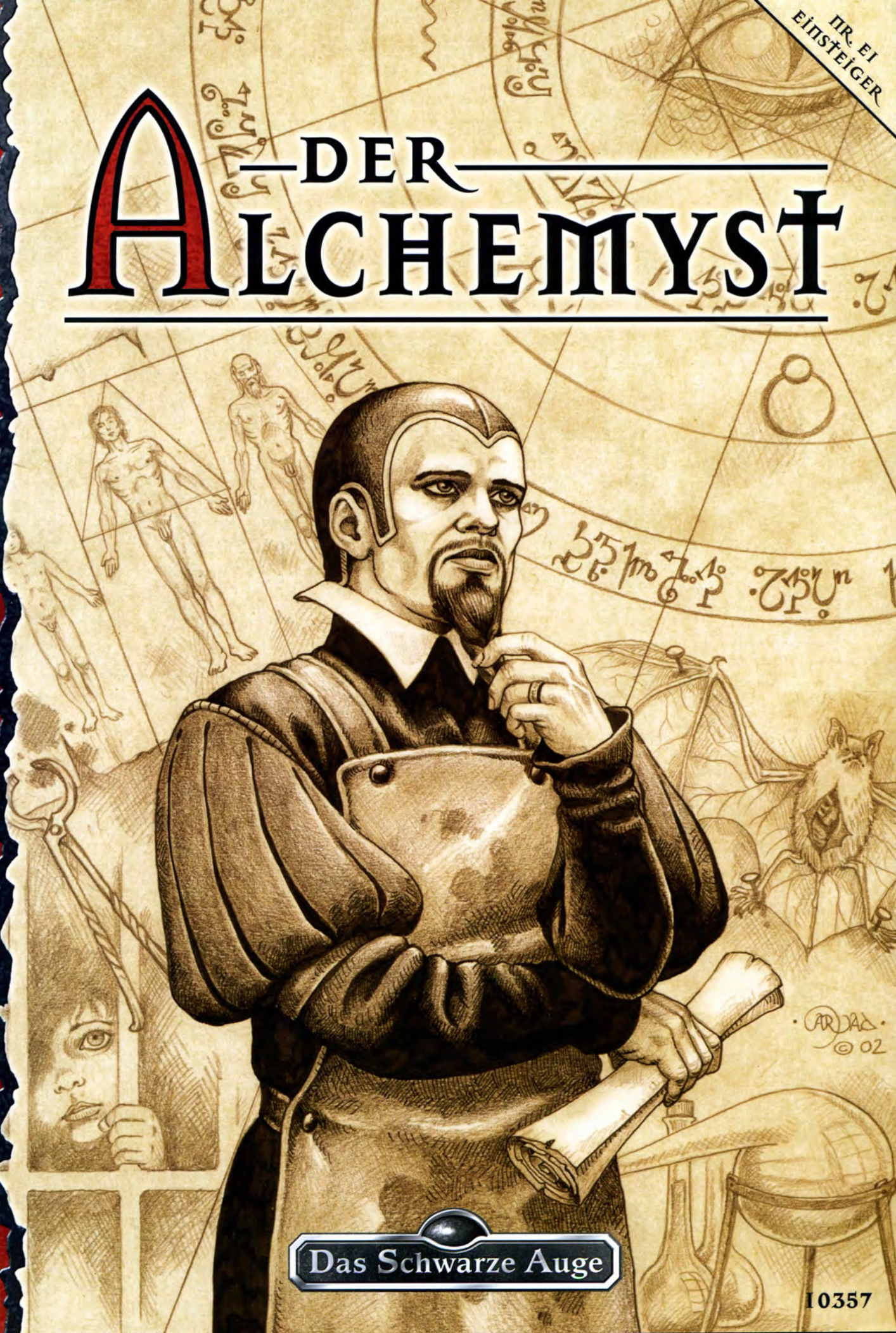
Nr. E1
Einsteiger

Aventurien

Der Alchemyst

Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3 - 5 Einsteiger-Helden

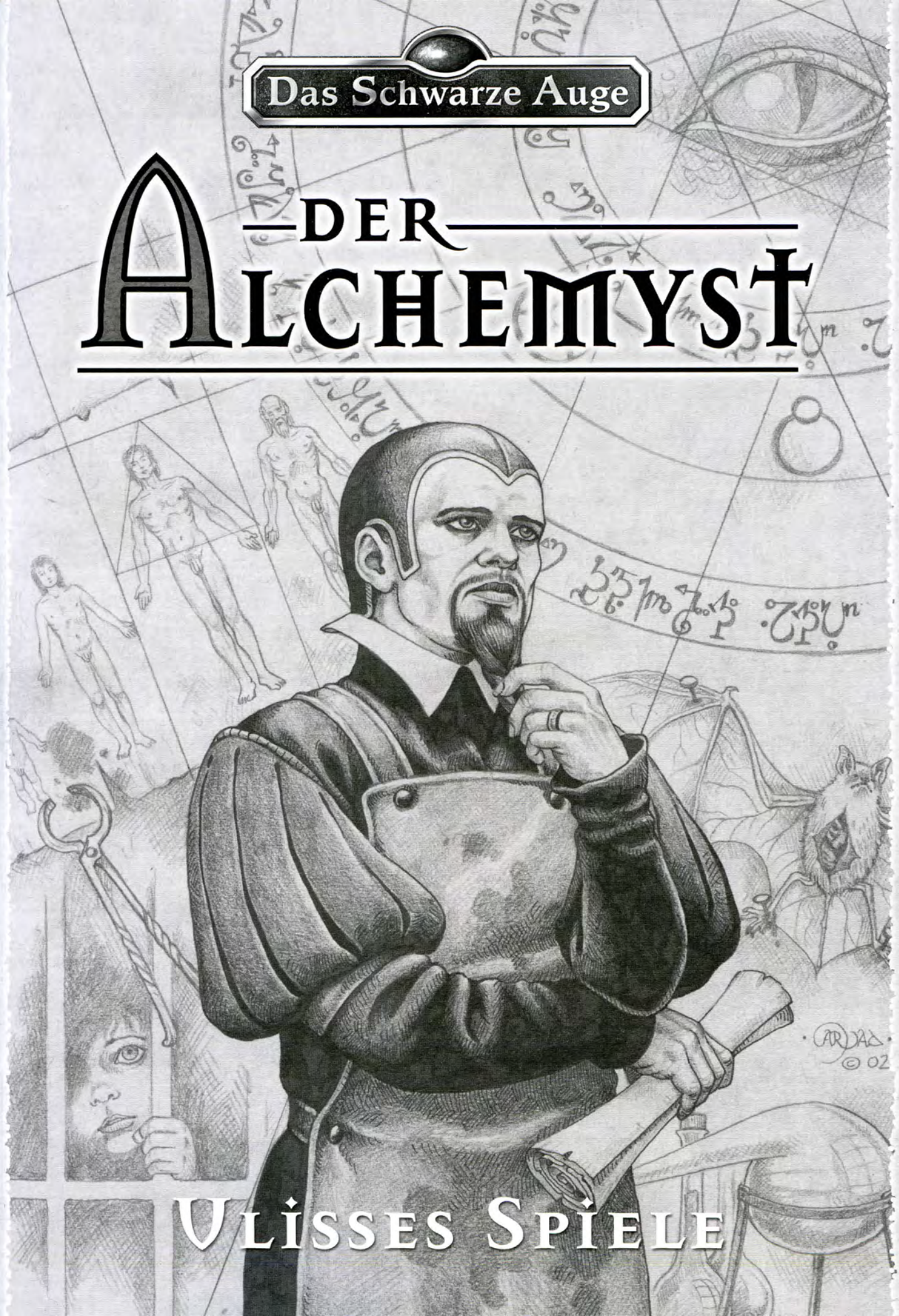


Das Schwarze Auge

10357

Das Schwarze Auge

DER ALCHEMYST



ULISSES SPIELE

Aventurien®

Ulrich Kiesow gewidmet,

dem geistigen Vater der Spielwelt Aventurien.

Umschlagillustration
Caryad
Innenillustrationen
Sabine Weiss
Umschlaggestaltung & graphische Konzeption
Ralf Berszuck

Lektorat
Thomas Römer
Gesamtredaktion
Florian Don-Schaven, Thomas Römer
Satz
Christian Lonsing
Belichtung
DTP Studio Meyer, Düsseldorf
Druck und Aufbindung
Koprowsky Group, Poland

Copyright © 2007 by Significant GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte

ISBN 978-3-940424-43-3

Das Schwarze Auge

Der Alchemyst

Teil I der Spielstein-Kampagne

von Florian Don-Schaven

ein DSA-Gruppenabenteuer
für 3 – 5 Einsteiger-Helden.

Vielen Dank an www.dsa-wiki.org
für Hinweise und Korrekturen.

Ulisses Spiele

Inhalt

Vorwort 5
Die Spielstein-Kampagne 5
Der Hintergrund 5
Dieses Abenteuer 6
Auf dem Grossen Fluss 7
Der Einstieg für die Helden 7
Die ersten Tage an Bord 8
Die Steine sind gewählt 9
Das Spiel beginnt 9
Der Platz an der alten Eiche 11
Die Ertrinkende 11
Brinwen 13
Aufbruch ins Abenteuer 15
Die Spur durch den Wald 15
Die Burg Sturzenstein 16
Vorgeschichte 17
Die Annäherung an die Burg 18
Die Häuser des Dorfes 20
Die Burg 24
Lösungsmöglichkeiten 39
Die klassische Variante 40
Zweite Variante:
Unterstützung aus dem Dorf 41
Dritte Variante:
Der offizielle Besuch 43
Vierte Variante:
Alarm in der Burg 43
Geschafft! – Geschafft? 43
Abspann 44
Das Ende 44
Anhang 45
Die Personen 45

Vorwort

Die Spielstein-Kampagne

Das Abenteuer, das Sie nun in Händen halten, ist der erste Teil einer vierteiligen Abenteuerkampagne. Jedes dieser vier Abenteuer können Sie auch unabhängig von den anderen spielen, nur das Finale von Teil 4 (**Der Inquisitor**) bezieht sich auf die Gesamtkampagne und verliert deswegen ohne die anderen Teile seinen Sinn.

Außerdem führt die Spielstein-Kampagne sowohl Sie als auch Ihre Spieler nach und nach in die Welt des Schwarzen Auges ein. Von Abenteuer zu Abenteuer lernen Sie weitere Facetten dieser phantastischen Spielwelt kennen. Das ermöglicht Ihnen eine spannende erste Forschungsreise in die Weiten des DSA-Rollenspiels.

Alles, was Sie an Hintergrund für die Abenteuer brauchen, ist in dem jeweiligen Heft enthalten, so dass Sie außer dem DSA-Grundregelwerk keine weiteren Hilfsmittel brauchen. Darüber hinaus bekommen Sie innerhalb der Abenteuer auch noch allerlei nützliche Hinweise, die Ihnen beim Leiten des Abenteuers helfen können. Diese Hinweise wenden sich natürlich vor allem an diejenigen Meister, die bisher noch wenig oder keine Erfahrung mit dieser Aufgabe sammeln konnten. Sollten Sie hingegen bereits ein 'alter Hase' sein, der seine Heldengruppe schon durch zahlreiche Abenteuer gelotst hat, können Sie die entsprechend markierten Textpassagen natürlich einfach überspringen. Aber vielleicht finden ja sogar Sie noch die eine oder andere Anregung, die Sie in Zukunft verwenden können.

Denn obwohl diese Kampagne für Einsteiger geschrieben ist, heißt das noch lange nicht, dass sie für Fortgeschrittene uninteressant ist. Ebenso wie Sie jedes Abenteuer für unerfahrene Helden in eine Herausforderung für Veteranen verwandeln können, indem Sie zum Beispiel die Werte oder die Anzahl der Gegenspieler erhöhen, wird es Ihnen sicherlich auch nicht schwerfallen, diese Kampagne so zu verändern, dass sie auch für erfahrene Spieler zu einem spannenden Erlebnis wird. Ab S. 39 finden Sie einige Ideen, wie Sie den **Alchemysten** ohne allzu viel Aufwand in ein Abenteuer verwandeln können, das sich auch für erfahrene Spieler eignet.

Beim Lesen dieses Abenteuers werden Sie auf drei Arten von Text stoßen. Bei dem freistehenden, nicht unterlegten Text handelt es sich um Meisterinformationen, die Ihnen einen tieferen Einblick in die Geschehnisse liefern und nicht für die Augen Ihrer Spieler bestimmt sind. Bei dem in Kästen stehenden Text handelt es sich dagegen um Vorlesetext, den Sie den Spielern vorlesen können, wenn diese den entsprechenden Abschnitt des Abenteuers erreicht haben. Des weiteren gibt es noch einige graue Textboxen, in denen nützliche Hintergrundinformationen und Tipps gegeben werden, die sich nicht nur auf dieses Abenteuer beziehen, sondern auch in vielen anderen Abenteuern verwendet werden können.

Abenteuer-Kampagnen

Eine Abenteuer-Kampagne ist mit einem mehrteiligen Spielfilm zu vergleichen: Jedes einzelne Abenteuer hat eine eigene Handlung und ein eigenes Finale, und an sich ist es möglich, die Abenteuer auch ohne die anderen zu spielen.

Dennoch ist es schöner, die Kampagne vollständig und in der vorgesehenen Reihenfolge abzuhandeln, da nur dann der eigentliche Hintergrund und Zusammenhang für die Spieler erkennbar wird und die Abenteuer noch interessanter werden: Es gilt eben nicht nur, ein paar Kinder aus den Fängen eines skrupellosen Ritters zu befreien oder das Geheimnis von Geistererscheinungen in einem Tempel zu erforschen, sondern gleichzeitig vor dem strengen Urteil einer höheren Macht zu bestehen und damit das Schicksal eines ganzen Landstrichs zu entscheiden.

Der Hintergrund

Wie gesagt können Sie das folgende Abenteuer als Auftakt zu einer Kampagne spielen, aber auch unabhängig von den anderen Spielstein-Abenteuern. Wenn Sie auf die Kampagne verzichten, dann gehen Sie davon aus, dass die Helden rein zufällig in die Vorfälle um Burg Sturzenstein verwickelt werden. Alle weiteren Hinweise auf die Kampagne können Sie dann einfach ignorieren. (Überspringen Sie dann die folgenden Abschnitte und lesen direkt bei **Dieses Abenteuer** auf Seite 6 weiter.)

Wenn Sie den **Alchemysten** jedoch als Auftakt zu einer Kampagne spielen, bekommen die Abenteuer noch eine weitere Dimension – eine, von der die Helden nur nach und nach erfahren und mit deren Konsequenzen sie erst im Finale des vierten Abenteuers (**Der Inquisitor**) konfrontiert werden. Zu Beginn des ersten Abenteuers werden die Helden in eine Art Spiel verwickelt – ein Spiel, dessen Regeln und Hintergrund sie nicht kennen, ja, sie wissen zunächst einmal gar nichts von der Existenz dieses Spiels. Dennoch steckt tödlicher Ernst dahinter, denn der Einsatz ist hoch: Wenn sie versagen, wird das nicht nur ihren Tod nach sich ziehen, sondern auch großes Unglück über eine ganze Region bringen.

Corfanaë

Archon Megalon, ein Zauberkundiger von großem Wissen, aber noch größerem Wissensdrang, ist vor kurzem bei seiner immerwährenden Suche nach verschollenem magischen Wissen auf ein uraltes und sehr gut verborgenes Bauwerk gestoßen: ein Grabmal aus längst vergangenen Zeiten. Nach mehreren vergeblichen Anläufen gelang es ihm schließlich, die magischen Siegel zu überwinden und in die unterirdischen Hallen des Bauwerks vorzudringen. Dort sah er sich aber plötzlich einem uralten Wesen gegenüber: dem Geist einer vor vielen tausend Jahren gestorbenen Drachin. Durch seine

Unvorsichtigkeit hat Archon Megalon das Gefängnis dieses Wesens zerstört, so dass es nun nach langer Zeit seine Freiheit wiedererlangt hat.

Corfanaë, so heißt die Drachin, ist erfüllt von dem Hass auf alle Zweibeiner, seien es Menschen, Elfen oder (vor allem) Zwerge. Sie betrachtet sie als niedere Wesen, die widerrechtlich die Macht über Aventurien an sich gebracht haben. Diese Schande kann in ihren Augen nur durch die Vernichtung aller Zweibeiner gesühnt werden.

Doch Archon, der ihr erstes Opfer sein sollte, fügte sich nicht in sein Schicksal. Geschickt gelang es ihm, die uralte Drachin in ein Gespräch zu verwickeln – eine Diskussion über den Wert von Wesen, über Menschen, Drachen und andere Geschöpfe. Und nach langen Stunden, ja, sogar Tagen wilder Wortgefechte – immerhin hatte Corfanaë seit über 7.000 Jahren mit niemandem mehr diskutieren können – gelang es ihm, sie davon zu überzeugen, dass Zweibeiner nicht unbedingt so 'niedrig' und verachtenswert sind, wie sie glaubt. Und schließlich ließ sie sich sogar zu einer Art Wette überreden: Eine Gruppe zufällig ausgewählter Zweibeiner (also Menschen, Elfen und/oder Zwerge) soll unwissentlich vor einige Aufgaben gestellt werden. Bestehen sie diese Prüfungen, dann soll Archon sein Leben behalten und Corfanaë wird sich aus dieser Gegend zurückziehen. Versagen die Prüflinge jedoch, dann ist ihnen ein schneller Tod ebenso sicher wie Archon, und Corfanaë wird beginnen, alle Zweibeiner auszulöschen, derer sie habhaft wird.

Die Helden und Heldinnen

Sie ahnen es schon, verehrter Meister: Bei dieser 'Gruppe zufällig ausgewählter Zweibeiner' handelt es sich um niemand anderen als Ihre Heldengruppe. Deswegen schadet es auch nichts, wenn sich Ihre Helden zu Beginn des Abenteuers noch nicht kennen. Durch eine Folge von 'Zufällen' (die in Wirklichkeit von Archon Megalon und seinen Helfern sorgfältig arrangiert wurden) werden die Helden in unterschiedliche Abenteuer hineingezogen – zumindest wenn sie sich darauf einlassen. Die Helden können nur nach und nach erahnen, dass die Abenteuer miteinander zusammenhängen und sie eigentlich nur Spielsteine in einem größeren Spiel sind. Ebenso, wie die meisten Leute, mit denen sie in ihren Abenteuern zu tun haben, in Wirklichkeit Spielsteine sind: zum Beispiel der Alchimist, die Einsiedlerin, der Händler und der Inquisitor.

Allerdings lässt Megalon den Helden hin und wieder ein paar versteckte Hinweise auf die größeren Zusammenhänge zukommen: zum Beispiel die Edelsteine, von denen die Helden in jedem Abenteuer einen finden können. Auch dies sind Spielsteine, denn erst sie ermöglichen den abschließenden Erfolg in dem Spiel von Archon und Corfanaë.

Da es sich jedes Mal um ein Drachenauge handelt, können die Helden bald auf die Idee kommen, dass die Steine eine tiefere Bedeutung haben und nicht nur zufällig auftauchen. Vielleicht verstehen sie sogar den Hinweis, dass die einzelnen Abenteuer etwas miteinander zu tun haben – und dies könnte ihnen die Begegnung mit Corfanaë am Ende der Kampagne erleichtern.

Außerdem wird Archon sich den Helden hin und wieder zeigen – allerdings nie so, dass die Helden Kontakt mit ihm aufnehmen können. Erst nach Abschluss des vierten Abenteuers werden die Helden dann zu einer 'Gerichtsverhandlung' geladen, bei der Corfanaë entscheiden wird, ob sie sich würdig gezeigt haben, um weiterleben zu dürfen.

Dieses Abenteuer

Im Mittelpunkt der ersten Aufgabe steht der Alchimist *Haranon Lederer*, der von dem Ritter *Hagol von Sturzenstein* dazu gezwungen wird, nach einem Lebenselixier zu forschen. Denn der Ritter ist alt und gebrechlich, klammert sich aber voller Verzweiflung an sein Leben. Bisher haben die Forschungen des Alchimisten wenig greifbare Ergebnisse gezeigt, und der Ritter wird langsam ungeduldig. Um ihn zu beschwichtigen, behauptet Haranon, er brauche andere Möglichkeiten für seine Forschungen: er benötige menschliche 'Versuchskaninchen', und zwar möglichst Kinder. Dabei hat er sich allerdings in der Skrupellosigkeit des Ritters getäuscht, denn der lässt nun wider Erwarten in Dörfern der weiteren Umgebung wirklich Kinder entführen.

Haranon macht gute Miene zum bösen Spiel und beginnt, die Kinder der unterschiedlichen Experimenten zu unterziehen, teilweise mit fürchterlichen Folgen.

Durch einen von Archon Megalon herbeigeführten 'Zufall' gelingt es nun einem der 'Versuchskaninchen' zu flüchten: Die Helden finden die achtjährige *Brinwen* in einem Fluss treibend, völlig erschöpft und kurz vor dem Ertrinken. Wenn sie das Mädchen geborgen haben, erzählt es von den fürchterlichen Versuchen, die mit ihm und einigen anderen Kindern angestellt wurden.

