenn die Gruppe sich jetzt auf den Weg macht, erreicht sie Pervin mit Einbruch der Dunkelheit. Maline begleitet sie bis zum Waldrand. Dort verabschiedet sie sich. Die Werte des Bären finden Sie im folgenden Abschnitt.

Der zweite Auftritt des Bären

Allgemeine Informationen:

Rechtschaffen müde und gehörig durchgefroren erreicht ihr das weiße Haus. Ihr freut euch auf den warmen Salon und ein schmackhaftes tulamidisches Mahl - Baronin Mirhiban hatte Janne aufgetragen, für den Abend frische heiße Fladen aus weißem Mehl und gespickten Schweinebraten mit Salbei und Feuerkraut zu bereiten. Doch welche Enttäuschung! Im Salon ist das Feuer heruntergebrannt, und es ist empfindlich kalt. Aus der Küche dringt ein leicht brenzlicher Geruch. Von Janne ist nichts zu sehen, und auch auf das Rufen der Baronin hin kommt sie nicht herbeigeeilt. Der feinen Nase der Baronin ist der Geruch nicht entgangen, und noch während sie nach Janne ruft, eilt sie in die Küche, um nach dem Rechten zu sehen. Dort steht auch tatsächlich ein Braten im Rohr, aber die knusprige Kräuterkruste, die er bekommen sollte, hat sich ins Schwärzliche verwandelt. Auf dem Tisch steht eine große Schüssel mit Fladenteig. "Oh, diese Janne!" murmelt Baronin Mirhiban, während sie den Braten aus dem Rohr zieht. Ihre Brauen, die sich für einen kurzen Moment zusammengezogen hatten, glätten sich wieder und ein wenig verlegen lächelnd wendet sie sich an euch: "Nun, wollen wir sehen, was noch zu retten ist. Vielleicht kann einer von euch das übernehmen, während ich die Fladen brate. Wo der Krug mit Feuer steht, wißt ihr ja."

Spezielle Informationen:

Es erweist sich, daß noch etwa zwei Drittel des Fleisches brauchbar sind - zum Glück ist der Geschmack des Angebrannten nicht völlig in den Braten eingedrungen. Und Baronin Mirhiban bereitet, während sie die Fladen brät, eine schmackhafte Soße aus Butter, Mehl, Milch und Kräutern. Das Abendessen ist also gerettet.

Allgemeine Informationen:

Während ihr euch an Fladen und Braten labt und immer wieder den gewaltigen Bären heraufbeschwört - wir wollen doch hoffen, daß der Bär das Gesprächsthema des Abends ist - kommt atemlos und mit zerzausten Locken Janne in die Küche gestürzt. Wenn sie euch um den Tisch versammelt sieht, reißt sie Mund und Augen auf, erstarrt in der Bewegung und senkt dann errötend den Kopf. Wo auch immer sie war, offenbar hatte sie gehofft, das Haus vor euch zu erreichen. "Janne, Kind, wo hast du gesteckt?" fragt Baronin Mirhiban vorwurfsvoll. "Der Braten ist angebrannt, und im Salon brennt kein Feuer mehr!"

"Oh", sagt Janne, während sie völlig sinnlos beginnt, Geschirr und Geräte zu ordnen, "ich kann nichts dafür. Marja konnte nicht kommen, weil das mit der Kuh passiert ist, und

jetzt ist ihr Vater betrunken. Da mußte ich länger aufpassen. Ich hab mich so beeilt und wollte auch ganz gewiß rechtzeitig zurück sein." Ihre Augen füllen sich mit Tränen. "Nun mach ich rasch Feuer im Salon."

Wenn Janne sich anschickt zu gehen, erhebt sich auch Baronin Mirhiban, faßt ihre Zofe um die Schulter, und verläßt mit dieser die Küche. Nach einer Weile kommen die beiden wieder und Mirhiban sagt: "Wollen wir heute abend nicht in der Küche bleiben? Bis der Salon warm ist, das dauert ewig, und hier ist es doch ganz gemütlich", und zu Janne gewandt, "nun laß das mit dem Räumen, setz dich erst einmal und iß etwas. Du mußt ja völlig ausgehungert sein."

Aber Janne schenkt dem Essen nur wenig Beachtung. Anwandlungen von Beflissenheit, in denen sie euch die Becher füllt, wechseln mit seltsamer Geistesabwesenheit. Dann schaut sie zum Fenster, streicht ihre Schürze glatt oder kraut gedankenverloren die Hunde. Auch eure Bärengeschichte scheint sie wenig zu beeindrucken. "Vier Schritt, sagt Ihr? Ja, das ist groß, wahrhaftig." Man merkt, daß sie kaum zugehört hat.

Meisterinformationen:

Die Baronin hatte ihre Zofe in den Salon begleitet, um zum einen den Grund von deren Fernbleiben zu erfahren, und weil sie ihr die verdienten Ermahnungen nicht im Beisein der Gäste erteilen wollte.

Wenn die Helden sich für Jannes seltsames Verhalten interessieren und sie befragen, wird das Mädchen ihnen bereitwillig Auskunft geben: Sie mache sich solche Sorgen um den Winterbold. Sie hätten erfahren, daß die Torsiner der Perviner Bold noch in dieser Nacht stehlen wollten. Und die würden bestimmt Verstärkung vom Schloß mitbringen - das feige Pack. Und weil Marjas Vater so betrunken sei wegen der Kuh und wegen dem Schreck, müsse Marja zu Hause bleiben und auf die Geschwister aufpassen, obwohl sie, Janne, eigentlich finde, daß die Geschwister groß genug seien, um auf sich selber aufzupassen.

Die Baronin erlaubt Janne, nachdem diese das Geschirr abgewaschen und fortgeräumt hat, das Haus zu verlassen und zu ihren Kameraden zu eilen.

Allgemeine Informationen:

Ihr sitzt in der warmen Küche und plaudert über dies und das, den Bären, den Winterbold. Vielleicht gibt einer von euch eine winterliche Anekdote zum besten, ein anderer weiß von der Wolfshatz in Trallop zu berichten, und die Baronin schlägt vor, morgen einmal das Kufenlaufen auszuprobieren, dick genug müßte das Eis inzwischen sein. Mit einem Wort, es ist ein entspannter, gemüthlicher Abend. Ihr spürt die Anstrengung des Tages in euren Gliedern, allmählich beginnt ihr müde zu werden. Ein letztes Krüglein Meskinnes vielleicht, bevor man sich zur Ruhe begibt... da ertönt es dumpf und dröhnend: "ZORRRN - ZORRRN!" Und zugleich mit dem Knurren vernehmt ihr das Splittern und Bersten von Holz. Wenn ihr zum Fenster eilt, seht ihr den Bären damit beschäftigt, den Gartenzaun zu zerstören. Fast hat es den Anschein, als wolle er sich nicht nur eine Bresche schlagen,

das Zertrümmern der Pfosten und Latten scheint ihm eine grimmige Freude zu bereiten.

“Der Bär!” schreit Mirhiban auf. “Aber er war doch tot!” Dann greift sie ihren Säbel und stürmt nach draußen.

Der Kampf mit dem Bären

Meisterinformationen:

Die Werte des Bären:

MU 20	AT 14**	PA 5	
LE 70*	RS 3	TP 2x(2W+3)	
GS 8	AU 150	MR 100	MK 50

*Der Wert ist spieltechnisch zu sehen - der Bär ist unsterblich.

** Der Bär hat zwei Attacken pro Kampfrunde

Anmerkung: Während des gesamten Winters gewinnt der Bär an Mächtigkeit; seine Werte steigen von Kampf zu Kampf, und zwar die LE um jeweils 5 Punkte, AT, PA und TP um jeweils einen Punkt.

Natürlich ist der Bär einer so gewaltigen Übermacht nicht gewachsen. Irgenwann sinkt er, aus zahlreichen Wunden blutend, tödlich getroffen zu Boden. Ziehen Sie den Kampf ruhig etwas in die Länge - die Helden sollen niemals das Gefühl haben, daß das Untier ein leicht zu bezwingender Gegner sei. Und der Bär ist zornig! Wer immer ihm einen Hieb versetzt hat, den starrt er für für Momente mit seinen gelben Augen durchdringend an, bevor er mit einem dumpfen ZORRRN zum furchtbaren Schlag seiner gewaltigen Pranke ausholt. Auch scheint das Tier Finten erahnen zu können. Nun, wie gesagt, irgendwann ist der Bär besiegt

und liegt tot im Schnee. Die Helden haben nun Gelegenheit, sein unglaublich dichtes, schwarzseidiges Fell zu bewundern - an Kopf und Schnauze mit weißen Haaren durchsetzt, so daß es dort wie bereift aussieht - und die ungeheure Größe seiner Krallen und Zähne zu bestaunen.

Meisterinformationen:

Wir wissen nicht, wie Ihre Helden den Rest der Nacht verbringen werden, ob sie entscheiden, den Kadaver zu bewachen, damit keiner ihn stiehlt, ob sie beschließen, am nächsten Tag nach Maline zu schicken oder ob sie nur die Verwundeten versorgen und sich dann die verdiente Ruhe gönnen wollen - es war schließlich ein harter Kampf. Falls ein Magier in der Gruppe ist, lassen Sie ihn ruhig über dem Kadaver eine fremdartige magische Aura erkennen. Daß dieser Bär kein normales Tier ist, sollte den Helden inzwischen ohnehin klar sein. Wenn einer der Helden auf die Idee kommen sollte, den Bären noch an Ort und Stelle zu häuten, wird Baronin Mirhiban zu bedenken geben, daß solches Tun vielleicht nicht firungefällig sei, solange sich noch lebendige Wärme im Leichnam befinde. Außerdem ist das Häuten eines so gewaltigen Tieres eine Arbeit, die die Helden in ihrem derzeitigen Zustand unmöglich bewältigen können. Wie immer sie sich entscheiden mögen: Am nächsten Morgen ist der Bär verschwunden.

Wenn Wachen eingeteilt werden, verlangen Sie jede halbe Stunde verschärfte KK-Proben, bis einer der Helden einnickt. Auch ein kurzer Gang zum Herd, um ein paar Scheite nachzulegen, reicht aus, den Bären verschwinden zu lassen. Nur sollte sich die Rückverwandlung vom toten in den lebendigen Bären nicht unter den Augen des (der) Helden abspielen.

Der nächste Tag

Meisterinformationen:

Ob die nachfolgend geschilderten Ereignisse sich alle am nächsten Tag abspielen werden, hängt davon ab, wie schwer Ihre Helden im Kampf mit dem Bären verwundet wurden. Wenn Sie meinen, Ihre Runde brauche ein wenig Ruhe, dann wird der Winterbold eben erst in der folgenden Nacht gestohlen.

Der Bär ist verschwunden

Meisterinformationen:

Wann das Verschwinden des Bären entdeckt wird und von wem, läßt sich nicht voraussagen, aber gewiß werden alle Helden zum Tatort eilen, sobald der Ruf erschallt: “Der Bär ist fort! Der Bär ist fort!”

Ist es möglich, daß die Bauern die Frechheit besessen haben, den toten Bären aus dem Vorgarten der Baronin zu stehlen!? Die Untersuchung des Vorgartens gibt keinen Aufschluß darüber, denn in der Nacht ist kein frischer Schnee gefallen, und alles ist vom nächtlichen Kampf

zerwühlt und zertrampelt. Und auch die Straße ist denkbar ungeeignet zum Fährtensuchen, denn sie ist die vielbenutzte Verbindung zwischen Pervin und Eschenfurt. Eine Schleifspur würde man nicht mehr entdecken können, wenn nach dem Diebstahl zwei Schlitten oder ein paar Reiter die Straße benutzt hätten. Während die Helden suchen und beraten, beginnt es zu schneien, erst leicht, doch bald schon fallen dicke Flocken aus dem wolkenverhangenen Himmel. Baronin Mirhiban schlägt vor, ins Haus zurückzukehren, und in der Tat müssen die Helden einsehen, daß eine weitere Suche sinnlos wäre: Unter ihren Blicken füllen sich die Abdrücke von Hufen, Kufen, Schuhen und Bärenpfoten mit Schnee, nehmen weiche, rundliche Formen an, und sind bald völlig verschwunden. Nun heißt es abwarten, bis das Schneetreiben nachläßt.

Allgemeine Informationen:

Während ihr im warmen Salon sitzt, dem Spiel der Flocken zuschaut und berätet, was als Nächstes zu tun ist, kommt Janne mit einem großen Krug heißen Tees herein und stellt ihn mit einem angedeuteten Kopfnicken und einem gemur-

melten Morgengruß vor euch hin. Dann beginnt sie schweigend, den Tisch zu decken.

Spezielle Informationen:

Janne sieht nicht sehr gut aus an diesem Morgen. Sie ist sehr blaß, ein Auge ist von einem bläulichen Schimmer umgeben und die Lippe ist aufgeplatzt und geschwollen. Ihr hübsches rotes Kleid ist an der Schulternaht aufgerissen.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden sich erkundigen, was Janne widerfahren sei, dann unterbricht das Mädchen seine Arbeit und beginnt zu erzählen, wobei sie immer hitziger wird, ihre Rede mit temperamentvollen Gesten unterstreicht, gelegentlich gar mit dem Fuß aufstampft. Oh, diese feigen Torsiner!“ sagt sie mit zornesblitzenden Augen. Sie, die Perviner, hätten es sich ja gleich gedacht, daß die nachts kommen würden, aber woher die gewußt hätten, daß Marja gestern nicht konnte, das wäre ihr immer noch ein Rätsel. Da wären sie also zwei mehr gewesen, die elenden Schurken. Sie, die Perviner, hätten sich eigentlich vorgenommen, jede Nacht zu viert Wache zu halten - schließlich könne ja nicht jeder jede Nacht -, aber wegen Marja wären sie eben nur zu dritt gewesen, sonst wäre es auch nicht passiert. Also, so um die elfte Stunde, da waren sie alle so durchgefroren, daß sie sich ganz kurz im Stier aufgewärmt hätten. Dort hätte der kleine Dabbert gerade ein paar Gästen was vorgesungen, und die hätten mit Löffeln den Takt dazu geschlagen - ziemlich laut. Deswegen hätten sie auch das Poltern draußen erst gehört, als es schon zu spät war. Als sie nämlich rausgestürmt wären, hätten die Torsiner den Winterbold schon vom Gerüst genommen - sie, Janne, hätte ja von Anfang an gesagt, daß er höher gehängt werden muß. Also, sie hinterher Richtung Torsin. Nach etwa einer Meile hätten sie sie dann auch eingeholt - die Torsiner seien ja bekannt für ihre Langsamkeit. Und dann sei es zum Kampf gekommen. Sie, Janne, hätte es zunächst nur mit dem dicken Mew zu tun gehabt, und der würde auch noch ein Weilchen an sie denken, das könnten die gnädigen Herrschaften ihr getrost glauben, und fast wäre es ihr auch gelungen, ihm den Winterbold zu entreißen, aber da wäre die trübselige Wina dazugekommen und hätte ihr eins aufs Auge verpaßt. Ja, da hätte sie einen Moment losgelassen. Und dann hätten sich die abscheulichen Torsiner mit dem Perviner Winterbold davongemacht. Sie hätten da Pferde versteckt gehabt. Zwei von den Burschen hätte sie nicht gekannt - vermutlich Knechte vom Schloß. Deren Pferde hätten auch, und da solle ihr die Zunge abfaulen, wenn sie lüge, wahrhaftig nicht nach Torsiner Pferden ausgesehen, sondern eher wie aus dem Pferdestall der Gräfin. Im Davonreiten hätten die Burschen ihnen auch zugerufen, daß sie den Perviner Winterbold verstecken würden, wo ihn niemand finden könne, also irgendwo auf dem Schloß wahrscheinlich. Pjerow und Dela hätte es übrigens weit schlimmer erwischt als sie selbst. Aber nun wisse keiner, was zu tun sei, sie selbst auch nicht. Es wäre wohl am besten, den Torsiner Bold zu stehlen und dann die Bolde auszutauschen, aber

dafür wären sie nicht genug, und ohne Pferde hätte es ohnehin keinen Zweck. Das Mädchen hält inne und starrt in düsterer Verzweiflung auf den Boden.

Baronin Mirhiban, die über das Verschwinden des Bären sehr beunruhigt war, lauscht Jannes Rede mit zunehmendem Interesse. Ein feines Lächeln spielt um ihre Lippen, nicht spöttisch, eher so, als freue sie sich an der Kühnheit und dem Mut ihrer Zofe.

Wir wissen nicht, was Ihren Spielern wichtiger ist, der Bär oder der Winterbold, aber wir hoffen doch, daß Jannes Geschichte sie nicht völlig kalt läßt. Wenn die Helden sich bei Janne zunächst nach dem Verschwinden des Bären erkundigen, ist diese sehr überrascht - sie hat zwar den zerstörten Zaun bemerkt, aber gedacht, ein betrunkenen Fuhrmann sei dafür verantwortlich. Daß der Bär zurückgekehrt ist, davon hat sie nichts gehört. “Aber er war doch tot, habt Ihr gesagt. Habt Ihr ihn nicht erschossen?” Verwirrt schaut sie von einem zum anderen. Vermutlich werden die Helden dem Mädchen nun erzählen, was sich in der Nacht zugetragen hat.

Janne kann sich nicht vorstellen, daß einer von den Pervinern einen Bären stiehlt, den die Frau Baronin und ihr hoher Besuch erlegt haben. Dann schon eher die Torsiner - denen ist alles zuzutrauen. Aber eigentlich glaubt sie, daß der Bär auch diesmal nicht richtig tot war und sich davongemacht hat. “Das muß ja ein mächtig zäher Bursche sein und ungeheuer stark, so wie er dem Pettar den Kuhstall demoliert hat”, sagt sie, “aber wenn es ihn so übel erwischt hat, wie Ihr sagt, dann wird er es wohl nicht mehr lange machen”, meint sie abschließend. Man merkt der Zofe an, daß der Diebstahl des Winterboldes sie mehr bewegt, als das neuerliche Auftauchen und Verschwinden des Bären.

Allgemeine Informationen:

Während Jannes Erzählung hat das Schneetreiben allmählich nachgelassen. Nur noch vereinzelt fallen Flocken nieder, die dunklen Wolken beginnen aufzureißen und lassen hin und wieder die Sonne durchkommen. Wenn ihr wollt, könnt ihr nun losreiten und im Dorf Erkundigungen einholen.

Meisterinformationen:

Ertzel ist der einzige, der von dem nächtlichen Kampf etwas mitbekommen hat. Leider hatte er am vergangenen Abend dem Meskinnes reichlich zugesprochen, und aus den Geräuschen, die er hörte - ansehen wollte er sich den Kampf lieber nicht - den Schluß gezogen, daß ein Rudel Wölfe zum Haus der Baronin gekommen sei, vermutlich, um die Hühner zu stehlen, aber von der Baronin und ihren Gästen vertrieben wurde.

Falls die Helden in Pervin Erkundigungen über den Verbleib des Bären einholen wollen, werden die meisten Dörfler mit verständnislosem Erstaunen auf die Fragen der Helden reagieren. “Aber der Bär war doch tot”, bekommen sie immer wieder zu hören, oder: “noch ein Bär, sagt Ihr, bei Firun, das ist ungewöhnlich!”

Wenn die Helden ihre Untersuchung bis zum späten Vormittag ausdehnen, hat Ertzels Gerücht begonnen, sich in

Pervin zu verbreiten, und die Verwirrung der Leute ist noch größer. Aber daß jemand der Baronin einen Bären stiehlt, kann sich niemand vorstellen. Genauso wenig, wie daß ein toter Bär wieder lebendig wird und davonläuft. Ja, die Bären hier im Sewerischen, das seien zähe Biester, bei Firun, und gefährlich überdies, da sollten sich die hohen Herrschaften hübsch vor in acht nehmen, wird den Helden geraten. Vor zwei Jahren hätte einer der Gräfin doch glatt den Arm ausgekugelt, aber da hätte sie ihn dann mit dem linken Arm niedergestreckt, den Mörder. Ja, das sei auch so ein blutrünstiger Busche gewesen... die arme kleine Elja, ja, ja...

Wir wollen hoffen, daß das Interesse der Helden, wenn sie feststellen, daß in Pervin niemand etwas von dem verschwundenen Bären weiß und es auch zu keinen weiteren Übergriffen des Tieres gekommen ist, sich wieder Janne und dem gestohlenen Winterbold zuwendet. Falls nicht, lassen Sie die Helden ein Gespräch zwischen Mirhiban und Janne belauschen. Die Baronin hat dem Mädchen einen Arm um die Schulter gelegt und redet begütigend auf sie ein: "Nun, mach die keine Sorgen, Kind, ich werde Arve bitten, daß er euch ein paar Pferde überläßt, oder den Wirt. Soll ich einmal meine Gäste fragen, ob einer von ihnen bereit ist, euch zu helfen? Schließlich haben die feigen Torsiner sich auch Verstärkung geholt. Ich würd euch ja selber helfen, denn daß die Torsiner jetzt unseren Bold haben, das ist mir gar nicht recht! Aber du weißt, ich kann das nicht tun. Es ist nicht ehrenhaft, wenn ich als Baronin mich in eure Angelegenheiten mische."

Wenn auch das nichts hilft, wird Baronin Mirhiban sich direkt an ihre Gäste wenden, und so ungehobelt, daß sie ihrer Gastgeberin eine kleine Bitte abschlagen, werden die Helden ja wohl nicht sein.

Der Raub des Torsiner Winterboldes

Allgemeine Informationen:

Janne ist überglücklich, wenn sie erfährt, daß die weitgereisten Gäste der Baronin dabei helfen wollen, den Perviner Winterbold zurückzuerobern. Sie klatscht in die Hände, hüpfte vor Freude, und es fehlt nicht viel, daß sie euch um den Hals fällt. Wenn sie das Ungebührliche ihres Betragens bemerkt, knickt sie errötend. Doch dann hält es sie nicht länger. Mit den Worten: "Ich sag rasch Dela, Pjerow, Marja und den anderen Bescheid, daß sie sich bereithalten", stürmt sie aus dem Zimmer. Baronin Mirhiban blickt ihr kopfschüttelnd

nach, dann bricht sie in hell perlendes Gelächter aus. "Oh, diese Janne", sagt sie.

Meisterinformationen:

Wahrscheinlich sind die Helden nicht sonderlich begeistert von dem Gedanken, bei ihrem Raubzug von einer Horde Perviner Kinder und Jugendlicher begleitet zu werden. Aber dieses Problem ist schnell aus der Welt geschafft, da Pjerow als einziger ein Pferd besitzt und Mirhiban sich natürlich nicht an ihren Verwalter wendet, wenn die Helden ihre Hilfe zusagen.

Die Baronin wird die Helden nicht begleiten, denn der Ehrenkodex verbietet, daß sie ihre Stellung dazu benutzt, den Streit der Jugendlichen beider Dörfer zugunsten der Perviner zu entscheiden. "Sie werden kaum die Hand gegen mich

erheben, wenn ich ihren Bold vom Podest hole", wendet sie ein, "das wagen sie nicht." Außerdem kann sie natürlich ihre Untertanen nicht im Stich lassen, solange man nicht völlig sicher sein kann, ob der Bär nicht noch einmal wiederkommt. Aber sie kann ihren Gästen den Weg nach Torsin und das Dorf selbst gut beschreiben: Torsin ist etwas mehr als halb so groß wie Pervin, was Ausdehnung und Einwohnerzahl betrifft. In Torsin endet die Bornstraße. Dort, wo die Bornstraße, die Straße nach Norburg und die Straße zum Schloß sich treffen, liegt der Marktplatz, um den sich etwa ein Drittel der Häuser scharen. Auf dem Marktplatz ist auch der Winterbold aufgebaut. Etwa zwei Meilen vor dem Dorf endet der Wald. Torsin ist etwa vierzig Meilen von Pervin entfernt - die Strecke läßt sich in einem Tag gut bewältigen, hin und zurück allerdings nur, wenn man die Pferde wechselt (oder schindet). Zwischen Pervin und



Torsin liegen die Dörfer Ropaddeshof und Bruk. Etwa auf halber Strecke zwischen Bruk und Torsin gibt es eine ehemalige Heuwiese im Wald. Dort steht ein verlassener Schober mit halbwegs intaktem Dach und geschlossenen Wänden, in dem ein paar Menschen und Pferde schon Platz hätten.

Dies ist es, was Mirhiban den Helden mitteilen kann. Sie könnte ihren Gästen auch einen groben Plan von Torsin zeichnen (den Sie dann improvisieren müßten, lieber Meister, denn das Dorf Torsin ist weder für das Abenteuer noch für diese Episode von Bedeutung). Falls die Helden den Plan favorisieren, lieber den Perviner Winterbold zu suchen als den Torsiner Bold zu rauben, gibt Mirhiban zu bedenken, daß dies bei der Vielzahl von Versteckmöglichkeiten gewiß sehr schwierig und zeitraubend sei und, falls er sich wirklich auf dem Schloß befände, schlechterdings unmöglich, denn dort werde man den Fremden keinen

Einlaß gewähren, solange die Gräfin verweist sei. Nein, da müsse sie Janne schon recht geben, am Vernünftigsten sei es ganz gewiß, den Torsiner Bold zu stehlen und dann beide Bolde auszutauschen. Und daß man nur mit den Fäusten und nicht mit blanken Waffen kämpfen dürfe, darauf brauche sie ihre Gäste ja wohl nicht hinzuweisen, beschließt die Baronin ihre Ausführungen.

Wir können nicht voraussagen, wie Ihre Helden den Raub des Torsiner Winterboldes angehen werden - am Vernünftigsten wäre es, im Schober zwischen Bruk und Torsin die Nacht zu verbringen und dann am frühen Morgen zuzuschlagen. Aber auch wenn die Helden erst den Bold rauben und anschließend im Schober nächtigen, könnte der Plan gelingen, nur ist es in dieser Reihenfolge ungleich schwieriger, und sie müssen womöglich zwei Kämpfe bestehen.

Allgemeine Informationen:

Es ist ein schöner Tag, kalt und frostig zwar, aber windstill. Das fahle Sonnenlicht läßt den Schnee silbrig glitzern und alle Schatten bläulich schimmern. Euer Aufbruch ist nicht unbemerkt geblieben, denn am Dorfausgang hat sich eine Horde von etwa zwanzig Kindern und Jugendlichen versammelt, die euch johlend, Hände und Mützen schwenkend begrüßen. Offenbar wollen sie euch nach Torsin begleiten, denn laut schreiend rennen sie neben euren Pferden her. "Jetzt hauen wir den Torsiner die Mützen und die Nasen platt und klauen ihren Bold", und ähnliche Kampfrufe sind zu hören. Bald habt ihr die Kinder abgehängt, nur ein etwa fünfzehnjähriger blonder Bursche auf einem struppigen, kleinen Schekken hält sich hartnäckig neben euch.