Wenn die Helden wirklich diese Bezeichnung verdienen, werden Brinwens Erzählungen ausreichen, um der Sache nachzugehen. Mit ihrer Hilfe finden die Helden den Weg zu der abgelegenen Burg, aus der sie geflüchtet ist, und können nun in das Gebäude eindringen, um die anderen Kinder zu befreien.

Auf dem Grossen Fluss

Der Einstieg für die Helden

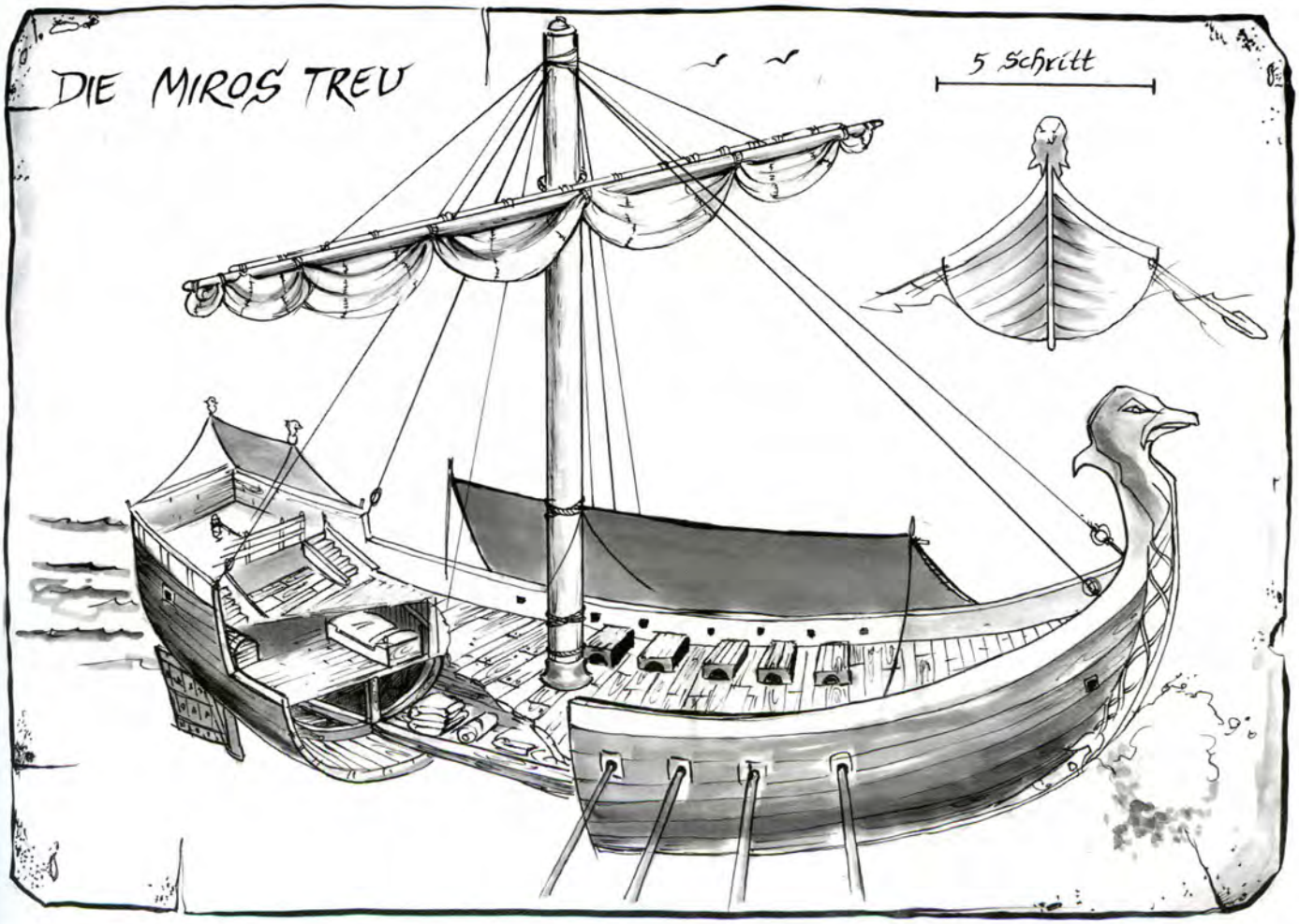
Die Helden müssen sich untereinander keineswegs kennen, wenn das Abenteuer beginnt. Im Gegenteil, es kann sogar sehr reizvoll sein, wenn sie sich erst zu Beginn dieses Abenteuers kennenlernen. Der 'Zufall', der sie zusammenwürfelt, ist einfach der Umstand, dass sie Passagiere an Bord des gleichen Schiffes sind: Die *Miros Treu* ist ein Lastenboot, das auf dem Großen Fluss unterwegs ist. Zur Zeit fährt sie gerade flussaufwärts von Elenvina nach Albenhus. An dieser Stelle schlängelt sich der Große Fluss zwischen zwei Gebirgen hindurch, und da beide Gebirge sehr unwegsam und wild sind, gibt es keine sinnvolle Möglichkeit, den Weg über Land zurückzulegen, außer die Gebirge vollständig zu umgehen. Noch nicht einmal ein Treidelpfad existiert, da das Ufer oft felsig und unzugänglich ist.

Aus welchen Gründen die Helden an Bord gehen, das sei Ihnen und Ihren Spielern überlassen. Es gibt sehr viele mögliche Gründe. Die Passage kostet zwar den einen oder anderen Silbertaler* und geht nicht sonderlich schnell, aber andererseits ist sie vergleichsweise bequem. Außerdem sind viele Kapitäne gerne bereit, mit dem Preis deutlich herunterzugehen, wenn die Passagiere wirken, als könnten sie mit der Waffe umgehen – denn die Gegend ist wild, und es kommt immer wieder einmal zu Überfällen von Flusspiraten oder Angriffen gefährlicher Tiere.

Besprechen Sie mit jedem Spieler, warum sein Held mitfahren will. Achten Sie aber darauf, dass keiner unter allzu großem Zeitdruck steht – dies könnte ihn vielleicht daran hindern, sich auf das Abenteuer einzulassen. Als Anregung haben wir hier ein paar Möglichkeiten aufgeführt, die vielleicht auf den einen oder anderen Ihrer Helden zutreffen können. Aber möglicherweise haben Sie und/oder Ihre Spieler noch viel interessantere Ideen.

- Die einfachste Methode wäre es, einen Helden eine Botschaft oder einen Brief überbringen zu lassen. Möglicherweise wurde ein Jungmagier, der seine Akademie gerade verlassen hat, von sei-

**) Genau genommen kostet die Passage etwa 6 Dukaten. Da aber kaum ein Held diese Summe aufbringen kann, empfehlen wir, sie mit meisterlichem Weitblick unter den Tisch fallen zu lassen. Es gibt aber auch die Möglichkeit, die Vorgeschichte der einzelnen Helden so zu wählen, dass der jeweilige Auftraggeber (siehe unten) für die Kosten der Passsage aufkommt.*



nem Lehrmeister gebeten, ein wichtiges Dokument in die Magierakademie nach Gareth zu bringen. Denkbar wäre auch einfach ein junger Handwerksgeselle, der für ein wenig Geld einen Brief überbringt, weil der Absender die Kosten für einen schnellen, aber teuren Botendienst nicht aufbringen will.

- Ein junger Handwerker könnte auch auf der Walz sein, also nach seiner Lehrlingszeit nun von Stadt zu Stadt reisen, um bei anderen Meistern als Geselle zu arbeiten.
- Vielleicht ist er aber auch von seinen Eltern losgeschickt worden, um bei einem entfernten Verwandten in die Lehre zu gehen.
- Ein Abgänger einer Kriegerakademie könnte auf dem Weg nach Gareth sein, um sich dort um Aufnahme in die Armee zu bemühen – mit einem guten Zeugnis hat er gute Aufstiegschancen.
- Ein Söldner könnte mit einem Auftrag unterwegs sein. Besonders gut wäre es, ihn als Leibwächter für einen anderen Helden mitzuschicken, denn möglicherweise ist er nicht bereit, irgendwelche Risiken einzugehen, so lange er nicht dafür bezahlt wird. Wenn aber sein 'Schutzbefohlener' plötzlich vom Weg abweicht, um dem Hilferuf eines Kindes zu folgen, dann wird er ihm wohl notgedrungen folgen.
- Ganz andere Motive sind bei einem Einbrecher, Streuner oder Dieb wahrscheinlich: Vielleicht hat er sich in Elenvina oder Harben ein paar Feinde gemacht und ist nun gerade auf der Suche nach einem neuen Betätigungsfeld – eines, in dem sein Gesicht noch nicht so bekannt (und berüchtigt) ist.
- Wenn Sie dieses Abenteuer mit einer schon bestehenden Heldengruppe spielen wollen, dann dürfte es kein Problem sein, für die gesamte Gruppe einen gemeinsamen Grund zu finden, warum sie auf dem Großen Fluss unterwegs ist.

Die »Miros Treu«

Bei der *Miros Treu* handelt es sich um ein kleines Frachtschiff, wie es auf fast allen größeren Flüssen Aventuriens unterwegs sein könnte. Sie ist 12 Schritt* lang und an ihrer breitesten Stelle fünf Schritt breit. Zur Zeit transportiert sie einige Ballen mit Stoffen, die Kapitän *Aslivson* in Albenhus verkaufen will, um dann für die Rückfahrt den wertvollen Koschbasalt an Bord zu nehmen.

Die *Miros Treu* ist ein Ruderschiff, das durch eine vierzehnköpfige Rudermannschaft angetrieben wird – das Hilfssegel kommt nur selten und als Unterstützung zum Einsatz. Flussaufwärts ist das Rudern ein recht mühsames Geschäft, weswegen in diese Richtung nicht nur die Fahrt wesentlich länger dauert, sondern auch weniger oder leichtere Ladung an Bord genommen wird.

Bis auf den Laderaum und die Kapitänskajüte gibt es keine geschlossenen Bereiche an Bord, aber immerhin können im Fall von Regen über den Ruderbänken Planen aufgehängt werden. Passagiere dürfen sich überall dort aufhalten, wo sie nicht im Weg sind: also im Laderaum und auf den freien Flächen im Bug oder in der Nähe des Steuerruders am Heck.

Einen Übersichtsplan der *Miros Treu* finden Sie auf Seite 7, ein paar Worte zu ihrer Mannschaft auf Seite 45.

**) Zur Erinnerung: Der 'Schritt' ist eine aventurische Maßeinheit. Ein Schritt entspricht einem irdischen Meter.*

Die ersten Tage an Bord

Wenn Sie wollen, können Sie die ersten vier Tage der Reise selbst noch ein wenig ausgestalten. Für die ersten zwei Übernachtungen steuert die *Miros Treu* kleine Dörfer am Flussufer an, in denen die Helden sich sogar in Gasthäusern einmieten können, wenn sie wollen und das nötige Geld haben. Danach wird die Landschaft jedoch zunehmend wilder, die Ausläufer der Gebirge reichen bis ans Ufer heran und es sind kaum noch Spuren von menschlicher Zivilisation zu sehen.

Für die dritte Nacht macht das Schiff daher in einer von dichtem Wald umgebenen Stelle fest, an der eine Blockhütte mit einfachen Strohlagern steht. Solche Hütten stehen in regelmäßigem Abstand am Ufer und sind in der Tat für die Flussschiffer gebaut worden. Falls einige Helden waffenfähig aussehen, wird von ihnen erwartet, dass sie hier Nachtwachen übernehmen.

Als Zwischenfälle bieten sich verschiedene Möglichkeiten an:

- Bei den Übernachtungen in den Gaststätten werden die Helden zum Glücksspiel eingeladen, und hier wird nicht immer ganz sauber gespielt. Bevor es aber zu ernsthaften Auseinandersetzungen kommt, greift der Kapitän an. Und da er nicht nur die ganze Schiffsmannschaft, sondern auch noch die Dorfbevölkerung auf seiner Seite hat, sollte kein Held sich einer solchen Einmischung verweigern.
- In der letzten Nacht hat es ein hungriger Bär auf die Nahrungsvorräte abgesehen, er kann aber durch mutiges Eingreifen recht schnell wieder verjagt werden.
- Ein kleiner Baumdrache kommt plötzlich herangeflogen und versucht, irgendetwas Glänzendes zu stehlen, zum Beispiel einen achtlos abgelegten Dolch oder ein Schmuckstück. Ob ihm das gelingt, hängt von der Aufmerksamkeit der Helden ab. Der Kapitän ist jedenfalls nicht bereit, eine längere Pause einzulegen, damit die Helden auf Drachenjagd gehen können. (Ein Baumdrache hat ein Spannweite von etwa 3 Schritt und ist an sich recht harmlos, wäre er nicht so versessen auf alles Funkelnde und Glänzende.)

Die Helden untereinander

Wichtig ist aber auf jeden Fall, dass die Helden sich schon einmal ein wenig untereinander kennen lernen. Lassen Sie Ihre Spieler beschreiben, wie ihre Helden aussehen und wie sie sich am Anfang der Reise verhalten. In der Regel ergibt sich dann sehr schnell das eine oder andere Gespräch. Lassen Sie das ruhig geschehen, denn dadurch können sich schon die ersten Freundschaften, aber eventuell auch schon Uneinigkeiten ergeben, die im Rollenspiel immer einen großen Reiz ausmachen.

Erst wenn Sie das Gefühl haben, dass die Unerhaltungen nicht mehr von selbst weitergehen oder einzelne Spieler unterbeschäftigt sind, dann beginnen Sie mit dem eigentlichen Abenteuer.

Die Steine sind gewählt

"Dort vorne kommt ein Schiff. Es könnte das richtige sein."
"So, glaubst du das, Menschling? Und du glaubst wirklich, dass du Chancen hast, das Spiel gegen meine Herrin zu gewinnen?"
"Wenn ich die Chancen nicht sehen würde, würde ich nicht spielen, mein geschuppter Freund."
"Und? Siehst du schon, was für Leute auf dem Schiff sind?"
"Es ist ein Frachtschiff, eines von der Sorte, wie sie hier oft vorbeikommen. Und an Bord sind irgendwelche Leute, die das Schicksal uns schickt – genau so, wie es deine Herrin wünscht. Niemand weiß, wer die Probe ablegen wird. Es sind einfache Leute – keine Abordnung der Priester, keine Gesetzeshüter. Zufrieden?"
"Völlig zufrieden, Menschling. Ich denke, die Herrin wird nichts dagegen einzuwenden haben, dass wir das Spiel beginnen. Es sei!"

Das Spiel beginnt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der vierte Tag auf dem Großen Fluss ist angebrochen, und es soll noch über eine Woche dauern, bis ihr endlich ankommen werdet. Doch schon jetzt vergeht die Zeit nur noch sehr langsam, Langeweile macht sich breit.
Heute früh, noch vor Sonnenaufgang, ertönte der Weckruf, und nach einem kurzen Frühstück seid ihr an Bord der Miros Treu gegangen. Dann folgt das Einerlei der Flussfahrt, die gegen den Strom nicht gerade schnell vonstatten geht. Doch inzwischen hat sich die Landschaft verändert, die ihr durchquert. Wo am Anfang noch immer wieder sanfte Hügel und bebaute Äcker an euch vorbeigezogen sind, seht ihr seit gestern nur noch die waldbewachsenen Flanken von Eisenwald und Ingrakuppen, zwischen denen sich der Fluss hindurchschlängelt. Und je weiter ihr kommt, desto wilder wird es. Zu beiden Seiten des Flusses ragen immer häufiger steile Felsen auf, Ausläufer der Gebirge, die das Flussbett immer mehr einengen und die Strömung unberechenbar machen. Immerhin scheint der hünenhafte Steuermann den Fluss genau zu kennen, denn mit traumwandlerischer Sicherheit lenkt er die Miros Treu um Felsen und Untiefen herum, die oft nur wenige Finger unter der Wasseroberfläche verborgen sind.
Der Wald ist dichter geworden und er reicht fast überall bis an das Flussufer heran. Er wirkt, als wolle er euch sagen, dass er sich nicht in seiner Ruhe stören lassen will. Dicht und dunkel wogt das Blätterdach, so dass sicherlich niemals ein Sonnenschein auf den Waldboden hindurchdringt. Neben dem fröhlichen Gesang der Vögel sind auch allerlei andere Tierlaute zu hören, und bei manchen wollt ihr gar nicht unbedingt herausfinden, was für einem Wesen diese Stimme wohl gehören mag.
Keine Wege oder gar Straßen durchschneiden diese Wildnis, und nur alle paar Stunden kommt ihr an einer der Anlegestellen vorbei, an denen die Schiffe die Nacht verbringen: kleine Oasen inmitten eines unfreundlichen Urwaldes.

Fragen Sie die Spieler, womit die Helden den Tag verbringen. Lassen Sie sie vor allem festlegen, wo an Bord der *Miros Treu* sie sich aufhalten.

Nur die Spieler, deren Helden hin und wieder mal die Umgebung und das Ufer beobachten, dürfen nun eine *Sinnenschärfe*-Probe +5 ablegen. Wenn ein Held sogar ausdrücklich die ganze Zeit auf die Umgebung achtet, dann können Sie bei ihm auf den +5-Zuschlag verzichten. Wenn einer oder mehrere der Helden die Probe schaffen, können Sie ihm oder ihnen den folgenden Text vorlesen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Während dein Blick über die Wälder und Hänge streift, fällt dir plötzlich etwas auf. Zuerst nimmst du es nur im Augenwinkel wahr, und du musst schon ein zweites Mal hinschauen, um es wirklich zu erkennen: eine Gestalt, die auf einer kleinen Anhöhe am Flussufer steht. Über ihr ragen die knorrigen Äste einer uralten Eiche in die Höhe, so dass du den Menschen im Schatten des gewaltigen Baumes fast übersehen hättest. Was diese Gestalt wohl dort inmitten der Wildnis tut?
Als du noch genauer hinschaust, erkennst du, dass es ein älterer Mann in einer langen, dunkelgrauen Robe ist. Er steht reglos dort auf dem Hügel und schaut einfach nur zu dir hinüber. Ja, er schaut dich an, und irgendwie hast du das Gefühl, dass er dich prüfend mustert.

Sollten mehrere Helden die *Sinnenschärfe*-Probe bestanden haben, dann mustert die Gestalt sie alle nacheinander. Wenn ein Held auf die Idee kommt, den Fremden zu grüßen oder ihm etwas zuzurufen, dann antwortet er nicht.
Nach einigen Augenblicken wendet er seinen Blick von dem Schiff ab, dreht sich ein wenig zur Seite und scheint mit irgendjemandem zu sprechen, der neben ihm auf dem Boden sitzt oder liegt. Aufgrund des Höhenunterschieds können die Helden aber nicht erkennen, wer das wohl sein mag. Und um die Worte zu verstehen, ist der Mann einfach viel zu weit weg. Dann nickt er seinem Gesprächspartner zu, blickt noch einmal kurz zu dem Schiff hinüber und verschwindet mit wenigen Schritten hinter dem breiten Stamm der Eiche.
Werden Mitglieder der Schiffsmannschaft auf den Fremden aufmerksam gemacht, dann versichern sie, ihn nicht zu kennen. Allerdings wird dies zum Anlass genommen, die Helden eindringlich vor dem Wald und seinen Bewohnern zu warnen. Wie viel davon

wahr ist, wie viel Aberglaube der Besatzung und wie viel reines Seemannsgarn, um "die Landratten mal ein wenig auf den Arm zu nehmen", das sei Ihnen überlassen.

Der Kapitän behauptet, dass die dunkelgraue Robe des Mannes dafür spricht, dass das wohl ein Druide sein müsse: "Das sind mürrische, einzelgängerische Leute, die meistens irgendwo in der tiefsten Wildnis leben, wo kein göttertreuer Mensch sich freiwillig hinbegeben würde. Und es heißt, sie haben fürchterliche Zauber, mit denen sie die übelsten Dinge tun können. Und manchmal tun sie sich sogar mit Hexen zusammen, wenn sie irgendjemandem so richtig eins auswischen wollen. Wenn ihr meinen Rat hören wollt, dann lasst euch nicht mit solchen Leuten ein. Das bringt nur Unglück."

Sollten die Helden jedoch sehr neugierig sein und das Beiboot nehmen wollen, um mal bei der Eiche nachzuschauen, was da los ist, dann müssen sie erst einmal den Kapitän überreden, dass er so lange wartet. Die Helden müssen also schon gute Argumente vorbringen, damit er ihnen das Boot überlässt. Im Idealfall lassen Sie sich wirklich von den Helden überzeugen – schneller geht es allerdings mit einer *Überreden*-Probe.

Spielerverhalten

Wundern Sie sich nicht, wenn Ihre Spieler überhaupt nicht auf die Idee kommen, dieser Begebenheit weitere Beachtung zu schenken. Selbst erfahrene Spielleiter können nie voraussehen, was in den Köpfen der Spieler vorgeht, und so lange nicht ein ganz großer Leuchtpfeil über einem Hinweis schwebt, auf dem in blinkender Schrift "Achtung, wichtig für dieses Abenteuer" zu lesen ist, muss man damit rechnen, dass er übersehen wird.

Wenn die Spieler garade dabei sind, an einer Situation vorbeizustolpern, ohne die das Abenteuer nicht weitergehen kann, dann gibt es immer noch ein paar Tricks, um sie doch noch auf die richtige Bahn zu bringen: Hier eignen sich vor allem Meisterpersonen, die den Helden nahe legen, sich doch hier und dort noch etwas näher umzusehen.

Vermeiden Sie es aber wenn irgend möglich, dass sich Ihre Spieler gegängelt fühlen. Es ist ja gerade der große Reiz des Rollenspiels, dass jeder Spieler sich frei entscheiden kann, wann er was tut, und diesen Vorteil sollten Sie nicht dadurch zunichte machen, dass Sie Ihrer Spielrunde immer nur eine Handlungsmöglichkeit offen lassen. Natürlich verlangt dies etwas mehr Flexibilität und Improvisationsfreude von Ihnen, als wenn Sie sich jederzeit streng an den vorgesehenen Ablauf halten können. Doch Ihre Spieler werden es Ihnen danken.

In dieser konkreten Situation heißt das, dass Sie Ihre Spieler nicht dazu zwingen sollten, dem merkwürdigen Druiden hinterherzuforschen. Denn wenn sie es nicht tun, fehlt ihnen zwar ein Hinweis auf die größeren Zusammenhänge, aber dies hat ansonsten keine weitere Bedeutung.

Wenn es allerdings daran liegt, dass keiner der Helden die Gestalt auch nur bemerkt (z.B. durch Würfelpech bei den *Sinnenschärfe*-Proben), dann haben Sie immer noch die Möglichkeit, die Helden durch ein aufmerksames Mannschaftsmitglied auf die Gestalt am Ufer aufmerksam zu machen.

Der Platz an der alten Eiche

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ja, genau hier war es. Dort oben auf dem Hügel unter der Eiche hat er gestanden und euch so merkwürdig angeschaut. Die Böschung ist hier recht steil, so dass es nicht sehr leicht fällt, bis zu dem großen Baum hinaufzuklettern.

Bei einer misslungenen *Klettern*-Probe –3 rutscht der Held ab und nimmt ein unfreiwilliges Bad. Im seichten Wasser ist dies zwar selbst mit einer schweren Rüstung ungefährlich, aber die Kleider des Helden sind völlig durchnässt. Und wenn er irgendwelche wasserempfindlichen Dinge bei sich hat, etwa Dokumente oder Bücher, dann sind die jetzt verdorben.
Oben an dem Baum angelangt, ist von dem Fremden nichts mehr zu finden. Mit gelungenen *Fährtensuchen*-Proben können die Helden jedoch herausfinden, dass hier vor kurzem jemand mit Stiefeln gestanden hat – und außerdem irgendein etwa hasengroßes Tier. Sind bei der *Fährtensuchen*-Probe 3 oder mehr Punkte übrig geblieben (sogenannte TaP*), kommt der Held zu der Meinung, es müsse ein vierbeiniges Tier mit einem kräftigen Schwanz gewesen sein. Und nur mit mindestens 6 TaP* ist der Spurenleser der Meinung, es könne sich um kein normales Tier gehandelt haben: Es sind vier Zehen mit langen Krallen zu erkennen, aber die Fußform passt weder zu einer Katze noch zu einem Hund oder ähnlichen Tieren.
Beide Personen (?) sind aus dem Wald gekommen und auch dorthin zurückgekehrt, aber kurz hinter dem Waldrand endet die Spur völlig abrupt, als seien die beiden vom Erdboden verschluckt. (Der Druide hat hier einen Zauber angewandt, der das Entstehen von Spuren verhindert.)
Wenn jemand die Eiche genauer in Augenschein nimmt und eine *Sinnenschärfe*-Probe +3 schafft, entdeckt zwischen ihren knorrigen Wurzeln etwas silbern Glänzendes. Es handelt sich um eine Halskette, die wohl irgendjemand hier verloren haben muss. Früher hing wohl einmal ein Stein oder etwas ähnliches an der Kette, aber davon ist nur noch die Fassung übrig geblieben: Der Stein selbst wurde herausgebrochen.
Mehr ist hier nicht zu finden.

Archon Megalon

Bei der Gestalt handelt es sich um niemand anderen als Archon Megalon, der hier gemeinsam mit dem Meckerdrachen *Pog* auf die Helden gewartet hat. Laut Abmachung mit Corfanaë sollte die nächste vorbeikommende Gruppe die Auserwählten sein, von deren Verhalten der Ausgang des Spieles abhängt. Da die *Miros Treu* das erste Schiff war, das in Frage kam, fiel die Wahl nun auf die Helden.
Die Halskette hat der Druide übrigens absichtlich zurückgelassen. Der Stein, der aus der Fassung gebrochen wurde, ist derjenige, den die Helden später in diesem Abenteuer von einem der geretteten Kinder geschenkt bekommen: ein erster Hinweis darauf, dass nicht alles Zufall ist, was hier geschieht.

Die Ertrinkende

Es ist noch nicht viel Zeit seit dem merkwürdigen Beobachter vergangen, als die Helden das nächste Mal ihre *Sinnenschärfe* unter Beweis stellen müssen. Es gelten die gleichen Regeln wie im letzten Abschnitt: Wer die Augen offenhält, muss eine normale Probe schaffen, wer sich nur hin und wieder umschaut, bei dem muss es schon eine Probe +5 sein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Etwa in der Mitte des Flusses kommt euch ein großer Ast entgegengetrieben. Das an sich ist noch nicht bemerkenswert, denn auf dem träge dahinfließenden Großen Fluss ist allerlei Treibgut Richtung Meer unterwegs. Aber bisher ist dir noch nie ein Ast aufgefallen, der dir zuwinkt – mit einem dünnen, durchaus menschlich aussehenden Arm.

Warten Sie erst einmal die Reaktionen des betreffenden Helden ab. Er muss schon genauer zu dem Ast hinüberspähen, um zu sehen, dass der Arm nicht zu dem Ast gehört, sondern zu jemandem, der sich anscheinend mit letzter Kraft an dem Ast festklammert.
Diesmal können Sie es leider nicht zulassen, dass keiner der Helden auf den Arm aufmerksam wird, denn sonst rauschen sie ja an dem ganzen Abenteuer vorbei. Sollte wirklich keinem der Helden die Probe gelingen, dann können Sie ihnen wenig später eine zweite Chance gewähren: Als Brinwen sich auf gleicher Höhe befindet wie die *Miros Treu*, nimmt sie alle Kraft zusammen und ruft verzweifelt um Hilfe.
In diesem Fall ist die Probe für alle um 5 Punkte erleichtert – außer die Helden schlafen oder befinden sich gerade in einer lautstarken Unterhaltung. Allerdings hat die Tatsache, dass die Helden Brinwen erst so spät wahrgenommen haben, zur Folge, dass der Ast mit seiner Passagierin schon ein erhebliches Stück abgetrieben ist, bis die Helden geeignete Rettungsmaßnahmen in Angriff nehmen können.

Die Rettung

Machen Sie den Helden klar, dass äußerste Eile geboten ist. Je länger sie überlegen, was sie tun können, desto weiter entfernt sich der Baumstamm. Und der Mensch, der sich daran klammert, sieht nicht so aus, als würde er noch lange aushalten.
Auf die Manövrierfähigkeit der *Miros Treu* sollten sich die Helden nicht verlassen: Bis das Schiff gewendet hat, in die richtige Strömung gekommen ist und Fahrt aufgenommen hat, ist der Ast längst hinter der nächsten Flussbiegung verschwunden. Etwas schneller ginge es mit dem Beiboot, das allerdings auch erst einmal bemannt und losgebunden werden muss. Am besten wäre es, wenn sich ein mutiger Held sofort in die Fluten wirft, um zu dem Baumstamm hinüberzuschwimmen, während die anderen das kleine Boot klarmachen und dann hinterherrudern.
In diesem Fall ist sogar der Kapitän sofort kooperationsbereit, denn schließlich geht es ja darum, ein Menschenleben zu retten. Um ein wenig Übersicht über die ganze Rettungsaktion zu behalten (und Ihren Spielern zu veranschaulichen, was geschieht), können Sie

den Plan auf Seite 48 kopieren und nun vor die Spieler legen. In der Mitte des Flusses treibt Brinwen an dem Ast, und sie bewegt sich pro Runde ein Feld weiter. (Eine Runde bedeutet in diesem Fall etwa eine halbe Minute.)

Der Schwimmer

Wenn ein Held höchstens eine halbe Minute nach der Entdeckung der 'Schiffbrüchigen' ins Wasser springt, dann kann er versuchen, den kürzesten Weg bis zu dem Ast zu benutzen. Er legt pro Runde bis zu zwei Felder zurück; egal in welche Richtung, nicht aber diagonal. Zusätzlich wird er, sobald er die grau unterlegten Felder erreicht hat, ebenfalls noch pro Runde um ein Feld abgetrieben. Das heißt, dass er Brinwen im Idealfall nach zwei Runden erreichen kann.

Wenn er hingegen erst einmal längere Zeit überlegt, was er tun soll, dann wird die Strecke entsprechend länger. Sie brauchen nicht mit einer Stoppuhr nachzumessen, wie lange Ihr Spieler braucht, um sich zu entscheiden. Es reicht, wenn Sie die Zeit grob abschätzen. Und wenn Sie den Plan aufgebaut haben und einen Spielstein, der Brinwen darstellt, nach etwa einer halben Minute ein Feld weiterschieben, dann dürfte den Spielern schon klar werden, dass sie sich beeilen müssen. Hinzu kommt jedoch vielleicht, dass der Schwimmer sich erst seiner schweren Sachen entledigen will. Das Ablegen eines Gürtels oder eines Mantels dauert nur Sekunden, aber bis ein Krieger sich aus seiner schweren Rüstung geschält hat, vergeht deutlich mehr Zeit. Veranschlagen Sie pro Punkt Rüstungsschutz etwa zehn Sekunden, was bei RS 3 schon eine ganze Runde ausmacht.

Für jede Runde, in der er schwimmt, muss der Held eine *Schwimmen*-Probe ablegen (und vergessen Sie dabei nicht den BE-Wert!):

Gelungen: Der Held kommt zwei Felder weit voran.

Misslungen: Lassen Sie den Spieler nachrechnen, wie sehr die Probe misslungen ist, sprich, wie viele Talentpunkte er zusätzlich gebraucht hätte, um die Probe doch noch zu schaffen.

Um bis zu 5 Punkte misslungen: Er kommt nur ein Feld weit.

Um bis zu 10 Punkte misslungen: Er schluckt Wasser und muss sich erst einmal gründlich aushusten, bevor er weiterschwimmen kann. Dementsprechend kommt er in dieser Runde nicht von der Stelle.

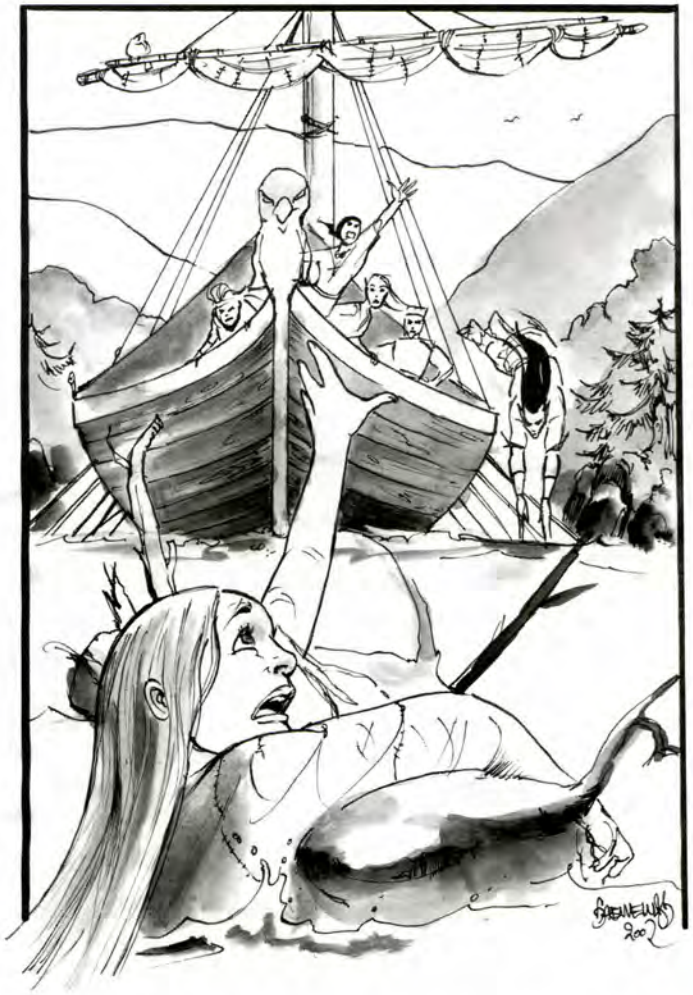
Um über 10 Punkte daneben: Offensichtlich hat der Held seine Kräfte deutlich überschätzt. Er schluckt Wasser und verliert 1 Lebenspunkt.

Pro Runde, in der ein Held schwimmt, verliert er auch noch Ausdauerpunkte, und zwar 1 plus seine doppelte Behinderung. (Ein Held, der mit einer Rüstung ins Wasser gesprungen ist, die eine BE von 3 hat, verliert also jeweils 7 AuP.) Wenn er irgendwann keine Ausdauerpunkte mehr haben sollte, kann er nicht mehr weiterschwimmen und beginnt zu ertrinken. Er erleidet nun pro Runde, bis er gerettet wird, 1W6 Schadenspunkte und ist nicht mehr in der Lage, sich selbst zu retten, geschweige denn das ertrinkende Mädchen.

Per Boot

Um das kleine Beiboot startklar zu machen, brauchen die Helden deutlich länger. Selbst wenn sie sofort beginnen, müssen sie erst einmal in das kleine Gefährt hineinspringen. Gehen Sie von folgenden Zeiten aus:

- Pro Held, der in das Boot will, vergehen 10 Sekunden. Zum Überwechseln muss der Held eine *Körperbeherrschungs*-Probe schaffen. Misslingt sie, rutscht er ab und landet im Wasser.



- Das Bergen eines abgerutschten Helden dauert jeweils 30 Sekunden.
- Das Losmachen der Halteleine dauert wiederum 10 Sekunden.
- Bis alle Helden sich gesetzt haben und die Ruder unter den Bänken hervorgezerrt und in Position gebracht haben (es passen bis zu sechs Ruderer ins Boot), vergehen 30 Sekunden.

Sobald sie sitzen, müssen alle eine *Boote Fahren*-Probe ablegen. Für jede gelungene Probe legt das Boot in dieser Runde ein Feld zurück. (Ja, das kann durchaus bedeuten, dass eine unbegabte Besatzung wesentlich langsamer ist als ein Schwimmer. Ein paar fähige Ruderer können das Boot jedoch auch sehr schnell auf Kurs bringen.)

Natürlich wird auch das Boot in der Flussmitte (den grauen Feldern) von der Strömung erfasst und pro Runde um ein Feld weit abgetrieben.

Die Bergung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als du den Ast endlich erreicht hast, merkst du, dass die Gestalt, die sich daran festklammert, ein mageres Kind von nicht einmal zehn Jahren ist. Offensichtlich treibt es schon längere Zeit in dem Fluss, denn es ist am Ende seiner Kräfte, und gerade in diesem Augenblick droht es die Besinnung zu verlieren und abzurutschen. Schnell greifst du zu und hältst seinen Kopf über Wasser.

Ein Schwimmer kann sich selbst an dem Ast festklammern und gleichzeitig das Kind halten, ohne dafür eine Probe ablegen zu müssen. Den Ast dann auch noch Richtung Ufer zu schieben, ist allerdings sehr anstrengend: Nur eine gelungene *Schwimmen*-Probe +5 bringt den Ast um ein Feld näher in Richtung Flussufer – aber immerhin haben gescheiterte Proben keine negativen Auswirkungen.
Will er den Ast verlassen und das Kind nach Rettungsschwimmer-Art abschleppen, ist das auch nicht viel einfacher: Es gelten die gleichen Regeln wie auf Seite 12, nur dass mit dem Mädchen im Schlepptau alle *Schwimmen*-Proben um 5 Punkte erschwert sind.
Es ist daher das Beste, einfach auf das Boot zu warten. Denn von dem Boot aus ist es kein Problem, sowohl das Kind als auch eventuell in Not geratene Schwimmer zu bergen.
Die Helden sollten das völlig erschöpfte Kind erst einmal mit trockenen Sachen versorgen und dann versuchen, ihm ein stärkendes Getränk einzuflößen.

Meisterwillkür im positiven Sinne

Seien Sie bei dieser ganzen Würfelprozedur nicht allzu streng. Es wäre selbst für einen unerfahrenen Helden kein angemessener Tod, wegen ein wenig Würfelpech jämmerlich zu ersaufen. Drücken Sie also, wenn es allzu brenzlig wird, lieber mal ein Auge zu und 'vergessen' Sie die eine oder andere Probe.
Auch Brinwen wird für den Fortgang des Abenteuers noch gebraucht, deswegen sollte sie schließlich irgendwann gerettet werden. Es darf ruhig dramatisch zugehen, aber nicht tödlich.
Wenn sich in Ihrer Gruppe übrigens niemand befindet, der einigermaßen mit Booten umgehen kann, ergreift Kapitätn Dongrimm selbst die Initiative und kommandiert dazu einige Leute seiner Besatzung ab. In diesem Fall können Sie davon ausgehen, dass alle *Boote Fahren*-Proben gelingen – und im Zweifelsfall erreicht das Boot einen Helden genau in dem Augenblick, in dem er zu ertrinken droht.

Brinwen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als ihr die Gestalt endlich an Bord eures Bootes gehievt habt, hustet sie erst einmal größere Mengen Wasser. Sie scheint völlig erschöpft zu sein.
Es ist ein Mädchen, vielleicht neun oder zehn Jahre alt, mit langen, roten Haaren, die ihr jetzt allerdings in nassen Strähnen über die Schultern hängen. Sie trägt nicht mehr als eine knielange Wollhose und ein vielfach geflicktes Hemd. Beides ist aber an vielen Stellen zerrissen, und unter den Rissen sind blutige Striemen zu sehen. An Armen und Beinen sehen diese Striemen so aus, als sei das Mädchen durch Dornenhecken gerannt. Die Wunden am Rücken sind aber breiter und tiefer: als hätte jemand das Kind mit einer einer Peitsche misshandelt.

Sobald das Mädchen an Bord ist, wird der Kapitän allerdings darauf bestehen, dass "ja jetzt alles in Butter ist" und deswegen kein Grund besteht, sich hier noch länger aufzuhalten.
Es dauert eine Weile, bis das Mädchen ansprechbar ist. In dieser Zeit sollte sich aber wenigstens ein Held intensiv um die Kleine kümmern. Sie ist sehr verängstigt, und sie muss erst einmal zu jemandem Vertrauen fassen, bevor sie ihre Geschichte erzählt. Auf jeden, der eine Robe trägt (also zum Beispiel auf Magier) reagiert sie sehr ängstlich. Hünenhafte Krieger oder Thorwaler sind ebenfalls nur sehr schwer in der Lage, ihr Vertrauen zu erlangen, wobei sie auf jeden Fall zu Heldinnen eher Vertrauen fasst als zu Helden, und zu nicht offensichtlich bewaffneten eher als zu solchen, die schwer gerüstet sind und gefährlich aussehende Waffen bei sich tragen.
Darstellung: Spielen Sie das Mädchen wirklich wie ein völlig verstörtes Kind, das gerade nur knapp dem Tode entgangen ist. Sprechen Sie nicht in vollständigen Sätzen, sondern in kurzen Worten, unterbrochen von Schluchzern. Wenn ein Spieler Sie finster anblickt oder ungeduldig wird, dann beschreiben Sie, dass Brinwen sich duckt, als würde sie Schläge erwarten, und leise wimmert. Nur ein Held, der es mit Geduld anstellt, hat Aussicht darauf, aus dem Mädchen etwas herauszubekommen.