Meisterinformationen:

Der Junge ist Pjerow. Die Helden bei dem Raubzug begleiten zu dürfen, wäre sein höchstes Glück, würde es doch sein Ansehen bei der Dorfjugend beträchtlich steigern. Besser voran kommen die Helden natürlich ohne Pjerow, und es ist auch nicht schwer, ihn abzuhängen, denn einen längeren Galopp hält sein altes Pferdchen nicht durch.

Allgemeine Informationen:

Ihr kommt gut voran, auch die Pferde scheinen sich an dem Ausritt zu freuen. Die wenigen Bauern, die ihr seht, begrüßen euch mit tiefen Verbeugungen. Nach gut zwanzig Meilen erreicht ihr das Dörfchen Ropaddeshof, ein Nest mit wenig über hundert Seelen, wie ihr an der Anzahl der Häuser unschwer ablesen könnt. Drei Häuser, die etwas abseits stehen, unterscheiden sich im Baustil von den anderen: Es sind kleine Rundbauten aus Stein oder Lehm mit spitzulaufenden Strohdächern.

Meisterinformationen:

In diesen Häusern wohnt eine Nivesensippe.

Allgemeine Informationen:

Weiterhin verläuft der Ritt ohne Zwischenfälle. Einmal kommt euch mit bimmelndem Glöckchen ein prächtiger Schlitten entgegen. Wenn er auf eurer Höhe ist, lächeln euch aus den

dicken, kostbaren Pelzen ein strahlendes Augenpaar und ein roter Mund zu. Eine schöne Frau! Schade eigentlich, denn nun ist sie vorübergefahren, und das Bimmeln wird allmählich leiser.

Meisterinformationen:

Für den Fall, daß die Helden ein ganz anderes Abenteuer erleben wollen als das vom Bären oder vom Winterbold: Bei der Dame handelt es sich um die ausnehmend hübsche, zweiunddreißigjährige Rowena, Freifrau von Schosko, eine Schwägerin des Barons von Eschenfurt, die sich auf dem Weg zu ihrem Schwager befindet. Gegen die Begleitung von ein paar kühnen Recken hat sie nichts einzuwenden.

Allgemeine Informationen:

Das Dörfchen Bruk ist eine Ansiedlung weniger Holzhäuser und unterscheidet sich kaum von Ropaddeshof. Kein Mensch ist zu sehen, aber aus den Häusern steigt anheimelnd der Rauch auf.

Nach zwei Meilen seht ihr rechterhand auf einer Lichtung den Schober stehen. Er ist genauso, wie Mirhiban ihn beschrieben hatte.

Spezielle Informationen:

Der Schober ist groß genug, um euch - in die Pelze und warmen Decken gehüllt, die die Baronin euch mitgegeben hat - und euren Pferden als Nachtlager zu dienen. Offenbar ist die Heuwiese doch noch nicht völlig aufgegeben, denn die Hälfte des Bodens ist von einer ein Schritt hohen Heuschicht bedeckt. In einer Ecke ist eine Schneewehe, denn dort fehlen etliche Schindeln im Dach.

Meisterinformationen:

Falls die Helden erst im Schober nächtigen und dann nach Torsin reiten, verläuft die Nacht ohne Zwischenfälle, andernfalls werden die Helden mitten in der Nacht von sechs Torsinern überfallen, die sich ihren Bold zurückholen wollen. Stellen Sie die sechs Jugendlichen aus der Liste im nächsten Abschnitt zusammen.

Auf jeden Fall sollten Sie, lieber Meister, ein wenig für Winternacht-im-Walde-Stimmung sorgen: Einmal schabt und kratzt es leise am Schober und man hört schnüffelnde Geräusche, ein ander Mal heulen in der Ferne die Wölfe. Ein Tier schreit wie im Todeskampf und dumpf und grollend ertönt es wie (ZORRRN?). Eine Klugheitsprobe ergibt, daß sich wohl eher eine besonders große Fichte von ihrer Schneelast befreit hat...

Torsin

Meisterinformationen:

Etwa drei Meilen vor Torsin halten sich vier Knechte vom Schloß im Wald versteckt, um anrückende Perviner am Betreten des Dorfes zu hindern, denn in Torsin rechnet man durchaus mit einem Gegenschlag des feindlichen Dorfes. Da die jungen Männer die Helden nicht kennen (und auch

nicht die mutigsten sind), lassen sie sie unbehelligt ziehen. Pjerow allerdings erkennen sie, und wenn dieser sich in Begleitung der Helden befindet, reitet einer der vier los, um die Torsiner zu warnen. Mit einer einfachen Sinnenschärfe-Probe können die Helden die Wachen entdecken. Diese versuchen jedoch, einen Kampf zu vermeiden - drei fliehen zu Fuß in den Wald, der vierte sprengt nach Torsin. Die Knechte heißen Boutsen, Jasper, Ilimin und Eboreus. Geben Sie ihnen die Werte der vier stärksten Jugendlichen (s. nächster Abschnitt).

Allgemeine Informationen:

Nach kurzer Zeit lichtet sich der Wald, und ihr seht etwa zwei Meilen in der Ferne das Dörfchen Torsin liegen. Alles ist genauso, wie Mirhiban es beschrieben hatte, und bald ist der Marktplatz erreicht. Dort ist, genau wie in Pervin, in der Mitte des Platzes ein Gerüst aufgebaut, und an diesem hängt der Winterbold. Nein, hängen kann man es kaum nennen, denn die Strohfigur ist über und über mit Stricken umwunden, die sie am Gestell halten. Vermutlich soll den Pervinern, falls es zu einem Überfall kommt, das Losbinden schier unmöglich gemacht werden. Im Übrigen ist der Torsiner Winterbold nicht so hübsch wie der Perviner - das Stroh ist schlecht gebunden, und die Zeichen auf dem schmutzigen Hemdchen sind eine arge Schmiererei. Vielleicht stimmt es tatsächlich, daß die Perviner faul und schlampig sind.

Am Fuße des Gestells stehen vier kräftige, in Schaffelle und Woldecken gehüllte Gestalten, zwei Jungen und zwei Mädchen, alle etwa zwischen siebzehn und zwanzig. Gelegentlich schauen sie um sich, sind aber ansonsten offenbar in eine angeregte Plauderei vertieft. Immer wieder treten sie von einem Fuß auf den anderen, hauchen auf ihre Finger und schlagen sich die Arme um den Körper. Wenn sie euch kommen hören, halten sie im Gespräch inne und beziehen wachsam Stellung. Bald erkennen sie, daß ihr keine Perviner seid, aber sie beobachten euch weiterhin voller Interesse - Fremde im Dorf, zumal solche wie ihr, sind schon etwas Besonderes.

Meisterinformationen:

Wenn die Torsiner Jugendlichen von dem Knecht vorgewarnt wurden, ist eine Rauferei wohl nicht zu vermeiden. Ansonsten kann (können) auch ein Held (oder mehrere Helden) versuchen, die Jugendlichen abzulenken, während der Rest den Winterbold losschneidet. Das Losschneiden dauert zwei Spielrunden. Würfeln Sie in dieser Zeit zweimal, ob die jungen Leute den Diebstahl bemerken. Am Tag bewachen folgende Jugendliche den Bold:

Tjelka, 19

MU 11, LE 36, AT/PA 11/10 (Boxen), RS 2, MR -5

Irinja, 17

MU 12, LE 30, AT/PA 11/8 (Ring), RS 2, MR -9

Suschin, 20

MU 14, LE 42, AT/PA 12/11 (Ring), RS 3, MR 0

Mew, 17

MU 12, LE 30, AT/PA 9/9 (Ring), RS 2, MR -7

Nachts bewachen folgende Jugendliche den Bold:

Wina, 19

MU 14, LE 41, AT/PA 12/11 (Ring), RS 3, MR 1

Ermine, 18

MU 11, LE 42, AT/PA 11/10 (Boxen), RS 2, MR -5

Dajin, 16

MU 11, LE 38, AT/PA 9/8 (Boxen), RS 2, MR -10

Ulfried, 17

MU 10, LE 42, AT/PA 8/10 (Ring), RS 2, MR -3

Wenn die Helden Pjerow mitgenommen haben, wird dieser sich an der Rauferei beteiligen.

Pjerows Werte:

MU 11, LE 28, AT/PA 8/7 (Ring), RS 2, MR -12

Allgemeine Informationen:

Die Rückreise nach Pervin verläuft ohne Zwischenfälle. Wenn ihr dort eintrefft, ist es früher Nachmittag. Eure Ankunft ist offensichtlich genauso beobachtet worden wie eure Abreise, denn am Dorfausgang werdet ihr wiederum von einer Schar Kinder und Jugendlichen empfangen. "Sie haben den Bold, sie haben den Bold!" ertönt es immer wieder. Unter den Jugendlichen ist auch Janne, sie strahlt über das ganze Gesicht. Das Mädchen scheint mächtig stolz zu sein, daß "ihre" Helden den Torsiner Bold geraubt haben, fast so, als hätte sie selbst es getan. Und in der Tat, die anderen behandeln sie mit einem gewissen Respekt und werfen ihr genauso bewundernde Blicke zu wie euch.

Aber ihr habt kaum Zeit, das alles zu beobachten, denn nun löst sich Janne aus der Gruppe und kommt euch mit leuchtenden Augen entgegen. Nachdem sie einen zierlichen Knicks gemacht und euch im Namen der Perviner mit wohlgesetzten Worten für eure Heldentat gedankt hat, raunt sie euch zu: "Im Haus der Baronin wartet eine Überraschung für euch." Dann knickt sie noch einmal tief errötend und läuft rasch davon.

Spezielle Informationen:

Die Überraschung erweist sich als ein Festmahl am mit Silberplatten, Porzellantellern und Gläsern festlich gedeckten Tisch. Es gibt Hühnchen nach Art der Khom, dazu fein gewürzte Weizengrütze und zum Nachtschisch Griespudding mit einem süßen Kompott aus Waldbeeren.

Meisterinformationen:

Janne hat die Hühner von ihrem eigenen Geld bezahlt, um das Malheur mit dem angebrannten Braten wettzumachen. Und sie hat das Menu ganz ohne Mirhibans Hilfe zubereitet. Auch die Baronin ist blendender Laune - der Bär ist nicht wieder aufgetaucht. Er sei nun wohl endgültig tot, meint sie, auch wenn er ganz sicher kein gewöhnlicher Bär, sondern ein Zaubertier gewesen sei.

Der Abend dieses Tages wäre so recht zum Feiern angetan. Wie und wo gefeiert werden soll, das überlassen wir Ihren Helden.

Malines Tod

Meisterinformationen:

Die Nachricht von Malines Tod sollte die Helden erreichen, wenn sie sich gerade anschicken, einen vergnüglichen Wintertag zu verleben: Vielleicht haben sie sich zu einer Schlittenwettfahrt mit Arve verabredet, vielleicht wollen sie sich im Kufenlaufen üben, vielleicht will ihnen der kleine Dabbert als Dank für den Raub des Winterboldes ein Ständchen bringen... Hier müssen Sie als Meister ein wenig improvisieren. Gewiß wird der Tag bei einem ausgiebigen Frühstück geplant (Janne ist heute besonders zuvorkommend, und in den geschlagenen Eiern ist heute besonders viel Speck), und dann macht man sich auf den Weg. Natürlich begleitet Mirhiban ihre Gäste, und auch Janne darf an den Vergnügungen teilnehmen - es kommt ja doch ganz anders als geplant...

Allgemeine Informationen:

Ihr seid kaum in die Straße zum Marktplatz eingebogen, da vernehmt ihr eiliges Hufgetrappel, und wenn ihr euch umschaut, seht ihr einen Reiter die Straße von Schwarzmoos her heransprengen. Er biegt nicht nach Süden ab, sondern reitet weiter Richtung Eschenfurt. Nein, nun hört ihr keinen Hufschlag mehr. Offenbar hat er bei einem der ersten Häuser angehalten.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden neugierig sind und zur Kreuzung zurückreiten, sehen sie, daß der Reiter beim Haus der Baronin abgestiegen ist. Falls sie ihren Weg fortsetzen, wird der Reiter sie etwa beim Marktplatz einholen.

Bei dem Mann handelt es sich um den Jäger und Bogenbauer Pitjow Hjalmarew aus Jagotin. Er wollte seiner Freundin und Kollegin Maline an diesem Morgen einen Besuch abstatten und einen bestellten Bogen liefern. Als er bei ihrer Hütte eintraf, fand er diese völlig verwüstet, die Jägerin selbst lag erschlagen und schrecklich zugerichtet im Schnee. Die Spuren rings um ihre Hütte und das blutbesudelte Messer in Malines Faust deuteten darauf hin, daß sie im Kampf mit einem gewaltigen Bären den Tod gefunden hatte.

Wenn ein Bär einen Menschen tötet, wird dies immer der Gräfin gemeldet, die dann Anweisung gibt, mit wieviel Jägern und Soldaten der "Mörder" zu jagen sei. In der Regel läßt sie es sich nicht nehmen, an der Jagd selbst teilzunehmen und den Mörder womöglich eigenhändig niederzustrecken. Jetzt, wo die Gräfin verreist ist, liegt die Verantwortung bei Baronin Mirhiban, und dieser will Pitjow Bericht erstatten.

Allgemeine Informationen:

Der Reiter, (den ihr vor dem weißen Haus antrefft... der euch zum Markt gefolgt ist...) ist völlig außer Atem und macht einen verstörten Eindruck. Er mag um die Dreißig sein und

trägt einen Anzug aus grünem Rauhleder, dazu Jacke und Mütze aus Wolfsfell, beide mit Wieselschwänzen verziert. "Frau Baronin, Frau Baronin", stößt er hervor, während er die Mütze vom Kopf reißt, "es ist etwas Furchtbares geschehen: Maline ist tot. Es war ein Mörderbär." Nach Atem ringend hält er inne. Baronin Mirhiban erstarrt. "Oh nein", murmelt sie, "die arme Maline."

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Wahrscheinlich geht euch die schlechte Nachricht genauso nahe wie Mirhiban. Wenn ihr den Mann, der sich als Pitjow Hjalmarew, Jäger der Gräfin von Ilmenstein vorstellt, nach den Umständen von Malines Tod befragt, berichtet er stotternd, wie er die Jägerin vorgefunden hat: "Ihre Hütte ist völlig zerstört und sie selbst... oh bitte, erspart es mir, den Anblick zu beschreiben." Er blickt starr zu Boden und ballt die Fäuste. "Ich habe eine Decke über sie gebreitet... oh, dieser Mörder... wollen Frau Baronin nicht nach Rodebrannt nach Bewaffneten schicken?"

"Ja, Ihr habt recht, Pitjow", erwidert Mirhiban, "man kann die armen Perviner und Torsiner nicht schutzlos diesem Untier überlassen. Ich werde anordnen, daß Gardisten aus Rodebrannt geholt werden. Wen könnte ich schicken...?" sie blickt nachdenklich in die Ferne und wendet sich plötzlich an Pitjow: "Bist du noch zu einem so weiten Ritt fähig?" Der Jäger nickt. "Gut, dann sollen Arve oder sein Knecht dich begleiten. Dort kannst du auch das Pferd wechseln, wenn es nötig ist. Und hier", sie greift in ihren Beutel und drückt dem Jäger ein paar Silberstücke in die Hand, "das wird wohl reichen für ein Nachtlager und zu essen für euch zwei. Du weißt, wo Arve wohnt?"

"Gewiß, Frau Baronin. Ich reite sofort zu ihm."

"Danke, Pitjow, und ich... wir...", sie blickt euch fragend an, "werden uns um Maline und den Bären kümmern. Janne, Kind", sagt sie dann zu ihrer Zofe, "du mußt im Dorf herumreiten und allen Bescheid sagen, daß sie heut Nacht ihre Häuser und Ställe gut verriegeln und sich mit Dreschflegeln, Mistgabeln und allem, was sie zur Verfügung haben, bewaffnen sollen."

Meisterinformationen:

Wir gehen davon aus, daß die Helden Mirhiban zu Malines Hütte begleiten wollen. So wird man zunächst zum Haus der Baronin zurückreiten, um Proviant und Ausrüstung mitzunehmen, und sich danach auf den Weg machen.

Malines Hütte

Allgemeine Informationen:

Der Ritt zu Malines Hütte dauert etwa zwei Stunden - Mirhiban war schon einmal dort und kann euch führen. Während ihr zum Wald reitet, zieht sich der Himmel zu, aber es beginnt

nicht zu schneien. Wenn ihr den Wald erreicht habt, folgt ihr eine Weile der Straße nach Jagotin und Schwarzmoos. Eine Straße kann man den knapp drei Schritt breiten Weg kaum nennen, und viele Schlitten oder Fuhrwerke sind in den letzten Tagen wohl nicht hier entlanggefahren, aber es reitet sich dort recht angenehm. Nach einigen Meilen deutet die Baronin auf einen schmalen, kaum erkennbaren Pfad, der nach rechts in den Wald abbiegt. "Dort entlang", sagt sie, "nun sind es nur noch zwei oder drei Meilen."

Spezielle Informationen:

Auf dem Pfad sind frische Hufspuren zu erkennen, offenbar von Pitjows Pferd, dazwischen teils frische, teils zugeschneite Stiefelabdrücke, vermutlich Malines. Allerdings sind diese weniger gut zu erkennen, denn den Weg kreuzen immer wieder Wildspuren, manche folgen ihm sogar eine Weile. Nach gut einer Meile seht ihr eine deutliche Spur, die von links zu dem Pfad stößt. Ihr braucht nicht vom Pferd zu steigen, um zu erkennen, von wem sie herrührt: so gewaltige Bärenatzen gibt es gewiß nur einmal auf der Welt, und wieder ist der Weg, den sich das Untier durch den Wald gebahnt hat, von geknickten Bäumchen und abgebrochenen Ästen gesäumt. Der Bär hat offenbar denselben Weg genommen wie ihr, aber zurückgekehrt ist er nicht auf diesem.

Meisterinformationen:

Mit einer Sinnenschärfeprobe +2 kann ein Held erkennen, daß die Bärenspur mindestens einen halben Tag alt ist, und sich das Tier nicht in der Nähe aufhält. Die Wildspuren sind allesamt älter und stammen (Tierkunde +1) von Fuchs, Pfeifhase, Firunshirsch und Streifendachs.

Die zerstörte Hütte

Allgemeine Informationen:

Es dauert nicht lange, und ihr erreicht eine Lichtung im Wald. Sie mag einen Durchmesser von dreißig Schritt haben, und genau in der Mitte steht ein kleines Holzhaus, oder vielmehr das, was von ihm noch übrig ist: Die Vorderwand, dort, wo sich einmal die Tür befunden haben muß, fehlt fast völlig, und schief hängt das Dach über den verbliebenen Wänden. Rings um die Hütte liegen geborstene Balken und Bretter, Teile von Möbeln und zerbrochener Hausrat im Schnee. Und inmitten dieser Zerstörung erkennt ihr, sorgsam mit einer Decke verhüllt, eine menschliche Gestalt. Der Schnee ist dort besonders zerwühlt und rings um die Tote blutgetränkt.

Spezielle Informationen:

Daß hier ein Kampf auf Leben und Tod stattgefunden hat, daran besteht kein Zweifel, genauso wenig wie daran, daß Maline ihn verloren hat: Einen solchen Blutverlust kann kein Mensch überleben. Falls ihr euch dennoch überzeugen wollt, daß der Person unter der Decke nicht mehr zu helfen ist, so genügt es, die Leiche zu berühren. Sie ist völlig steif und im Schnee festgefroren. Und daß es tatsächlich Maline ist, seht ihr, wenn ihr die Decke von ihrem Gesicht streift. Das Antlitz

der Jägerin weist bis auf eine Schramme an der Stirn keine Spuren des Kampfes auf, auch sind ihre Züge nicht entstellt. Eine nähere Untersuchung der Hütte ergibt, daß kaum ein Gegenstand der Einrichtung der Wut des Bären entgangen ist: Becher, Teller und sonstiges Geschirr sind zerbrochen und zerschlagen, der Inhalt von Vorratskrügen und -säcken ist über die Trümmer und auf den Boden entleert, das Stroh aus der Matratze gezogen... der Bär hat ganze Arbeit geleistet.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden die Hütte gründlich durchsuchen, finden sie unter den Resten der Matratze einen Lederbeutel mit neun Batzen, sieben Groschen und achtzehn Deut. Auch ein Jagdmesser, ein Köcher und ein Paar recht neue Stiefel scheinen noch brauchbar zu sein. Falls ein Held den Geldbeutel einstecken will, sollte er sich dabei nicht von Mirhiban beobachten lassen. Die Baronin wird ihn mit den Worten fordern: "Die Gräfin soll entscheiden, was mit dem Geld zu tun ist. Vielleicht gehört es gar ihr. Und was an Waffen und Kleidung noch zu gebrauchen ist, sollten wir Maline mit ins Grab geben, finde ich. Leider können wir sie erst begraben, wenn der Frost nachläßt."

Danach tritt sie zu der Toten und spricht ein kurzes Gebet zu Boron und Firun.

Möglicherweise möchte ein Held trotz Pitjows Warnung Malines Leichnam betrachten - nun, der Jäger hat nicht übertrieben: Der Bär hat Maline in der Tat schrecklich zugerichtet; ihre ganzer Körper ist mit klaffenden Fleischwunden bedeckt, der linke Arm ist abgerissen - und fehlt! Wenn dem Neugierigen keine Probe auf Selbstbeherrschung gelingt, wird er sich neben der Leiche erbrechen. Falls keiner der Helden auf die Idee kommt, den Bären zu verfolgen, wird Mirhiban dies vorschlagen.

Die Bärenhöhle

Allgemeine Informationen:

Die Spur des Bären ist leicht zu finden, aber mühselig zu verfolgen, denn nun geht es direkt durch den Wald. Hin und wieder müßt ihr vom Pferd steigen, um Äste oder abgeknickte Bäume beiseite zu räumen - ihr kennt es schon. Neben den Abdrücken der gewaltigen Pranken seht ihr Blutstropfen im Schnee - offenbar ist es Maline gelungen, das Tier zu verletzen.

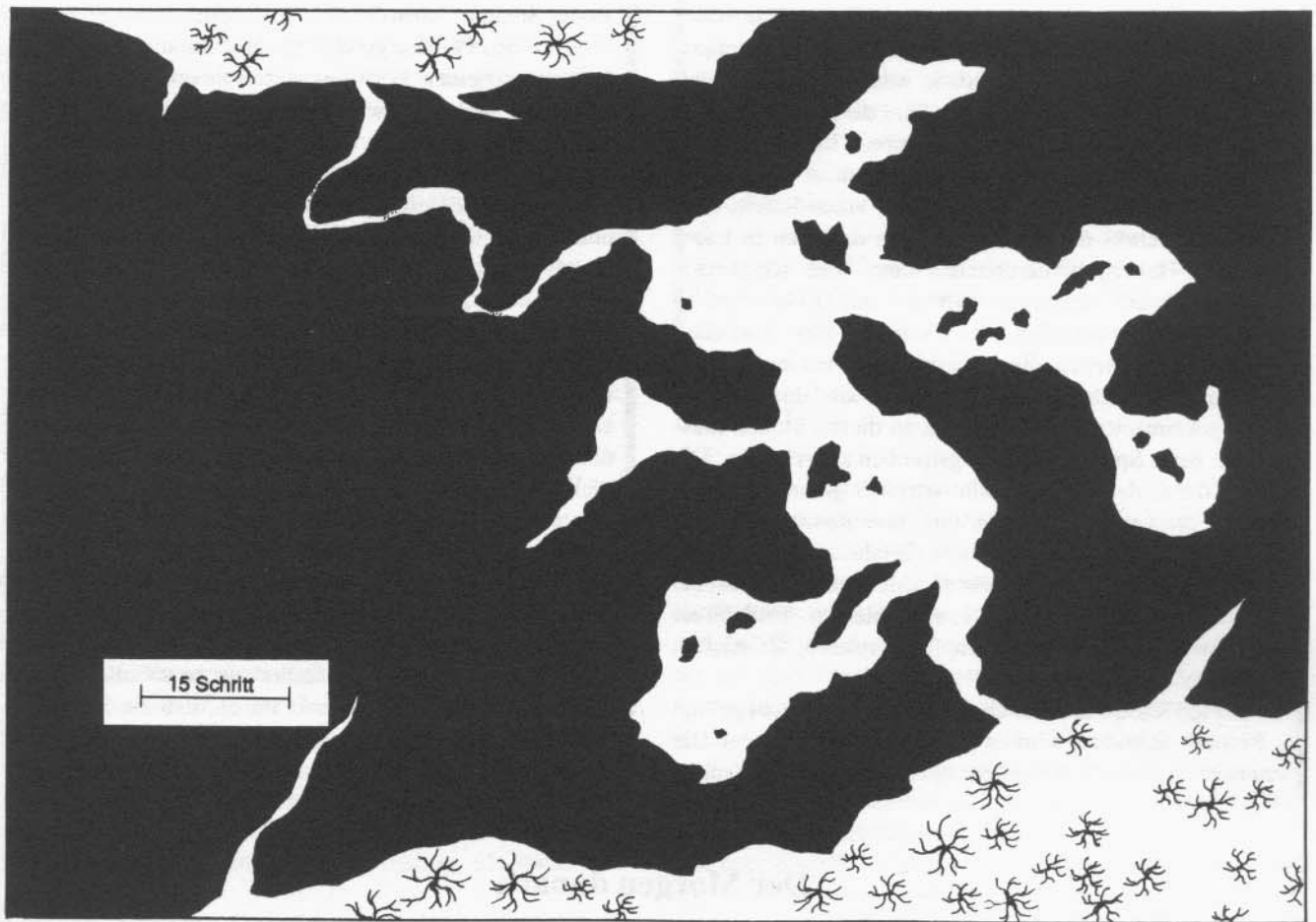
Meisterinformationen:

Das Blut stammt von Malines Arm, den der Bär mitgenommen hat.

Allgemeine Informationen:

Nach einem ereignislosen Ritt von etwa einer Stunde Dauer stoßt ihr auf eine Gruppe von Felsklippen, an deren Fuß die Fährte verläuft.

Bald stellt ihr fest, daß weitere Bärenspuren sich mit dieser vereinigen, andere von ihr fort in den Wald hineinführen.



Meisterinformationen:

Mit einer -2 Probe auf Fährtsuchen läßt sich erkennen, daß die Abdrücke von ein und demselben Bären stammen und verschieden alt sind.

Allgemeine Informationen:

Die Spuren mehren sich, und eure Pferde beginnen unruhig zu werden. In einiger Entfernung erkennt ihr einen Spalt in der Felswand, zu dem alle Fährten führen. Offenbar habt ihr die Höhle des Bären entdeckt. Der Spalt ist unten etwa zwei Schritt breit und mag an der höchsten Stelle fünf Schritt messen. Etwa drei Schritt weit könnt ihr den Boden des Ganges erkennen, der mit einer dünnen, zertrampelten Schneeschicht bedeckt ist. Dahinter ist unergründliche, unheimliche Schwärze.