Brinwens Geschichte
Das erste, was das Mädchen hervorbringt, ist ihr Name: Brinwen. Sie kommt aus dem Dorf Appelquell, das wohl irgendwo im Eisenwald liegen, nicht allzu weit vom Großen Fluss entfernt. Wenn sie befragt wird, wie sie denn in den Fluss gekommen ist, erzählt sie unter Tränen die folgende Geschichte.
Setzen Sie nun Ihr ganzes schauspielerisches Talent ein, und übertreiben Sie ruhig dabei. Verwenden Sie einen möglichst weinerlichen Tonfall, unterbrechen Sie den Text immer wieder durch heftiges Schluchzen und atmen Sie öfter und geräuschvoller ein, als Sie eigentlich brauchen. Besonders bei diesem Vortrag empfehlen wir Ihnen, ihn schon einmal zu üben, bevor Sie ihn Ihren Spielern präsentieren. Wenn Sie mögen, können Sie auch probieren, die Geschichte nicht abzulesen, sondern frei und in Ihren eigenen Worten zu erzählen. Das wirkt natürlich noch viel überzeugender, allerdings sollten Sie sich dann vorher genau überlegen, welche Stichworte Sie unbedingt ansprechen müssen, damit die Spieler alles erfahren, was sie wissen müssen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Sie sind ganz plötzlich gekommen, als wir am Bach gespielt haben. Da waren sie auf einmal da: ein paar Männer mit großen Waffen. Und solche fürchterlichen Orkleute waren auch dabei. Sie haben uns gefangen und gefesselt. Und uns stinkende Säcke über die Köpfe gezogen. Mitgenommen haben sie uns, und dann haben sie uns in ein feuchtes, dunkles Loch gesperrt. Mit Gittern davor. Da waren auch schon andere Kinder drin. Und sie haben sich über uns unterhalten wie über Schweine oder Gänse, die sie irgendwann schlachten. Schrecklich gelehrt hat sich das alles angehört, wie die so gesprochen haben. Aber auch ganz fürchterlich. Wir hatten alle ganz viel Angst. Und immer ist der Mann mit der Robe gekommen, so ein Gelehrter, und der hat einen von uns ausgesucht. Und dann haben die Bewaffneten ihn aus dem Käfig geholt und mitgenommen. Und erst Tage später haben sie ihn zurückgebracht – und dann

sahen sie immer so aus, als hätten sie die ganze Zeit nicht geschlafen und nichts zu essen bekommen. Und irgendwann, da hat der Mann mit der Robe auf mich gezeigt. Aber sie haben nicht aufgepasst, und ich bin aus dem Kerker gesprungen, als sie mich holen wollten. Und ich bin ihnen davongerannt, irgendwelche Treppen rauf und runter und durch Gänge, und ich hab mich dabei verlaufen. Aber sie haben mich dann doch bekommen, und dann haben sie mich so lange geprügelt, bis ich kaum noch stehen konnte. Dann haben sie mir irgendwas ganz Grausliches zu trinken gegeben. Da ist mir ganz fürchterlich schlecht davon geworden. Und der Mann in der Robe hat die ganze Zeit daneben gestanden und hat dann irgendwas in ein Buch geschrieben.
Aber er war nicht zufrieden, darum hat er mich wieder zu den anderen bringen lassen. Und dann haben sie Comwynn mitgenommen, der war dann drei Tage lang weg. Und als sie ihn wiedergebracht haben, da hatte er ganz schneeweiße Haare. Stell dir das vor, ganz weiß waren sie! Wie bei Ohm Sigorn, aber der ist doch schon ganz alt. Und er war so müde, dass er gar nicht aufgewacht ist, obwohl wir doch versucht haben, ihn zu wecken!"

An dieser Stelle bricht Brinwen wieder in Tränen aus, und es bedarf schon einigen Einfühlungsvermögens, sie wieder zu beruhigen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Und dann, dann sind sie wieder gekommen, und der Mann mit der Robe, der hat wieder auf mich gedeutet. Ich wollte nicht, ich habe geschrien und gekratzt und gebissen, aber sie haben mich trotzdem mitgenommen. In irgend so einen großen Raum, in dem roch es ganz fürchterlich. Überall standen Käfige und Tische und Gläser, und dunkel war es. Und Rollen lagen da überall herum, so Rollen auf denen etwas aufgeschrieben ist. Und da war ein Tisch mit Lederbändern dran, da wollten sie mich drauflegen. Da habe ich die Frau, die Soldatin, ganz fest in den Finger gebissen. Daraufhin ist sie schrecklich wütend geworden und hat mit einem Lederriemen auf mich eingeschlagen, bis der Mann mit der Robe gesagt hat, dass es jetzt genug ist. Da hat die Frau rumgeschimpft und den mit der Robe angeschrien. Und weil sie dabei wieder nicht auf mich aufgepasst hat, habe ich ihr noch einmal in die Hand gebissen, so dass sie mich losgelassen hat. Und dann bin ich weggerannt. Ich weiß nicht wohin, einfach aus dem Raum raus, und da habe ich, glaube ich, auch noch irgendwas umgeworfen. Jedenfalls sind sie mir nicht gleich hinterhergekommen. Und dann bin ich gerannt, Treppen rauf und runter, und überall waren Leute – andere Soldaten. Und plötzlich war ich draußen, und da war ein Dorf. Und da lief auch wieder so ein Ork herum. Aber das Tor im Palisadenzaun war offen. Da bin ich dann raus, und die Soldaten und die Orks mir hinterher, aber ich bin dann in den Wald gerannt, da wo er ganz dicht ist, einfach immer weiter. Und dann war da ein Bach, dem bin ich gefolgt, bis ich schließlich am Fluss war. Und dann habe ich wieder die Leute gehört, die waren ganz nah. Dann bin ich einfach in den Fluss reingesprungen und bin weggeschwommen. Und dann war da der Ast. Aber dann bin ich vom Ufer weggetrieben. Und ich war zu müde, um wieder ans Ufer zu kommen. Es war so schrecklich!"

Hier folgt wieder ein Weinanfall.
Diese Szene dient dazu, die Helden auf die Spur dessen zu bringen, was das Zentrum dieses Abenteuers ist. Hinweise gibt es sehr viele: Wenn die Helden dem völlig erschöpften Mädchen nicht unterstellen wollen, dass es ihnen eine wilde Lügengeschichte aufgetischt hat, dann müssen sie davon ausgehen, dass hier irgendwo in der Nähe einige Kinder gefangen gehalten und für irgendwelche fürchterlichen Experimente missbraucht werden. Dies sollte für eine Gruppe von Helden eigentlich Grund genug sein, etwas dagegen unternehmen zu wollen. Wenn nicht – nun, dann handelt es sich offensichtlich nicht um Helden, und dann brauchen Sie mit ihnen an sich auch keine Abenteuer zu spielen, die für Helden gedacht sind.
Und im Gegensatz zu dem, was wir auf Seite 10 zu der Wahlfreiheit der Spieler gesagt haben, ist es an dieser Stelle leider nicht möglich, dass die Helden diesen Hinweis ignorieren. Daher müssen Sie an dieser Stelle wohl doch im schlimmsten Fall den erwähnten Leuchtpfeil aufhängen: Benutzen Sie dafür am besten Kapitän Dongrimm, der sich sehr bestürzt und erschüttert von Brinwens Bericht zeigt: "Wo soll das alles noch enden? Wenn jetzt schon Kinder für sowas benutzt werden? Ach, wenn ich keine Verpflichtungen hätte, ich würde mir sofort eine Waffe nehmen und es diesen Leuten einmal zeigen!"
Wenn Ihre Spieler auch diesen 'Wink mit dem Zaunpfahl' ignorieren, dann sollten Sie mit ihnen vielleicht doch lieber Mensch-ärgere-dich-nicht spielen – vorausgesetzt, sie sind nicht zu ängstlich, sich gegenseitig herauszuwerfen ...
Aber gehen wir einmal nicht vom Schlimmsten aus, sondern rechnen damit, dass die Helden schnell zu der Überzeugung kommen, dass diesen Dingen ein Riegel vorgeschoben werden muss.

Eine Befragung des Kapitäns kann Folgendes ergeben:

- Die hiesige Obrigkeit zu alarmieren, ist kaum aussichtsreich, da sich niemand für die Wildnis hier interessiert. Verantwortliche könnte man erst in einigen Tagen erreichen, und ob sich dann wirklich jemand die Mühe macht, auf die Aussage eines Kindes hin die Gegend abzusuchen, das glaubt er nicht.
- Es gibt hier in den Wäldern einige vereinzelte Dörfer, die aber alle recht abgelegen sind und wenig Kontakt mit der Außenwelt haben. Die Bewohner sind oft Holzfäller, Jäger, Fallensteller und Kräutersucher. Manchmal haben sie auch kleinere Bereiche gerodet und betreiben dort Landwirtschaft. Sie gelten aber alle als sehr eigenbrötlerisch und seltsam.
- Außerdem soll es in den Gebrigstälern allerlei alte Gebäude und Goldgräbergehöfte aus früherer Zeit geben, die zum Teil auch noch bewohnt sind.

Wenn die Helden Brinwen noch ein bisschen befragen, dann kann sie noch ein paar Details erzählen, obwohl sie in ihrer wilden Flucht viel zu panisch war, um sich irgend etwas zu merken. Wenn die Helden Fragen stellen, bei denen Sie glauben, dass Brinwen die Antwort wissen müsste, dann suchen Sie sich die entsprechenden Informationen aus der Beschreibung der Burg.

- Das Gebäude, in dem sie gefangen war, ist ein mehrstöckiges, großes Steinhaus mit einem großen Turm. Um dieses Haus herum stehen noch einige kleinere Häuser, und alles ist von einer Palisade umgeben.
- Mit ihr gemeinsam waren insgesamt sieben Kinder eingesperrt: Torwin, Mara, Dinah und Olric aus ihrem Dorf, und dazu noch Arinya, Tjimo und Comwynn, die aus einem anderen Dorf stammen. Sie müssen alle etwa in ihrem Alter sein.
- Sie kann sich an keine Namen erinnern, die die Bewaffneten oder der Mann mit der Robe benutzt haben.
- Sie kann sich an wenigstens sechs Bewaffnete erinnern, dazu wenigstens zwei Orks.
- Den Weg zu der Burg kennt sie nicht, denn ihr waren ja die Augen verbunden, als sie hingebracht wurde. Und als sie geflüchtet ist, ist sie einfach durch den Wald gerannt, ohne auf einen Weg zu achten.
- Aber sie ist von einem Felsen aus in den Fluss gesprungen und glaubt, dass sie diesen Felsen ganz bestimmt wiedererkennen wird.

Wenn die Helden nun ein wenig rechnen (notfalls mit der Hilfe des Kapitäns, also Ihrer Hilfe), dann können sie sich folgendes zusammenreimen: Brinwen ist im Laufe dieses Tages ausgerissen (sonst hätte sie etwas von einer Nacht erzählt). Laut eigener Aussagen ist sie zuerst lange Zeit durch den Wald geirrt, bevor sie in den Großen Fluss gesprungen ist. Da es jetzt noch nicht einmal Mittag ist, kann sie also nicht allzu lange im Fluss getrieben sein. Bei der Fließgeschwindigkeit muss die *Miros Treu* also im Lauf dieses Tages an dem Felsen vorbeikommen.

Der Felsen

Jetzt sollten die Helden also beginnen, das Flussufer im Auge zu behalten und immer, wenn ein passender Felsen auftaucht, Brinwen fragen, ob es der gewesen sein könnte.
Nach etwa drei Stunden, also kurz nach Mittag, ist der Punkt dann endlich erreicht: Brinwen deutet ganz aufgeregt auf einen markanten Felsen am Flussufer und erklärt, dass es dort gewesen sei. Sie ist dabei so aufgeregt, dass sie wieder in Tränen ausbricht, wenn sich keiner der Helden angemessen um sie kümmert.
Die Helden am Ufer abzusetzen ist eine Angelegenheit von wenigen Minuten. Der Kapitän und Mannschaft wünschen ihnen zum Abschied viel Glück und den Beistand der Götter.
Der Kapitän verspricht den Helden unterdessen, sich um Brinwen zu kümmern und dafür zu sorgen, dass das Mädchen in sein Heimatdorf zurückgebracht wird. Das ist allemal besser, als Brinwen auf diese Expedition mitzunehmen, denn sie ist immer noch sehr geschwächt und würde bei einer solch gefährlichen Angelegenheit kaum von Nutzen sein.
Gestalten Sie die Abschiedsszene ruhig so, dass den Spieler klar wird, dass nun das eigentliche Abenteuer beginnt. Denn ab jetzt sind sie auf sich selbst gestellt, müssen ein Land durchqueren, das sie nicht kennen, und sich zum Schluss vielleicht einem Gegner stellen, gegen den ihnen niemand zur Hilfe kommen wird.

Aufbruch ins Abenteuer

"Na gut, der erste Punkt geht an dich. Sie scheinen die Aufgabe wirklich übernommen zu haben."
"Wie ich erwartet hatte. Ich habe es doch schon mehrfach gesagt: Ihr Schuppenwesen verschätzt euch in uns Menschen."
"Das wird sich erst noch herausstellen. Immerhin haben sie bisher zwar die Herausforderung angenommen, aber die eigentliche Aufgabe steht ihnen noch bevor."

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Es ist früher Nachmittag, als ihr endlich den Felsen betretet, von dem Brinwen sich so sicher ist, dass sie am Morgen des heutigen Tages hier in den Fluss gesprungen ist.

Wenn die Helden sich nicht sonderlich ungeschickt anstellen, sondern einen Spurenleser vorschicken, der den Felsen erst einmal sichtet, bevor die anderen alle Spuren zertrampeln, können Sie je nach Probenergebnis in *Fährtensuchen* mehr oder weniger von den folgenden Informationen herausgeben:
Insgesamt sechs Leute, davon vier mit schweren Stiefeln, sind vor wenigen Stunden hier gewesen. Die vier mit den Stiefeln und einer mit weicheren Sohlen sind aus dem Wald gekommen, haben sich hier auf dem Felsen ein wenig umgesehen und sind dann dorthin zurückgegangen, wo sie hergekommen sind. Die sechste Spur stammt von sehr kleinen Füßen und ist ein wenig älter als die anderen Spuren. Sie führt vom Wald bis an die Kante des Felsens, aber nicht wieder zurück: Die Fußform stimmt mit derjenigen von Brinwen überein.
Wenn die Helden noch weitere Fragen haben, von denen Sie glauben, dass sie die Antworten aus den Spuren ablesen können, dann beantworten Sie sie nach eigener Entscheidung.

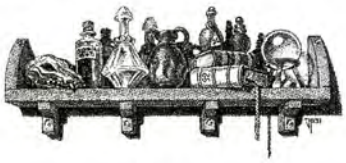
Die Spur durch den Wald

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Nachdem ihr erst einmal die Fährte aufgenommen habt, ist es kein Problem, der Spur der Leute in den Wald hinein zu folgen. Offensichtlich haben sie nicht mit Verfolgern gerechnet, denn sie haben keinen Wert darauf gelegt, ihre Spur zu verwischen: Im Unterholz sind viele frische Äste abgebrochen, durch ein größeres Farnfeld führt eine breite Schneise, und auf dem Waldboden ist die Decke aus Laub vom letzten Jahr förmlich umgepflügt worden.
> Doch schon nach wenigen Minuten erreicht ihr eine Stelle, an der die Spur sich verzweigt: Anscheinend haben sich die Leute hier aufgeteilt.

Dies ist eine Schlussfolgerung, die man nur bei sehr oberflächlicher Betrachtung aufrecht halten kann. Bei einer gelungenen *Fährtensuchen*-Probe kommt man hingegen zu der Erkenntnis, dass die Leute hier auf dem Rückweg die Route verlassen haben, die sie auf dem Hinweg eingeschlagen hatten.

Mit etwas Nachdenken können die Helden sich auch den Grund dafür denken: Schließlich sind die Verfolger ja ursprünglich Brinwens Spur gefolgt, und Brinwen kannte den Weg nicht und hat deswegen allerlei Haken und Umwege gemacht. Da die Verfolger auf dem Rückweg wohl überzeugt waren, dass das Mädchen in den Fluss gestürzt und ertrunken sei, mussten sie diese Umwege nicht mehr mitmachen, sondern konnten einen kürzeren Heimweg einschlagen. Dementsprechend würden die Helden jetzt ebenfalls gut daran tun, der frischeren Spur zu folgen.

Sollte die oben genannte *Fährtensuchen*-Probe misslungen sein und die Helden demnach keine Ahnung haben, was es mit den beiden Spuren auf sich hat (und kommen sie auch nicht von selbst auf die richtige Idee), müssen sie sich wohl oder übel zufällig entscheiden: Lassen Sie sie zwischen rechts und links entscheiden. (Rechts führt die ältere Spur entlang, links die neuere.)



Der umständlichere Weg

Wenn sich die Helden aus irgendeinem Grund dafür entscheiden, dem rechten Weg zu folgen (also der älteren Spur), dann haben sie einen recht beschwerlichen Weg vor sich, der grob dem Verlauf eines Baches folgt und dabei quer durch die unwegsamsten Waldgebiete führt. Brinwen ist einfach drauf losgerannt und hat ihren Weg nicht mit Bedacht gewählt, sondern sich oft sogar absichtlich unwegsame Strecken gesucht, um eventuelle Verfolger abzuhängen oder möglichst verborgen zu bleiben. Alles in allem dauert es auf dieser Route etwa sechs Stunden bis zu Burg Sturzenstein. Da sie die Spur erst am frühen Nachmittag aufgenommen haben, werden sie unterwegs von der Dämmerung überrascht und können sich überlegen, ob sie im Dunkeln weitergehen wollen oder lieber bis zum nächsten Morgen warten.

Der einfachere Weg

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr eine Weile lang durch den dichten Wald gegangen seid, stoßt ihr auf einen Weg. In anderen Gebieten würde man ihn sicherlich nur als einfachen Trampelpfad bezeichnen, aber in dieser wilden und kaum bewohnten Gegend ist er doch überraschend. Er ist sogar so breit, dass zwei Leute nebeneinander darauf gehen könnten, und offensichtlich geschieht das auch immer wieder mal, denn sonst wäre er längst zugewuchert.

Dieser Weg wird regelmäßig, wenn auch nicht häufig benutzt. Er führt von Burg Sturzenstein zu einer verborgenen Anlegestelle in einem Altarm des Großen Flusses, denn die Burg wird weitgehend auf dem Wasserweg versorgt.

Mit einer einfachen Probe auf Fährtensuchen kann man hier neben zahlreichen Fußspuren (davon viele mit schweren Stiefeln) auch Hufabdrücke erkennen. Sie stammen von zwei Lastpferden, die die Waren vom Fluss zur Burg bringen, zum Reiten ist der Untergrund zu unsicher. Leider gibt es so viele Spuren auf diesem Weg, dass diejenigen, die die Helden bisher verfolgt haben, nicht mehr von den anderen zu unterscheiden sind.

Wieder haben die Helden die Qual der Wahl, und wieder haben Sie als Meister einige Möglichkeiten, diese Wahl in die richtige Richtung zu beeinflussen. Warten Sie aber zunächst einmal ab, vielleicht haben Ihre Spieler ja von sich aus schon Ideen, die sie in die richtige Richtung führen. Folgende Möglichkeiten haben wir vorgesehen – aber vielleicht finden Ihre Spieler ja ganz andere.

- Wenn ein guter Fährtensucher (Probe +4) die Stelle untersucht, an der die bisherige Spur auf den Weg stößt, kann er anhand der letzten Schritte darauf schließen, dass die Verfolgten hier nach rechts auf den Weg eingebogen sind.
- Eine gelungene *Orientierungs*-Probe hingegen verrät, dass der Weg nach links vermutlich zum Großen Fluss zurückführt, nach rechts aber ins Hinterland hinein.

Wenn die Helden diesem Weg folgen, sind sie bereits 2 Stunden später in Hörweite der Burg. Ob sie dann erst einmal beobachten, was in der Burg geschieht, oder wie sie ansonsten vorgehen, ist ihnen selbst überlassen.

Die Burg Sturzenstein

"Entkommen! Sie ist euch entkommen! Ihr seid also noch nicht einmal in der Lage, ein einfaches Gör zu fangen? Ein Kind!?"

"Verzeiht, Euer Edelgeboren ..."

"Verzeihen soll ich dir? Was glaubst du eigentlich, wofür ich dich bezahle? Du schiebst hier wirklich eine ruhige Kugel, und das weißt du sehr genau. Und dann brauche ich dich einmal. Ein einziges Mal! Sei versichert, ein zweites Mal werde ich so etwas nicht durchgehen lassen. Und es gibt überall genug fähigere Leute, die sich nach derart leicht verdientem Gold die Finger lecken würden!"

"Ja, Euer Edelgeboren. Es wird nicht wieder vorkommen, Euer Edelgeboren. Aber ich kann Euch versichern, dass wir sie bestimmt gefangen hätten, wenn sie nicht im Fluss versunken wäre. Sie ist mittlerweile längst ein Fraß für die Fische."

"... und das rettet dir den Kragen. Aber du wirst für Ersatz sorgen. Morgen gehst du los und holst wieder Material für die Versuche. Ich kann nicht zulassen, dass dem Alchimist das Material wegstirbt oder sogar wegläuft. Du kannst jetzt gehen."

"Jawohl, Euer Edelgeboren."