Meisterinformationen:

Lassen Sie die Helden Proben auf Gefahreninstinkt ablegen, dann werden sie feststellen, daß der Bär nicht sehr fern ist, sich womöglich gar in der Höhle aufhält.

Falls die Helden nicht von selbst darauf kommen, daß es nicht ratsam ist, die Pferde nahe bei der Bärenhöhle festzubinden (am besten gar nicht festzubinden oder eine Wache bei ihnen zurückzulassen), wird eine gelungene Klugheitsprobe sie eines Besseren belehren.

Nehmen Sie nun den Höhlenplan zur Hand, lieber Meister. Am Günstigsten ist es, wenn Sie ihn vorher kopieren und

ihn mit einem dunklen Blatt Papier (etwa 4 mal so groß wie der Höhlenplan) abdecken. In diese Schablone schneiden Sie ein Loch, das einem Durchmesser von 5 Schritt entspricht - so weit vermag man im Licht der Fackeln zu sehen. Falls die Helden auf die Idee kommen sollten, ein Feuer im Höhleneingang zu entfachen, um den Bären auszuräuchern, so werden sie bald feststellen, daß der Rauch nach hinten abzieht wie in einem Kamin. Die Höhle steigt nach Norden an, und der Durchschlupf am hinteren Ende wirkt tatsächlich wie ein Rauchabzug.

Um die Höhle schön unheimlich zu gestalten, müssen Sie ein wenig improvisieren: Schon bald werden die Helden auf ein paar gewaltige Hüft- und Schenkelknochen stoßen - vermutlich die Überreste der Kuh; irgendwo tropft es, oder sollte das helle Ping - Ping darauf hindeuten, daß jemand tief im Innern des Berges hämmert? Seltsam hallende Echos sind zu hören, das leiseste Flüstern scheint ungebührlich laut - einen Wimpernschlag später ist es kaum noch zu vernehmen...

Im Grunde ist in der Höhle außer abgenagten und zerbisssenen Tierknochen nichts zu entdecken. Wenn die Helden sehr gründlich suchen, können sie im Eingang zur eigentlichen Bärenhöhle einen schmalen Silberring finden, der mit dem Abbild eines Firunsbären geschmückt ist (er gehörte Maline).

Der Bär hält sich in der Höhle links vom Eingang auf - es kann also schon hier zum Kampf kommen. Wenn die

Helden zunächst geradeaus gehen, wird der Bär ihnen folgen und den Rückweg abschneiden. Zum "Hauptausgang" können sie dann nur zurück, wenn es ihnen gelingt, das Untier zu töten. Anderenfalls wird der Bär die Helden immer tiefer in die Höhle hineintreiben, bis sie auf den schmalen Durchschlupf stoßen, durch den er ihnen nicht folgen kann. Dieser Gang ist zunächst einen Schritt breit und einen Schritt drei Spann hoch, so daß man in leicht geduckter Haltung hindurchgehen kann. Aber schon nach wenigen Metern verengt er sich und die Decke wird so niedrig, daß man auf allen Vieren kriechen muß. Und dann gibt es ein paar Stellen, die so niedrig sind, daß man nur auf dem Bauche kriechend voran kommt; sie sind durch Punktraster gekennzeichnet. Mindestens an diesen Stellen müssen Sie Ihren Spielern Raumangstproben abverlangen. Die Flucht durch den Tunnel sollte wirklich grauenhaft sein! Helden, die verletzt sind oder von ihrer Raumangst übermannt werden, müssen von ihren Gefährten gezogen und geschoben werden, wobei diese fürchten müssen, selbst bei der nächsten Bewegung stecken zu bleiben. Und hinter ihnen aus der Höhle ertönt es dumpf und drohend: "ZORRRN, ZORRRN".

Ob es zum Kampf kommt, ob den Helden die Flucht gelingt - Baronin Mirhiban wird in jedem Fall verletzt; der Bär erwischt sie im letzten Moment mit seinen scharfen Krallen

an der Schulter, aber die Wunde scheint nicht tief zu sein. Was mit den Pferden geschieht, sollte die innere Logik des Spiels entscheiden. Entweder stehen sie noch brav an ihrem Platz oder sie haben sich losgerissen und sind nach Pervin zurückgelaufen. (Es ist nicht nötig, daß der Bär oder ein Rudel Wölfe sich an ihnen schadlos hält!) Im letzteren Fall müssen sich die Helden zwar zu Fuß durch den gefährlichen und ständig dunkler werdenden Wald schleppen - es geht inzwischen auf den Abend zu - werden aber am Waldrand von Arve (er hatte seinen Großknecht mit dem Jäger nach Rodebrannt geschickt) und einer sehr aufgeregten Janne empfangen; die Pferde der Helden haben die beiden natürlich dabei.

Das weiße Haus erreichen die Helden zwischen der siebten und neunten Stunde nach Mittag. Ein heißer, fettiger aber nicht sehr wohlschmeckender Eintopf steht auf dem Herd (Janne war zu sehr in Sorge um ihre Herrin und deren Gäste, als daß sie ein erlesenes Mahl hätte bereiten können).

Wenn einer der Helden Mirhibans Wunde heilen will, so winkt diese ab, es sei nur eine Schramme, die Janne später verbinden könne. Aber die Baronin ist an diesem Abend recht still und zieht sich früher als gewöhnlich in ihre Gemächer zurück. Man merkt ihr an, daß sie Schmerzen hat. Janne zumindest entgeht dies nicht, und sie folgt ihrer Herrin, sobald diese den Raum verläßt.

Der Morgen danach

Allgemeine Informationen:

Am Frühstückstisch herrscht eine etwas gedrückte Stimmung. Mirhiban ist offenbar ensthafter verletzt als es gestern den Anschein hatte, denn sie ist nicht im Salon erschienen. Auch Janne ist blaß und wirkt ein wenig verstört, aber diesmal gelten ihre Sorgen wohl eher ihrer Herrin als dem Winterbold. "Die Frau Baronin läßt sich bei den gnädigen Herrschaften entschuldigen", sagt sie, während sie euch Tee einschenkt, "aber sie möchte heute morgen das Frühstück lieber auf ihrem Zimmer einnehmen. Und weiterhin soll ich ausrichten, daß ihr Haus, das der Frau Baronin nämlich, Euer Haus ist und ihre Speisekammer die Eure, und in der Schreibstube finden sich ein paar Bücher, von denen die Frau Baronin hofft, daß sie Eurer Zerstreuung dienen können, aber da ist sie nicht sicher, und deshalb stellt sie Euch drei weitere Bücher aus ihrer Privatbibliothek zur Verfügung. Ich habe sie dort hingelegt." Janne weist auf das Intarsienchränkchen. "Und mit den Büchern aus der Schreibstube möchtet Ihr bitte besonders pfleglich umgehen, bat mich die Frau Baronin auszurichten, weil es Leihgaben der Frau Gräfin sind. Wenn Ihr meine Dienste nicht mehr benötigt, dann reit ich nun rasch zum Apotheker."

Das Mädchen knickt flüchtig, dann eilt sie aus dem Zimmer, ohne eure Antwort abzuwarten. Eine so wohlgesetzte Rede habt ihr von Janne bisher nicht vernommen - offenbar hatte sie sich die Worte vorher zurechtgelegt.

Spezielle Informationen:

Janne darf stets das Pferdchen Windrose reiten, wenn die Baronin es nicht benötigt.

Bei den Büchern handelt es sich um einen Liebesroman mit dem Titel: "Das Glück der Prinzessin" und zwei Lyrikbändchen, eines mit bornländischen und eines mit novadischen Gedichten. Das novadische Gedichtbändchen ist in tulamidi-scher Sprache und tulamidischen Glyphen geschrieben.

Vermutlich wollt ihr euch persönlich nach dem Befinden eurer Gastgeberin erkundigen, aber wenn ihr an Mirhibans Tür klopft, so bittet diese euch eindringlich, nicht einzutreten. Es gehe ihr recht gut, sagt sie, da können die Freunde unbesorgt sein, nur wolle sie im Augenblick ein wenig ruhen, um sich am Abend ihren Gästen frisch und gänzlich wiederhergestellt widmen zu können. Ansonsten wiederholt Mirhiban, was ihr schon von Janne gehört habt, und schlägt euch vor, das Kufenlaufen doch einmal alleine auszuprobieren oder die örtlichen Schenken unsicher zu machen. Der heitere Tonfall von Mirhibans Stimme klingt ein wenig angestrengt.

Meisterinformationen:

Es geht Mirhiban gar nicht gut - der Arm ist geschwollen und die Wunde schmerzt höllisch. Die Baronin möchte in diesem Zustand von niemandem gesehen werden, da sie fürchtet, die Schmerzen könnten in ihrem Gesicht zu lesen sein. Falls einer der Helden, entgegen Mirhibans Wunsch,

in deren Schlafgemach eindringt, so trifft er die Baronin bekleidet auf dem Bett liegend an. Sie ist sehr blaß, der Arm ist verbunden und ruht in einer Schlinge. Freundlich und mit einem mühsamen Lächeln bittet sie den ungebetenen Gast, sie allein zu lassen.

Da wir nicht wissen, wie Ihre Spieler den Tag verbringen werden - wahrscheinlich steht ihnen nicht der Sinn danach, sich zu vergnügen - wissen wir auch nicht, wo und wann sie auf die alte Luta stoßen werden. Vielleicht halten sie sich noch unentschlossen im Haus auf, wenn Janne mit den Heilkräutern und Wundsalben, die sie beim Apotheker gekauft hat, zurückkehrt. Dann wird diese, noch atemlos vom Ritt und von der Neuigkeit, im Vorbeieilen den Helden zurufen: "Nadjescha sagt, ihr Großmütterchen sagt, das ist gar kein richtiger Bär, sondern ein verzauberter Mensch." Für weitere Auskünfte steht sie allerdings erst zur Verfügung, nachdem sie ihre Herrin versorgt hat.

Janne kann den Helden den Weg zur alten Luta beschreiben. Weiterhin weiß sie zu berichten, daß die alte Luta mit ihren zweiundneunzig Jahren die älteste Einwohnerin Pervins ist. Sie lebt zusammen mit ihrer Urenkelin Nadjescha, von der sie versorgt wird, zurückgezogen in einem Häuschen außerhalb der Stadt. Vor acht oder neun Jahren sind die beiden aus der Gegend von Norburg hergezogen, sind also keine echten Perviner. Nadjescha hat sich auch noch nie am Herstellen und Bewachen des Winterboldes beteiligt. Überhaupt gelten die beiden, die sich von der Korbflechtereier und dem Besenbinden ernähren, als etwas wunderbarlich.

Nadjescha und ihre Urgroßmutter sind keine Leibeigenen. Warum Nadjescha ihre Urgroßmutter Großmütterchen und nicht Urgroßmütterchen nennt, weiß Janne auch nicht, aber seit kurzem soll die alte Luta ja krank und bettlägrig sein. Nadjeschas Bemerkung den Bären betreffend, weiß Janne nichts hinzuzufügen. "Ich werd' mich doch nicht mit Nadjescha verplaudern, wenn die Baronin krank im Bett liegt", sagt sie empört.

Nadjescha war im Ort, um Einkäufe für ihre Urgroßmutter zu tätigen: Heilkräuter beim Apotheker, Brot bei Bäcker Miljan und Starkbier bei der Wirtin vom "Brüllenden Stier". Außerdem war sie im Perainetempel, um zu beten und anschließend mit Mutter Elmjescha über den Zustand ihrer Urgroßmutter zu sprechen. Die Helden können also, wenn sie eine der oben genannten Personen aufsuchen, ebenfalls erfahren, daß die alte Luta behauptet, der Bär sei in Wirklichkeit ein verzauberter Mensch, denn das hat Nadjescha natürlich überall erzählt. Außer Mutter Elmjescha kommentieren alle Lutas Behauptung auf ähnliche Weise: Sie tippen sich an die Stirn, zwinkern verschwörerisch und sagen unter Wiegen des Kopfes: "Ja, ja, die alte Luta... die war schon immer etwas wirr und wunderlich, aber jetzt wirds sie's ja wohl nicht mehr lange machen, wie's scheint."

Mutter Elmjescha reagiert sehr ernst auf die Fragen der Helden. Zu der Behauptung selbst will sie sich nicht äußern, sagt nur, daß die alte Luta stets ein frommer und ehrlicher Mensch gewesen sei. "Es steht ernst um sie", fügt sie hinzu,

"aber in ihrem Alter ist es wohl eine Gnade, wenn Boron sie nun bald zu sich ruft."

Falls die Helden den ganzen Tag anderweitigen Beschäftigungen nachgehen und nichts von Nadjeschas Bemerkung erfahren (außer beim Abendbrot durch Janne, aber dann ist es natürlich zu spät, die kranke Greisin aufzusuchen), verschieben Sie die Ankunft der Soldaten aus Rodebrannt auf den nächsten Tag. Die Soldaten sollten erst eintreffen, nachdem die Helden bei der alten Luta waren und die bruchstückhaften Legenden und das "Lied von der Bärenbraut" gehört haben.

Die alte Luta

Allgemeine Informationen:

Das Haus der alten Luta liegt etwa eine halbe Meile vom Dorf entfernt. Es ist, wie die meisten Häuser in Pervin, ein Holzbau. Zwar beginnt der himmelblaue Anstrich hier und da abzublättern, aber dennoch macht das Gebäude einen anheimelnden Eindruck. Liegt es nun an dem gelben Lichtschein, der aus dem Fensterchen neben der Tür dringt, an der sich kräuselnden Rauchfahne, die vom Schornstein aufsteigt oder an den mächtigen Eichen, die das Häuschen umstehen, als wollten sie es beschützen und es noch kleiner erscheinen lassen...? Wie dem auch sei, ihr habt das Gefühl, daß hier freundliche Menschen wohnen.

Auf euer Klopfen öffnet euch eine sehr hübsche junge Frau mit rötlich-blondem Haar. Sie mag Anfang der Zwanzig sein und trägt ein mit Stickerei verziertes Kleid aus grober, blaugefärbter Wolle. Wenn sie euch sieht, senkt sie scheu die Lider und verneigt sich. "Oh, die hohen Herrschaften erweisen uns die Ehre eines Besuches", sagt sie mit leicht singender Stimme, "wollt Ihr nicht eintreten?" Mit einer einladenden Geste gibt sie die Tür frei. "Ihr müßt entschuldigen, aber das Großmütterchen ist ein wenig unapflich und darf das Bett nicht verlassen, auch bin ich noch nicht dazu gekommen, alles aufzuräumen. Doch wollt Ihr mir nicht folgen? Wie wird das Großmütterchen sich freuen über den Besuch."

Ihr habt die Frau noch nie gesehen, aber sie scheint euch zu kennen - offenbar hat man ihr die hohen Gäste der Baronin genau beschrieben.

Wenn ihr die Stube betreten habt, stellt ihr fest, daß das Häuschen aus einem einzigen, recht geräumigen Zimmer besteht. Die Decke wird von vier Balken getragen. Rechts ist der Herd, über dem ein Kessel hängt, links stehen zwei Betten an der Wand, zwischen denen sich eine Tür befindet, die offenbar zu einem Anbau führt. Große und kleine Körbe und Kiepen stapeln sich vor der Rückwand, an der auch einige unbenutzte Besen lehnen. Auf einem Tisch liegen Weidenruten und ein eben begonnener Korb. Die übrige Einrichtung der Wohnung ist recht ärmlich, aber alles macht einen reinlichen Eindruck.

"Nadjescha, Töchterchen, was gibt's?" verneimt ihr eine dünne Stimme. Nun seht ihr auch die Greisin im Bett, deren schwächlicher Körper und kleiner Kopf zwischen den Laken und Decken zunächst kaum zu erkennen waren.

“Besuch, Großmütterchen, die Gäste der Baronin. Oh bitte, wollt Ihr Euch nicht hierher setzen?” Mit diesen Worten rückt Nadjescha die beiden einzigen Stühle ans Bett und schaut sich suchend und sichtlich verlegen um. Dann holt sie ein paar Körbe herbei, die umgedreht als behelfsmäßige Sitzmöbel dienen sollen. “Ich werde den gnädigen Herrschaften einen Tee kochen, und auch dir, Großmütterchen, wird ein heißer Tee guttun.”

Mühsam richtet sich die Greisin ein wenig auf und versucht, eine Verbeugung anzudeuten. “Oh, welche Ehre”, sagt sie leise, dann sinkt sie matt aufs Lager zurück.

Spezielle Informationen:

Es ist offenkundig, daß Luta sehr krank ist und diese Krankheit wohl auch nicht überleben wird. Sie ist in ein geflicktes, weißes Hemd gehüllt und trägt das graue Haar zu zwei dünnen Zöpfchen geflochten. Ihr kleines Antlitz ist von tiefen Falten gefurcht. Zumeist hält sie die Augen geschlossen, aber wenn sie euch einmal anblickt, seid ihr überrascht über deren helles Blau und den seltsamen, fast leidenschaftlichen Ausdruck.

Meisterinformationen:

Vermutlich werden die Helden, nach einigen höflichen Fragen zu Lutas Befinden, das Gespräch auf den Bären lenken. Versuchen Sie, Luta als schwerkranke Greisin zu gestalten, die dem Tode näher ist als dem Leben: Sie spricht sehr leise und macht immer wieder lange Pausen. Bisweilen sind die Pausen so lang, daß die Helden fürchten müssen, Luta sei während des Gespräches eingeschlafen. Es ist wirklich mühsam, ihrer Erzählung zu folgen. Folgendes weiß die alte Luta zu berichten:

Der Bär sei ganz gewiß ein verzauberter Mensch, sagt sie, und zwar ein von Firun selbst Verzauberter, und sein Name sei Jasu Hus. Zwei Legenden gebe es über Jasu Hus, und beide habe sie zum erstenmal vernommen, als sie noch eine junge Frau gewesen sei. Damals, in dem grimmen Winter, als sie ihrem fünften und letzten Kind das Leben schenkte, da sei auch so ein wütiger Bär durchs Land gezogen und hätte das Vieh geraubt und die Leut erschlagen, und obwohl damals etliche Jäger ausgezogen seien, den Bären zu erlegen, und gar mancher auch behauptete, er hätte ihn niedergestreckt mit seinem Pfeil, so sei der Bär doch immer wieder gekommen, sein mörderisches Werk zu vollenden. Und damals hätte es geheißen unter den Nivesen, der Bär, das sei der Jasu Hus. Und so hätte sie die beiden Legenden erfahren, wisse aber nicht, welche von beiden die wahre sei. Sie hätte auch lange Jahre nicht mehr an Jasu Hus gedacht, erst jetzt wieder, seit der schwarze, zornige Bär aufgetaucht sei. Und sie sei froh, daß sie die Legenden nun noch erzählen könne, bevor sie sterbe, denn Boron würde sie bald zu sich holen.

Wenn die Helden an dieser Stelle begütigend auf die Alte einreden, ihr sagen, daß sie sicher bald wieder gesund sein werde, richtet Luta sich ein wenig auf, blickt die Helden mit

ihren seltsamen Augen durchdringend an und bemerkt fast heiter: “Ich sterbe noch in dieser Woche.” Danach schließt sie die Augen und schweigt längere Zeit. Schließlich hebt sie an:

“Vor langer, langer Zeit, zehn Menschenalter mag es wohl her sein, lebte hoch im Norden der Nivesenjäger Jasu Hus. Er war ein guter Jäger, und Firun war ihm wohlgesonnen. Er trieb Handel mit den Fellen der erlegten Tiere und ward ein reicher Mann. Doch je reicher er wurde, desto gieriger wurde er auch und schoß immer mehr, viel mehr, als er zum Leben brauchte.

Das erzürnte Firun, und er sprach zu Jasu Hus: Laß ab von diesem Tun, sonst werde ich dich strafen. Doch Jasu Hus lachte nur ob des Gottes Warnung und fuhr fort mit seinem schändlichen Tun. Auch achtete er des Leids der Tiere nicht. Und als er eines Tages einen gewaltigen Schwarzbären fing in seiner Grube, größer als er jemals einen gesehen hatte, und drei Pfeile auf ihn schoß, ohne ihn niederzustrecken, da dachte er so bei sich: Was soll ich die Pfeile verschwenden, der Bär wird auch so verrecken. Einen vollen Mond lang quälte sich der verwundete Bär in seinem Gefängnis, laute brüllte er im Todeskampf, doch Jasu Hus kannte kein Mitleid. Und als der Bär schließlich tot war, zog er ihn aus der Grube. Gerade wollte sich der Jäger daranmachen, dem Bären das prächtige Fell abzuziehen, da ertönte Firuns Stimme aus dem Himmel, und seine Stimme klang, als ob eine gewaltige Lawine ins Tal stürzte. Denn Firuns Zorn war gewachsen mit jedem Tag, den der Bär sich quälte in der Grube. Und Firun sprach zu Jasu Hus: Du hast des Leides des Bären nicht gedacht, so sollst du seine Qualen nun am eigenen Leibe spüren, doch deine Qual wird ewig sein bis ans Ende aller Tage. Sei du nun ein Bär - mit diesen Worten nahm er Jasu Hus' Seele und sperrte sie in den Körper des toten Bären - und streife durch die Wälder. Die Menschen werden dich fürchten und hassen, doch so viele Pfeile dich auch treffen, so viele Speere dich auch durchbohren, niemals wird dein Tod endgültig sein. Immer wieder wirst du aufstehen, und die Jagd wird von Neuem beginnen...

Ja, so soll es sich zugetragen haben”, schließt Luta. “Aber es gibt noch eine zweite Legende, doch muß ich erst ein wenig ruhen, bevor ich sie erzählen kann.”

Wenn Luta sich vom vielen Sprechen erholt hat, beginnt sie die “Legende von Jasu Hus” zu erzählen, wie sie am Anfang des Buches abgedruckt ist. Sie sollten die Geschichte nicht vorlesen, lieber Meister, sondern ein wenig ungenau und verkürzt nacherzählen. Lassen Sie getrost einige wichtige Details fort - diese können dann die Nivesen in Ropaddeshof nachtragen, die auch die vollständige Legende kennen (siehe: *Bei den Nivesen in Ropaddeshof*).

Schließlich, nach wiederum einer längeren Pause, beginnt die Greisin mit dünner, brüchiger Stimme ein Lied zu singen. Es hat eine fremdartige Melodie. Den Text finden Sie auf der folgenden Seite:

Das Lied von der Bärenbraut

*War ein Jäger, Jasu Hus - war ein Mann,
reicher als Kusel Orm,
wild wie der Wolf,
stark wie der Bär.*

*War ein Mädchen, Nia Las - hübsches Kind,
schön wie die Weiße Frau
tanzt sie im Zelt,
singt sie am Herd.*

*Frei'n wollt Jasu Nia Las - schönes Paar!
Sollt sein ein wildes Fest:
Nia im Brautschmuck,
Jasu im Pelz.*

*Nia Las neckt Jasu Hus - lacht ihn aus.
Singt hell: "Ich frei dich erst,
wenn du beweist,
daß du mich liebst.*

*Lebt ein Herrscher, fürchterlich - tief im Wald.
Alles erbebt vor ihm.
Sei du wie er,
sei mir ein Bär!"*

*Weint des Nachts Jasu Hus - tränenreich,
betet zum Wintermann:
"Erfüll mir den Wunsch,
will sein ein Bär!"*

*Wintermann steigt herab - Reif im Haar,
die Augen hell wie Eis,
und seine Stimm'
klirrt wie der Frost.*

*Lange schaut er Jasu an - kalter Blick.
"Bedenk es wohl mein Sohn:
Bist du ein Bär,
gilt's immerdar!"*

*Jasu Hus ward ein Bär - schwarzer Pelz.
Naht er sich Nias Zelt,
doch Nia flieht
in wilder Furcht.*

*Ruft voll Angst: "Schwarzer Bär, scher dich fort!
Kehr zurück, Jasu Hus!
Ertrag dich nicht
in Bärgestalt!"*

*Fleht Jasu Hus zur Weißen Frau: "Steh mir bei!
Mach alle dem ein End!
Will wieder sein,
so wie ich war!"*

*Traurig sagt die Weiße Frau: "Armer Bär,
magst wieder sein ein Mann,
wenn Nia dich
von Herzen liebt.*

*Nah dich ihr in Bärgestalt - deiner Braut!
Tritt sie an deine Seit'
als Braut im Schmuck,
zur Hochzeitsstund.*

*Reicht Nia dann dir ihre Hand - kleine Hand,
fällt ab das Bärenkleid,
sollst Hus du sein,
ja, Jasu Hus!"*

*Der Hochzeitstag kommt herbei - viel zu schnell.
Schrecklich schluchzt Nia Las:
"Mein Bräutigam,
ein garst'ger Bär!"*

*Das Aug' ihr bricht, das Herz wohl auch -
kleines Herz.
"Ich fühl, es schlägt nicht mehr!"
Im Brautschmuck tot
liegt Nia Las.*

*War ein Jäger, Jasu Hus - ward ein Bär,
wild wie der grimme Tod,
streift durch das Land
in Ewigkeit.*

*Fotokopieren sie das Lied, lieber Meister, und händigen Sie
das Blatt dem Helden mit dem höchsten Klugheitswert aus.
Dieser hat sich den Text des Liedes so gut eingeprägt, daß er
ihn nach Lutas Vortrag auswendig kann.*

Allgemeine Informationen:

“Ja, vielleicht hat es sich auch so zugetragen”, sagt Luta leise, “fast möchte ich es lieber glauben.”

Während Lutas Erzählung war Nadjescha ans Lager ihrer Urgroßmutter getreten und hat diese die ganze Zeit über besorgt beobachtet. Nun streicht sie der Greisin sacht übers Haar und tupft ihr ein paar Schweißtropfen von der Stirn. “Du mußt nun schlafen, Großmütterchen”, sagt sie, und zu euch gewandt, “darf ich den Herrschaften noch etwas Tee einschenken?”

Meisterinformationen:

Wenn die Helden Nadjescha nach den Legenden befragen, so weiß diese nur zu berichten, daß sie selbst die Geschichten zum ersten Mal gehört habe, nachdem sie dem Großmütterchen von Malines Unglück erzählt habe. Sie ist aber, genau wie die alte Luta, überzeugt, daß der Bär ein von Firun verzauberter Mensch ist. Ob er ein von Firun Erwählter oder ein von Firun Verfluchter ist, weiß sie nicht zu sagen. “Aber die Nivesen in Ropaddeshof werden es sicher besser wissen”, fügt sie hinzu.

Wenn die Helden sich nach den Nivesen erkundigen, erfahren sie von Nadjescha, daß in dem Dorf Ropaddeshof zwischen Pervin und Torsin eine Nivesensippe lebt, etwa 12 Personen, aber Nadjescha kennt sie kaum - nur ein einziges Mal hat sie mit der ältesten Tochter Tia-Li auf dem Perviner Markt ein paar Worte gewechselt.

Je länger sich die Helden in Lutas Haus aufhalten, um so unruhiger wird Nadjescha. Sie möchte mit ihrer Urgroßmutter allein sein, würde aber niemals so unhöflich sein, dies den Helden gegenüber zu erwähnen.

Die Ankunft der Soldaten

Meisterinformationen:

Die Ankunft der Gardisten aus Rodebrannt sollten Sie auf den späten Nachmittag legen. Sie erreichen Pervin um die fünfte oder sechste Stunde, wenn es bereits dämmerig zu werden beginnt. Ob die Soldaten noch am selben Tag kommen oder erst am nächsten, hängt davon ab, ob die Helden schon bei der alten Luta waren.

Und Sie sollten es so einrichten, daß die Helden vor den Soldaten im Haus der Baronin eintreffen, denn dann können sie dieser berichten, was sie bei Luta erfahren haben. Mirhiban fühlte sich deutlich besser, nachdem die Wunde am Arm mit heilender Salbe bestrichen wurde. Da für den heutigen Tag die Ankunft der Soldaten aus Rodebrannt erwartet wurde, gab sie Anweisung, die leerstehenden Zimmer für die Gardisten herzurichten, und Janne und Ertzel taten ihr Bestes, ordentliche Strohlager zu bauen und Felle und Decken bereitzulegen.

Nur eines macht der Baronin Sorgen: die Verpflegung des Trupps. Sie fühlt sich verpflichtet, die Soldaten zu versorgen, weiß aber nicht, ob Janne für so viele Personen kochen kann. Jannes Sorgen sind gänzlich anderer Natur: Immer auf das Wohl und den Wohlstand ihrer Herrin bedacht,

fürchtet sie, die Verpflegung der Soldaten könne zu große Löcher in Haushaltskasse und Vorratskammer reißen.

Allgemeine Informationen:

Im Haus der Baronin ist alles still, nur aus der Küche dringen Geräusche. Wenn ihr eintretet, unterbrecht ihr Mirhiban und ihre Zofe bei einer recht hitzigen Diskussion. “Nein”, ruft Janne gerade heftig und stampft mit dem Fuß auf, “den Meskinnes aus dem Keller kriegen sie nicht! Es reicht, wenn sie uns die ganze Vorratskammer leersaufen.”

“Aber wenn ich sie extra aus Rodebrannt kommen lasse, dann muß ich sie doch auch bewirten”, hält die Baronin dagegen, dann bemerkt sie euch und lächelt euch strahlend an. “Schön, daß ihr vor den Soldaten gekommen seid, da können wir noch ein wenig plaudern”, sagt sie, “hattet ihr einen angenehmen Tag?”

Mirhiban scheint es deutlich besser zu gehen. Zwar ist sie noch ein wenig blaß, aber sie trägt den Arm nicht mehr in der Schlinge. Ein locker über die Schultern geworfenes kleines Pelzcape läßt erkennen, daß er immer noch verbunden ist. “Nun erzählt einmal, was ihr heute so erlebt habt”, fordert sie euch auf.

Gewiß werdet ihr nun ausführlich von eurem Besuch bei der alten Luta berichten und was ihr dort erfahren habt. Die Baronin lauscht eurer Erzählung ernst und aufmerksam. “Der arme Jasu Hus”, meint sie sinnend, nachdem ihr geendet habt, “da muß er nun für alle Zeiten ein Bär sein nach Firuns Willen, und nur, weil Nia Las in ihrem Übermut einen schlimmen Scherz mit ihm getrieben hat.” Offensichtlich hegt Baronin Mirhiban nicht den geringsten Zweifel, daß der Bär tatsächlich ein von Firun Verwunschener ist. Und sie scheint die zweite Legende für die richtige zu halten.

Meisterinformationen:

Sobald Baronin Mirhiban die Legende und das Lied von der Bärenbraut vernimmt, ist sie überzeugt, daß der Bär, der Maline getötet hat, und der Bär Jasu Hus ein und derselbe sind. Vermutlich teilen nicht alle Helden die Überzeugung der Baronin uneingeschränkt, und es wird zu einer hitzigen Debatte kommen. Mirhiban teilt den Helden mit, daß es außer dem Firuntempel in Norburg neuerdings wieder einen in Firunen gebe. Sie würde gern einen Geweihten als geistlichen Beistand aus einem der Tempel nach Pervin bitten und bis zu dessen Eintreffen beten, daß der Bär nicht wieder auftaucht. Den Bären weiterhin mit Waffen zu bekämpfen, hält sie für sinnlos und gefährlich, eher schon solle man versuchen, ihn durch ein Opfer milde zu stimmen.

Allgemeine Informationen:

Während ihr noch diskutiert, ob man Lutas Erzählungen wirklich Glauben schenken kann und, falls der Bär wirklich ein von Firun Verfluchter sei, man nicht nach Geweihten in Norburg oder Firunen schicken solle, springt Mirhiban plötzlich auf. “Aber dann war es ja falsch, die Soldaten kommen zu lassen. Wenn sie den Bären töten, wird er doch wieder lebendig werden und noch zorniger und grausamer sein als

zuvor. Wir müssen ihnen sagen, daß sie dem Bären nichts tun sollen. Vielleicht sollte ich dem Bären, wenn er wieder auftaucht, einen Topf Honig überreichen, um ihn zu besänftigen, was meint ihr?"

Während Baronin Mirhiban fragend von einem zum anderen blickt, vernehmt ihr von draußen gedämpften Hufschlag und Stimmen, die sich zu nähern scheinen. Bald ist es offenkundig, daß es sich um eine Gruppe von mindestens zehn Reitern handeln muß. "Oh, da sind sie vielleicht schon", ruft Mirhiban und eilt zum Fenster. "Ja, sie sind es." Seufzend wendet sie sich um und schaut euch ratlos an. Und dann wird energisch an die Tür geklopft. Janne springt auf und will zur Tür eilen, aber die Baronin hindert sie daran. "Ich öffne schon selbst", sagt sie.

Von der Diele her vernehmt ihr ein zugleich knallendes und schepperndes Geräusch, wie wenn Stiefel mit Sporen aneinander geschlagen würden, und eine tiefe Männerstimme sagt: "Weibel Wolpjes meldet sich zur Stelle. Angeforderte Lanze Rodebrannter Reiterei eingetroffen und dienstbereit. Wo ist der Bär, der die Jägerin getötet hat, daß wir ihm den Garaus machen können?"

"Oh danke, daß Ihr gekommen seid, Weibel Wolpjes", sagt Mirhiban, "es ist auch alles hergerichtet für Euch und Eure Leute - Janne, komm einmal und zeig den Gardisten ihr Quartier - nur für die Pferde, fürcht ich, wird der Platz nicht reichen in meinem Stall, da müßt Ihr Euch an den Wirt vom Stier wenden. Und was den Bären betrifft..."

"Da brauchen Frau Baronin sich keine Sorgen zu machen. Das Biest wird keinen mehr belästigen, wenn meine Jungs und Mädels es sich erst vorgenommen haben. Leute", ruft er nach draußen, "Abmarsch zum Stier, Pferde unterstellen! Rückmelden hier in einer halben Stunde und nicht mehr als ein Meskinnes pro Mann oder Frau!"

Ihr hört, wie die Reiter sich entfernen. Wenig später kommt Janne in die Küche geeilt, greift nach dem Krug mit Feuer, zögert kurz und nimmt den Krug mit Meskinnes vom Bord. "Wenigstens haben sie ihr eigenes Futter mitgebracht, sagt der Weibel gerade", raunt sie euch zu. Man merkt, wie erleichtert das Mädchen ist, daß die Soldaten nicht mit den Vorräten der Baronin verköstigt zu werden brauchen. "Die Baronin läßt übrigens fragen, ob Ihr Euch nicht zu ihr und dem Weibel in den Empfangsraum begeben wollt."

Spezielle Informationen:

Im Empfangsraum ist es empfindlich kalt - er wurde noch nicht oft geheizt in diesem Winter. Weibel Wolpjes und Baronin Mirhiban sitzen am Tisch, auf dem Janne kleine Gläschen verteilt und mit Meskinnes füllt. Anschließend eilt sie hinaus, um Feuerholz zu holen, und bald schon flackert ein lustiges Feuer im Kamin, dessen Anblick euch zumindest die Illusion von Wärme vermittelt - bis der Raum richtig warm ist, werden Stunden vergehen, das wißt ihr. Die Baronin scheint die Kälte zu ignorieren oder sie ist zu erregt, um sie zu bemerken. Wenn ihr den Raum betretet, unterbricht sie ihr Gespräch mit dem Weibel (der sich übrigens, bis auf die Mütze, seiner Pelze nicht entledigt hat) und macht euch mit diesem bekannt. Der Weibel grüßt militärisch knapp, wobei er wieder die Hacken zusammenknallt, daß die Sporen klirren. Er ist ein Mann in den Vierzigern mit einer fleischigen Nase, braunen Locken, hellen, ein wenig wässrigen blauen Augen und einem mächtigen Schnauzbart, an dem er zu kauen pflegt, wenn er grübelt. Aber im Augenblick scheint er nicht angekränkt von irgendwelchen Zweifeln, denn kaum hat er sich wieder gesetzt, sein Gläschen Meskinnes in einem Zug geleert, als er auch schon, mit fast ein wenig gönnerhaftem Tonfall, den Gesprächsfaden wiederaufnimmt: Die Frau Baronin komme ja wohl aus dem heißen Süden, wo es, so weit er wisse, nicht allzu viele Bären gebe, und da sie ja noch nicht so lange im Bornland lebe und in Bärenfragen unerfahren sei, sei es völlig richtig, daß sie nach den Soldaten geschickt habe, doch nun könne sie völlig beruhigt sein - einen Bären niederzumachen, sei für seine Jungs und Mädels eine der leichteren Aufgaben. Da wäre doch vor drei Tagen so ein frecher Bursche in den Vorratskeller vom "Deichselbruch" eingedrungen und hätte sich an Speck und Honig gütlich getan... An dieser Stelle endlich gelingt es Mirhiban, Wolpjes' Redefluß zu unterbrechen. Sie erzählt dem Weibel, daß es sich bei dem Bären um kein gewöhnliches Tier handle und daß ihre Freunde und sie ihn schon selbst einmal getötet hätten, und er danach wieder lebendig geworden sei. Inzwischen glaube sie, der Bär sei ein verzauberter Mensch, und zwar ein von Firun selbst Verzauberter, und sie halte es für besser, ihn nicht noch einmal anzugreifen, sondern zu versuchen, ihn durch Sanftmut und Opfergaben milde zu stimmen, bis geistlicher Beistand aus Norburg oder Firunen eingetroffen sei.

Der letzte Kampf mit dem Bären

Meisterinformationen:

Da wir nicht wissen, welche Position die Helden in der Bärenfrage einnehmen werden, läßt sich der Gesprächsverlauf nicht voraussagen. Nur zwei Positionen stehen unverrückbar fest: die der Baronin, die fest davon überzeugt ist, der Bär sei Jasu Hus, und die des Weibels, der solcherlei Geschichten für abergläubische Hirngespinnste hält, und dessen Tonfall man anmerkt, daß er die Baronin nicht ganz ernst nimmt. Geduldig und seine Worte ständig wiederholend spricht er zu ihr wie zu einem leicht begriffsstutzigen Kinde. "Ja, Schwarzbären sind zäh - die streckt man so

leicht nicht nieder... letzten Winter hat einer in Rodebrannt einen Holzfäller getötet, und drei Soldaten hat's gebraucht, den Burschen zur Strecke zu bringen... mit nivesischen Märchen kenn ich mich nicht so aus, aber wenn die zu Wölfen beten, warum nicht auch zu Bären... Daß die Bauern der Frau Baronin einen Bären stehlen, das geht zu weit, find' ich, das würd's bei der Gräfin nicht geben. Da müßt Ihr härter durchgreifen..."

Während man diskutiert, melden sich die Gardisten zurück - ein wenig länger als eine halbe Stunde sind sie schon fortgewesen, und der eine oder die andere riechen so, als sei es

nicht bei einem Gläschen Meskinnes geblieben. Janne zeigt den Soldaten ihr Quartier. Weibel Wolpjes verabschiedet sich stiefelknallend; er müsse nun seine Jungs und Mädels instruieren, aber, wie schon gesagt, die Frau Baronin brauche sich keine Sorgen mehr zu machen, seine Jungs und Mädels würden auch den wütendsten Bären kleinkriegen.

Die Werte von Weibel Elko Wolpjes:

MU: 14	AG: 4	Stufe: 11	Alter: 44
KL: 11	HA: 2	MR: 4	Größe: 1,78
CH: 10	RA: 5	LE: 75	Haarfarbe: braun
GE: 14	GG: 4	AE/KE: --	Augenfarbe: blau
KK: 15	TA: 3	AT/PA: 14/14 (Säbel)	

Weibel Wolpjes befiehlt vierzehn Gardisten - fünf Frauen und neun Männer.

Die Werte eines Gardisten:

MU14, LE 58, AT/PA 13/12, TP 1W+3, RS 3, MR 2

Allgemeine Informationen:

Nachdem Weibel Wolpjes das Empfangszimmer verlassen hat, schlägt Mirhiban vor, in die Küche zurückzukehren und den Abend dort zu verbringen - da sei es doch viel wärmer und gemütlicher. Sie scheint recht besorgt, weil der Weibel ihrer Argumentation so gar nicht folgen wollte oder konnte. "Das

beste wäre, der Bär tauchte nicht wieder auf", sagt sie. "Dann bleiben die solange, bis er auftaucht oder irgendein anderes Tier", wirft Janne ein, "und bis dahin wird es keinen Tropfen Schnaps oder Bier mehr in Pervin geben. Und wahrscheinlich sollt Ihr das alles bezahlen!" Sie ballt die Fäuste und versucht strafend zu blicken, was sie sehr drollig aussehen läßt. "Jetzt haben sie mich schon wieder nach neuem Meskinnes geschickt. Wenn das so weitergeht, ist die Vorratskammer leer, bevor der Abend zu Ende ist." Sie nimmt den Krug und stapft zornig die Treppe hinauf.

Mirhiban schaut ihr amüsiert nach, doch dann blickt sie wieder besorgt zum Fenster. "Ich werde es auf jeden Fall mit dem Honig versuchen", murmelt sie, "davon kann mich keiner abhalten. Und eine Waffe werde ich nicht mitnehmen - der Säbel bleibt hier!" Sie steht auf, nimmt einen Topf Honig vom Bord und stellt ihn vor sich auf den Tisch.

Wenn Janne wiederkommt, weiß sie Neues zu berichten: Der Weibel wolle an vier strategisch wichtigen Punkten Wachen postieren, die im Abstand von zwei Stunden abgelöst werden sollten. Er selbst werde natürlich im Haus der Baronin bleiben, um diese persönlich zu beschützen.

Meisterinformationen:

Um es kurz zu machen: Der Bär kommt um Mitternacht. Vermutlich werden die Helden um diese Zeit noch bei Baronin Mirhiban in der Küche sein. Vielleicht versuchen sie, ihre Gastgeberin von der fixen Idee, den Bären mit Honig



zu besänftigen, abzubringen. In diesem Fall wird die Baronin ernst und mit Nachdruck sagen: "Ihr seht ja, ob er mich angreift. Dann könnt ihr mir zu Hilfe eilen oder die Soldaten rufen. Aber keiner von euch wird mich berühren!" Wir gehen davon aus, daß die Helden Mirhibans Entscheidung respektieren.

Allgemeine Informationen:

Und dann, um die zwölfte Stunde ertönt es wieder "ZORRRN, ZORRRN", und im Lichtschein des Fensters wird die Gestalt des gewaltigen Tieres sichtbar. Blitzschnell greift Mirhiban sich den Honigtopf und eilt aus dem Haus. Im Vorgarten, im Angesicht des Bären, verlangsamt sie ihren Schritt und nähert sich vorsichtig dem Tier, den Honigtopf mit ausgestreckten Armen tragend wie eine Opfergabe. Wenn ihr der Baronin folgt, seht ihr, daß der Bär stutzt, als sei er überrascht, und sich langsam aufrichtet. Schritt für Schritt nähert sich Mirhiban dem Untier, und dieses macht keine Anstalten, sie anzugreifen. Abwartend steht es da, die gelben Augen starr auf die Baronin gerichtet, die sich ihm schon bis auf drei Schritt genähert hat, als plötzlich der Ruf "Attacke!" erschallt. Und dann poltern Schritte auf der Treppe, und gleich darauf stürmen auch schon die Soldaten aus dem Haus und stürzen sich auf den Bären.

Der Angriff kommt so überraschend, daß Mirhiban wie angewurzelt stehenbleibt. "Nein, nein", ruft sie, "nicht angreifen!" Doch schon sind die ersten Gardisten heran, Säbel fliegen aus der Scheide, und "ZORRRN, ZORRRN" brüllend holt der Bär aus zu einem gewaltigen Hieb. Bevor ihr recht begreift, was geschieht, geht der erste Soldat zu Boden, und dann seht ihr, wie die Baronin, von einem gewaltigen Prankenhieb getroffen, durch die Luft geschleudert wird und reglos im Schnee liegenbleibt.

Meisterinformationen:

Natürlich war auch Weibel Wolpjes und seinen Leuten das ZORRRN-Gebrüll des Bären nicht verborgen geblieben. In der Zeit, die Mirhiban brauchte, um sich dem Bären auf drei Schritt zu nähern, hatte er seine Leute instruiert: "Und wenn ich Attacke rufe, stürmt ihr los!" (Die oben beschriebene Szene dauert kaum eine halbe Minute!)

Wenn die Helden Mirhibans "Opfergang" von der Küche aus beobachtet haben, gibt es für sie keine Möglichkeit, einzugreifen. Falls sie die Szene von der Diele oder dem Vorgarten aus betrachten, werden sie von den Gardisten einfach zur Seite gestoßen. Die Soldaten haben ihren Befehl, und wenn sie erst erkennen, daß das Leben der Baronin (vermeintlich) in Gefahr ist, kann niemand sie aufhalten. Der Prankenhieb, der Mirhiban niederstreckte, galt möglicherweise nicht ihr, sondern einem angreifenden Gardisten. Durch den Hieb selbst wurde sie auch nicht verletzt, aber beim Sturz auf den Boden brachen zwei Rippen, und der Schreck und der jähe Schmerz ließen sie für einen Moment die Besinnung verlieren.

Ob die Helden sich an dem Kampf mit dem Bären beteiligen oder nicht, ändert nichts an dessen Ausgang. Der Bär ist

einer so gewaltigen Übermacht (10 Gardisten und der Weibel) nicht gewachsen und haucht nach einer Weile röchelnd sein Leben aus. Aber auch einer der Soldaten muß den Kampf mit dem Leben bezahlen, und drei werden so schwer verwundet, daß sie am nächsten Tag nicht werden nach Rodebrannt zurückreiten können.

Vermutlich werden sich zumindest einige der Helden um die verletzte Baronin kümmern. Diese erwacht schon bald, nachdem man sie ins Haus geschafft hat, aus ihrer Ohnmacht. "Er wollte mir nichts tun, es war ein Unfall", sind ihre ersten Worte. Dann erkundigt sie sich nach dem Ausgang des Kampfes. Der Tod des Soldaten erschüttert sie sehr. "Welch sinnloses Opfer, welch unnötiges Blutvergießen", sagt sie leise. Dann bittet sie darum, in ihr Zimmer gebracht zu werden. Falls einer der Helden sich die Verletzung ansehen möchte, dankt ihm die Baronin mit den Worten: "Ich bin nicht verletzt, aber eine Rippe ist gebrochen, das spüre ich. Außer einem festen Verband und ein wenig Ruhe kann man da wohl nichts tun." Diesmal weigert Mirhiban sich jedoch nicht, sich heilen zu lassen, aber einem heilkundigen Helden sollte klar sein, daß die Baronin sich in den nächsten Tagen schonen muß.

Nachdem Janne einen festen Verband angelegt hat, schickt Mirhiban sie nach unten, sie solle sich nun um die Gäste und die Soldaten kümmern.

Allgemeine Informationen:

Weibel Wolpjes scheint trotz der Verluste befriedigt über den Ausgang des Kampfes. Er ordnet an, den Toten in die Remise zu bringen, die Verletzten sollen ins Quartier getragen und versorgt werden. Bedächtig den Kopf wiegend, umkreist er den Bären. "Ja, das ist ein Brocken", sagt er wieder und wieder, "wahrhaftig, so einen sieht man nicht alle Tage. Und wie tückisch er gekämpft hat, der Mörder. Aber jetzt ist er mausetot - den macht keiner wieder lebendig. Brav haben meine Jungs und Mädels das gemacht. Ob's wohl noch ein Krüglein Meskinnes gibt für meine Jungs und Mädels?" Er blickt euch fragend an. "Die haben sich schon eine kleine Belohnung verdient, will mir scheinen... so ein Brocken", wieder schüttelt er den Kopf. "Um ein Haar hätt' er die kleine Baronin tot gemacht. Gut, daß meine Jungs und Mädels rechtzeitig dazwischen gegangen sind und es verhindern konnten, sonst müßten wir wohl allesamt baumeln, wenn die Gräfin wiederkommt... Wie ist es nun, wollt Ihr das Zofending nicht fragen, ob sie nicht noch ein Krüglein Meskinnes spendiert für meine Jungs und Mädels?"

Spezielle Informationen:

Über den Verlust des Kameraden kommen die Soldaten recht schnell hinweg. Weibel Wolpjes spricht ein kurzes Gebet bei dem Toten, dann wird die Leiche in ein Laken gehüllt und mit Fellen bedeckt.

Janne verteilt so viel Schnaps an die Soldaten, bis die Vorräte der Baronin endgültig aufgebraucht sind. Wäre sie nicht in Sorge um ihre Herrin, würde sie ihrem Unmut sicher deutlicher Ausdruck verleihen. So murmelt sie nur hin und wieder:

“Es ist nicht zu fassen, was in die alles reingeht. Wahrscheinlich fließt der Meskinnes bei denen nicht nach unten, sondern aufwärts in die hohlen Köpfe.”

Irgendwann hört ihr, daß ein paar Gardisten in den Vorgarten gehen und sich an dem Bären zu schaffen machen.

Meisterinformationen:

Es sind zwei Gardisten, und wenn die Helden nachschauen, finden sie diese damit beschäftigt, dem Kadaver den Kopf vom Rumpf zu trennen. Weibel Wolpjes gab den Befehl dazu, als Sicherheitsvorkehrung für den Fall, daß der Bär doch kein ganz gewöhnliches Tier sein sollte.

Falls die Helden die Soldaten von ihrem Tun abbringen wollen, muß ihnen eine Bekehren-Probe gelingen.

Ansonsten gelten für eventuelle Nachtwachen bei der Bärenleiche dieselben Regeln wie im Abschnitt “Der Kampf mit dem Bären” auf S. 28.

Natürlich ist auch diesmal der Bär am nächsten Morgen verschwunden. Weibel Wolpjes ist von dieser Tatsache al-

lerdings wenig beeindruckt - für ihn steht fest, daß die Bauern aus dem Dorf das Tier gestohlen haben. “Ja, die kleine Baronin muß strenger durchgreifen”, sagt er, “daß sie ihr nun schon den zweiten Bären gestohlen haben, das geht wirklich zu weit.” Irgendwelchen Argumenten von Seiten der Helden, “Wir haben die ganze Nacht gewacht, nur ein paar Wimpernschläge lang bin ich eingenickt...” ist er nicht zugänglich.

Nachdem seine Leute Pferderutschen für die Verletzten und den Toten gebaut haben, verabschiedet er sich stiefelknallend. “Auftrag ausgeführt, Bär erschlagen! Lanze Rodebranter Reiterei wird abgezogen. Bitte, der Frau Baronin meine Grüße zu entbieten und die besten Wünsche für baldige Genesung.” Dann reitet er mit seinen Leuten davon.

Allgemeine Informationen:

Während ihr den Soldaten nachschaut, bemerkt ihr plötzlich, daß es wärmer geworden ist - ja, es friert nicht mehr, und von den Dächern beginnt es zu tropfen.

Bei den Nivesen in Ropaddeshof

Meisterinformationen:

Wenn die Helden sich bei Janne nach dem Befinden der Baronin erkundigen, sagt diese: “Die Frau Baronin behauptet, daß es ihr gut geht, und sie wollte auch zum Frühstück runterkommen, aber das habe ich ihr verboten. “Ihr”, damit wendet sie sich an den Helden, der Mirhiban geheilt hat, “habt ja selbst gesagt, daß sie sich ein paar Tage schonen muß und nicht herumspringen soll. Aber sie läßt fragen, ob Ihr den Tag nicht nutzen wollt, um nach Ropaddeshof zu den Nivesen zu reiten.”

Wahrscheinlich erinnern sich die Helden bei Jannes Worten der alten Luta und ihrer Geschichte. Falls die Charaktere Bedenken haben, Mirhiban, Janne und die Perviner schutzlos zurückzulassen (der Bär ist verschwunden und die Soldaten sind abgereist), sollten Sie, lieber Meister, ihnen Klugheitsproben abverlangen. Dann werden sie darauf kommen, daß der Bär als ein Geschöpf Firuns nur bei Frost erscheint. Und mit Frost ist in den nächsten Tagen nicht zu rechnen. Falls keinem der Helden eine Probe auf Wettervorhersage gelingt, werden Janne und Ertzel das bestätigen. So sei es fast jedes Jahr: Erst friere es, und man meine, der Winter sei gekommen, doch dann ziehe er sich wieder für ein Weilchen zurück, um dann endgültig und voller Grimm einzukehren. Nein, in den nächsten Tagen sei nicht mit Frost zu rechnen: Firun mache eine Atempause, wie man hier sage.

Allgemeine Informationen:

Die Strecke nach Ropaddeshof kennt ihr ja schon von eurem Ritt nach Torsin, aber heute, im kalten Regen, ist das Reisen weit weniger vergnüglich: Die Pferde lassen die Köpfe hängen, und euch kommt die klamme Feuchtigkeit, die durch alle Ritzen der Kleidung dringt, kälter vor, als der sonnige Frost von neulich. Der Schnee auf der Straße hat sich in Matsch

verwandelt, und wenn ihr in den Wald kommt, müßt ihr darauf achten, nicht zu dicht unter den Bäumen zu reiten, um nicht von einer feuchten Schneeladung getroffen zu werden. So seid ihr froh, als ihr nach gut zwei Stunden das Dörfchen Ropaddeshof erreicht.

Meisterinformationen:

Falls die Helden sich nicht schon bei Janne nach dem Wohnsitz der Nivesen erkundigt haben, kann ihnen jeder in Ropaddeshof die drei Rundbauten zeigen.