Vorgeschichte (Meisterinformationen)

Während der düsteren Zeiten der Magierkriege vor über 400 Jahren suchte ein reicher Adliger eine Zuflucht abseits von allen Städten, um sich aus diesen wirren Konflikten heraushalten zu können. Er ließ sich in einem weitgehend menschenleeren Gebiet ein befestigtes Haus bauen, in das er sich mit seiner Familie und einigen engen Freunden zurückzog, um hier das Ende des Krieges abzuwarten.

Doch der besagte Adlige hatte nicht damit gerechnet, dass gerade so ein abgelegenes, verborgenes Domizil für allerlei dunkles Gelichter sehr attraktiv sein würde, und so nahm er ein recht unrühmliches Ende. Aber das ist eine andere Geschichte, von der die Helden im Rahmen dieses Abenteuers nichts erfahren werden, und deswegen soll sie hier auch nicht weiter ausgebreitet werden.

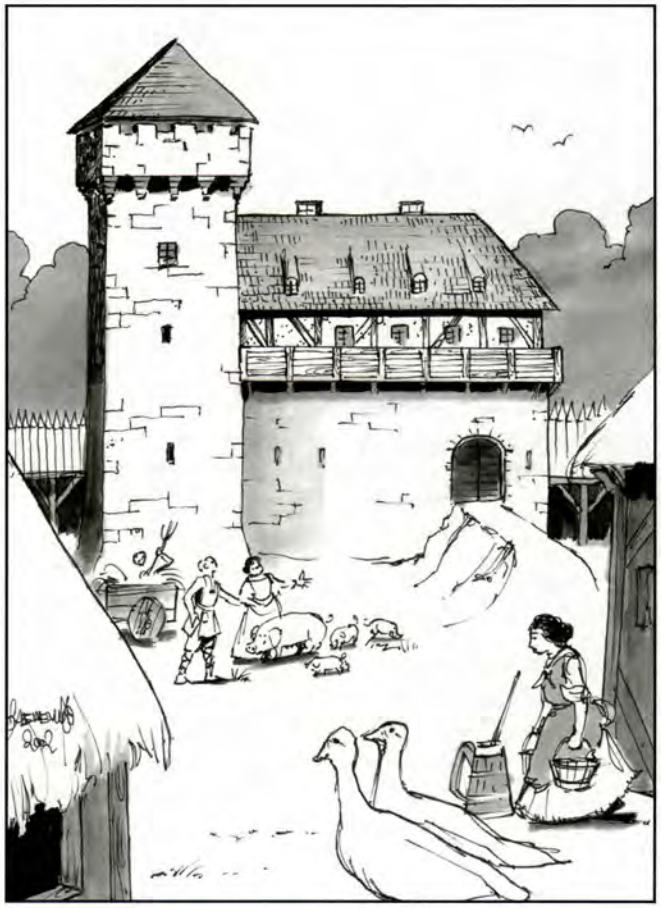
Nach mehreren (zumeist blutigen) Besitzerwechseln und damit einhergehend auch einigen Umbauten gelangte die Burg in den Besitz derer von Sturzenstein, einer einfachen Landadelsfamilie. Mittlerweile gehörte das Gebiet zur Gräflichen Baronie Nilsitz, aber als Landsitz durften die Sturzensteins diese Burg weiterhin benutzen. Da die Familie Sturzenstein im Laufe der Zeit einige ruhmreiche Mitglieder der kaiserlichen Armee hervorbrachte, gelangte sie zu einem gewissen Wohlstand. Zumeist war die Burg nur von einem Vogt besetzt, während die Besitzer im fernen Gareth residierten.

Vor fünf Jahren geschahen in dem Leben des derzeitigen Familienvorstands, dem Edlen *Hagol von Sturzenstein*, einige Dinge, die sein Verhalten grundlegend ändern sollten. Es begann damit, dass seine junge Gattin eines Tages mit einem gutaussehenden Lebemann durchbrannte. Wenig später rutschte der ehemalige Ritter auf den schneebedeckten Eingangstufen seiner Garether Villa aus und stürzte so unglücklich, dass er sich das Bein brach. Obwohl er hochgelehrte Heiler kommen ließ, verheilte der Bruch nur mangelhaft, so dass der Ritter seitdem hinkt. Und als einer der Heiler endlich aussprach, was alle dachten, nämlich dass von Sturzenstein sich nun wohl damit abfinden müsse, dass er morsche Knochen habe, was ja in seinem Alter auch kein Wunder sei, da hätte ihn der Ritter um ein Haar erschlagen – aber zum Glück für den Heiler kam er nicht schnell genug aus seinem Bett heraus.

Doch von Sturzenstein schloss sich nun in sein Zimmer ein und wollte mehrere Wochen niemanden mehr sehen außer seinem Leibdiener. Er, der sich selbst immer als den strahlenden, gutaussehenden Ritter und Frauenschwarm gesehen hatte, wurde nun mit der harten Realität konfrontiert, dass es nicht mehr lange dauern konnte, bis der Herr Boron, Gott des Todes, seinen Botenvogel Golgari aussenden würde, um ihn über das Nirgendmeer in sein düsteres Reich zu holen. Und dieser Gedanke war für den Ritter grauenhaft, war er doch der festen Überzeugung, dass es hier unter den Lebenden noch so viel zu erleben gab. Und eines Tages, als seine Freunde ihn schon aufgegeben hatten, verließ er auf einmal sein Schlafgemach und ging voller Elan an eine neue Aufgabe: Er suchte die Weisesten und Gelehrtesten der Stadt auf, um nach einer Möglichkeit zu suchen, sein Leben zu verlängern. Doch die Antwort, die er immer wieder bekam, besagte, dass es wider die Natur und den Weltenlauf sei, sein Leben über die Zeitspanne hinaus zu verlängern, die Satinav, der Herr der Zeit, für ihn vorgesehen habe.

So landete er bald in den dunkleren Kreisen, jenen, die nicht nach Moral oder Weltenlauf fragen. Aber alle, die er hier traf, stellten sich recht bald als Kurpfuscher und Scharlatane heraus, die zwar sein Geld nahmen und große Versprechungen machten, aber keinerlei Erfolge vorzuweisen hatten.

Schließlich traf er einen Alchimisten, der in dem Ruf stand, ein zwar skrupelloser, aber nichtsdestotrotz fähiger Giftmischer zu sein. Von diesem Mann, der sich einfach nur als *Boronhilf* vorstellte, erhielt von Sturzenstein ein Mittel, das ihn sich für einige Zeit lang wirklich jünger und vitaler fühlen ließ und selbst sein Aussehen jugendlicher machte. Doch zwei Wochen später ließ die Wirkung nach, und der Ritter musste sich eine neue Portion des Wundermittels bei Boronhilf holen. Es muss wohl kaum erwähnt werden, dass das Mittel sehr teuer war. Und als er es einmal verpasste, die neue Portion rechtzeitig anzuwenden, überkam ihn das Alter mit geballter Macht, und was er Satinav an Zeit abgekauft hatte, forderte der nun mit Zins und Zinseszins zurück. In seinem Zorn erschlug der Ritter den Alchimisten – obwohl ihm das wegen seiner Gebrechlichkeit nicht sonderlich leicht fiel.



Als gebeugter Mann verließ er schließlich Gareth und zog sich auf seine einsame Burg zurück, um verbittert mit dem Schicksal und den Göttern zu hadern. Doch auch dort gab er keine Ruhe. In seiner Verzweiflung versteifte er sich darauf, dass es eine Möglichkeit geben müsse, die Auswirkungen von Boronhilfs Mitteln dauerhaft zu erzielen.

Und so ließ er eines Tages den Alchimisten *Haranon Lederer* aus der Hafenstadt Harben entführen; und um ihn besser unter Druck setzen zu können, seine junge Schwester *Nalia* gleich mit.

Lederer, bisher ein rechtschaffener und götterfürchtiger Mann, weigerte sich zunächst, im Auftrag des alten Ritters zu arbeiten. Als er jedoch zusehen musste, wie seine Schwester in einen tiefen, feuchten Kerker gesperrt und von den

Wächtern misshandelt wurde, gab er schließlich nach. Mit zunächst wenig Begeisterung machte er sich an die Forschung, ständig überwacht von dem Ritter und seinen Schergen.
Nach über einem Jahr gelang es ihm, gemeinsam mit seiner Schwester aus der Burg zu fliehen, aber noch am gleichen Tag wurden die beiden gefasst– nicht zuletzt durch die Hilfe von drei Orks, die der immer skupelloser werdende Herr von Sturzenstein mittlerweile in seine Dienste gestellt hatte. Seit dieser Zeit trägt Nalia schwere Ketten an den Füßen, die sie an jedem weiteren Fluchtversuch hindern sollen.
Im Laufe der kommenden Monate fügte sich der Alchimist schließlich in sein Schicksal und trieb die Forschungen mit zunehmendem Eifer voran – aber dennoch ohne Erfolg. Zwei Jahre nach seiner Entführung verlor von Sturzenstein langsam die Geduld, denn die Alterserscheinungen zeigten sich immer deutlicher. Nach mehreren recht heftigen Auseinandersetzungen drohte der Alte dem Alchimisten mit fürchterlichen Konsequenzen, wenn er nicht bald Erfolge vorweisen könnte. In seiner Not flüchtete sich Lederer in die Ausrede, dass er ja nie wissen könnte, ob seine Versuche wirklich erfolgreich sein könnten, so lange er keine Möglichkeit hätte, seine Mittel an jemandem auszuprobieren.
Eigentlich glaubte er, dass der Ritter auf sein Verlangen, Kinder als Versuchskaninchen heranzuschaffen, niemals eingehen würde, aber er hatte nicht mit der Skrupellosigkeit des Adligen gerechnet. Der schickte umgehend seine Schergen aus und ließ in den einsamen Dörfern der Umgebung Kinder entführen.
Damit war der Alchimist in der üblen Lage, nun entweder das Gesicht endgültig zu verlieren und fürchterliche Konsequenzen zu erleiden oder seine Versuche an unschuldigen Kindern fortzuführen. Nach einigen durchwachten Nächten kam er zu dem Entschluss, dass ihm das Hemd näher sei als der Rock, und er begann mit seinen Versuchen.
Dies tut er nun seit etwa vier Wochen, und mittlerweile hat er sich an den Gedanken gewöhnt, dass die Kinder, mit denen er arbeitet, nur einfache Bauernkinder sind, um deren Leben es nicht schade ist. Drei Kinder sind bei seinen Experimenten bisher schon gestorben, und bei zwei anderen haben sie fürchterliche Auswirkungen gezeigt. Dennoch ist er dem Ziel noch nicht sonderlich näher gekommen, aber immerhin schafft er es, von Sturzenstein mit seinen Versuchen weiter hinzuhalten. Und inzwischen spielt er auf Zeit, denn er hofft, dass der Alte demnächst eines natürlichen Todes sterben wird.

Die Annäherung an die Burg

Unabhängig von dem Weg, den die Helden gewählt haben, werden sie früher oder später darauf aufmerksam, dass sie in die Nähe einer Ansiedlung kommen.
Wenn einer der Helden die ganze Zeit auf Spuren achtet, wird er etwa eine Meile vor der Burg durch eine *Fährtensuchen*-Probe –5 darauf aufmerksam, dass sich hier deutlich öfter Personen aufhalten als auf dem bisherigen Weg.
Etwa eine halbe Meile vor der Burg können Sie Ihren Helden eine *Sinnenschärfe*-Probe abverlangen, bei deren Gelingen sie aus der Entfernung Geräusche hören, die deutlich dafür sprechen, dass sich Menschen in der Nähe aufhalten: Das charakteristische Klingen von Hammer auf Stahl deutet an, dass ein Schmied bei der Arbeit ist; irgendjemand hackt Holz, Leute rufen sich etwas zu, lautes Lachen erschallt, dazwischen hört man das Schnattern von Gänsen. Dies gilt natürlich nur, wenn die Helden hier tagsüber eintreffen. Nachts sind diese Geräusche nicht zu hören.
Sollten sich die Helden jedoch irgendwann abends in der Nähe der Burg aufhalten, so können sie eine helle Frauenstimme hören, die traurige Lieder singt und dabei von den Klängen einer Laute begleitet wird. Wenn sie die Burg beobachten, können sie herausfinden, dass dieser Gesang aus einem offen stehenden Fenster des Burgfrieds erklingt. Einzelheiten finden Sie auf Seite 38 bei der Beschreibung von Nalia Lederer.

Das weitere Vorgehen

An diesem Punkt stellt sich die Frage, wie die Helden nun vorgehen wollen. Sie können weiterhin den Weg benutzen, bis sie die Burg erreicht haben, sie können aber auch versuchen, sich durch den Wald anzuschleichen. Wenn sie noch vor Sonnenuntergang hier eintreffen, könnten sie auch auf die Idee kommen, die Dämmerung abzuwarten, um sich im Schutz der Dunkelheit anzuschleichen.
Je nachdem, wie Ihre Helden sich der Burg nähern, müssen Sie natürlich auch die Beschreibung anpassen. Deswegen liefern wir Ihnen an dieser Stelle keine Vorlesetexte, sondern nur eine Beschreibung der Lage. Es sollte Ihnen gelingen, daraus die Informationen herauszusuchen, die Sie Ihren Helden geben wollen.

Die Umgebung

Die Burg liegt recht gut verborgen in einem kleinen Tal. Ein schmaler Pfad führt zu einer etwa acht Meilen entfernten Anlegestelle, die ebenfalls recht gut versteckt in einem Altarm des Großen Flusses liegt: Dies ist der Weg, auf dem sich die Helden vermutlich nähern. Da dieser Weg nicht besonders gut ausgebaut ist, kann er nur zu Fuß benutzt werden, und es dauert etwa zwei bis drei Stunden von der Anlegestelle bis zur Burg.
Etwa 150 Schritt vor der Burg endet der Wald. Aus dem dichten Unterholz, das am Waldrand wuchert, kann man das Tal recht gut übersehen: An drei Seiten erheben sich steile, bewaldete Berghänge, während der Untergrund in südlicher Richtung sanft abfällt. Aus dieser Richtung kommt auch der Pfad, der zur Anlegestelle führt. In der Mitte des Tals ist eine ovale Fläche von etwa 150 mal 200 Schritt gerodet, und in der Mitte dieser Fläche findet sich ein Ansammlung von einigen Häusern, die von einer Palisade umgeben sind.
Ein kleiner Bach schlängelt sich über die freie Fläche, ansonsten gibt es hier eine Wiese mit Obstbäumen, ein Gatter mit einigen Ziegen und Gänsen und größere Flächen, auf denen unterschiedliche Gemüsesorten angebaut werden.
Wichtigstes und mit Abstand größtes Gebäude ist die eigentliche Burg, die auf einem künstlichen Hügel aus schweren Bruchsteinen errichtet ist. An ihrer Südseite erhebt sich ein Bergfried, der auch das Burggebäude noch einmal um zwei Stockwerke überragt und damit höher ist als die umgebenden Bäume. Neben diesem wuch-

tigen Bauwerk wirken die anderen Häuser eher wie Hütten, die sich in den Schatten der Burg ducken. Umgeben ist das ganze Dorf von einem Palisadenzaun, der aus vier Schritt hohen und oben zugespitzten Holzpfählen besteht. In zweieinhalb Schritt Höhe läuft ein Gang an der Innenseite der Palisaden entlang, zu dem an vier Stellen Leitern hinaufführen und der nur bei der Burg und am Tor unterbrochen ist. Gegen wilde Tiere und unkoordinierte Angriffe von Goblinbanden mag der Zaun sicherlich wirksamen Schutz bieten, einer massiven Attacke mit einem Rammbock würde er aber nicht lange etwas entgegensetzen können. Aber wer rechnet hier in dieser Gegend schon mit Belagerungsgerät?

Die einfache Bauart der Palisade bedeutet auch, dass sie von einem geschickten Kletterer überwunden werden kann. Ein einzelner Kletterer ohne Hilfe muss dafür eine *Klettern*-Probe +5 ablegen. Wer allerdings von einem anderen auf die Schultern genommen wird und so schon den größten Teil der Höhe überwindet, der braucht nur noch eine einfache Probe. Um sich dabei leise zu bewegen, sollte der Kletterer gleichzeitig noch eine *Schleichen*-Probe ablegen, bei deren Misslingen Sie ihm schildern können, wie sein Kletterversuch mit reichlich Geräuschen verbunden ist. Aber solange die Probe um nicht mehr als 7 Punkte danebengeht, sollte dies für den Augenblick noch keine Konsequenzen haben – andernfalls kommt eine Wache vorbei, um einmal nachzuschauen, was hier so gerumpelt hat. In diesem Fall sollte sich der Held möglichst schnell im Schatten einer Hütte verbergen, sobald er herankommende Schritte hört. Aber kurz bevor die Wache ihn erreicht, rennt eine aufgeschreckte Katze an ihm vorbei, so dass die Wache das Geräusch leise fluchend auf das Tier bezieht und wieder geht.

Tagsüber ist ein unbemerktes Überklettern der Palisade natürlich in erster Linie Glückssache, da ständig Leute zwischen den Häusern umhergehen und außerdem Schweine und Gänse herumstöbern und durch einen Fremdling auf die Idee kommen könnten, aufgeregt zu grunzen bzw. zu gackern. Andererseits ist tagsüber natürlich allgemein viel los, so dass der Lärm durch eine verpatzte *Schleichen*-Probe wohl kaum auffallen würde.

Es gibt zwei Öffnung in der Palisade: einerseits das Tor, an dem der Pfad endet, auf dem die Helden vermutlich herangekommen sind. Es hat zwei Flügel und ist genauso hoch wie die Palisaden. Tagsüber steht ein Flügel offen (der andere wird nur geöffnet, wenn ein Karren hindurchgeschoben werden soll), aber nachts wird das Tor geschlossen und durch einen schweren Balken verriegelt. Von innen ist dieser Riegel problemlos aus seinen Halterungen zu nehmen, von außen ist das nicht möglich – aber ein FORAMEN FORAMINOR kann hier helfen. Das Tor selbst ist allerdings recht schwer, und es braucht schon eine gelungene KK-Probe, um es wenigstens so weit aufzudrücken, dass man durch den entstandenen Spalt hindurchschlüpfen kann.

Auf der dem Tor gegenüberliegenden Seite gibt es noch eine kleine Tür in der Umzäunung, die gerade einmal zwei Schritt hoch ist und zu der Stelle führt, an der die Dorfbewohner ihr Wasser aus dem Bach schöpfen und auch ihre Wäsche waschen. Diese Tür steht tagsüber ebenfalls offen und ist nachts mit einem Balken verriegelt, für den das gleiche gilt wie bei dem Tor. Für das Öffnen der Tür ist jedoch keine KK-Probe notwendig.

Klettern

Sollte ein Held auf die Idee kommen, einen hohen Baum erklettern zu wollen, dann kann er nun von dort oben die Spitze eines Bergfrieds erkennen, der über die Wipfel des Waldes hinausragt. Für einen einigermaßen geschickten Helden ist es kein allzu großes Problem, auf einen Baum zu klettern. Wer jedoch so hoch hinaus will, dass er über die anderen Baumwipfel hinwegspähen kann, der muss sich erstens einen besonders hohen Baum aussuchen und zweitens auch noch in eine Höhe vordringen, in der es in der Regel nicht mehr viele Äste gibt, die das Gewicht eines Menschen ohne weiteres halten.

Das folgende Verfahren mag Ihnen als Beispiel für Proben dienen, die beim Erklettern von Bäumen oder auch Mauern abgelegt werden müssen. Natürlich muss das Vorgehen im Zweifelsfall an die jeweiligen Bedingungen angepasst werden.

Für jeweils 7 Schritt Höhe muss der Held eine *Klettern*-Probe ablegen, die wie üblich um die Behinderung erschwert ist (und wenn der Held noch Gepäck oder sperrige Waffen mitnehmen will, sollten Sie die Probe noch weiter erschweren). Erst in einer Höhe von 28 Schritt ist er hoch genug, um sich in der Umgebung umschauen zu können – er braucht also vier Proben, um dorthin zu kommen.

Sobald eine *Klettern*-Probe misslingt, läuft er jedoch in Gefahr, abzustürzen. Wenn weniger als 7 Punkte zum Gelingen der Probe fehlen, dann ist der Held an einer Stelle angekommen, an der er einfach nicht mehr genug Griffmöglichkeiten findet, um noch höher steigen zu können. Will er es dennoch unbedingt versuchen, können Sie ihm eine Wiederholung der Probe abverlangen, diesmal aber um weitere 7 Punkte erschwert. Gelingt diese zweite Probe, hat er beim zweiten Anlauf die Gefahrenstelle überwunden und kann normal weiterklettern.