Eines der Häuser ist deutlich größer als die anderen, darin wohnt die eigentliche Nivesenfamilie: Mutter, Vater und fünf Kinder, dazu eine verwaiste halbwüchsige Nichte. Die beiden kleinen Häuser sind die sogenannten “Altenhäuschen”, den Zelten der Alten nachempfunden. In dem einen wohnen die Eltern des Vaters, im anderen der Vater der Mutter mit seiner jüngsten unverheirateten Tochter.

Die Nivesen haben sich vor einigen Jahren hier angesiedelt, weil eine seltsame Krankheit die heimatlichen Karenbestände stark dezimiert hatte und das ganze Dorf vom Hungertod bedroht war. Heute betreibt die Sippe eine kleine Karenzucht und etwas Ackerbau auf einem Stück Land, das sie dem Wald abgetrotzt hat. Und Gräfin Thesia ist natürlich froh über jeden neuen Pächter und Steuerzahler, der sich in ihrer Grafschaft ansiedelt.

Mit den drei Alten ist die Verständigung schwierig (es sei denn, einer der Helden spricht nivesisch), da sie Garethi kaum beherrschen. Die jüngeren Familienmitglieder können es inzwischen recht gut, obwohl sie untereinander nur nivesisch sprechen.

Das Verhältnis der Nivesensippe zu den Einheimischen ist relativ gut, zur Dorfgemeinschaft werden “die rothaarigen Heiden” jedoch nicht gezählt. Aber vielleicht wird sich das in nicht allzuferner Zukunft ändern, denn der verwitwete

Bauer Helmbrecht wirbt seit einiger Zeit um Tante Vaehnje, eine hübsche, gesunde Frau von Anfang dreißig, und diese scheint einer Heirat nicht abgeneigt.

Allgemeine Informationen:

Eure Ankunft in Ropaddeshof ist von den Nivesen nicht unbemerkt geblieben. Während ihr euch den Häusern nähert, seht ihr einen halbwüchsigen rothaarigen Jungen übers Feld auf das größte Haus zulaufen und darin verschwinden. Und kurz darauf ist die ganze Familie vor dem Häuschen versammelt, um die Fremden zu bestaunen. Es sind sechs Kinder und junge Leute zwischen zehn und zwanzig Jahren und vermutlich deren Eltern, ein Paar in den frühen Vierzigern. Alle acht haben gelblich-rote Haare und sind von zierlichem Wuchs. Wenn die Nivesen bemerken, daß euer Besuch ihnen gilt, entsteht Unruhe in der Gruppe; die Mädchen fangen an zu kichern, die jüngsten Kinder laufen zu den beiden anderen Häusern, offenbar, um deren Bewohner zu benachrichtigen, und die Eltern begrüßen euch in einem aufgeregten Kauderwelsch aus Nivesisch und Garethi und fordern euch auf, abzusteiigen und einzutreten.

Kaum habt ihr das Haus betreten, nötigt man euch, auf niedrigen Schemeln und buntbestickten Kissen, die am Boden liegen, Platz zu nehmen. Das älteste Mädchen, ein hübsches, etwa siebzehnjähriges Ding mit Zöpfen, stellt kleine irdene Becher vor euch auf einen niedrigen Tisch und füllt sie aus einem Kupferkessel mit würzig duftendem Tee, dabei kann sie ein Kichern kaum unterdrücken.

Das Haus sieht von innen aus, wie ihr euch ein Nivesenzelt vorstellt. Es besteht aus einem einzigen großen runden Raum, dessen Wände mit bestickten Decken und Fellen behängt sind. In der Mitte ist eine Feuerstelle, und im Hintergrund verbergen sich hinter Vorhängen offenbar die Schlafstellen der Familienangehörigen. Das Mobiliar ist sparsam: kleine Schränke, ein paar Truhen, kleine Schemel und Hocker. Auf dem Boden und auf den wenigen Sitzmöbeln liegen Felle und Decken aus bunter Wolle. Der auffälligste Einrichtungsgegenstand ist ein Webstuhl, auf dem eine Stoffbahn in Arbeit ist. An diesem nimmt das zweitälteste Mädchen Platz und beginnt leise summend das Schiffchen hin und her zu werfen. Wenn alle mit Tee versorgt sind, stellt sich der Mann mit verschränkten Armen vor euch hin und sagt: "Seid uns willkommen, hohe Gäste der Baronin. Erlaubt mir, Euch meine Familie vorzustellen." Sobald er seine Rede beginnt, fangen die Kinder wieder an zu kichern, und die beiden jungen Mädchen werfen sich Blicke zu. "Ich", er deutet mit der Hand auf seine Brust, "heiße Nehjan, und das ist meine gute Frau Beri-Mel." Er weist auf seine Frau, die bei seinen Worten breit zu lächeln beginnt und den Kopf hin und her wiegt. "Das ist mein Sohn Loschim, ein tüchtiger Viehzüchter und Jäger. Er wird im nächsten Ingerimm seine Base Janaha heiraten, die bei uns lebt wie eine Tochter, seit sie mit zwei Jahren ihre Eltern verlor. Eine schöne Braut, nicht wahr?" Nehjan deutet zunächst auf einen etwa zwanzigjährigen, trotz seines recht zierlichen Wuchses kräftig wirkenden Burschen und dann auf das Mädchen am Webstuhl, das bei des Onkels Worten tief errötet und sich dann kichernd ihrer Arbeit zuwendet.

Meisterinformationen:

Um die Vorstellungsprozedur ein wenig abzukürzen, hier die Nivesenfamilie in Kurzfassung: Vater Nejhan, 44 Jahre, 1,74, grüne Augen; Mutter Beri-Mel, 39 Jahre, 1,62, grünblaue Augen; Sohn Loschim, 19 Jahre, 1,75, blaue Augen; Tochter Tia-Li, 17 Jahre, 1,63, grüne Augen (Tia-Lis Werte finden Sie weiter unten); Sohn Finjhon, 14 Jahre, 1,62, grünblaue Augen; Sohn Jasu-Vaehn, 10 Jahre, 1,52, blaue Augen; Tochter Neli-Naij, 9 Jahre, 1,44, grüne Augen; die Waise Janaha, 16 Jahre, 1,60, blaue Augen

Alle weiblichen Familienmitglieder tragen Kleider aus weichem, buntbestickten Ziegenfell, rote oder blaue Wollstrümpfe und bestickte Fellschuhe. Die Männer und Knaben tragen ebensolche Schuhe, Hosen aus besticktem Ziegenfell und kittelartige Wollhemden. Sowohl Männer als auch Frauen tragen das Haar zu Zöpfen geflochten, die Männer zumeist einen Zopf am Hinterkopf, die Frauen zwei Zöpfe an der Seite.

Allgemeine Informationen:

Während Nejhan noch mit der Vorstellung seiner Familie beschäftigt ist, betreten vier weitere Leute den Raum, zwei alte Männer, eine alte Frau (alle drei in den Sechzigern) und eine etwa dreißigjährige, ein wenig rundliche Person, die euch als die Großeltern und das Tantchen Vaehnje vorgestellt werden. Alle vier haben bestickte Sitzkissen mitgebracht, die junge Frau einen irdenen Krug mit bunten Ornamenten, den sie auf den Tisch stellt. Nun machen sie es sich auf dem Boden bequem, und auch die anderen Familienmitglieder nehmen rings um euch auf Schemeln und Polstern Platz.

Wenn Nejhan seine Rede beendet hat, blicken euch die Nivesen aufmerksam an. Offenbar erwartet man, daß ihr euch nun vorstellt. Während ihr erzählt, füllt Tia-Li eure Becher und die der anderen erneut mit Tee, dann holt sie einen Tonkrug aus einem Schränkchen und gießt in jeden Becher einen guten Schuß einer klaren Flüssigkeit. "Beerenschnaps", erläutert sie, "selbstgebrannt." Sogar die jüngeren Kinder bekommen ein paar Tröpfchen zugeteilt.

Wahrscheinlich werdet ihr nun bald auf den Grund eures Besuches zu sprechen kommen. Daß ein großer Bär in der Gegend sein Unwesen treibt und eine Kuh gerissen hat, hat sich inzwischen bis nach Ropaddeshof herumgesprochen, daß das Untier die Jägerin Maline getötet und die Baronin verletzt hat, wissen die Nivesen jedoch nicht. Bei der Nachricht blicken sie erst euch und dann einander bestürzt an, schütteln die Köpfe, murmeln "Oh, oh", und dann beginnen alle gleichzeitig aufgeregte Nivesisch zu sprechen. Ein oder zweimal meint ihr die Worte "Jasu Hus" zu verstehen.

Meisterinformationen:

Ein Held, der das Nivesische beherrscht und dem eine +2 Probe gelingt, kann in etwa Folgendes heraushören: Oh, das muß Jasu Hus sein - Jasu Hus ist zurückgekommen. Welch Unglück, welch Unglück! Oh, hoffentlich verschont er Ropaddeshof und reißt keins von unseren Karens. Warum ist er nicht im Norden geblieben, was hat das zu bedeuten? Will der Wintermann uns prüfen? Da sucht der Jäger also

immer noch seine Braut, aber keine will mit ihm Hochzeit machen. Ja, so wird es wohl bleiben bis an das Ende aller Tage, daß sich kein mutiges, schönes Mädchen findet, das Jasu Hus erlöst. Daß dieses Jahr ein Jasu-Hus-Winter ist, wer hätte das gedacht. Oh, welch Unglück, welch Unglück...

Wenn die Helden nicht von sich aus das Gespräch auf die Legenden von Jasu Hus und das Lied von der Bärenbraut bringen, werden die Nivesen davon erzählen, sobald sie sich ein wenig beruhigt haben. Natürlich ist die zweite Legende die richtige, und nun können Sie, lieber Meister, den Helden die Geschichte aus dem Heftanfang vorlesen. Genau so erzählt sie nämlich Beri-Mel, immer wieder unterbrochen und unterstützt von ihrem Mann und den Großeltern. Wenn Sie die Szene für Ihre Spieler besonders schön gestalten wollen, dann schmücken Sie das Märchen ruhig ein wenig aus und lassen Sie die Nivesen sich zwischendurch leise tuschelnd über den Fortgang der Geschichte beraten. Hübsch wäre es auch, wenn Sie die jüngeren Kinder, die der Erzählung gebannt lauschen, obwohl sie ihnen offenbar vertraut ist, Zwischenfragen stellen lassen: "...und dann, was hat der Wintermann dann gesagt?" oder: "War es wirklich ein Kobold? Aber warum hat Nia Las dem Kobold denn geglaubt?" etc.



Allgemeine Informationen:

Wenn Beri-Mel mit ihrer Erzählung geendet hat, blickt sie ihre älteste Tochter auffordernd an. "Willst du uns das Lied nicht vorsingen?" fragt sie. Die Angesprochene errötet, aber nun bedrängen sie die übrigen Familienangehörigen: "Ja, Tia-Li, sing, sing uns das Lied von der Bärenbraut!"

"Wollt Ihr es auch hören?" wendet sich das Mädchen an euch. Dann huscht sie hinter den Vorhang, wo ihr die Schlaflager vermutet, und kommt mit einem seltsamen Instrument zurück. Es ist ein flacher trapezförmiger Holzkasten, schön geschnitzt und mit Zackenornamenten bemalt, der mit zwölf Darmsaiten bespannt ist. Diese sind oben mit flügelartigen Mechaniken zum Spannen der Saiten versehen. Tia-Li reicht das Instrument samt einem schmalen beinernen Stäbchen ihrem Bruder Loschim. "Und du mußt spielen", sagt sie.

Nun hört ihr das Lied von der Bärenbraut in der nivesischen Originalversion. Fast erkennt ihr es nicht wieder: Zwar ist die Melodie die gleiche, die ihr bei der alten Luta gehört habt, aber Tia-Li hat eine schöne dunkle Stimme, die mit dem brüchigen Gesang der Greisin nichts gemein hat. Auch scheint euch der Rhythmus ein anderer zu sein, aber das mag an Loschims Begleitung liegen. Flink schlägt er mit dem Beinstäbchen die Saiten an, dabei dreht er immer wieder an den Mechaniken, so daß die Töne während des Spiels Höhe und Klangfarbe ändern. Ein seltsamer Effekt - fremdartig, aber schön. Am Seltsamsten aber ist, daß die Zeilen des Liedes sich auf Nivesisch an ihrem Ende reimen.

Wenn Tia-Li geendet hat, herrscht einen Moment ergriffene Stille. Die Großmutter seufzt und wischt sich eine Träne aus dem Augenwinkel, aber auch die anderen haben feuchte Augen.

Meisterinformationen:

Wir wollen hoffen, daß die Helden Tia-Li und Loschim für ihren Vortrag danken und sie loben - das haben sie verdient, und es wird auch erwartet. Wenn nicht, wird an diesem Tag wohl niemand mehr singen oder musizieren. Aber nichtsdestoweniger werden die Nivesen als gastfreundliche Menschen die Charaktere auffordern, mit ihnen zu speisen, den Rest des Tages zu verbringen und in ihrem Haus zu nächtigen.

Aber die Helden sind ja nicht nur deswegen nach Ropaddeshof gereist, um einmal nivesische Gastfreundschaft zu genießen. Ihre Aufgabe ist es, Pervin von der Bärenplage zu befreien, und allmählich sollten sie darauf kommen, daß der Bär tatsächlich Jasu Hus ist, und daß er nur dann erlöst werden kann, wenn man ihm eine nivesische Braut und eine nivesische Hochzeit beschert. Und natürlich soll die schönste oder mutigste Heldin der Gruppe die Rolle der Braut übernehmen.

Falls den Helden gar nicht dämmert, was zu tun ist, werden die Nivesen das Gespräch auf den armen Jasu Hus, den gestrengen Wintermann und die milde Weiße Frau bringen. "Ja", sagt dann wohl seufzend Beri-Mel, "er sucht noch immer seine Braut. Aber ob er nach den vielen hundert Jahren überhaupt noch weiß, wie sie ausgesehen hat?" Die

alten Leute schütteln den Kopf, wenn Finjhon ihnen die Worte seiner Mutter übersetzt hat. "Bestimmt nicht", erwidert die Tante, "das hat er längst vergessen. Jedes Mädchen im Hochzeitsgewand und mit wehendem roten Haar wäre für ihn seine Nia Las. Oh, oh, er wird sie wohl niemals finden und immer trauriger und grausamer werden. Da kann man nur zur Weißen Frau beten, daß er uns und unser Vieh verschont."

Nun sollte eigentlich der Moment gekommen sein, wo unsere schöne, mutige Heldin sich strafft und mit vielleicht ein wenig bebender Stimme verkündet: "Nun gut, ich werde es tun. Ich werde für Jasu Hus die nivesische Braut sein, nach der er sich schon so lange sehnt." Denkbar wäre auch, daß der Blick der Gefährten auf die Heldin fällt - besonders dann, wenn sie rote Haare haben sollte - und einer plötzlich leise fragt: "Willst du es nicht tun? Willst du nicht Nia Las sein und Jasu Hus erlösen?"

Wenn Sie, lieber Meister, mit einer so feigen und begriffsstutzigen Heldengruppe geschlagen sein sollten, daß keine Heldin die Rolle der Nia Las übernehmen will, bleibt den Charakteren nur die Möglichkeit, Nadjescha (s. dort) oder Tia-Li zu diesem gefährlichen Spiel zu überreden. Auch die Nivesentochter würde sich zögernd dazu bereit erklären, die Bärenbraut zu spielen, allerdings müßten die Helden in diesem Fall nicht nur das Mädchen überreden, sie hätten zudem die gesamte Sippe gegen sich, was bedeutet: Etliche verschärfte Überreden- und Betören-Proben wären zu bestehen.

Tia-Lis Werte:

MU: 12	AG: 6	Stufe: 1	Alter: 17
KL: 10	HA: 4	MR: -5	Größe: 1,63
CH: 13	RA: 5	LE: 30	Haarfarbe: hellrot
GE: 12	GG: 3	AE/KE: --	Augenfarbe: grün
KK: 9	TA: 6	AT/PA: 8/7	(Messer)

Wenn es so kommt, wäre der Verlauf des Abenteuers allerdings für alle Beteiligten nur halb so schön: Die Bärenhochzeit und die Erlösung von Firuns Zauber würde wie ein Schauspiel, an dem sie innerlich keinen Anteil haben, vor den Augen der Helden ablaufen. Versuchen Sie also, wenn es irgend möglich und mit Ihrem Meistergewissen zu vereinbaren ist, die Helden auf die richtige Fährte zu locken. Wo nicht, überspringen Sie die nächsten Abschnitte und ändern Sie den Rest des Abenteuers entsprechend.

Allgemeine Informationen:

Sobald die Nivesen begreifen, was ihr vorhabt, geht ein ehrfürchtiges Geraune durch die Gruppe; die Erwachsenen wiegen, je nach Temperament, die Köpfe, spitzen die Lippen oder pfeifen durch die Zähne, die Kinder starren euch mit offenen Mündern an, so wie man eben Wahnsinnige oder echte Helden anschaut. Und dann reden wieder alle in einem Gemisch aus Garethi und Nivesisch durcheinander: "Das wollt Ihr wirklich tun, edle Frau? Wie mutig Ihr seid! Aber es ist doch so gefährlich. Und wenn der Bär Euch frißt oder Euch

den Kopf abreißt - oh, oh, wie schlimm, aber sehr sehr mutig und gewiß der Weißen Frau gefällig..."

Tia-Li und Janaha haben euch gebannt beobachtet, nun blicken die Mädchen einander an und brechen plötzlich in prustendes Gelächter aus. "Mit einem Bären Hochzeit halten..." stößt Janaha hervor; mehr kann sie nicht sagen, weil sie wieder von Lachen geschüttelt wird.

"Dazu wird es wohl nicht kommen", weist Beri-Mel die Cousinen streng zurecht, "Ich glaube, Jasu Hus will seine Braut nur ein einziges Mal sehen und in die Arme schließen, und überhaupt ist dies alles sehr ernst und gefährlich und gar nicht zum Lachen. Doch nun kommt, Kinder, auch du Neli-Naij, daß wir das Essen richten!"

Spezielle Informationen:

Auch Tante Vaehnje beteiligt sich an den Essensvorbereitungen. Es ist ein faszinierendes Schauspiel, den fünf Frauen und Mädchen beim Kochen zuzuschauen - die Arbeit geht ihnen so flink und fröhlich von der Hand, und ohne Pause wird geschertzt, geplappert und gekichert.

Nach etwa einer Stunde ist das Essen fertig. Es gibt Wurzelgemüse mit Nüssen und getrockneten Beeren, die der Speise einen kräftig-würzigen Geschmack verleihen, dazu gedörrtes Karenfleisch in einer Tunke aus gesäuerter Ziegenmilch und kleine ovale Brote aus Hirsemehl - ein etwas fremdartiges, aber durchaus schmackhaftes Mahl. Und nun wird auch der Krug entkorkt, den die Tante mitgebracht hatte. Er enthält Met, ein Getränk, das die Nivesen im Bornland kennen und schätzen gelernt haben.

Meisterinformationen:

Und während man in fröhlicher Runde ißt und trinkt, kommt das Gespräch gewiß wieder auf die Bärenhochzeit im Besonderen und nivesische Hochzeitsbräuche im Allgemeinen. Folgendes können die Helden erfahren (es reicht nicht, Jasu Hus irgendeine Braut zu präsentieren - er will eine nivesische Braut und eine nivesische Hochzeit):

Bei einer Nivesenhochzeit ist es üblich, daß die Brautleute sich drei Tage vor dem eigentlichen Hochzeitstag nicht sehen. In dieser Zeit wird das Fest vorbereitet und das Hochzeitszelt aufgebaut. Das Hochzeitszelt dient einzig und allein der Hochzeitsnacht. Es ist ein kleines Rundzelt, das gerade genug Platz bietet für ein Lager und eine Feuerstelle. Je nach Reichtum des Stammes und des Brautpaares wird es mit kostbaren oder weniger kostbaren Decken und Fellen ausgeschmückt. Und außen wird es mit Zeichen bemalt, die dem Brautpaar Glück, Fruchtbarkeit, Reichtum und den Segen der Götter beschern sollen, also Wölfe, Bären, Karens, Sonne, Madamal und Schneeflocken, und als Zeichen der Fruchtbarkeit irgendwo zwischen diesen versteckt das Abbild einer schwangeren Frau.

Die Hochzeit findet immer am Abend nach Einbruch der Dunkelheit statt; das Dorf hat dann bereits den ganzen Tag gefeiert, getanzt und gesungen. Schließlich ist es soweit. Der Dorfälteste schlägt einen Gong, daraufhin tritt Stille ein. Und nun treten die Brautleute aus ihren Zelten, die

Braut aus dem ihrer Eltern, der Bräutigam aus dem neuen Wohnzelt des zukünftigen Ehepaares, das er während der Verlobungszeit gebaut und hergerichtet hat. Gar prächtig sind die beiden anzuschauen: Der Bräutigam ist ganz in Felle gehüllt, seine kostbarste Jagdbeute hat er für diesen Tag aufgespart, und wenn er ein großer Jäger ist, trägt er wohl heute einen Mantel vom Pelz des Firunsbären. Am Gürtel hängt ein langes Messer, und sein Haupt schmückt eine Wolfskappe. Auch die Braut trägt eine Wolfskappe auf dem Haupt und am Gürtel ein Messer. Ihr langes rotes Haar ist nur locker zusammengebunden. Pelze trägt sie keine, denn diese würden ja das Hochzeitskleid verhüllen, mit dem sie ihren Mann blenden und bezaubern will. Es ist dies zumeist ein gutgehütetes Erbstück, das von der Mutter auf die älteste Tochter und danach auf deren jüngere Schwestern übergeht, solange, bis die Familie sich soweit verzweigt hat, daß ein neues Kleid genäht werden muß. Dasselbe gilt für den Schmuck - Halsketten und Armreifen aus Silber und Kupfer. Das Gewand selbst ist aus feinsten, zumeist rotgefärbter Wolle gefertigt und mit eingewebten Mustern und Stickereien aus glänzendem buntem Garn über und über verziert. In der Rechten trägt die Braut einen Webrahmen, ein kleines Ziergerät von eher symbolischer Bestimmung, in der linken einen Teekessel aus Kupfer mit Teeblättern darin.

Nun schreiten die Brautleute langsam auf einander zu. Wenn sie sich auf etwa zehn Schritte genähert haben, bleiben sie stehen. Beide lösen ihr Messer vom Gürtel und stecken es in die Erde. Dann streifen sie ihre Wolfskappen ab; die Braut löst ihr Haar, auf daß der Wind hindurchpusten und alles Widrige fortwehen kann.

Der Bräutigam geht nun nicht weiter, sondern wartet, daß seine Braut zu ihm kommt. Ist sie bei ihm, nimmt er sie in die Arme, streicht ihr übers Haar und führt sie zum Hochzeitszelt. Dort kocht sie ihm einen Tee, den beide zusammen trinken. Und was danach geschieht, darüber braucht man nicht zu reden.

Soweit der Bericht der Nivesen. Falls die Helden sich erkundigen, ob Beri-Mel noch ihr Hochzeitsgewand besitze oder ob schon eines angefertigt sei für Janaha, verschwin-

det die Nivesenmutter lächelnd hinter dem Vorhang. Man hört das Rascheln von Stoff und das Klimpern von Metall, und dann präsentiert Beri-Mel den Gästen stolz ihr Hochzeitskleid, die Wolfskappe und den Schmuck. "Im nächsten Ingerimm wird es ja nun Janaha tragen", sagt sie, "und dann recht bald, so hoffe ich, Tia-Li."

Beide Mädchen erröten bei Beri-Mels Worten, während Loschim breit grinst.

Es ist inzwischen später Nachmittag, und es beginnt dümmrig zu werden. Wenn die Helden noch an diesem Tag nach Pervin zurückkehren wollen, müssen sie nun aufbrechen. Aber die Nivesen drängen sie sehr zu bleiben. Die hohen Gäste könnten die Lager der Kinder haben, sagen sie, diese würden heute Nacht in den Altenhäuschen schlafen.

Wenn die Helden nicht darauf kommen, sich das Gewand und die Wolfskappe auszubitten für die Bärenhochzeit, wird Beri-Mel selbst dies vorschlagen. "Wenn es hilft, den armen Jasu Hus zu erlösen und das Land von der Bärenplage zu befreien, so nehmt es nur, Ihr mutigen Männer und Frauen, aber ich bitte Euch sehr, hütet es wohl."

Falls die Helden sich für eine Übernachtung in Ropaddeshof entscheiden, wird es ein vergnüglicher Abend. Dem Tee mit Beerenschnaps wird reichlich zugesprochen, und irgendwann fordert einer der Alten die Heldin, die die Bärenbraut spielen will, auf, das Hochzeitskleid doch einmal anzuprobieren. Wenn diese sich ziert oder aus Angst, Beri-Mel zu verletzen, das Ansinnen von sich weist, wird sie unter Lachen von allen bedrängt. Der Anblick der Heldin als nivesische Braut löst natürlich noch mehr Heiterkeit aus, aber immerhin wird sie bei der Anprobe feststellen, daß das Gewand dergestalt mit Haken, Ösen und Schnüren versehen ist, daß auch eine größere und kräftigere Frau es tragen kann.

Den Abend bei den Nivesen müssen Sie improvisieren, lieber Meister. Er wird gewiß recht lustig und laut, und die jüngsten Kinder feiern mit, bis ihnen die Augen zufallen. Ob sie nun bei den Nivesen bleiben oder nicht, Hochzeitskleid und Wolfskappe sollten die Helden in jedem Fall mit nach Pervin nehmen. Ein paar Dukaten als Pfand nehmen die Nivesen nach einigem Zieren recht gerne an.

Hochzeitsvorbereitungen

Allgemeine Informationen:

Während ihr nach Pervin zurückreitet, hört es allmählich auf zu regnen. Es scheint noch wärmer geworden zu sein - vielleicht stimmt es ja, daß Firun eine Atempause macht. Zwar schimmern die Felder noch weiß, aber auf der Straße hat sich der Schnee in bräunlichen Matsch verwandelt. Einmal kreuzt ein Hirsch den Weg, dem bald ein Rudel von vier Wölfen folgt. Ansonsten verläuft die Reise ohne Zwischenfälle und nach etwa zwei Stunden habt ihr Pervin erreicht.

Meisterinformationen:

Ob die Helden das Haus der Baronin noch am Abend erreichen oder erst am nächsten Vormittag in Pervin ankommen,

Mirhiban hat die Ankunft ihrer Gäste bemerkt und erwartet sie voller Wißbegierde. An der Art wie sie sich bewegt oder beim Lachen verstohlen an die Seite faßt, merkt man, daß ihr die gebrochenen Rippen Schmerzen bereiten. Bei einem Glas Tee oder Meskinnes läßt sie sich alles ganz genau schildern. Wenn die Helden erzählen, daß sie dem Bären eine nivesische Hochzeit bereiten wollen und daß die Heldin XY sich entschlossen habe, die Rolle der Braut zu übernehmen, schüttelt Mirhiban den Kopf. "Aber nein", sagt sie, "das muß ich tun. Das ist meine Aufgabe als Baronin."