Ist die erste Probe aber schon um 7 oder mehr Punkte daneben gegangen oder die zweite Probe ebenfalls misslungen, dann können Sie dem Spieler beschreiben, wie der Ast, an dem er gerade hängt, mit einem lauten Knacken nachgibt und er sich nicht mehr halten kann. Zwar wird der Sturz durch andere Äste gebremst, aber dennoch steht ihm eine recht unsanfte Landung bevor, und je höher er bisher gekommen war, desto schmerzhafter wird es:

Absturz bei der ersten Probe (aus etwa 4 Schritt Höhe): 1W6 SP; bei der zweiten (etwa 11 Schritt): 3W6 SP; bei der dritten (etwa 18 Schritt): 5W6 SP; bei der vierten Probe (aus etwa 25 Schritt Höhe): 7W6 SP

Rüstung hilft nicht gegen Sturzschaden, außerdem kann auch bei einem Sturz eine Wunde (oder sogar mehrere) entstehen. Dies entspricht dann einem gebrochenen Knochen oder wenigstens schweren Prellungen. Wie Sie sehen, kann ein solcher Sturz durchaus lebensgefährlich sein.

Wenn die Helden gute Ideen haben, wie sie sich das Klettern erleichtern können oder aber die Sturzgefahr reduzieren, dann können Sie die Proben gerne erleichtern oder den Sturzschaden reduzieren.

Bedenken Sie aber, dass das Herunterklettern auch nicht ungefährlich ist. Auch hier sind vier Proben fällig, die Sie aber um jeweils 5 Punkte erleichtern können.

Die Häuser des Dorfes

Schuppen (1)

Dies ist ein einstöckiges und fensterloses Holzgebäude, das nur durch eine einfache Holztür betreten werden kann. Vor dieser Tür steht ein Haublock, der von einem Stapel frisch geschlagener Holzscheite umgeben ist.

Die Tür wird nie abgeschlossen, sie quietscht allerdings in den Angeln, wenn man sie nicht vorsichtig bewegt (*Schleichen*-Probe). In das Innere des Gebäudes fällt tagsüber ein wenig Licht durch die Ritzen zwischen den Brettern, ansonsten ist es hier finster. In erster Linie finden sich größere Mengen an Brennholz, aber auch unterschiedliches landwirtschaftliches Gerät wie Sensen, Dreschflegel, Schaufeln und ein kleiner Leiterwagen. An den Dachbalken sind Ketten, Seile und Laternen unterschiedlicher Machart und Größe aufgehängt.

In der Regel wird dieser Raum nur selten betreten.

Hanas Hütte (2)

Diese Hütte ist nicht wesentlich größer als der Schuppen nebenan, aber doch etwas stabiler gebaut. Außerdem verrät ein gemauerter Kamin schon von außen, dass die Hütte eine Feuerstelle hat, und schmale Fenster lassen sogar etwas Licht ins Innere.

Hier wohnt *Hana*, eine sehr alte Kräuterfrau, die schon sehr lange in diesem Dorf lebt – länger als irgendwer sonst. Allerdings ist sie fast blind, und aufgrund ihres etwas sonderlichen Benehmens meiden die anderen Bewohner sie zumeist. Wenn allerdings jemand krank ist, dann wird die Alte um Hilfe gebeten, denn sie versteht sehr viel von Kräutern und Krankheiten.

Das Innere der Hütte besteht nur aus einem einzigen Raum, der Wohnzimmer, Küche und Schlafraum zugleich ist. Über einem offenen Feuer hängt ein Kessel, in dem ständig eine würzige Suppe vor sich hin kocht. Einzige Möbel sind ein Tisch und zwei grob gezimmerte Stühle sowie ein Strohlager mit einigen Decken und einem mottenzerfressenen Schafsfell. Von den niedrigen Dachbalken hängen dicke Büschel mit getrockneten Pflanzen herab, auf den Regalen an den Wänden stehen allerlei Tiegel, Döschen und bunte Gläser.

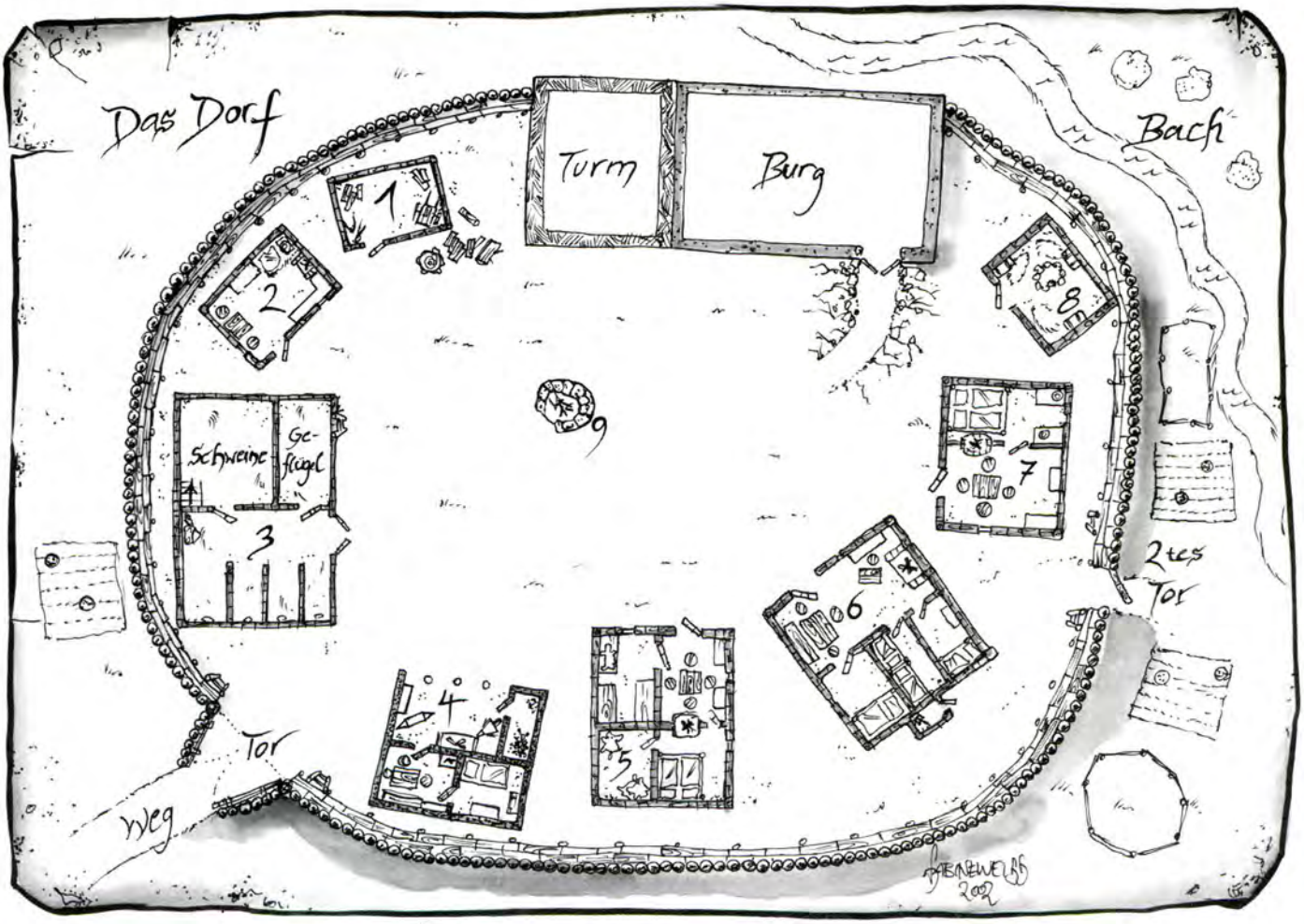
Tagsüber ist Hana entweder im Wald unterwegs, oder aber sie sitzt an ihrem Tisch und stellt eine Salbe her. Nachts schläft sie unter ihrem Fell und ist durch nichts aufzuwecken.

Hana kümmert sich nicht sonderlich um die Angelegenheiten des Dorfes. Von dem Alchimisten oder den Versuchen mit Kindern weiß sie nichts, aber die Tatsache, dass seit einiger Zeit Orks in dem Dorf wohnen, erfüllt sie mit großem Abscheu.

Darstellung: gebeugter Rücken, raue Stimme. Wenden Sie sich immer dem Sprecher zu, und beugen sich weit zu ihm hin – Hana ist, wie gesagt, fast blind.

Stall (3)

Dieses Gebäude ist wiederum nicht viel stabiler als die Scheune, aber deutlich größer – es verfügt als einziges Haus außer der Burg



Beschreibung der Gebäude und der Räumlichkeiten der Burg

In diesem Abschnitt werden alle Gebäude und alle Räume der Burg kurz beschrieben. Damit wollen wir keineswegs andeuten, dass wir davon ausgehen, dass die Helden alle Häuser und Räume durchsuchen werden. Im Gegenteil, es wäre viel geschickter von den Helden, die meisten Orte unbeachtet zu lassen und sich nur so kurz wie irgend nötig hier aufzuhalten. Aber, um hier einmal ein bekanntes Zitat leicht abzuwandeln: Die Wege der Spieler sind unergründlich.

Vielleicht sind Ihre Spieler der Meinung, es sei eine großartige Idee, auf das Dach der Burg zu klettern, dort ein paar Dachschindeln abzuräumen und sich so Zugang zu dem Gebäude zu verschaffen. Einmal abgesehen davon, dass die ansonsten eher unaufmerksame Wache auf dem Bergfried eine solche Aktion kaum übersehen könnte und der betreffende Held außerdem in einem Gesindeschlafraum auftauchen würde, verbirgt sich hier eine der großen Qualitäten des Rollenspiels: Wenn ein Spieler eine Idee hat, die auch nur halbwegs praktikabel klingt, dann sollte er die Möglichkeit bekommen, sie wenigstens auszuprobieren – auch wenn sie so weder vom Autor des Abenteuers noch vom Meister vorgesehen war. Die Aussage "Das geht nicht, weil das hier im Abenteuer so nicht steht!" verbietet sich eigentlich von selbst.

In so einem Fall müssen Sie als Meister natürlich improvisieren. Und wenn Sie wissen, wie die Umgebung aussieht, dann fällt das Improvisieren natürlich leichter, als wenn wir hier einfach nur schreiben würden: "Um die Burg herum stehen ein paar Häuser. In den oberen Stockwerken der Burg wohnen der Ritter und sein Gesinde. Da die Helden hier nicht hinkommen, beschreiben wir diese Orte auch nicht."

Andererseits gibt es immer Ideen, die wirklich gar niemand voraussehen konnte. Falls Sie also irgendwelche Informationen brauchen, die wir überhaupt nicht vorgesehen hatten, dann müssen Sie sich noch schnell etwas Passendes ausdenken. Wenn wir wirklich alle möglichen Eventualitäten ausschließen wollten, müssten wir hier ein Buch vorlegen, das wenigstens den zehnfachen Umfang hat – und dessen Lektüre für Sie in erster Linie langweilig wäre.

über ein zweites Stockwerk. Fenster hat es keine, aber ein recht großes Tor.

Es ist nicht schwer, den Sinn dieses Holzgebäudes herauszufinden, denn aus seinem Inneren ist ständig Quieken und Schnattern zu hören. Selbst tagsüber, wenn die Gänse, Hühner und Schweine im ganzen Dorf herumlaufen, befinden sich ständig einige Tiere im Stall.

Im vorderen Teil sind vier Pferde untergebracht, davon zwei große Lastenpferde (von denen eines tagsüber gerade beim Schmied zum Beschlagen ist). Die anderen beiden sind stattliche Reitpferde, die sicherlich einen stolzen Preis gekostet haben, als sie noch jünger waren: Dies sind die Pferde des Ritters, die er allerdings kaum noch benutzt. Neben den Boxen finden sich Reit- und Lastensättel sowie Zaumzeug.

Nebenan ist der Schweinestall, dessen Boden von den Tieren gründlich aufgewühlt und in eine Schlammgrube verwandelt wurde. Das verbleibende Drittel des Gebäudes teilen sich acht Gänse und ein Dutzend Hühner, die alle lautstark Alarm schlagen werden, sollte sich nachts jemand an ihrem Stall zu schaffen machen.

Sowohl über eine Stiege bei den Pferden als auch über eine außen angelehnte Leiter ist das obere Stockwerk zu erreichen, in dem Heu gelagert wird. In einer Ecke des Heubodens hat Stalljunge *Airic* sein Lager zurechtgemacht. Der zehnjährige Waisenjunge verdient sich sein tägliches Brot damit, den Stall in Ordnung zu halten und sich um die Pferde zu kümmern. Er ist sehr leicht zu erschrecken und einzuschüchtern, aber es gehört schon einiges an Verhandlungsgeschick dazu, brauchbare Informationen aus ihm herauszubekommen. Er fürchtet die Orks zutiefst und ist schon einige Male Opfer ihrer derben Scherze geworden. Von dem Alchimisten weiß er nur, dass er ein gelehrter Mann ist, der für "den Herrn Sturzenstein" arbeitet, und dass er eine Schwester hat, die oben im Turm wohnt und "abends so schön singt". Er hat auch mitbekommen, dass mehrere Kinder im Kerker der Burg eingesperrt sind, weiß aber nicht warum und wagte es auch nie, jemanden zu fragen. Im Burggebäude kennt er sich nicht aus, denn er durfte es nie betreten.

Darstellung: Ziehen Sie den Kopf ein wenig ein, wenn ein Held Sie anspricht, schauen Sie sich immer ein wenig ängstlich um, als würden Sie jederzeit erwarten, eine Ohrfeige zu bekommen.

Schmiede (4)

Außer der Burg selbst ist dies das einzige Gebäude aus Stein. Dafür fehlt aber ein großer Teil der vorderen Wand, und spätestens der große Kamin auf dem Dach verrät dem erfahrenen Auge, dass dies eine Schmiede sein muss.

Tagsüber steigt ständig grauer Qualm aus dem Kamin auf, und immer wieder ertönt ein rhythmisches Hämmern aus dem Innern des Gebäudes: *Oisin der Schmied* beschlägt gerade eines der Lastpferde. Bei dieser mühsamen Arbeit assistieren ihm sein Knecht *Wulf* und der Stalljunge Airic.

Der Raum wird von dem schweren Amboss dominiert, an dem Oisin alle Arbeiten erledigt, die hier für ihn anfallen. An der hinteren Wand ist die große Esse aufgebaut, und daneben steht der große Blasebalg, mit dem Wulf die Glut in der Esse anfeuern muss, wenn Metallteile erhitzt werden sollen. In einem größeren Regal finden sich Metallrohlinge aller Arten und Formen, zumeist Stangen oder Platten aus Eisen, aber auch Kupfer und Messing liegt hier in kleineren Mengen bereit.

Ansonsten hängen an den Wänden der Werkstatt allerlei schwere Geräte wie Zangen und Hämmer, mit denen Oisin und Wulf recht gut umzugehen wissen – und im Falle eines Kampfes können sie die schweren Schmiedehämmer auch auf recht beängstigende Weise schwingen.

Im hinteren Teil der Schmiede führt eine kleine, rußgeschwärzte Tür in eine Nebenkammer, in der der Kohlevorrat aufbewahrt wird. Eine zweite, etwas größere, aber ebenso verrußte Tür führt in Oisins Wohnstube.

(Wenn Ihre Helden noch irgendwelche anderen Gegenstände brauchen, können Sie sie nach eigener Entscheidung in der Werkstatt oder auch in dem Schlafraum deponieren.)

Nachts ist die Werkstatt natürlich leer und still, obwohl das Schmiedefeuer die Wände so sehr aufgeheizt hat, dass sie auch in der Nacht noch Wärme abstrahlen.

Oisin ist ein wortkarger Geselle, der sich angewöhnt hat, keine Befehle zu hinterfragen: "Wenn der Herr der Meinung ist, dass Orks

gute Wachen sind, na, dann wird er wohl recht haben. Und wenn er irgendwelche Gören in seinen Kerker sperrt, dann wird er dafür seine Gründe haben. Ich verstehe mich aufs Schmieden, er versteht sich aufs Herrschen. So haben es die Götter gewollt, und wer bin ich, dass ich das anzweifeln sollte?"

Schmiedeknecht Wulf, ein ebenso bulliger Kerl wie sein Herr, sieht das dementsprechend: "Oisin ist mein Herr, und er weiß, was er tut. Und wenn er sagt, dass das, was der Herr Sturzenstein tut, richtig ist, dann ist das auch richtig. Klar tun mir die Kinder Leid. Aber mir tun auch die Schweine Leid, die wir schlachten müssen, wenn wir mal wieder Fleisch brauchen."

Darstellung: Lehnen Sie sich als Oisin in Ihrem Stuhl zurück und verschränken Sie die Arme. Misstrauisch zusammengezogene Augenbrauen und eine brummige Stimme dürften ausreichen, um den Schmied zu charakterisieren. Wulf hingegen können Sie leicht debil darstellen: Sein Mund steht ständig offen, und wenn er unsicher ist (was er in Anwesenheit der Helden sicherlich ist), fummelt er sich ständig mit der Hand im Gesicht herum: kratzt sich an der Nase, reibt an seinem Ohr, fährt sich durchs Haar, gräbt mit dem Fingernagel nach Speiseresten zwischen seinen Zähnen.

Das Haus von Bladued und Finnla (5)

Dieses Haus ist zwar ebenfalls aus Holz gebaut, aber in einer wesentlich stabileren Bauweise als Scheune und Stall: Es handelt sich eher um eine Blockhütte, wie sie in nördlicheren Gebieten oft zu finden ist. Insgesamt ist sie auch nicht viel kleiner als die Schmiede. Neben der Hütte sind mehrere Holzrahmen aufgebaut, in einem davon ist das Fell eines Bären aufgespannt, um hier zu trocknen.

Hier wohnen *Bladued* und *Finnla*, ein wortkarges Pärchen von etwa 35 Jahren, das sich um die Fleischversorgung des Dorfes kümmert. Zum großen Teil stellen sie Fallen in der Umgebung auf, um kleinere Tiere zu fangen, aber in regelmäßigen Abständen machen sie auch mehrtägige Jagdausflüge, bei denen sie mit Pfeil und Bogen auf die Pirsch gehen und größerem Wild nachstellen.

Im Inneren des Hauses gibt es einen erstaunlich liebevoll eingerichteten Wohnraum, der reichlich mit Fellen und Jagdtrophäen ausgestattet ist. Der zweite Raum ist die Werkstatt, in der die Tiere zerlegt und ihre Felle auf die Weiterverarbeitung vorbereitet werden. Auf der anderen Seite des Hauses findet sich ein Schlafraum, und es mag kaum verwundern, dass das große Bett ebenfalls reichlich mit Fellen ausgestattet ist. Nur vom Schlafraum aus erreichbar ist die Kammer, in der die beiden Jäger die besten ihrer Felle und Schnitzereien aufbewahren, bis sie sie verkaufen können.

Die beiden kümmern sich möglichst wenig um die Angelegenheiten im Dorf. Sie erinnern sich gerne an die Zeit, als der Ritter noch in Gareth lebte und sich hier nie blicken ließ: "Da war hier alles viel einfacher und ruhiger."

Bladued ist dennoch ein treuer Gefolgsmann des Herrn von Sturzenstein, und er hat sich mittlerweile auch mit den Orks arrangiert. Bei der Jagd nach der ausgerissenen Brinwen war er in vorderster Reihe als Spurenleser dabei, denn schließlich hatte der Herr es so befohlen. (Von ihm stammten die leichten Abdrücke ohne schwere Stiefel bei dem Felsen, von dem aus Brinwen in den Großen Fluss gesprungen ist.) Seine Frau Finnla sieht das hingegen etwas anders. Sie zweifelt an der Rechtschaffenheit von dem, was der Herr des Anwesens hier tut, und auf "diesen gelehrten Herrn" (also den Alchimisten) ist sie gar nicht gut zu sprechen. Deswegen hat es schon manche Auseinandersetzung zwischen den beiden gegeben, und es ist Bladued auch nicht entgangen, dass Finnla bei der Jagd nach dem Mädchen einige Spuren eher verwischt statt verfolgt hat. In Finnla könnten die Helden also eventuell eine Helferin finden, obwohl die Jägerin keinesfalls ihren Mann gefährden wird.

Darstellung: Weder Bladued noch Finnla machen gerne große Worte, seien Sie deswegen sparsam mit allen Äußerungen, wenn sie einen der beiden darstellen. Als Jäger sind sie es gewohnt, ständig ihre Umgebung im Auge zu behalten, was Sie dadurch ausdrücken können, dass Sie Ihre Augen möglichst nie sehr lange auf einem Ort halten, sondern immer wieder hin und herschauen. Tun Sie das jedoch nicht hektisch oder nervös, sondern mit ruhigen Bewegungen. Charakteristisch für Bladued ist sein Misstrauen Fremden gegenüber: Verschränken Sie die Arme und lehnen Sie sich möglichst weit in Ihrem Stuhl zurück. Finnla hingegen ist zwar einerseits misstrauisch, aber andererseits auch nicht glücklich mit den Vorgängen auf der Burg. Lehnen Sie sich also nach vorne und sprechen Sie leise und verschwörerisch. Sehr wichtig ist hier, dass sie zwar beide Personen darstellen und ihre unterschiedlichen Meinungen auch deutlich machen, aber möglichst nie mit sich alleine spielen. Obwohl ein Streitgespräch zwischen Bladued und Finnla einleuchtend wäre, würde so etwas die zur Passivität verurteilten Spieler sehr schnell langweilen.