Es sollte den Helden recht leicht gelingen, Baronin Mirhiban davon abzubringen, die Bärenbraut zu spielen. Ihre

Rippen halten gewiß keiner Bärenumarmung stand, und wenn der Baronin etwas zustieße, müßten die Charaktere für den Rest ihres Lebens Gräfin Thesias Zorn und Rache fürchten.

Wenn Janne der Unterhaltung beiwohnt, und warum sollte sie nicht, wird sie den Helden uneingeschränkt recht geben. "Eigentlich müßtet Ihr das Bett hüten", sagt sie vorwurfsvoll, "es ist schon unvernünftig genug, daß Ihr herumlauft. Aber Ihr hört ja nicht auf mich. Und außerdem seht ihr überhaupt nicht wie eine Nivesin aus mit Euren schwarzen Haaren."

Bei dieser Bemerkung wird sich vermutlich die allgemeine Aufmerksamkeit der Heldin XY zuwenden, und man wird feststellen, daß diese möglicherweise einer Nivesin auch nicht zum Verwechseln ähnlich sieht. Doch was das Schminken, Frisieren und, wenn nötig, Färben der Haare betrifft, davon versteht Mirhiban genug oder weiß zumindest Rat. Der Apotheker habe gewiß Pülverchen und Tinkturen, mit denen man Haare rot färben könne, sagt sie.

So vergehen die nächsten Tage mit den Vorbereitungen der Bärenhochzeit. Schmuck kann Baronin Mirhiban zur Verfügung stellen, auch ein kupferner Teekessel findet sich im Haus. Einen Webrahmen zu beschaffen ist schon schwieriger, aber natürlich werden die Helden einen finden, wenn sie sich im Dorf umhören.

Am Morgen des dritten Tauwettertages entscheidet Mirhiban, daß der Boden nun tief genug aufgetaut sei, um Maline zu begraben. Sie läßt es sich nicht nehmen, an der Beerdigung selbst teilzunehmen, einmal, um Maline die letzte Ehre zu erweisen, zum anderen, um zu überwachen, ob die Arbeit auch ordentlich und pietätvoll durchgeführt wird, denn die Gefahr besteht schon bei den Perviner Bauern, daß sie Malines Stiefel und Messer lieber an sich nehmen, als sie der Jägerin mit ins Grab zu geben). Wenn ein Held Mirhiban begleiten will, nimmt sie das Angebot dankbar an. Außer der Baronin reiten noch Arve Reffel und ein paar Bauern in den Wald.

Natürlich ist der weite Ritt Mirhibans Gesundheit nicht eben zuträglich gewesen, und so kann sie in der nächsten Zeit ihren Gästen wohl mit Rat, aber kaum mit Tat zur Seite stehen.

Wenn die Helden sich entscheiden, ein Hochzeitszelt zu bauen (als Blickfang für den Bären, damit alles seine Richtigkeit hat), ist dies natürlich die aufwendigste Arbeit. Wahrscheinlich sind Ihre Helden keine allzu erfahrenen Zeltbauer, und so wird vielleicht die Holzkonstruktion ein paar Mal zusammenbrechen, bevor sie die nötige Stabilität hat. Falls die Charaktere auf den Gedanken verfallen, das Zelt müßte groß genug sein, um dem Bären Platz zu bieten, so wird eine einfache Klugheitsprobe sie belehren, daß der Bär Jasu Hus ist und als solcher ein normales nivesisches Hochzeitszelt erwartet. Und wenn es ans Zuschneiden und Zusammennähen der Zeltbahnen geht, sollten Sie Proben auf Stoff- oder Lederarbeiten verlangen.

Der beste Platz für das Zelt ist der Vorgarten der Baronin, denn der Bär ist immer von der Straße her gekommen, und

das Zelt soll ja seine Aufmerksamkeit erregen. So wird es nicht ausbleiben, daß die Helden über kurz oder lang Zuschauer haben bei ihrer Arbeit. Ja, die Perviner Kinder sind völlig fasziniert vom Treiben der hohen Herrschaften. Ständig stehen zwei oder drei von ihnen am Zaun, tuscheln, kichern, und die mutigsten wagen sogar zu fragen, ob das Zelt für die Baronin sein soll, da die doch aus der Wüste stamme, wo man in Zelten wohne.

Besonders lästig werden die Kinder, wenn es ans Bemalen des Zeltes geht. Verlangen Sie den Helden für jedes neue Motiv Mal- und Zeichenproben ab. Bei mißlungener Probe sieht der beabsichtigte Bär eher wie ein leicht verkrüppeltes Schwein aus, und das kommentieren die Kinder auch: "Oh, sieh nur, ein Schwein! Das soll vielleicht ein novadischer Schweinestall werden".

"Unsinn! Da sind ja auch Katzen (mißlungene Wölfe), und ob das da dieser Rastullah ist (die schwangere Frau)?"

Baronin Mirhiban zeichnet recht hübsch und kann den Helden Vorlagen auf Pergamente zeichnen, aber für einen Charakter mit einem niedrigen Zeichentalent bedeutet das nur eine geringe Hilfe.

Es ist übrigens völlig egal, ob die Bilder auf dem Zelt gelingen - es wird in jedem Fall die Aufmerksamkeit des Bären auf sich ziehen und ihn an ein nivesisches Hochzeitszelt erinnern, selbst wenn nur ein unbeholfenes buntes Gecklecke darauf ist.

Wenn Sie meinen, Ihren Helden wäre es bisher zu gut gegangen, können Sie es zwischendurch regnen lassen, so daß die Bilder zerlaufen, denn natürlich hat Mirhiban den Helden ihre wasserlöslichen Tuschen zur Verfügung gestellt. (Schnelltrocknende Kunstharzlacke oder Acrylfarben sind übrigens in Aventurien völlig unbekannt, wasserbeständige Ölfarben recht aufwendig herzustellen und für einen Unkundigen kaum geeignet, aber beim Apotheker können die Helden einen Harzfirnis erwerben, mit dem sich die Zeichnungen fixieren lassen.)

Jannes Verhalten:

Obwohl Janne bei den meisten Besprechungen Mirhibans und der Helden zugegen ist und eigentlich wissen müßte, worum es geht, versteht sie im Grunde nicht, was die Helden treiben. Zwar findet sie das Lied von der Bärenbraut und die Legende von Jasu Hus sehr schön und ergreifend, aber daß der Bär wirklich ein von Firun verzauberter Mensch ist, geht über ihre Vorstellungskraft. Zudem ist sie viel mit den Dörflern zusammen, und in Pervin glaubt jeder, daß die Soldaten aus Rodebrannt dem Mörderbären endgültig den Garaus gemacht haben und für sein Verschwinden irgendwelche Torsiner Schurken verantwortlich sind.

Natürlich wird Janne immer wieder von ihren Freunden gefragt, was es mit dem Zelt im Vorgarten der Baronin auf sich habe, und sie antwortet auch wahrheitsgemäß und so gut sie alles begriffen hat, daß in dem Zelt eine nivesische Bärenhochzeit gefeiert werden soll, um Jasu Hus zu erlösen. Diese etwas wirre Schilderung versteht die Dorfjugend

natürlich noch weniger als Janne die Erklärungen der Baronin und der Helden versteht, und so kursieren in Pervin bald folgende Gerüchte:

Wenn noch einmal ein Bär nach Pervin kommt, soll er in das Zelt gelockt und dort gefangen werden.

Das Zelt ist für Janahas und Loschims Hochzeit gedacht.

Die Baronin erwartet einen nivesischen Bärenbändiger, und dieser soll mit seinem Tier in dem Zelt wohnen.

Außerdem wird Janne, je länger sich die Hochzeitsvorbereitungen hinziehen, immer unaufmerksamer. Sie wirkt besorgt und läuft so oft sie kann ins Dorf, um ihre Freunde zu treffen. Wenn die Helden das Mädchen fragen, was los sei mit ihr, werden sie feststellen, daß Janne ganz andere Probleme hat als sie selbst haben. Es geht um den Winterbold, und aufgeregt beginnt Janne zu erzählen: Zunächst galt es ein sicheres Versteck für den Torsiner Bold zu finden, aber das sei inzwischen geschehen und für die Bewachung des Versteckes sei auch gesorgt, doch nun müsse mit den Torsinern verhandelt werden, und da sie als einzige des Lesens und Schreibens mächtig sei, solle sie den elenden Torsinern einen Brief schreiben, der es in sich habe und die Bedingungen für den Tausch der beiden Bolde enthalte, so wie es mit ihren Freunden abgesprochen sei. Sie habe den Brief auch schon fertig, und wenn die gnädigen Herrschaften ihn sich einmal ansehen wollten, ob er gut sei... damit läuft sie davon, und kommt Augenblicke später mit einem Pergament zurück, auf dem folgendes zu lesen ist:

Ehlende Torsiner Feiklinge!

Wir haben euren Bolt und ihr kriekt ihn nicht wider wenn ihr uns nicht unsern zurückgebt und zwar heile. Ihr müst ihn nach Pervin bringen, aber nicht mehr als fier und keine Knechte vom Schlos. Dann kriekt ihr euren ehhlenden Bolt wider das versprechen wir. Wenn ihr einferstanden seit schickt einen boten oder kommt am besten gleich mit unserm Bolt.

Das schreiben die muhtigen Perviner den ehhlenden Torsiner Feiklingen und Bärendieben.

Wenn die Helden den Brief verbessern wollen oder gar einen neuen, wohlgesetzten schreiben, ist Janne sehr dankbar, und die Gäste der Baronin haben bei der Perviner Dorfjugend wiederum an Ansehen gewonnen.

Ein Wort zur Religion:

Mit der obigen Schilderung haben wir Ihnen, lieber Meister, hoffentlich genug Anregungen gegeben, um die Hochzeitsvorbereitungen für Ihre Runde unterhaltsam zu gestalten.

Aber die Tage der Vorbereitung sollten für die Helden eben nicht ausschließlich unterhaltsam und kurzweilig sein. Immerhin gilt es, einen göttlichen Zauber zu brechen und - so alles gut geht - eines göttlichen Wunders teilhaftig zu werden. Wenn Sie mit einer götterlosen Heidengruppe geschlagen sind, dürfte es Ihnen schwer fallen, die religiöse Stimmung zu erzeugen, die die Vorbereitungen zu der Bärenhochzeit auch begleiten sollte. Dann lassen Sie Mirhiban das Gespräch auf Firun und Ifirn bringen. Sie wird vorschlagen, ob man nicht zu Ifirn beten solle, oder wird sich bei ihren Gästen erkundigen, ob diese wüßten, mit welchen Opfern man Firun besänftigen und die freundliche Ifirn sich gewogen machen könne. Auch werden die Helden erfahren, daß die Baronin einen Brief an den Vorsteher des Firuntempels in Firunen geschrieben hat, um dessen Rat zu erbitten.

Und wenn die Heldin, die die Rolle der Bärenbraut spielen wird, dieser Aufgabe mit allzu großer Gelassenheit und Unbeschwertheit entgegensieht, dann bescheren Sie ihr ein paar düstere Vorahnungen oder schlimme Träume, in denen ein gewaltiger Bär sie so lange verfolgt, bis sie zu Tode erschöpft zusammenbricht, oder derselbe Bär sie umarmt, fest und immer fester, bis sie glaubt zu ersticken und schweißgebadet erwacht...

Die auserwählte Heldin sollte sich immer wieder bewußt werden, daß ihre Tat äußerst gefährlich ist, daß sie einen Opfergang auf sich genommen hat, der sie vielleicht das Leben kosten kann.

Die Bärenhochzeit

Meisterinformationen:

Geben Sie Ihren Helden genug Zeit, die Bärenhochzeit vorzubereiten, aber wir denken, zwei bis drei Tage sind ausreichend. Wenn die Charaktere die Sache allzu locker angehen, wird Ertzel ihnen mitteilen, daß nun bald das Wetter umschlagen werde.

Allgemeine Informationen:

Beim Aufstehen spürt ihr es - es ist kälter geworden, viel kälter. Und wenn ihr euch waschen wollt, stellt ihr fest, daß das Wasser in den Schüsseln von einer ganz feinen Eisschicht bedeckt ist. Abscheulich! Vielleicht sollte man heute doch Kohlenbecken in die Zimmer stellen. Schade, daß ihr nicht aus den Fenstern schauen könnt, ihr würdet doch zu gerne wissen, ob es in der Nacht wieder geschneit hat.

Doch nun seid ihr richtig wach und euch fällt ein, daß der Bär in den letzten Tagen nicht aufgetaucht ist, in Pervin nicht und auch sonst wohl nirgends. Aber nun ist das Tauwetter vorüber, und bei Frost mag er kommen, ja, heute Nacht muß man mit dem Bären rechnen. Euch wird seltsam beklommen zumute.

Im Salon trifft ihr eine sehr ernste Mirhiban an. "Es friert", sind ihre ersten Worte, "und nun beginnt es auch zu schneien." Sie deutet zum Fenster. Tatsächlich, aus dem dunstigen Himmel fallen winzige, glitzernde Eiskristalle - ein wunderschöner Anblick. Eben seht ihr Ertzel zum Pferdestall hinübergehen. Er hat die Fellmütze tief ins Gesicht gezogen, und wenn er atmet, stößt er weiße Dampfwolken aus. Es muß wirklich bitterkalt geworden sein, nur hier im Salon, nahe beim Kamin, merkt man nichts davon.

Auch Janne wirkt erregt. "Kommt heute der Bär?" fragt sie in die Runde und fährt fort, ohne eine Antwort abzuwarten, "wie erwarten heute auch den Boten aus Torsin, vielleicht hat er ja unseren Winterbold dabei, aber wahrscheinlich haben sich die elenden Torsiner Bärendiebe wieder irgendeine Schurkelei ausgedacht. Ich muß auch gleich ins Dorf", errötend hält sie inne und blickt die Baronin an, "ich meine, wenn Ihr mich nicht braucht."

"Nein, geh nur", erwidert Mirhiban, "ich brauche dich nicht. Aber das Geschirr könntest du schon vorher noch abräumen und spülen." Emsig macht das Mädchen sich an die Arbeit. Man merkt, daß sie es kaum erwarten kann, ihre Freunde zu treffen.

Meisterinformationen:

Wir wissen nicht, wie die Helden den Tag verbringen werden - vielleicht sind noch letzte Vorbereitungen zu treffen, oder man muß besprechen, um welche Stunde man die Braut herausputzen sollte, vielleicht wird ihr Auftritt gar geübt... Und da Janne bis zur Mittagsstunde nicht wieder auftaucht, wird die Baronin selbst das Kochen übernehmen, und es wäre angebracht, ihr dabei ein wenig zur Hand zu gehen.

Was das Wetter betrifft, so bewölkt sich der Himmel im Laufe des Tages immer mehr, und der Schneefall wird dichter. Das bedeutet, hin und wieder sollten die Helden das Zelt vom Schnee befreien, man weiß schließlich nicht, ob der Schnee den Farben bekommt.

Vielleicht haben die Helden Lust auf einen kleinen Ausritt, um Firuns Nähe zu spüren oder um durch die Bewegung in der kalten Luft ihre Beklommenheit abzuschütteln...

Allgemeine Informationen:

Janne kommt zurück, wenn ihr und Mirhiban das Mittagessen gerade beendet habt, das diesmal der Einfachheit halber in der Küche eingenommen wurde. Atemlos und mit zornfunkelnden Augen kommt sie ins Zimmer gestürzt. "Oh, diese feigen Torsiner", stößt sie hervor, während sie sich den Schnee aus den Locken schüttelt. Dann erst merkt sie, daß sie ihre Pflichten schon wieder versäumt hat und fügt etwas kleinlaut hinzu: "Es tut mir leid, daß ich mich verspätet habe, Frau Baronin, aber es ist auch wirklich nicht zu glauben, was die sich wieder ausgeheckt haben, diese Hunde", sie stampft mit dem Fuß auf, "denen sollen doch die Hosen am Arsch festfrieren..." Plötzlich preßt sie die Hand auf den Mund und errötet, "oh, ich meine, ich wollte sagen..." stammelt sie verlegen. Baronin Mirhiban bricht in hell perlendes Gelächter aus, dann hält sie sich verstohlen die Seite. "Es ist noch etwas Eintopf übrig, nun iß erst einmal, du pflichtvergessenes Kind", sagt sie.

Spezielle Informationen:

Folgendes könnt ihr von Janne erfahren: Die Torsiner wollen den Perviner Winterbold nicht zurückgeben - eher würden sie ihn verbrennen, sagen sie. Ein Ringkampf soll über die Rückgabe entscheiden. Man munkelt, daß die Irinja zur Zeit in Torsin auf Besuch ist und für Torsin kämpfen wird. Wenn

das stimmt, sieht es ganz schlecht aus für die Perviner, denn in Pervin gibt es keinen, der es mit Irinja aufnehmen kann. Irinja ist zwar eine gebürtige Torsinerin, die Tochter vom Dristenikers nämlich, aber sie lebt meistens im Ausland, hat dort das Kriegerhandwerk gelernt und ist eine echte Kämpfin. Aber vielleicht haben die Torsiner auch nur angegeben und Irinja ist gar nicht da oder macht es nicht. Was gehen sie schließlich die Torsiner und Perviner Winterbolde an, wo sie doch gar nicht mehr hier wohnt.

Meisterinformationen:

Wenn jetzt einer der Helden das vage Versprechen gibt, für Pervin und gegen Irinja kämpfen zu wollen, falls diese für Torsin kämpfen sollte, muß Mirhiban ihre Zofe energisch an deren Pflichten erinnern, damit das Mädchen nicht gleich wieder ins Dorf läuft, die frohe Kunde zu verbreiten. Aber vermutlich haben die Helden im Moment andere Sorgen. Sie müssen sich innerlich auf die Bärenhochzeit vorbereiten und einstimmen. Vermutlich verbringt man den Abend in der Küche, weil sich von dort aus der Vorgarten am besten beobachten läßt. Mirhiban bittet die Helden, ihr das Lied von der Bärenbraut vorzusingen, sie hätten es ja nun schon ein paar Mal gehört, und sie würde es gerne lernen. Wenn keiner dazu in der Lage ist, stimmt sie mit ihrer hübschen, aber wenig tragenden Stimme eine melancholische novadische Weise an, danach ein düsteres bornländisches Winterlied, das von einem Schneesturm handelt.

Wahrscheinlich werden die Helden auf den Bären warten, bis der Morgen naht, aber er kommt in dieser Nacht nicht! Verlangen Sie trotzdem verschärfte Körperkraft-Proben für eventuelle Nachtwachen.

Am nächsten Tag werden die meisten gewiß bis über die Mittagsstunde hinaus schlafen. Falls die Helden am Waldrand oder im Wald nach Bärenspuren suchen (es schneit inzwischen nicht mehr), so entdecken sie wohl eine Fährte, aber sie stammt offenbar von einem anderen Tier, denn die Pfotenabdrücke sind viel kleiner.

Eine Neuigkeit erfahren sie allerdings im Dorf (oder von Janne). Die alte Luta ist in der letzten Nacht gestorben. Im Beisein ihrer Urenkelin und Mutter Elmjeschas ist sie friedlich eingeschlafen, und ihre Seele ruht wohl nun in Borons Schlafgemach.

Und dann, zwischen der elften und der zwölften Stunde nach Mittag, kommt der Bär!

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Seit der siebten Stunde habt ihr euch in der Küche versammelt und harret, wie schon am Abend zuvor, der Ereignisse. Die "Bärenbraut ist schön herausgeputzt, rot leuchtet ihr Haar im Schein der Kerzen, Wolfskappe, Webrahmen und Teekessel liegen bzw. stehen griffbereit auf dem Küchentisch. Im Lichtschein, der aus dem Küchenfenster fällt, seht ihr das prächtige Hochzeitszelt. Daß die eine oder andere Zeichnung nicht vollendet gelungen ist, fällt auf diese Entfernung nicht auf - nein, ihr könnt mit eurer Arbeit wirklich zufrieden sein. Und auch aus dem Zelt dringt ein schwacher Lichtschimmer,

denn, wie gestern schon, habt ihr ein Feuer in der Feuerstelle entfacht, auch wenn alle hoffen, daß die Braut nicht mit dem Bären ins Zelt gehen muß.

Bis zum Einbruch der Dunkelheit mußtet ihr immer wieder neugierige Kinder verscheuchen, aber seit es Nacht ist, trauen sie sich wohl nicht mehr aus dem Haus.

Eine richtige Unterhaltung will nicht aufkommen - immer wieder blickt ihr zur Straße, die Braut nestelt nervös an der Wolfskappe, zupft an den Falten des ungewohnten Gewandes, überprüft den Sitz des Messers am Gürtel. Baronin Mirhiban ist sehr still, nach Singen steht ihr offenbar nicht der Sinn. Wenn ihr sie genau beobachtet, seht ihr, daß sich ihre Lippen hin und wieder leicht bewegen. Vielleicht betet sie, geht es euch durch den Sinn.

Und dann hört ihr es: "ZORRRN, ZORRRN". Einen Wimpernschlag lang seid ihr wie erstarrt, dann wird euch klar, daß es nun beginnt und ihr handeln müßt. Noch könnt ihr den Bären nicht sehen. Er mag zwanzig oder dreißig Schritt vom Haus entfernt sein nach der Lautstärke seines Knurrens zu urteilen. Nun sollte die Braut die Wolfskappe aufsetzen und sich bereit machen, um vor die Türe treten zu können, wenn der Bär im Blickfeld erscheint.

Die wenigen Worte, die gewechselt wurden, habt ihr flüsternd gesprochen. "Wir dürfen sie nicht begleiten", raunt Mirhiban, "unser Anblick könnte den Bären erzürnen."

"ZORRRN, ZORRRN", erklingt es wieder, diesmal entschieden lauter, und dann taucht die gigantische schwarze Gestalt

aus der Dunkelheit auf. Zielstrebig und bedrohlich knurrend nähert sie sich dem Haus, doch plötzlich stutzt das Tier. Es hat das Zelt entdeckt. Zögernd nähert er sich ihm, schnuppert daran, richtet sich auf, hält inne... Der Bär scheint seltsam verwirrt, blickt abwechselnd auf das Zelt und zum Haus hinüber, als warte er auf etwas. Nun ist es Zeit für die Heldin, hinauszutreten und dem Bären entgegenzugehen. Bevor sie das Haus verläßt, flüstert Mirhiban ihr zu: "Rahja und Ifirn mögen dich beschützen."

Jetzt fällt der Blick des Bären auf die Braut und ein eigentümlich weher Laut entringt sich seiner Kehle. "Mögen die Zwölf ihr beistehen", betet ihr wohl und "hoffentlich wird sie alles richtig machen."

Wir gehen davon aus, daß eure Gefährtin auch im Angesicht des Bären nicht vergißt, was sie zu tun hat. Dann seht ihr nun, wie sie die Wolfskappe vom Kopf zieht und zu Boden fallen läßt. Sie löst das Band, das ihr rotes Haar zusammenhält, und wie von den Göttern gesandt kommt ein Windstoß und bläst hindurch. Der Bär beobachtet sie wie gebannt mit seinen unergründlichen gelben Augen. Er hat sich keinen Schritt mehr vom Fleck gerührt, seit er die Braut erblickt hat. Beim Anblick ihres wehenden roten Haares hebt er ein wenig die Pranken und läßt sie nach kurzem Zögern wieder sinken. Dampfwolken steigen von seinen Nüstern auf, als atme er heftig. Nun zieht die Braut das Messer aus der Scheide, stößt es in den Boden, nimmt Teekessel und Webrahmen wieder auf und nähert sich Schritt für Schritt zögernd dem Bären. Auch sie atmet heftig, wie ihr an dem Dampf seht, der ihrem Mund entweicht, und fast meint ihr, ihren Herzschlag bis in die Küche zu hören. Jetzt hat sie den Bären fast erreicht - drei Schritte noch, noch zwei, noch einer... Als ihr glaubt, ihr Gesicht müsse das Fell des Bären fast berühren, hebt dieser die Pranken und umfängt sie zärtlich. Dabei stößt das Tier einen Laut aus, der euch schier das Herz zerreißt: Es ist ein Schluchzen, in dem Gram und Kummer von Jahrhunderten mit einem Mal hervorbrechen. Unendlich zart streichelt der Bär das Haar seiner Geliebten, wieder und wieder fährt er mit den Krallen hindurch. Und während sein Schluchzen langsam verebbt, verwandelt das Tier sich vor euren Augen in einen schönen, wohl zwei Schritt großen jungen Mann mit rotem Haar und einem prächtigen schwarzen Pelzmantel. "Jasu Hus!" geht es euch durch den Kopf. Mehr könnt ihr nicht denken, denn die Gestalt des stattlichen Nivesen beginnt zu schrumpfen, seine Züge verändern sich, und nur wenige Wimpernschläge später ist es ein gebeugter Greis, der eure Gefährtin aus seiner Umarmung entläßt. Ohne sich noch einmal umzublicken wendet er sich der Straße zu und geht mit schwankenden Schritten davon. Ihr meint noch zu sehen, daß seine Gestalt zu verschwimmen und durchscheinend zu werden beginnt, dann hat die Dunkelheit sie aufgesogen.

Gewiß wollt ihr nun hinauseilen, um nach eurer Freundin und Jasu Hus zu sehen.

Meisterinformationen:

Natürlich können weder Sie noch wir das Spiel Ihrer Gruppe beeinflussen, aber wir hoffen, daß die Helden nach den oben geschilderten Ereignissen nicht sogleich "zur Tages-



ordnung übergehen". Sie sollten schon recht aufgewühlt und erschüttert sein, ganz besonders natürlich die "Bärenbraut". Wenn es Ihren Spielern nicht gelingt, die rechte Stimmung zu erzeugen, wird zumindest Mirhiban sichtlich ergriffen die Heldin umarmen und einen Moment lang stumm an sich drücken.

Von Jasu Hus ist nichts mehr zu entdecken, wenn die Helden nach ihm suchen. Aber etwa zwanzig Schritt die Straße hinab liegt ein schwarzer Pelzmantel von seltener Pracht und Schönheit im Schnee - das Bärenkleid. Bei seinem Anblick preßt die Baronin die Hände ans Herz und murmelt mit leicht bebender Stimme: "Der arme Jasu Hus - nun hat er endlich Frieden gefunden."

Falls keiner der Helden auf das göttliche Wunder zu sprechen kommt, wird wiederum Baronin Mirhiban das Gespräch darauf bringen und zum Schluß vorschlagen, Ifirn zum Dank einen Schrein zu errichten.

Der Pelzmantel erweist sich, bei Licht betrachtet, als eine wahrhaft meisterliche Arbeit, und das Fell ist so dicht und seidig, wie die Helden zuvor keines gesehen haben. Einem zwei Schritt großen Mann würde er gut passen, für die Bärenbraut ist er natürlich zu groß. Informationen über den Mantel finden Sie im Anhang des Heftes in dem Kapitel "Das Bärenkleid".

Wahrscheinlich wird in dieser Nacht nicht mehr gefeiert, wenn doch, wird es wohl eine Feier der stilleren Art, wo bei Feuer und Meskinnes die vorangegangenen Ereignisse wieder und wieder diskutiert werden.

Die Perviner "Honoratioren"

Meisterinformationen:

Zwei Ereignisse des folgenden Tages sind erwähnenswert: Etwa um die vierte Stunde nach Mittag klopft es an der Haustür. Es ist eine Gruppe von fünf Männern und einer Frau, die die Baronin zu sprechen wünschen. Da wir nicht wissen, wo sich die Helden zu diesem Zeitpunkt aufhalten, wissen wir auch nicht, ob sie von dem Besuch etwas mitbekommen.

Bei den Leuten handelt es sich um eine Abordnung der Perviner Bürgerschaft - Arve Reffel ist dabei, der Wirt vom "Stier", der Apotheker, zwei freie Bauern und die dicke Dorlin - eben die Perviner Honoratioren.

Irgendwie hat es sich doch in Pervin herumgesprochen, daß gestern der Bär wieder aufgetaucht ist, aber die Baronin und ihre Gäste ihn nun für immer vertrieben haben. Dafür wollen die Perviner danken. Sie überreichen der Baronin einen Beutel mit sechsundvierzig Batzen; das Geld sei für den Tempel bestimmt, sagen sie (auch das hat Janne inzwischen ausgeplaudert).

Baronin Mirhiban dankt für das Geld, weist ihre Untertanen aber darauf hin, daß der Dank nicht ihr gebühre, sondern ihren hohen Gästen, allen voran der tapferen Dame XY. Diese wolle sie in einer feierlichen Zeremonie auszeichnen für ihre mutige Tat. In zwei Tagen um dieselbe Stunde

möchten die Leute sich hier wieder einfinden und ihre besten Kleider anlegen. Nachdem jeder ein Gläschen Feuer geleert hat, entläßt Mirhiban die Honoratioren. Sobald sie das Haus verlassen haben, raunt Janne ihrer Herrin zu: "Das war bestimmt genau der Betrag, um den sie Euch bei der letzten Abrechnung betrogen haben."

Allgemeine Informationen:

Bei der ersten sich bietenden Gelegenheit teilt Baronin Mirhiban euch mit, daß die mutige "Bärenbraut" in zwei Tagen im Beisein der Perviner Honoratioren erhöht und ausgezeichnet werden solle. Dann bittet sie die Heldin, deren Kopfumfang mit einem Fädchen messen zu dürfen. Fragen, was das zu bedeuten habe, beantwortet sie jedoch nicht. "Es soll eine Überraschung sein", sagt sie nur. Kurz darauf verläßt Janne mit einem Geldbeutel und einem zusammengerollten Pergament das Haus. Wohin sie geht, will sie nicht verraten.

Meisterinformationen:

Mirhiban schickt ihre Zofe zum Goldschmied. Dieser soll, so schnell er kann (nötigenfalls muß er alle anderen Arbeiten liegenlassen), eine goldene Krone anfertigen - einen schmalen Reif, um genau zu sein, vorn mit einem einzelnen kleinen Stein geschmückt.

Der Beutel enthält sechs Batzen Anzahlung und das Fädchen. Auf dem Pergament steht der Text, der innen eingraviert werden soll: Der mutigen ..., Ehrenbürgerin von Pervin.

Allgemeine Informationen:

Beim Abendbrot könnt ihr wieder eine sehr aufgebrachte Janne erleben. Nach dem Grund ihres Zornes befragt, teilt sie euch mit, daß es tatsächlich so gekommen sei, wie alle befürchtet haben: Irinja Dristenikers sei in Torsin eingetroffen und wolle für den Torsiner Winterbold kämpfen, und gegen die zu ringen, traue sich natürlich keiner in Pervin. "Da kann man sich ja gleich hinstellen und verprügeln lassen", sagt Janne mit düster zusammengezogenen Brauen, "die ist ja eine Kämpin, kaum kleiner als die Gräfin, wenn auch bei weitem nicht so schön. Und der Ringkampf soll schon in drei Tagen stattfinden, und zwar hier in Pervin auf dem Marktplatz." Abwartend blickt sie von einem zum anderen.

Meisterinformationen:

Falls nicht schon beim ersten Gespräch einer der Helden zugesagt hat, bei dem Ringkampf einzuspringen, faßt Janne sich nun ein Herz und beginnt stammelnd ihr Anliegen vorzutragen: Ob nicht einer der hohen Herrschaften... sie meine, für die hohen Herrschaften sei es doch ein Leichtes... sie seien ja selber Kämpfen und gewiß viel stärker und mutiger als die Irinja... und sie hätten ja schon einmal geholfen in der Winterboldsache... und ganz Pervin würde ihnen dankbar sein für alle Zeiten, darauf könnten die hohen Herrschaften sich verlassen.

Wenn jetzt immer noch keiner der Helden einwilligt, gegen Irinja zu kämpfen, wird Janne unvermittelt blaß, erstarrt für

einen Moment und läuft dann aus dem Zimmer.

Baronin Mirhiban folgt ihr und kommt nach einer knappen halben Stunde mit folgenden Neuigkeiten zurück: Janne sei in Tränen aufgelöst und völlig verzweifelt. Sie erwäge ernsthaft, nach Festum zu gehen, denn hier im Dorf könne sie sich, wie sie glaube, nun nicht mehr blicken lassen. Alle würden sie schneiden und keiner jemals wieder mit ihr reden. Sie habe nämlich ihren Freunden schon fest zugesagt, daß einer der hohen Gäste der Baronin für Pervin kämpfen und ganz gewiß auch siegen werde. Sie, Mirhiban, habe Janne mit dem Versprechen, die Herrschaften selbst um den Gefallen zu bitten, fürs erste soweit beruhigen können, daß sie ihr Bündel wieder ausgepackt hätte. Das arme Kind täte ihr so leid, sagt Mirhiban, ein Bild des Jammers sei sie, wie sie da so bei ihren Hunden kauere und diesen schluchzend immer wieder erzähle: Euch kann ich nicht mitnehmen, mein lieber guter Dumko und mein lieber guter Dirko. Sie, Mirhiban würde ja selber einspringen, sagt sie, wenn es nicht gegen den Ehrenkodex verstieße, "und wenn ich sicher sein könnte, daß ich auch gewinne", fügt sie errötend hinzu, "aber der bornische Ringkampf liegt mir leider gar nicht."

Nach dieser rührenden Schilderung wird sich hoffentlich einer der Helden bereit erklären, gegen Irinja zu kämpfen (für eine ganz und gar herzlose Heldenschar ist unser Abenteuer ohnehin nicht das rechte). Freudestrahlend verläßt daraufhin die Baronin den Raum, um ihrer Zofe persönlich die gute Nachricht zu überbringen. Bald schon kehren beide Frauen zurück. Auch Janne strahlt, und während sie dem Helden überschwenglich dankt, wischt sie sich die letzten Tränen von den Wangen. Dieser Held, der zukünftige Held von Pervin, wird in den nächsten Tagen von Janne mit besonderer Zuvorkommenheit bedient - er bekommt die größte Portion Kompott, den knusprigsten Fladen, das saftigste Stück Braten... und Janne strahlt ihn bewundernd an (falls es ein männlicher Held ist, sogar ein wenig verliebt), sooft sie ihn sieht.

Die Tage vor dem Ringkampf

Meisterinformationen:

Die drei Tage bis zum Ringkampf können wir nicht durchgestalten, wir können Ihnen nur Anregungen geben, mit was die Helden sich beschäftigen könnten:

Vielleicht wollen die Helden tatsächlich einen Ifirnschrein oder einen Ifirn- und- Firun-Schrein bauen - die Baronin wird es auf jeden Fall noch einmal anregen - dann wäre jetzt eine gute Gelegenheit. Der Tischler kann Holz liefern und beim Bau zur Hand gehen oder zumindest Ratschläge geben, und Mirhiban wird es übernehmen, das Andachtsbild zu malen: einen weißen Schwan (oder einen weißen Schwan und einen Firunsbären) in einer winterlichen Landschaft.

Wenn der Schrein gebaut wird - er sollte in zwei Tagen vollendet sein - erscheint am Abend vor dem Ringkampf Bruder Eberhelm vom Firuntempel in Firunen. Er ist ein hochgewachsener, schweigsamer Mann in den Vierzigern mit langem, dunkelblonden Haar und seltsam kalten blauen Augen unter buschigen Brauen. Natürlich läßt er sich die Geschichte von Jasu Hus' Erlösung ganz genau erzählen, stellt der "Bärenbraut" auch einige Fragen, wie sie sich gefühlt habe als Bärenbraut, ob sie Firuns Nähe gespürt habe usw., kommentiert das Geschehene aber nicht. Auch den Mantel läßt er sich zeigen und betrachtet und befühlt ihn lange. Dann verabschiedet er sich mit den Worten, daß er morgen um die achte Stunde den Schrein weihen (natürlich nur, wenn es ein Ifirn-und-Firun-Schrein ist) und anschließend nach Firunen zurückreisen werde. Das Angebot, im Haus der Baronin zu nächtigen, lehnt er ab. Er sei im "Stier" abgestiegen, sagt er.

Die Weihezeremonie selbst ist eine sehr stille Angelegenheit und dauert auch nicht lange: Bruder Eberhelm umschreitet den Schrein viermal, wobei er leise Gebete murmelt und hin und wieder die Hände zu segnenden Gesten erhebt. Zum Schluß nimmt er ein wenig Schnee in die Hände, tritt vor das Andachtsbild und verharrt dort solange, bis der Schnee geschmolzen ist.

Wahrscheinlich fühlen sich alle erleichtert und von einer eigentümlichen Beklommenheit befreit, wenn Bruder Eberhelm abgereist ist.

Für den Helden, der gegen Irinja kämpfen wird, ist es natürlich wichtig, die Zeit zu nutzen, um sich auf den Ringkampf vorzubereiten. Mirhiban und Janne können ihm den bornischen Ringkampf erklären, falls er ihn noch nicht kennt. Bei der Beschreibung dieser Kampfform kann die Baronin ihren Abscheu kaum unterdrücken: Der bornische Ringkampf sei gar kein richtiger Ringkampf, sondern eine ganz abscheuliche Rauferei, bei der alles erlaubt sei, auch Treten, Kratzen und Spucken. Die Unauer Regeln kenne niemand hier, und am besten sei es, den Körper vorher einzuölen, das würde Irinja sicherlich auch tun.

Baronin Mirhiban beherrscht den Unauer Ringkampf recht gut, wäre auch sofort bereit, dem Helden als Übungspartnerin zur Verfügung zu stehen, aber leider sind die Rippen immer noch nicht völlig geheilt, so daß Ringen im Augenblick nicht ratsam ist.

Janne ist eine wilde und mutige kleine Kämpferin, aber sie hat zuviel Scheu, gegen den hohen Gast der Baronin zu kämpfen und ihm womöglich weh zu tun. Mit ein wenig Feuer und einer gelungenen Bekehren-Probe kann es dem Helden jedoch gelingen, Janne als Partnerin zu gewinnen. In diesem Fall wird sie ihm ein paar häßliche kleine Tricks zeigen: den Kopfstoß vor den Sonnenpunkt, die Blutgrätsche, das Knospenkneifen, die Speichelattacke ins gegnerische Auge..., und der Held darf, wenn er fleißig übt, seinen TaW Ringen um einen permanenten Punkt erhöhen.

Die Krönung

Allgemeine Informationen:

Am Vorabend der feierlichen Auszeichnung bittet Baronin Mirhiban euch um eure Aufmerksamkeit. "Morgen um die vierte Stunde werde ich dich im Beisein einer Abordnung der Perviner Bürger für deine mutige Tat auszeichnen, wie du weißt", sagt sie zu der Heldin. "Es soll eine würdige Feier werden, und ich werde meinen blauen Mantel und meine Baroninnenkrone tragen. Wenn ich meine Krone trage, duze ich niemanden und werde von niemandem geduzt", sie hält leicht errötend inne, "das mag euch seltsam erscheinen, aber so ist es nun einmal Brauch. Du verstehst", wendet sie sich wieder an die Heldin, "ich werde Ihr zu dir sagen, und du mußt das auch tun. Das war es, was ich euch sagen wollte."

Wenn ihr die Baronin nach dem Verlauf der Zeremonie befragt, so beruhigt sie euch: "Es wird nicht lange dauern - ich stelle euch vor, danke für eure Hilfe, und dann werde ich dich auszeichnen. Danach ziehe ich mich wieder um, und wir können wieder du zu einander sagen und zusammen etwas trinken."

Spezielle Informationen:

Am nächsten Tag, eine halbe Stunde vor der Zeremonie, zieht Mirhiban sich zurück, sie müsse sich nun umziehen und ein wenig vorbereiten, sagt sie. Man merkt ihr an, daß sie unruhig ist - offenbar hat sie so etwas noch nicht oft getan.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden nicht von selbst darauf kommen, ihre besten Kleider anzulegen, wird Janne sie verstohlen fragen, ob sie sich nicht auch umziehen wollen.

Allgemeine Informationen:

Wenn ihr den Salon betretet, sind dort schon sechs Leute versammelt, von denen ihr einige kennt - Arve, der Wirt vom Stier, der Apotheker, die dicke Dorlin... - alle in dunkle Festtagskleider gehüllt. Stumm und ernst stehen sie da, und auch euch wird ein wenig seltsam zumute. Neben der Tür steht Janne, blaß, aber besonders hübsch herausgeputzt. Sie trägt ein schwarzes, rotverziertes Kleidchen, rote Strümpfe und eine weiße Schürze. In der Hand hält sie ein flaches Holzkästchen, das wohl vierzehn mal vierzehn Finger messen mag. Auf dem Tisch, der an die Wand gerückt wurde, sind Gläser und ein Krug bereitgestellt.

Kurz nachdem ihr euch zu dem Halbkreis der Perviner Bürger gesellt habt, betritt die Baronin den Raum. Auch sie ist blaß und sehr ernst - so habt ihr sie noch nie gesehen. Sie trägt einen langen blauen Mantel aus feinstem Rauhleder, mit weißem Pelz verbrämt und ebensolchem Pelz gefüttert. Ihr schwarzes Haar ist offen, und auf dem Kopf trägt sie einen mit acht Perlen verzierten Goldreif - offenbar die Baroninnenkrone. Bei ihrem Eintritt verneigen sich die Bürger tief. Mit langsamen gemessenen Schritten durchschreitet Mirhiban das Zimmer und bleibt vor dem Fenster stehen. Dann wendet sie sich um und beginnt mit seltsam beherrschter Stimme zu

sprechen: "Bürger von Pervin, wir haben uns hier versammelt, um der Dame... zu danken, daß sie Jasu Hus erlöst und ganz Pervin und Torsin von der Bärenplage befreit hat, und um sie auszuzeichnen für diese mutige Tat. Aber auch den hohen Damen und Herren " sie weist der Reihe nach auf euch und stellt euch mit Namen (Titel, Ehrentitel) und Herkunftsort vor, "gebührt unser Dank, denn mit ihrem Mut und ihrer Tatkraft haben sie beigetragen zum Gelingen des Werkes. Dame ..., ich bitte Euch, tretet vor und kommt her zu mir." Bei diesen Worten tritt Janne, mit der der Verlauf der Zeremonie offenbar abgesprochen wurde, an die Seite ihrer Herrin und hält ihr das geöffnete Kästchen entgegen. Baronin Mirhiban entnimmt ihm einen schmalen Goldreif, der mit einem Aquamarin geschmückt ist und hält ihn mit beiden Händen über das Haupt der Heldin. "Mit dieser Krone", spricht sie, "erhebe ich Euch, Dame..., für Eure mutige Tat zur Ehrenbürgerin von Pervin", sie setzt den Reifen auf das Haar der Heldin. "Wann immer Ihr in Pervin weilt, soll man Euch mit Ehrerbietung begegnen, und in allen Häusern Pervins sollt Ihr Gastfreundschaft genießen. Und Ihr, Bürger von Pervin, verbreitet dieses im Ort, daß es allen kund und zu wissen wird."

Nach einem Moment der Stille erhebt sich Jubelgeschrei und Applaus. "Hurra, Hurra, ein Hoch auf unsere Baronin und unsere neue Ehrenbürgerin und die hohen Damen und Herren", rufen die Perviner Honoratioren. Ohne die Miene zu verziehen, nickt Mirhiban der Heldin zu, dann in die Runde und verläßt mit ebenso gemessenen Schritten, wie sie gekommen ist, den Raum. Im Vorbeigehen raunt sie Janne etwas zu, die daraufhin die Gläser mit Schnaps zu füllen beginnt.

Nachdem alle ein Gläschen getrunken haben, bittet Janne die Perviner in die Küche, dort sei ein kleiner Imbiß bereitgestellt.

Und kurz darauf gesellt sich auch die Baronin wieder zu euch. Sie trägt keine Krone mehr und statt des Mantels einen hübschen hellblauen, mit Hermelinschwänzchen verzierten Anzug. Ihre Wangen sind gerötet; erwartungsvoll blickt sie euch an.

Meisterinformationen:

Falls die Heldin es nicht eben schon getan hat, wäre nun eine gute Gelegenheit für die Auszeichnung zu danken. Und Mirhiban hörte es auch sehr gern, wenn die Zeremonie als wirklich würdig und feierlich gelobt würde.

Anschließend wird im kleinen Kreis gefeiert, und mitten in diese Feier platzt, wie schon gesagt, Bruder Eberhelm aus Firunen.

Bruder Eberhelms Werte:

MU: 14	AG: 2	Stufe: 13	Alter: 47
KL: 14	HA: 3	MR: 10	Größe: 1,88
CH: 15	RA: 4	LE: 59	Haarfarbe: schwarz
GE: 13	GG: 1	AE/KE: 66	Augenfarbe: hellblau
KK: 12	TA: 3	AT/PA: 14/12	(Speer)

Herausragende Talente: Schußwaffen 10, Selbstbeherrschung 10, Fährtensuchen 11, Sinnenschärfe 12

Der große Ringkampf

Meisterinformationen:

Der Ringkampf zwischen Irinja Dristenikers und unserem Helden sollte das Finale des Abenteuers bilden. Achten Sie deshalb darauf, daß alles Notwendige vorher erledigt ist: das Bauen des Schreines, die Krönung zur Ehrenbürgerin, Bruder Eberhelms Besuch, das Weißen des Schreines (falls ein Ifirn-und-Firun-Schrein gebaut wurde).

Einzig mit einem zweiten Besuch bei den Nivesen (um das Hochzeitskleid zurückzugeben und von der Bärenhochzeit zu erzählen) könnte man das Abenteuer sanft ausklingen lassen.

Allgemeine Informationen:

Etwa um die elfte Stunde klopft es an die Tür. Janne eilt hinaus, um zu öffnen, kehrt kurz darauf zurück und teilt dem Ringkämpfer flüsternd und mit Verschwörermiene mit: "Es ist Irinja, sie will Euch ihre Aufwartung machen. Nehmt Euch vor ihr in acht - wer weiß, was sie im Schilde führt."

Meisterinformationen:

Es ist nicht im Sinne Irinjas und auch gewiß nicht im Sinne des Helden, daß bei der kurzen Unterredung sämtliche Gefährten anwesend sind. Gehen Sie also mit dem Spieler in

ein anderes Zimmer und beschreiben Sie ihm dort Irinjas Auftritt.

Irinja ist eine hübsche, hochgewachsene, etwa dreißigjährige Frau mit wilden roten Locken und Sommersprossen. Geleitet ist sie in einen Lederanzug und ein Fellcape, unter dem ein Kurzsword hervorschaut. Auf dem Kopf trägt sie einen Federhut, den sie bei deinem Eintreten mit einer galanten Geste zieht. "Den Zwölfen zum Gruß", sagt sie mit einer angedeuteten Verbeugung und leicht spöttischem Lächeln, "Irinja Dristenikers mein Name, darf man den Euren erfahren?" Sie mustert dich von oben bis unten - offensichtlich will sie sich ein Bild von ihrem Gegner machen, seine Gewandtheit und Kraft einschätzen. Nachdem du dich vorgestellt hast, ergreift Irinja wieder das Wort: "Da wollt Ihr also gegen mich antreten heute Nachmittag, um den Perviner Bold zurückzuerobert. Nun gut. Wollen wir es kurz machen, denn gewiß werdet Ihr noch etwas üben und Euch vorbereiten wollen. Keine Waffen, nur mit Fäusten und Füßen, Bornische Regeln, das heißt: bis einer aufgibt, tot ist oder nicht mehr kann?" sie blickt dich fragend an, "seid Ihr einverstanden?"

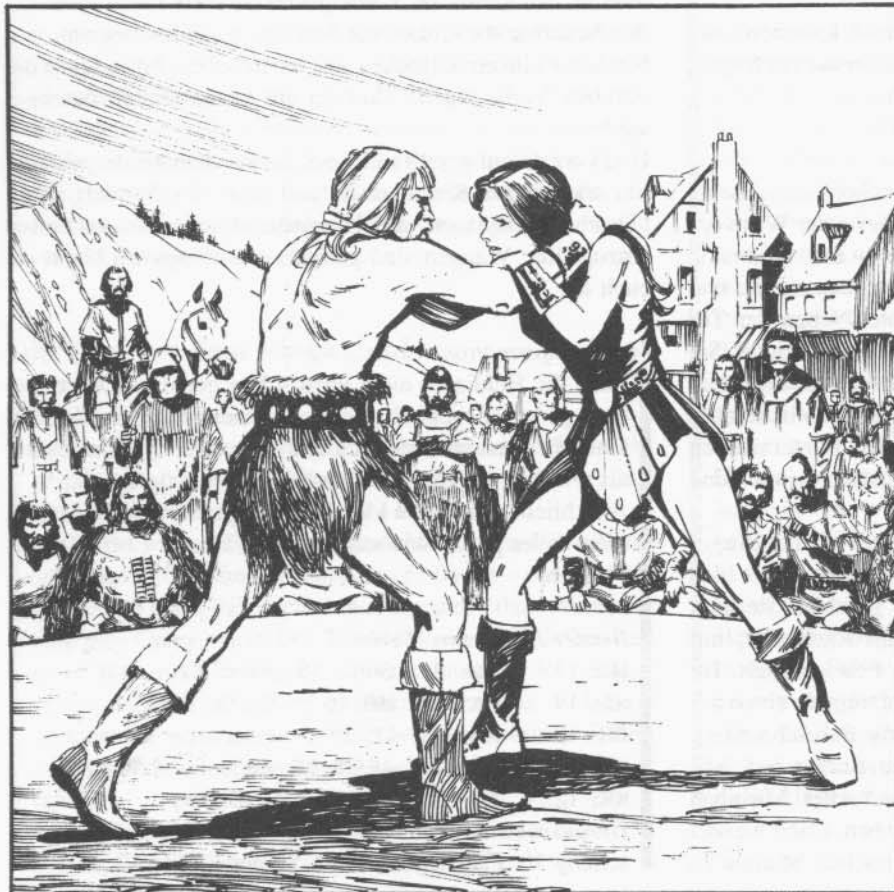
Falls du Einwände hast, zum Beispiel: ohne Spucken, hebt sie überrascht die Braue, "ich spucke ohnehin nicht, aber

wenn Ihr meint, es zur Bedingung machen zu müssen, nun gut - Bornischer Ringkampf ohne Spucken also." Sie streckt dir die Hand zum Einschlagen entgegen. Danach verbeugt sie sich wieder knapp und setzt den Hut auf. "Gehabt Euch wohl, man sieht sich heute Nachmittag um die dritte Stunde auf dem Marktplatz." Ohne sich noch einmal umzusehen, verläßt sie das Haus.

Wie die Helden die Zeit bis zum Ringkampf verbringen werden, wissen wir nicht - Janne und Mirhiban jedenfalls sind sehr aufgeregt und werden dem Ringkämpfer möglicherweise sogar etwas lästig mit ihrer Fürsorge und ihren guten Ratschlägen (das Haar zu flechten, falls der Held lange Haare hat, nur wenig Kleidung und viel blanke Haut zu tragen, den Körper einzufetten...). Der Ringkampf ist für die dritte Stunde angesetzt, also wird man sich etwa eine halbe Stunde vorher auf den Weg zum Marktplatz machen.

Allgemeine Informationen:

Für dieses bedeutende Ereignis hat die Baronin wieder ihren blauen



Mantel angelegt, trägt aber keine Krone. Ernst und schweigsam reitet sie auf ihrem "Baröchen" zum Marktplatz. Ganz Pervin scheint dort versammelt zu sein, und ihr werdet mit Jubelgeschrei empfangen. "Hurra, unser Kämpe - Pervin wird siegen...", schallt es aus Hunderten von Kehlen.

Mitten auf den Platz ist eine Bühne aufgebaut, und daneben entdeckt ihr Irinja mit ihrem Gefolge - etwa zwanzig Torsiner. Den Perviner Winterbold haben sie dabei, genauso wie ihr inmitten einer Gruppe Perviner Jugendlicher den Torsiner Bold erkennt.

Irinja hat gerade ihren Fellumhang abgelegt. Darunter trägt sie nur ein kurzes, in der Mitte gegürtetes Hemdchen und Stiefel aus weichem Leder. Nun beginnt sie, ihren Körper sorgfältig einzufetten. Falls der Perviner Kämpe es noch nicht getan hat, sollte er sich nun auch bereitmachen.

Irinja betritt gemessenen Schrittes die Bühne und erwartet tänzelnd und mit spöttischem Blick ihren Kontrahenten.

Mit einer knappen Verbeugung grüßt sie ihn.

Nun ergreift die Baronin das Wort: "Bürger von Pervin und Torsin, aufrechte Kämpen, hiermit eröffne ich...", weiter kommt sie nicht, denn schon hat Irinja zugetreten. Buh-Rufe ertönen von allen Seiten - auch Mirhiban stimmt mit ein - nur die Torsiner jubeln.

Meisterinformationen:

Würfeln Sie verdeckt für Irinja, denn natürlich soll am Ende unser Held den Ringkampf gewinnen. Aber spannend sollte es schon sein. Lassen Sie Irinja am Anfang überlegen ringen, doch wenn alle den Kampf für Pervin schon verloren glauben, wendet sich das Blatt: ein Hieb vor den

Sonnenpunkt raubt ihr den Atem, ein Tritt gegen die Beine läßt sie stürzen, bei einer unbedachten Attacke verstaucht sie sich die Hand... Vielleicht, und das wäre natürlich die eleganteste Lösung, müssen Sie bei dem Duell ja auch gar nicht mogeln.