Die Hütte der Greifenfurter (6)

Von der Bauweise ähnelt diese Hütte derjenigen von Hana: Bis auf einen gemauerten Kamin ist sie aus Holz erbaut, die Fenster sind klein und die Tür niedrig. Aber die Größe verrät, dass hier wohl mehr Leute wohnen als in der gegenüberliegenden Hütte.

Im Gegensatz zu Hanas Kate ist der Innenraum dieses Gebäudes in mehrere Zimmer unterteilt. Hier wohnt der alte *Nargud Greifenfurter* mit seinen drei erwachsenen Kindern *Finn*, *Tiana* und *Maglad*. Seine Frau ist schon vor ein paar Jahren gestorben, so dass sich nun Tochter Tiana um den Haushalt kümmert, während Nargud, Finn und Maglad zur Wache des Ritters gehören und regelmäßig in der Burg Dienst tun oder in der Umgebung patrouillieren.

Das größte Zimmer, und gleichzeitig das erste, das man von außen betritt, ist die gute Stube, die auch als Küche dient. In dem größeren Raum rechts residiert Nargud, während auf der linken Seite ein Zimmer von Finn bewohnt wird und sich das zweite die beiden Schwestern Tiana und Maglad teilen.

Hinter dem Haus gibt es noch einen kleinen Holzverschlag, in dem Werkzeuge wie Äxte und Sägen aufbewahrt werden.

Die Hütte von Albhe und Luan (7)

Eine weitere Holzhütte mit gemauertem Kamin. Sie sieht jedoch so aus, als sei sie erst vor kurzem gebaut oder wenigstens renoviert worden.

Bis vor etwa einem Jahr war dies ein Stall, doch dann heirateten Knecht *Luan* und Magd *Albhe*, woraufhin sie vom Herrn von Sturzenstein die Erlaubnis bekamen, das Gebäude umzubauen und sich ein kleines Wohnhaus daraus zu machen. Und das haben die beiden dann auch mit sehr viel Mühe und Begeisterung getan.

Zwar sind Mittel und Zeit der beiden sehr begrenzt, aber im Laufe eines Jahres ist eine Hütte daraus entstanden, die sich durchaus sehen lassen kann. Die gute Stube ist stets sehr aufgeräumt und ordentlich, und an den Wänden hängen allerlei Schnitzwerke, an

denen Luan in jeder freien Minute arbeitet. So hat er auch alle Möbelstücke verziert, und es gibt kein Tischbein und keinen Balken, von dem aus nicht irgendein geschnitztes Tier auf die Bewohner herabschaut. Dazwischen befinden sich jedoch auch einige knorrige Koboldgesichter, die teils mürrisch, teils keck aus ihren Verstecken hervorblicken. Dies ist allerdings auch der Grund, warum Albhe und Luan fast nie Besuch bekommen: Schon manch ein Besucher glaubte sich von den Fratzen beobachtet, und manch einer hätte beschwören können, dass die Blicke eines knorrigen Wurzelmännchens ihm durch den Raum gefolgt seien. Albhe und Luan haben sich am Anfang über diesen Aberglauben aufgeregt, aber mittlerweile haben sie sich damit abgefunden – und Luan lässt sich davon auch nicht abhalten, weiter allerlei Tiere und Fratzen zu schnitzen. Was er jedoch nicht weiß, ist, dass ein Kobold in der Tat seine Freude an den knotigen Gesichtern gefunden hat und deswegen in einen verborgenen Winkel über dem Kamin eingezogen ist. Den beiden Bewohnern hat er sich noch nie gezeigt, aber Besuchern spielt er manchmal den einen oder anderen Streich – natürlich unsichtbar. Bisher war jedoch noch kein Streich so derbe, dass der Kobold damit auf seine eigene Anwesenheit aufmerksam gemacht hätte. Er hat Luan als den "Meister der Koboldgesichter" fest in sein Herz geschlossen, und sollte er irgendwann mitbekommen, dass jemand dem Knecht Übles will, wird er das durchaus zu verhindern versuchen.

Tagsüber steht diese Hütte eigentlich ständig leer, da die beiden Bewohner in der Burg Dienst tun.

Die Hütte der Orks (8)

Etwas außerhalb des eigentlich Dorfkreises steht eine letzte Holzhütte. Auch sie ist kaum größer als Hanas Hütte, obwohl es scheint, als stünde sie noch nicht sehr lange.

Diese Hütte hat von Sturzenstein für die Orks errichten lassen, die ihm eines Tages ihre Dienste angeboten haben. Sie besteht ebenfalls nur aus einem einzigen Raum, wobei sich die Feuerstelle nach Ort der Orkzelte in der Mitte des Raums befindet. Um sie herum sind drei Strohlager und daneben jeweils eine Truhe, in der sich die persönlichen Habseligkeiten der Schwarzpelze befinden.

Falls es die Helden schaffen, die Sachen unbemerkt zu durchsuchen, können sie Geld im Gesamtwert von 173 Silbertalern und 7 Hellern finden, ansonsten aber nur stinkende Wäsche und schartige Waffen. Allerdings ist die Hütte auch selten leer, da meistens zwei Orks auf Wache unterwegs sind und einer sich ausruht. Die Namen der drei sind *Archo*, *Grunck* und *Zodac* – aber das sind nur die Namen, die die Menschen ihnen gegeben haben, denn ihre eigentlichen Namen klingen in menschlichen Ohren allzu hässlich.

Die drei Orks haben die typische Söldnermentalität: Wer am meisten zahlt, der darf befehlen. Aber es ist kaum wahrscheinlich, dass die Helden ihnen etwas anbieten können, das sie zum Verrat an Ritter von Sturzenstein bewegen könnte. Sie sind hier im Dienst für alle unangenehmen Aufgaben zuständig, die keiner der menschlichen Wachen übernehmen will. Bei einem Kampf werden sie auch sofort nach vorne geschickt, so dass es die Helden am ehesten mit ihnen zu tun bekommen werden. Allerdings sind sie aufgrund ihres Aberglaubens durch Magie leicht in die Flucht zu schlagen.

Darstellung: In diesem Fall können Sie gerne darauf verzichten, jeden Ork als einzelne Persönlichkeit darzustellen. Aus Menschensicht sehen alle Orks sowieso zunächst einmal gleich aus, und in diesem Abenteuer haben sie nur die Funktion von 'Kanonenfutter'. Sollten die Helden sich doch einmal mit ihnen unterhalten (oder sie belauschen), dann stellen Sie sie barbarisch und rau dar: Wischen Sie sich mit ausladenden Bewegungen den Mund am Ärmel ab (gut macht es sich auch, sich in den eigenen Ärmel zu 'schneuzen' – natürlich nur angedeutet ...), rülpsen Sie, ziehen Sie möglichst geräuschvoll die Nase hoch und bauen Sie in alles, was Sie sprechen, möglichst viele harte R- und CH-Laute ein.

Orks

Die Schwarzpelze, wie sie von den Menschen abfällig genannt werden, leben vor allem in einer großen Ebene im Nordwesten Aventuriens: dem Orkland. Dort sind sie in großen Stämmen organisiert und leben hauptsächlich von Ackerbau und Viehzucht. Aber Krieg und Kampf gilt bei ihnen sehr viel, weswegen sie immer wieder auch andere Völker angreifen. Dabei kennen sie so etwas wie Ritterlichkeit überhaupt nicht, sondern nur das Recht des Stärkeren. Es spricht also nichts dagegen, einen liegenden oder wehrlosen Feind anzugreifen, und wer das Pech hat, in der Unterzahl zu sein, hat es nicht besser verdient, als erschlagen zu werden.

Ihre Stämme sind streng patriarchalisch organisiert, Frauen haben nicht mehr Wert als Sklaven oder Vieh. Deswegen kommt es oft vor, dass die Orks kämpfende Frauen erst einmal gar nicht beachten, sondern sich lieber den 'wirklichen Gegnern' zuwenden: den Männern, seien sie auch noch so schmalbrüstig oder gar unbewaffnet.

Schon seit Jahrhunderten ist es jedoch Tradition, dass einzelne Gruppen von Schwarzpelzen ihre angestammte Heimat verlassen und tief in die von Menschen bewohnten Gebiete vordringen, um dort zu rauben und zu plündern. Und recht oft kommt es vor, dass sie feststellen, dass sie noch mehr Verdienst machen können, wenn sie sich in die Dienste von Menschen begeben und unter ihrer Anleitung auf Raubzug gehen. Manche dieser Orks bleiben dann Zeit ihres Lebens in der Fremde, manchmal sogar über Generationen hinweg – zumindest, wenn sich auch Orkfrauen unter ihnen befinden, was selten der Fall ist. Solche 'zivilisierten' Orks übernehmen nach und nach viele Gepflogenheiten und Sitten der Menschen, so dass sie unter ihresgleichen kaum noch zurecht kämen und von ihnen sogar als Ausgestoßene behandelt werden.

Solche Söldner-Orks stehen aber nie in den Diensten von gesetzestreuen Menschen (von sehr wenigen Ausnahmen abgesehen), sondern verdingen sich eigentlich immer nur bei üblen Schurken oder Raubrittern. Das liegt vermutlich daran, dass niemand sonst die brutale und raue Art der Orks über längere Zeit erträgt oder sich ihrer Verschlagenheit aussetzen möchte.

Näheres zu Orks finden Sie im Basisbuch auf Seite 250.

Backofen (9)

In der Dorfmitte steht ein gemauerter, großer Ofen, in dem die Dorfbevölkerung ihr Brot backt.

Die Burg

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Ausdruck 'Burg' ist ein wenig übertrieben, denn eigentlich handelt es sich nur um ein großes, befestigtes Gebäude, das um einen Bergfried erweitert wurde. Die beiden Untergeschosse des Hauptgebäudes sind aus massivem Mauerwerk, während das Obergeschoss in Fachwerkbauweise auf dieses Fundament aufgesetzt ist. Der Turm hingegen besteht vollständig aus schwerem Mauerwerk. Einziger Zugang zu dem Gebäude ist eine zweiflügelige Tür, die nur über eine steile Rampe erreicht werden kann und direkt in das erste Obergeschoss führt.
Im Untergeschoss befinden sich keinerlei Fenster, so dass sich von außen zunächst einmal die Frage stellt, ob es überhaupt ein eigenes Stockwerk ist oder ob das ganze Gebäude nicht vielleicht auf einem vier Schritt hohen, massiven Fundament steht. Im ersten Stock sind anstelle von Fenstern nur schmale Schießscharten zu sehen, aber die obere Etage hat nicht nur richtige Fenster, sondern sogar einen balkonartigen Umlauf, der sich fast um das ganze Gebäude zieht.
Der Turm überragt das Hauptgebäude um zwei Stockwerke und ist damit höher als die Bäume der Umgebung. Auch in seinem unteren Stockwerk sind keine Fenster, im ersten und zweiten Stockwerk gibt es nur schmale Schießscharten, aber im dritten und vierten sind kleine Fenster zu sehen. Darüber hinaus führt von dem Balkon am Hauptgebäude aus eine steile Treppe nach oben zu einer Tür, die in die vierte Turmetage führt. Oberhalb dieser Etage befindet sich ein überdachter und zinnenbewehrter Ausguck.
Abends ist noch recht lange Licht aus mehreren Räumen im zweiten Stock zu sehen, die aber nach und nach verlöschen. Kurz nach Dämmerung ist aus einem der höheren Turmfenster eine Frauenstimme zu hören, die zu Lautenbegleitung traurige Lieder singt.

Das Fundament ist keineswegs massiv, zwischen den etwa schrittdicken Mauern befinden sich Keller- und Kerkerräume. Im ersten Stock sind die Außenmauern immer noch etwa einen dreiviertel Schritt dick; hier befinden sich die Eingangshalle, eine Waschküche und das Alchimistenlabor. Das Fachwerk des oberen Stockwerks ist nur noch etwa dreißig Zentimeter dick, und es gibt insgesamt vier Zugänge, die von dem Balkon in das Haus hineinführen. Zwar kann jeder dieser Zugänge ebenso wie die Fenster durch dicke Holzplatten verbarrikadiert werden, aber da niemand mit einem Angriff rechnet, sind sie in der Regeln auch nachts alle unverschlossen. Hier oben ist das eigentliche Wohngeschoss: Neben dem Rittersaal befinden sich hier die Räume des Ritters, zwei Gasträume und die Küche. Unter den Dachschrägen ist das Gesinde und ein Teil der Wachen untergebracht.
Im Fundament des Turmes befindet sich ein ungenutztes Verlies, im ersten Stockwerk wohnt der Alchimist. Noch einen Stock höher residiert Ritter von Sturzenstein, während in der dritten Etage der Schlafraum der Wachen untergebracht ist, die nicht unter den Dachschrägen wohnen. In dem Zimmer direkt unter der Aussichtsplattform ist *Nalia Lederer* untergebracht, die Schwester des Alchimisten – sie ist es, die abends singt.

Einzelheiten zu allen Räumen können Sie dem Grundrissplan und den folgenden Beschreibungen entnehmen.

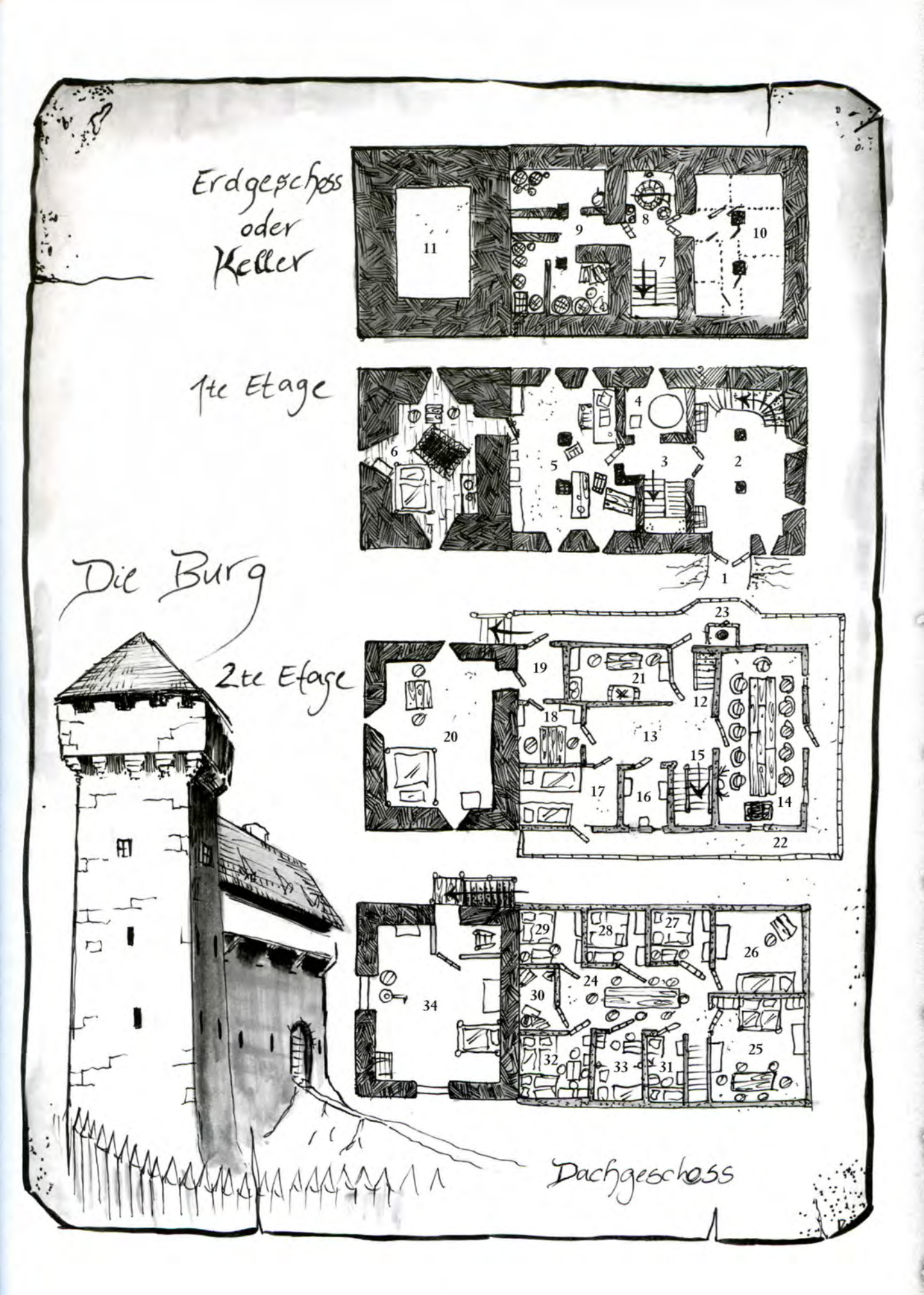
1) Die Rampe

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eine zwanzig Schritt lange und recht steile Rampe aus Schüttwerk führt vier Schritt in die Höhe bis zu der zweiflügeligen Eingangstür. Der Weg auf der Rampe ist etwa zwei Schritt breit.

Auf dieser Rampe können auch Karren hochgeschoben werden, wenn es einmal notwendig sein sollte, besonders schwere Lasten in das Haus zu transportieren. Von einer Schießscharte neben der Tür kann die Rampe vollständig übersehen werden, aber hier werden nur Wachen aufgestellt, wenn man mit einem Angriff rechnet. Dennoch bietet die Rampe keinerlei Deckung für jemanden, der sich anschleichen will.
Die Tür besteht aus schweren und eisenbeschlagenen Eichenbohlen, sie kann jedem Angriff ohne schweren Rammbock mühelos widerstehen. Die beiden Flügel, die sich nach außen öffnen, können innen durch einen bereitstehenden Balken verriegelt werden, was aber nur in Notfällen und nachts geschieht. Tagsüber steht sie weit offen, und es gehen immer wieder Leute ein und aus: Wachen, die Kontrollgänge in der Umgebung machen, Knechte, die irgendwelche Aufgaben im Stall erledigen, Mägde, die zum Wäschewaschen oder Brotbacken gehen oder sich um den großen Garten kümmern.
Wenn die Sonne untergeht, schließt ein Knecht die Eingangstür, entzündet aber im Raum dahinter eine Lampe, so dass aus der Schießscharte ein dünner Lichtschein auf die Rampe fällt. Eine Stunde später wird aber auch dieses Licht ausgemacht. Dann wird die Tür durch den Balken gesichert, der innen davor gelegt ist. Dieser Riegel ist von außen weder zu sehen noch zu erreichen, so dass hier keine *Schlösser Knacken*-Fertigkeit weiterhilft – ein FORAMEN FORAMINOR hingegen sehr wohl.
Von Zeit zu Zeit kommt es vor, dass auch zu späterer Stunde ein flackernder Lichtschein durch die Schießscharten fällt: immer, wenn jemand mit einer Kerze oder Lampe in der Hand die Treppe durch die Halle nimmt, um in die Küche, zum Brunnen oder einem anderen Raum in diesem Stockwerk zu kommen. Wann das genau geschieht, können Sie als Meister frei entscheiden.

Eingangsetage

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Alle Räume in dieser Etage haben eine Deckenhöhe von vier Schritt, das Deckenwerk besteht aus dicken Holzbalken. Anstelle von Fenstern gibt es hier nur Schießscharten, die an der Außenwand gerade einmal 10 Zentimeter breit sind und sich zur Innenwand hin auf eine Breite von 80 Zentimetern erweitern. Neben jeder dieser Schießscharten lehnt ein Brett an der Wand. Die Bretter dienen dazu, die Räume vor Wind und Wetter zu beschützen, sie werden dementsprechend nur bei durch-


Erdgeschoss
oder
Keller
11
9
8
10
7
1te Etage
6
4
5
3
2
1
Die Burg
2te Etage
23
19
21
12
18
20
13
15
17
16
14
22
29
28
27
26
24
30
34
32
33
31
25
Dachgeschoss

dringender Kälte oder starkem Wind in die Schießscharten geklemmt. Allerhöchstens einem Schlangenmenschen wäre es möglich, sich durch eine der Schießscharten zu zwängen.

2) Eingangshalle

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Bis auf einige Truhen an den Wänden gibt es in dem ganzen Raum keinerlei Möbel. Zwei dicke Steinsäulen tragen die Holzdecke, an der hinteren Wand führt eine breite Holztreppe in das obere Stockwerk hinauf. In der Mitte der Südwand führt eine wiederum zweiflügelige Tür in die anderen Räumlichkeiten dieser Etage. An den Wänden hängen mehrere Schmuckteppiche und einige Hellebarden, unterhalb der Treppe stehen drei Ritterrüstungen.