Irinjas Aktionen werden von den Pervinern grundsätzlich mit Pfiffen und Buh-Rufen bedacht, alle Attacken unseres Helden hingegen mit Jubelgeschrei belohnt.

Während des Kampfes zischt Irinja ihrem Gegner Beleidigungen zu - wer hätte das gedacht von dieser edlen Dame - und zwar so laut, daß die Gefährten und Mirhiban, die natürlich die besten Plätze dicht bei der Bühne haben, es gut hören können. Hier ein paar Beispiele: Troll dich, du Hähnchen (Hühnchen), das ist kein Sport für dich - paß auf, jetzt dreh' ich dir den Kopf ab - hast wohl das Kämpfen in der Peraineschule gelernt - dein armes Mütterlein, wird's Bühchen (Töchterchen) nicht mehr wiedererkennen...

Irinja kämpft nicht bis zur Bewußtlosigkeit. Wenn sie ein paar Mal schwer getroffen wurde und einsehen muß, daß sie den Kampf nicht mehr gewinnen kann, gibt sie auf.

Irinjas Werte:

MU: 14	AG: 2	Stufe: 12	Alter: 30
KL: 12	HA: 5	MR: 9	Größe: 1,81
CH: 13	RA: 3	LE: 69	Haarfarbe: rot
GE: 15	GG: 5	AE/KE: --	Augenfarbe: blaugrau
KK: 14	TA: 4	AT/PA: 15/13 (Ring)	

Herausragende Talente:

Schwerer: 12, Akrobatik: 10, Selbstbeherrschung: 11

Das Ende des Abenteuers

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Wenn feststeht, daß Irinja besiegt und der Kampf für Pervin entschieden ist, wird euer Gefährte von den begeisterten Bürgern vom Podest gezerrt, noch bevor Baronin Mirhiban ihn offiziell zum Sieger erklären kann. Und dann tragen sie ihn unter ohrenbetäubendem Jubelgeschrei auf ihren Schultern kreuz und quer auf dem Platz herum. "Hurra, unser Held, der Held von Pervin", hört ihr die Menge rufen. Und die Kinder und Jugendlichen umtanzen ihren zurückeroberten Winterbold.

Ganz anders sieht es in der Torsiner Ecke aus: Wenn ihr hinüberschaut, seht ihr, wie Irinja sich mühsam erhebt und mit ein wenig steifen Bewegungen beginnt, ihre Kleider anzulegen. Keiner aus ihrem "Gefolge" ist ihr behilflich, niemand spricht mit ihr. Mit finsternen Mienen beobachten die Torsiner das Perviner Treiben, dann wenden sie sich zum Gehen.

Irinja blickt ihnen nach, schaut noch einmal zum Marktplatz hinüber, wo die Menge euren Gefährten gerade zum Stier trägt, dann wendet sie sich um und stapft davon.

Meisterinformationen:

■ Wenn keiner der Helden auf den Gedanken kommt, Irinja

aufzuhalten und zum Mitfeiern aufzufordern, wird Mirhiban dies anregen. Irinja ziert sich auch nicht. Sie ist eine gute Verliererin, und in Torsin hat sie ohnehin keine Freunde mehr.

Im "Stier" fließt das Freibier in Strömen, aber dort geht es so laut zu, daß Mirhiban nach einer Weile vorschlägt, die Feier in ihr Haus zu verlegen. Sie bestellt ein Festmahl beim Wirt und schickt nach den Musikern.

Im Haus angekommen, werden die Kämpen von Janne mit einer heilenden Salbe eingerieben, die so wirksam ist, daß beide nach einer Stunde völlig wiederhergestellt sind.

Irinja erweist sich als eine witzige und unterhaltsame Person, eine echte Bereicherung des Festes. Ihrem Bezwinger trägt sie nichts nach, lobt sein Talent, tadelt ihre eigenen Fehler, will aber nicht weiter über den Kampf reden. Vielleicht ergebe sich ja ein ander Mal die Gelegenheit für eine Revanche, meint sie nur.

Mit dem Fest bei der Baronin ist das Abenteuer zu Ende. Geben Sie jedem Spieler 200 AP, für besonders gutes Rollenspiel können Sie bis zu 50 Punkte (pro Spieler) extra spendieren.

Anhang: Das Bärenkleid

Meisterinformationen:

Unsere Spieltests haben ergeben, daß die Helden dazu neigen, den Pelzmantel, der bei Jasu Hus' Verwandlung zurückbleibt, als Geschenk des verwunschenen Jägers für seine Erlösung zu betrachten. Da der Mantel (das Bärenkleid) von unglaublicher Schönheit ist, wird die Bärenbraut ihn vielleicht anlegen wollen, oder aber ihre Gefährten werden sie dazu überreden. In diesem Fall gibt es für Sie zwei Möglichkeiten, den weiteren Abenteuerverlauf zu gestalten:

1. Die Heldin erspürt, sobald sie den Mantel angelegt hat, dessen göttliche Magie. Sie spürt Firuns Nähe, ja Gegenwart, und fühlt sich diesem Gott verbunden, als sei sie seine Geweihte. Wenn sie den Mantel wieder auszieht, bleibt ihr die Erinnerung an das Erlebte, und sie wird niemals auf den Gedanken kommen, den Mantel zu verkaufen. Entweder wird die Heldin den Mantel nun immer bei sich tragen wollen zum steten Gedenken an das göttliche Wunder, oder sie wird entscheiden, daß dieses göttliche Artefakt zum Firuntempel nach Norburg oder Firunen gebracht werden soll. Dort wird man ihn auch mit großer Dankbarkeit empfangen. Vielleicht wird die Heldin sich gar entscheiden, in den Dienst des Wintergottes zu treten. Das ist zwar recht unwahrscheinlich, wäre aber ausgezeichnetes Rollenspiel und könnte zu interessanten Verwicklungen innerhalb der Heldengruppe führen.

2. (Diese zweite Möglichkeit ist die von uns favorisierte.) Die Heldin fühlt, wenn sie den Mantel anzieht, wiederum Firuns Nähe, stellt aber nach einer Weile fest, daß sie den Pelz nicht wieder ausziehen kann. Dort, wo er die Haut berührt, hat er sich bereits mit dieser verbunden, dort, wo er Kleidung berührt, hat er begonnen, diese aufzulösen und beginnt auch hier, auf der Haut festzuwachsen. Bald hat sich der Mantel ganz und gar um sie geschlossen und ist ein Teil von ihr. Die Gefährten müssen nun mit ansehen, wie sich ihre Freundin allmählich in eine Bärin verwandelt. Wenn die Verwandlung vollzogen ist, ist die Heldin nicht nur äußerlich, sondern auch innerlich kein Mensch mehr. Zwar hat sie noch Erinnerungen an ihr menschliches Dasein, aber diese verblassen zusehends und die Bärennatur

gewinnt immer mehr die Überhand. (Das ist nicht leicht zu spielen, und Sie sollten mit der Spielerin in einem anderen Zimmer die Entwicklung besprechen.)

Vermutlich werden die Helden nicht tatenlos zusehen wollen, wie ihre Gefährtin als Bärin durch die Wälder streift. Falls sie im Firuntempel von Firunen oder Norburg um Hilfe bitten, so wird man ihnen diese verweigern und ihnen raten, ein solches Firunwunder mit Ehrfurcht und Dankbarkeit zu bestaunen.

Auch ein Magier in der Gruppe wird feststellen, daß er mit der Formel VERWANDLUNGEN BEENDEN gegen einen göttlichen Zauber machtlos ist.

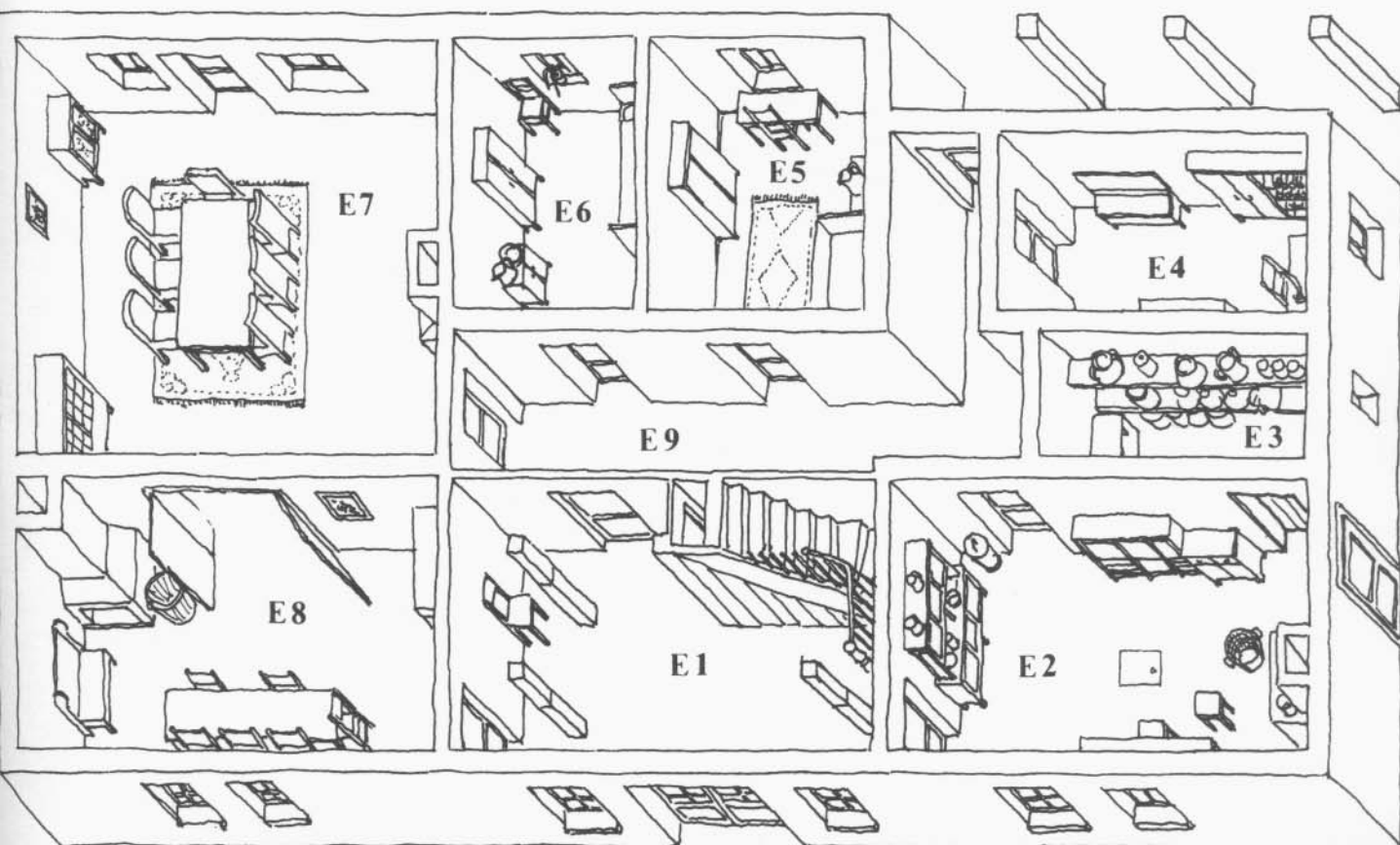
In Norburg jedoch können die Helden erfahren, daß sich zur Zeit Haldana von Ilmenstein in der Stadt aufhält - sie stattet der Akademieleiterin der Halle des Lebens, Maschdawa Patriloff, einen Besuch ab. Wenn die Helden ihr Anliegen plausibel vortragen und der obersten Hesindegeweihten mit dem nötigen Respekt begegnen, wird Haldana ihnen helfen. Nach der Rückverwandlung der Heldin in einen Menschen bleibt auch diesmal das Bärenkleid zurück. Haldana von Ilmenstein erklärt der Heldin, daß das Kleid nur für Jasu Hus und seine Braut bestimmt sei, und daß die göttliche Magie in dem Mantel noch immer fortwirke. Wenn die Heldin den Mantel noch einmal anlege, werde sie wiederum eine Bärin werden, beim nächsten Mal allerdings sei die Verwandlung endgültig, und kein Sterblicher könne je den Zauber brechen.

Da nicht zu vermuten steht, daß die Heldin für immer zum Bären werden will, erbittet die Hochgeweihte das göttliche Artefakt für den Tempelschatz von Kuslik.

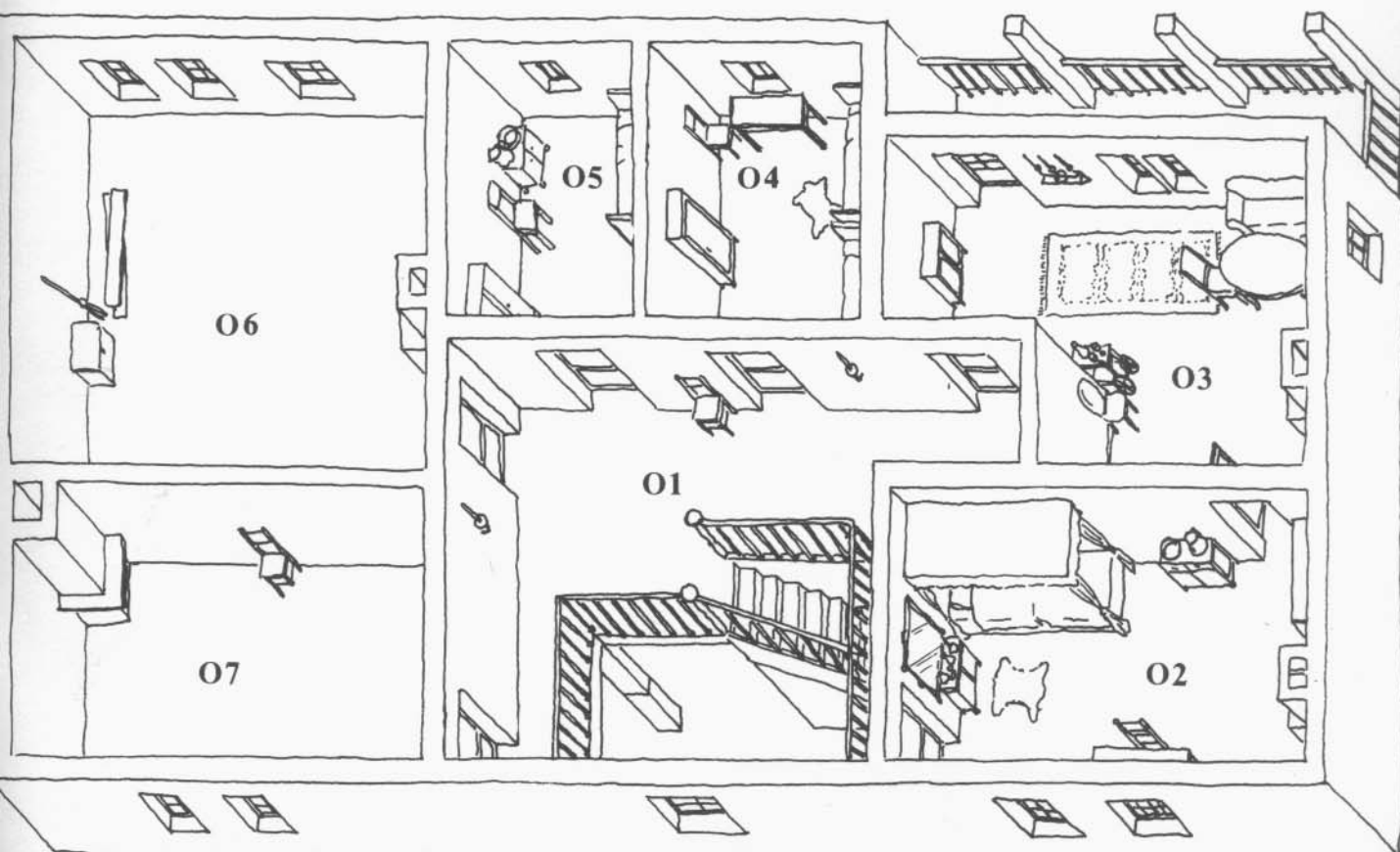
Wenn Sie, lieber Meister, diese Version des Bärenkleides spielen wollen, müssen Sie den zeitlichen Ablauf des Abenteuers ein wenig ändern: Während die Helden mit ihrer Gefährtin durch die Wälder streifen, bzw. Rat und Hilfe aus Norburg holen, verhandeln die Perviner und Torsiner Jugendlichen über den Austausch der Winterbolde. Sobald alle Helden wieder wohlbehalten in Pervin angelangt sind, trifft auch Irinja Dristenikers in Torsin ein, und zwei oder drei Tage später findet dann der Ringkampf und das große Finale statt.

Wir wünschen Ihnen und Ihrer Spielrunde viel Spaß beim Abenteuer "Der Zorn des Bären".

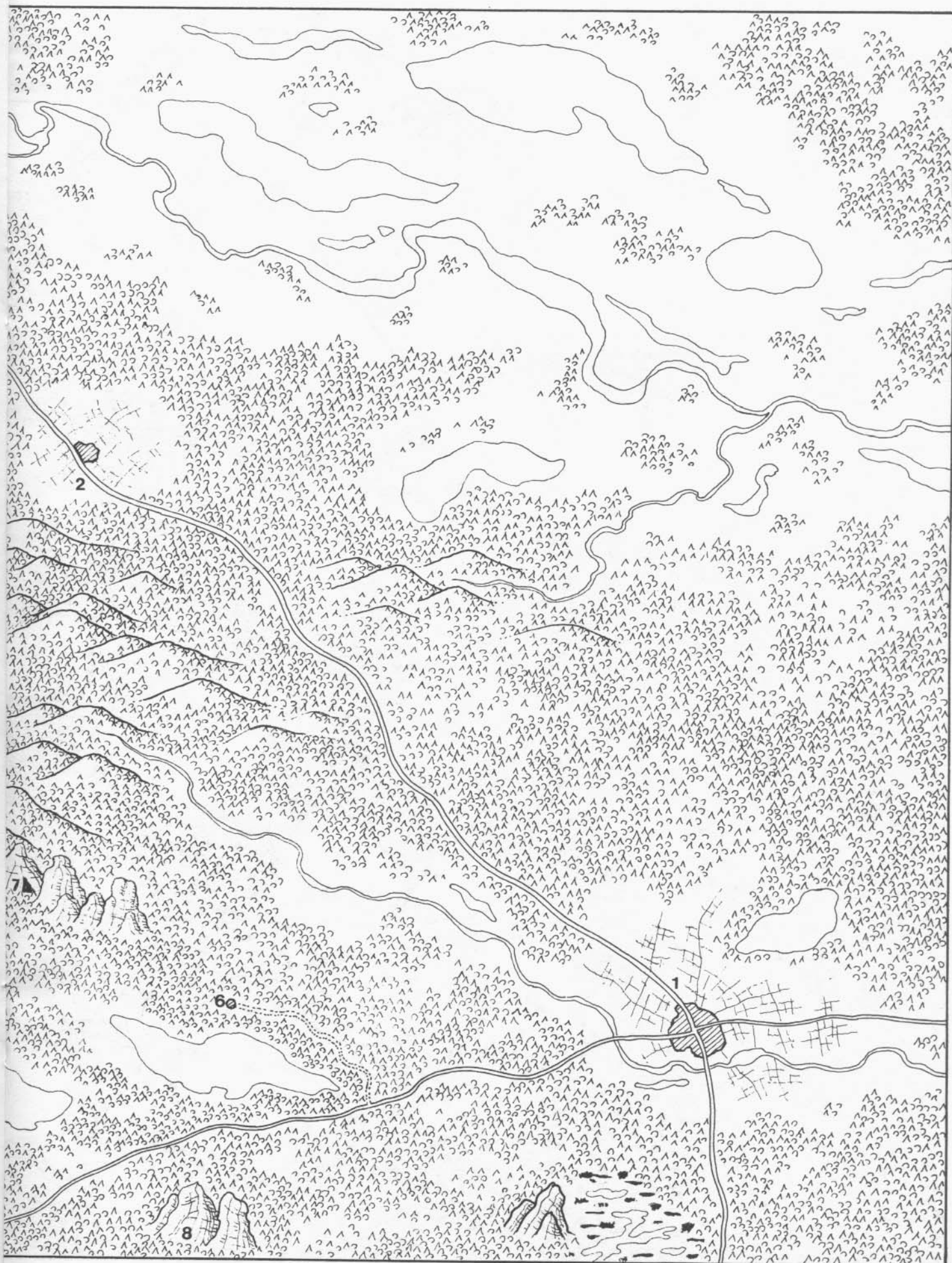
Das Wohnhaus der Baronin

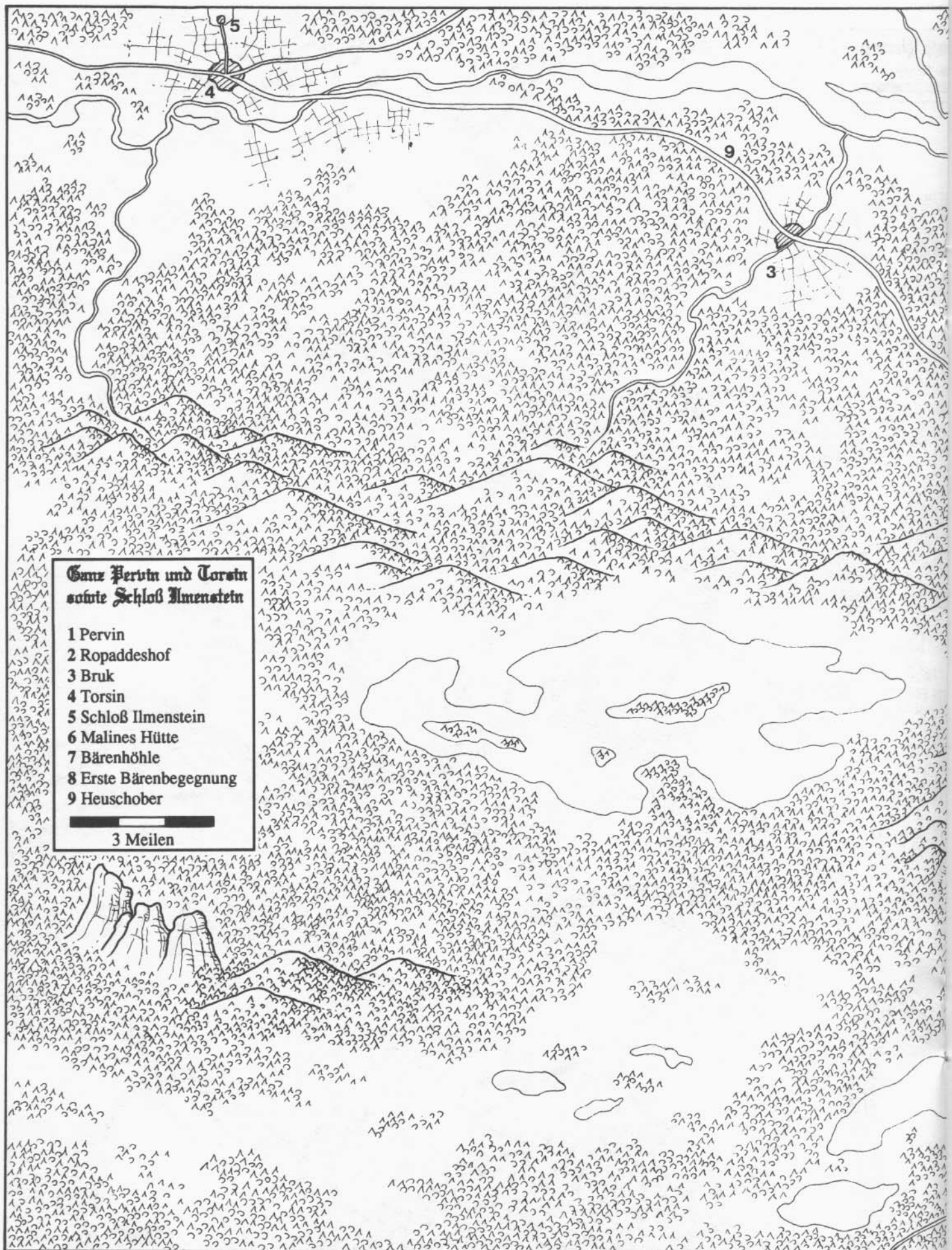


Erdgeschoß



Erster Stock





**Ganz Pervin und Torsin
sowie Schloß Ilmenstein**

- 1 Pervin
- 2 Ropaddeshof
- 3 Bruk
- 4 Torsin
- 5 Schloß Ilmenstein
- 6 Malines Hütte
- 7 Bärenhöhle
- 8 Erste Bärenbegegnung
- 9 Heuschober

3 Meilen

Baronie

100 S



Baronie Pervin

100 Schritt



Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe — nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen Raubritter, Wegelagerer, feuerspeisende Lindwürmer und andere Schreckenskreaturen, denen man in Aventurien überall begegnen kann. Die Wege zum Ziel sind gefährlich und nur der »Meister des Schwarzen Auges« — der Spielleiter — weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen? Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des »Schwarzen Auges«

In Aventurien, dem fantastischen Land des »Schwarzen Auges«, warten unzählige Abenteuer auf Sie. Allerdings, man muß die Gesetze des »Schwarzen Auges« kennen, sonst ist man verloren. Beginnen Sie deshalb mit der Box **»Die Helden des Schwarzen Auges«**. Sie enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Dort lesen Sie auch, wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird. Mit den **»Abenteuer-Büchern«** dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt **»Solo-Abenteuer«**, die man allein spielen kann, und **»Gruppen-Abenteuer«**, die der »Meister des Schwarzen Auges« moderiert und mit mehreren Spielern erlebt. Aventurische Helden fangen mit der ersten **Erfahrungsstufe** an. Während eines Abenteuers sammeln die Helden »Abenteuerpunkte« und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.

Abenteuer Basis-Spiel

Die Helden
des Schwarzen Auges



Zum Inhalt des Buches »Der Zorn des Bären«

Ein mächtiger Bär geht um im Bornland und verwüstet das Dorf der schönen Barin Mirhiban. Zum Glück halten sich ein paar Abenteurer bei ihr auf, die ihr im Kampf gegen das Ungeheuer beistehen können. Keine leichte Aufgabe, wie sich bald zeigt, denn es hält sich das Gerücht, der Bär sei nicht von dieser Welt ...

Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die man braucht, um als »Meister des Schwarzen Auges« eine Gruppe von Spielern durch ein fantastisches Abenteuer zu führen. Wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird, ist im »Abenteuer-Basis-Spiel«, das alle Spielregeln des »Schwarzen Auges« und wichtige Detail-Informationen enthält, genau beschrieben. Das »Basis-Spiel« ist die Grundlage zum Spielen — zum Durchleben aller Abenteuer des »Schwarzen Auges«.



01777

T.Nr. 193496

CE



4 002998 017776