In den unverschlossenen Truhen finden sich unterschiedliche Decken, die zum großen Teil als Tischtücher, manche aber auch als zusätzlicher Wandschmuck dienen können. In der Truhe neben den Ritterrüstungen befinden sich acht Wappenröcke, die bei besonderen Anlässen an die Wachen ausgeteilt werden, zum Beispiel bei hohem Besuch oder wenn der Ritter in Begleitung in eine Stadt geht. Sollten die Helden auf die Idee kommen, sich mit diesen Wappenröcken verkleiden zu wollen, wird dies zuerst zu kurzzeitigem Erstaunen, dann aber zu um so größerem Zorn bei den Burgbewohnern führen. (Selbst wenn die Wachen diese Uniformen im Alltag benutzen würden, gibt es hier so wenige Bewohner, dass sie sich alle sehr genau kennen. Ein fremdes Gesicht würde deswegen sofort auffallen. Diese Information können Sie notfalls an einen klugen Helden in Ihrer Gruppe weitergeben.)
Die Treppe führt in den großen Flur des Obergeschosses, und da es keine Tür zwischen den Stockwerken gibt, kann man von hier aus genau hören, was dort oben passiert – aber umgekehrt dringen natürlich auch alle lauten Geräusche aus der Eingangshalle nach oben. Wenn die Helden also auf die Idee kommen sollten, sich hier laut zu unterhalten, oder gar die Außentür mit Gewalt aufbrechen, wird es nicht lange dauern, bis jemand kommt und nachsieht, was hier unten vorgeht.
Die zweiflüglige Tür führt in das innere Treppenhaus. Sie ist ebenfalls recht stabil, wenn auch nicht ganz so massiv wie die Außentür. In dieser Tür gibt es sowohl eine Klinke als auch ein Schlüsselloch – aber sie ist nicht abgeschlossen.
Die angestaubten Teppiche an den Wänden zeigen Bilder von Rondra, der Göttin des Kampfes, oder stilisierte Szenen aus Schlachten und Turnieren. Die Hellebarden dazwischen sind reine Schmuckwaffen und würden einen kräftigen Schlag eines Schwertes kaum überstehen. Ein Krieger oder anderweitiger Fachmann des Waffenhandwerks kann dies auf den ersten Blick erkennen. Sollte dennoch jemand versuchen, mit ihnen zu kämpfen, können Sie folgende Werte benutzen:

Hellebarde	**TP** 1W6+3	**TP/KK** 12/5	**BF** 8	**INI** 0	**WM** 0/–1

Sobald bei der Benutzung dieser Waffe eine 16 oder mehr gewürfelt wird (egal ob als Attacke oder Parade), zersplittert sie, so dass ihre Einzelteile nur noch als Knüppel zu verwenden sind. Außerdem sind solche drei Schritt langen Waffen einfach zu sperrig, um in engen Räumen damit zu kämpfen.
Die Ritterrüstungen dienen ebenfalls nur der Dekoration, denn sie stammen aus längst vergangenen Zeiten, in denen die Familie des Ritters diese Rüstungen noch regelmäßig benutzt hat. So imposant sie auch aussehen mögen, stehen sie doch schon seit Jahren an ihrem Platz, weswegen sich mittlerweile diverse Spinnen darin häuslich niedergelassen haben, die sicherlich nicht sonderlich begeistert über einen Störenfried wären (aber gefährlich sind sie deswegen noch lange nicht). Alle Lederriemen an den Rüstungen sind sehr brüchig und alle Scharniere entweder eingerostet oder doch wenigstens sehr schwergängig.

Tagsüber:
Am Tag wird dieser Raum durch das Licht, das durch die Schießscharten hereinfällt, einigermaßen erleuchtet. Wer allerdings aus vollem Sonnenlicht hereinkommt, wird einige Sekunden brauchen, bis sich die Augen an das Zwielicht gewöhnt haben.

Das Verhalten der Meisterpersonen

In vielen Computerspielen ist ein merkwürdiges Phänomen zu beobachten: Selbst wenn im Nachbarraum die Kollegen in einem langen und sicherlich nicht sehr leisen Schwertkampf dahingemetztelt werden, kommt eigentlich nie eine Meisterperson (oder ein Monster oder was auch immer) auf die Idee, mal nachzuschauen, was denn dort vorgeht oder gar Alarm zu rufen. Für den Verlauf des Computerspiels mag das von Vorteil sein, denn wenn die Gegner anfangen würden, zum Kampflärm hin zu strömen oder aber sich an strategisch günstigen Orten in einen Hinterhalt zu legen, hätte kein Spieler mehr eine wirkliche Chance gegen die Übermacht. Logisch ist das hingegen nicht.
Nun stellt sich die Frage, wie Sie das Verhalten der Meisterpersonen in dieser Burg gestalten. Wir möchten Ihnen an dieser Stelle den Tipp geben, die Meisterpersonen je nach Erfahrung Ihrer Spieler handeln zu lassen. Bei unerfahrenen Spielern sollten Sie ruhig Gnade vor Recht gehen lassen und so tun, als seien die Burgbewohner alle etwas schwerhörig. Denn ansonsten kann es doch allzu schnell passieren, dass die Helden einen Alarm auslösen und dann allerhöchstens noch mit Mühe und Not ihr eigenes Leben retten können, aber keine Möglichkeit mehr haben, das Abenteuerziel zu erreichen. Das wäre für alle frustrierend.
Spielen Sie jedoch mit einer erfahreneren Gruppe, dann sollten Sie wesentlich härter sein: Auch wenn niemand mit Eindringlingen oder einem Angriff rechnet, so ist Waffengeklirr und der Todesschrei eines alten Bekannten aus dem Nebenraum nichts, was hier irgendjemand einfach als ärgerliche Ruhestörung abtun würde. Das heißt nicht, dass jede misslungene *Schleichen*-Probe gleich einen Großalarm zur Folge haben sollte. Aber machen Sie Ihren Spielern durchaus klar, dass sie sich leise bewegen müssen, wenn sie irgendeine Chance haben wollen. Zum Beispiel, indem wirklich erst einmal ein argloser Knecht vorbeikommt, um nach dem Rechten zu schauen.

Die Tür nach draußen steht ständig offen, in der Südostecke daneben lehnt ein schwerer Balken, mit dem sie von innen verriegelt werden kann.
Obwohl sich nie jemand dauerhaft in der Eingangshalle aufhält, ist der Raum keineswegs unbelebt. Da hier der einzige Eingang ist, muss jeder, der das Haus betreten oder verlassen will, hier hindurch, so dass es jederzeit passieren kann, dass überraschend jemand den Raum betritt.

Nachts:
Wie schon oben beschrieben kommt zur Zeit des Sonnenuntergangs ein Knecht herunter, schließt die Tür und verriegelt sie mit dem schweren Balken, der daneben bereitliegt. Dann entzündet er zwei Talglampen und hängt sie an die beiden Steinsäulen, so dass der Raum mehr schlecht als recht von flackerndem Licht beleuchtet ist. Allerdings fällt zu dieser Zeit auch noch Lichtschein aus dem oberen Stockwerk herunter.
Etwa eine Stunde später kommt der Knecht wieder herunter und bläst die beiden Lichter aus, so dass jetzt nur noch der Lichtschein von oben für eine Restbeleuchtung sorgt. In dieser Zeit kommt es jedoch das eine oder andere Mal vor, dass jemand vom Gesinde mit einer Lampe in der Hand die Treppe herunterkommt, um zu einem der anderen Räume hier unten zu kommen. (Eigentlich ist für das Gesinde die steilere Treppe im Inneren Treppenhaus vorgesehen, aber seit sich eine Magd in der Finsternis einmal ein Bein gebrochen hat, wird es stillschweigend geduldet, dass nachts auch das Gesinde die herrschaftliche Treppe benutzt.) So geschieht es zum Beispiel regelmäßig, dass der Ritter einen der Knechte in den Weinkeller schickt, um einen Krug des dort lagernden Weines zu holen, und vor dem Schlafengehen kommt die Weibelin *Igrana* immer noch einmal hier vorbei, wenn sie noch ein letztes Mal nach den gefangenen Kinder schaut – und nebenher kontrolliert, wo der Alchimist ist, dem sie nicht über den Weg traut.
Etwa drei Stunden nach Sonnenuntergang begeben sich die Bewohner langsam zur Ruhe, so dass von oben immer seltener Stimmen zu hören sind und schließlich auch das letzte Licht ausgelöscht wird. Von diesem Zeitpunkt an ist es hier unten wirklich finster.
Sollten Ihre Helden hier bei Dunkelheit hereinkommen, dann können Sie ihnen einen kleinen Schrecken einjagen: Die Ritterrüstungen sehen auf den ersten Blick so aus, als würden unter der Treppe drei Bewaffnete stehen und den Helden auflauern. Erst wer auf Armeslänge herankommt, kann erkennen, dass es sich nur um leere Rüstungen handelt.
Verlangen Sie ruhig *Schleichen*-Proben, wenn Ihre Helden sich hier unten bewegen. Aber nur eine Probe, die um mehr als 9 Punkte danebengeht, sollte Folgen haben: Schildern Sie, wie der betreffende Held über irgendetwas stolpert oder in der Finsternis gegen eine der Truhen läuft. Beim ersten Mal kümmert sich noch niemand darum, beim zweiten Mal ruft ein Knecht von oben herunter: "Ist da wer?", kommt aber nicht, um nachzusehen, wenn die Helden sich für einige Momente ruhig verhalten. Misslingt jedoch noch eine dritte Probe, so kommt der Knecht mit einer Lampe herunter. Da er eher mit Ratten als mit Eindringlingen rechnet, ist er unbewaffnet. Es ist nicht schwer, ihm in den flackernden Schatten aufzulauern, aber es sollte nicht zu einem Kampf kommen. Ein gezielter Schlag von hinten mit einem Knüppel oder einer stumpfen Waffe reicht, um ihn bewusstlos zu schlagen. Sollte der Hieb jedoch fehlgehen, wird der Knecht versuchen zu schreien. Und dann kann nur noch eine sehr deutliche Drohung mit einer Waffe oder eine vergleichbare Maßnahme einen Alarmruf verhindern. Nun ja, seien Sie in so einem Fall nicht allzu streng mit Ihren Helden – wenn es jetzt schon zu einem Alarm kommt, haben die Helden kaum noch eine Chance, das Abenteuer erfolgreich abzuschließen.

3) Inneres Treppenhaus

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Dieser Raum ist ein reines Durchgangszimmer, und da die Türen zumeist geschlossen sind, ist es auch fast immer dunkel. Es gibt drei Türen, von denen zwei jeweils zweiflügelig und mit Zierbeschlägen versehen sind und sowohl Klinken als auch Schlüssellöcher haben. Die dritte ist recht unscheinbar und auch nur einflügelig, sie hat kein Schlüsselloch, sehr wohl aber eine Klinke. An der vierten Seite des Raumes führt eine schmale und steile Holztreppe nach oben, daneben eine zweite nach unten.

Die Treppe nach oben ist eine Gesindetreppe und wird nur von den Bediensteten benutzt. Diejenige nach unten ist der einzige Zugang zum Keller. Da sich dort unten aber nur die Vorratskeller und die Kerker befinden, wird auch sie in der Regel nur vom Gesinde und den Wachen benutzt.

Tagsüber:
Auch hier kommt immer wieder mal jemand vorbei. Seien es Mägde auf dem Weg von oder in den Waschraum, seien es Wachen, die sich um die Versorgung der gefangenen Kinder kümmern, sei es der Koch, der irgendwelche Lebensmittel aus dem Keller holen will, oder ein Knecht, der gerade einen Nachschub an Feuerholz besorgen soll.

Nachts:
Da es hier noch nicht einmal Fackelhalter gibt, ist der Raum nachts nie beleuchtet: Wer hier durch will, trägt eine Kerze oder eine Lampe mit sich. Allerdings sind hier genauso wie in der Eingangshalle abends Stimmen von oben zu hören, und bis etwas drei Stunden nach Sonnenuntergang fällt indirekter Kerzenschein aus dem oberen Stockwerk herab.

Die Tür in das Labor ist meistens verschlossen, was aber für einen geschickten Dieb kein allzu großes Problem darstellen dürfte (*Schlösser Knacken* –2 oder FORAMEN –2).

4) Waschraum

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
In der Mitte dieses Raumes steht ein etwa anderthalb Schritt durchmessender Holzzuber, an den Wänden verteilt weitere Wannen, Eimer und Schüsseln. Auf einem Regal liegen unterschiedliche Seifenstücke, daneben stehen einige Tiegel und Fläschchen. In der Südostecke befindet sich ein Herd, auf dem große Töpfe mit Wasser heißgemacht werden können. Daneben findet sich ein Stapel Brennholz. In der Mitte der West-

wand ist eine etwa einen Schritt durchmessende Klappe im Fußboden, neben der ein Holzeimer steht, an dessen Griff ein etwa drei Schritt langes Seil befestigt ist. Zwei Schießscharten lassen Licht in den engen Raum.

Hier wird sowohl das Geschirr aus der Küche gewaschen als auch die Wäsche, sofern das Wetter nicht gut genug ist, sie direkt unten am Bach zu waschen. Gleichzeitig ist dies aber auch das Badezimmer der Burg. In den Tiegeln und Fläschchen befinden sich Seifen und Badezusätze, die aber zum großen Teil nur vom Ritter selbst benutzt werden dürfen.
Die Klappe verdeckt einen Durchlass in den Brunnenraum, der sich direkt unter dem Waschraum befindet. Wenn größere Mengen an Wasser benötigt werden, etwa weil der große Badezuber gefüllt werden soll, dann wird nicht jeder einzelne Eimer über die Treppe hochgeschleppt, sondern durch die Klappe hochgezogen. Allerdings ist es zu schwer, das Wasser ohne Winde aus der Tiefe des Brunnens hochzuziehen, so dass jemand am Brunnen stehen und die Winde betätigen muss, um dann das Wasser in den Eimer aus dem Waschraum umzufüllen.

Tagsüber:
In diesem Raum wird den ganzen Tag über gearbeitet. Schon früh morgens schürt eine Magd das Feuer an, dann muss das Geschirr vom Frühstück gesäubert werden, anschließend Wäsche gewaschen.

Alchimie

In der mittelalterlich-phantastischen Welt Aventurien haben Wissenschaften einen ganz anderen Stellenwert als heutzutage. Denn neben den klar erklärbaren Bereichen wie beispielsweise Mathematik, Astronomie oder Geographie gibt es Fachgebiete, die eng mit mystischen oder magischen Themen zusammenhängen – kein Wunder, ist die Magie doch ein erwiesenes und funktionierendes Phänomen in dieser Welt. Neben der Astrologie ist hier die Alchimie wohl als wichtigstes Fach zu nennen. Sie beschäftigt sich mit der 'Veränderung der Materie von Niederem zu Höherem', was eigentlich nichts anderes heißt, als ein Material in ein anderes, höherwertiges zu verwandeln. Das umfasst solche einfachen Vorgänge wie die Verwandlung von Holz in Holzkohle und gipfelt in der Bemühung, aus Blei Gold herzustellen. Nebenher ist es aber auch die Aufgabe des Alchimisten, Medizin, Gifte und Elixiere herzustellen, also etwa Kraftelixiere und Lebensträne. Auch wenn ein altes Mütterchen in ihrem großen Kessel Spinnenbeine und Froschaugen vermengt, um ein Mittel gegen Liebeskummer zu brauen, ist dies eine Form der Alchimie.
Da die sogenannte 'Höhere Alchimie' nur durch den Einsatz von Magie auszuführen ist, ist der Großteil der gelehrten Alchimisten auch in der Lage zu zaubern. So auch Haranon Lederer – nur leider beziehen sich alle seine Zauber einzig und allein auf sein Fachgebiet, keiner davon könnte ihm in einem Kampf oder bei einem Fluchtversuch von Nutzen sein.

Nachts:
Abends nehmen hier regelmäßig Wachen oder Bedienstete ein Bad, das mitunter bis in die Nacht hinein andauert. Wenn Sie wollen, können Ihre Helden hier einen unbekleideten und dementsprechend wehrlosen Knecht bei einem Bad überraschen.

5) Das Alchimistenlabor

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Auch dieser Raum wird von zwei großen Pfeilern unterteilt, die die Decke tragen. Während der Boden aus Stein ist, besteht die Decke aus Holzbalken. Jeweils zwei Schießscharten befinden sich in den Außenwänden, sind aber alle mit Brettern verrammelt. Die Luft in diesem Raum ist von einem merkwürdigen Gemisch unterschiedlicher Gerüche erfüllt. An den Wänden stehen mehrere Regale und Schränke, an der östlichen Wand sind zahlreiche Käfige unterschiedlicher Art und Größe aufgereiht.
In der Mitte des Raumes steht ein großer, aber leerer Tisch, daneben ein Schreibpult, auf dem ein schweres Buch liegt. Auf einem zweiten Tisch liegen zahlreiche weitere Bücher und Schriftrollen, während ein dritter mit allerlei seltsamen Gerätschaften vollgestellt ist.

Wenn ein Held nachfragt und ihm eine *Sinnenschärfe*-Probe+5 gelingt, können Sie ihm erklären, dass die Gerüche in diesem Raum ein sehr wirres Gemisch darstellen: Einen großen Teil machen die Ausdünstungen der Tiere in den Käfigen aus, aber auch Schwefelgeruch ist zu erkennen, alter Rauch, vielleicht sogar Weihrauch. Ein paar Kräuter spielen auch noch hinein, dazu menschliche Ausdünstungen und Alkohol.

Tagsüber:
Bis auf die Essenszeiten ist hier ständig der Alchimist anzutreffen. Zur Zeit versucht er gerade, die Wirkung von unterschiedlichen, in Alkohol aufgelösten Kräutern auf eines der Kinder auszuprobieren. Die etwa zehnjährige *Arinya* ist bewusstlos und liegt festgebunden auf dem großen Tisch. (Beschreibungen der einzelnen Enrichtungsgegenstände finden Sie weiter unten.)

Nachts:
Wenn Sie Ihren Helden einen Schrecken einjagen wollen, können Sie sie beim Eintritt mit einer rauen Stimme begrüßen, die plötzlich aus dem Halbdunkel ertönt: "Nimm das, du Schurke! Friss Stahl!" Lassen Sie sich erst die Reaktionen der Helden beschreiben, bevor sie genauer nachschauen können, wo diese Worte herkamen: In einem Käfig sitzt ein großer Papagei, der durch das überraschende Eindringen in seinem Dösen gestört wurde und darauf mit seinem Lieblingsspruch reagiert. (Näheres erfahren Sie auf Seite 32 im Abschnitt **Der Papagei**.)
Ansonsten hält sich hier nachts niemand auf – abgesehen von Arinya in ihrem Käfig, siehe Seite 34. Wenn die Helden jedoch allzu laut sind, wird Lederer in seinem Schlafzimmer das hören und nachschauen, was hier vorgeht. Eine Beschreibung des Alchimisten und seines Verhaltens finden Sie auf Seite 46.

Der große Tisch

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Tischplatte aus schwerem Eichenholz hat eine Fläche von 1,5 mal 2,5 Schritt. Nicht weit von ihren Ecken sind Eisenringe in die Platte eingelassen. Ansonsten ist der Tisch leer und sauber.

Dies ist der wichtigste Experimentiertisch. Die Ringe dienen dazu, um an ihnen mit ledernen Riemen eventuelle 'Forschungsobjekte' zu fixieren – sprich in letzter Zeit vor allem die Kinder so festzubinden, dass sie sich nicht wehren können.

Scheibpult

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Auf diesem Pult liegt ein großes, aufgeschlagenes Buch, in die in einer schwer leserlichen Handschrift Aufzeichnungen gemacht wurden. Unterhalb der eigentlichen Schreibfläche ist ein Fach, in dem sich übliches Schreibmaterial befindet: mehrere Bögen unbeschriebenes Papier, ein Tintenfässchen, einige Schreibfedern und ein kleines Federmesser.

In dem Buch verzeichnet Haranon Lederer alle Ergebnisse seiner Versuche. Dazu verwendet er eine Vielzahl von Fachbegriffen, so dass es kaum einem der Helden gelingen wird, aus diesen Aufzeichnungen auf die Schnelle irgendetwas herauszufinden. Wer Kusliker Zeichen lesen kann, der kann zumindest den letzten Eintrag mühsam entziffern: 'Objekt 21 wg. Fahrlässigkeit des Personals entlaufen. Entzog sich Verfolgung durch Sprung ins Wasser. Vermutl. ertrunken.'

Zweiter Tisch

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Auf diesem vergleichsweise kleinen Tisch liegen allerlei beschriebene Blätter, aufgeschlagene Bücher und Notizzettel durcheinander. Auf den Zetteln findet sich die gleiche krakelige Schrift wie in dem Buch auf dem Schreibpult.

Die Notizzettel enthalten ins Unreine geschriebene Ideen und Gedanken, die dem Alchimisten noch nicht ausgereift genug erschienen, um in das Buch auf dem Schreibpult aufgenommen zu werden. Es sind zu einem Großteil Formeln, Skizzen oder Stichworte, aus denen allerhöchstens er selbst schlau werden kann.

Die Blätter und Bücher hingegen sind gekaufte Schriften, die meisten gedruckt, obwohl sich auch einige Handschriften dazwischen finden. Sie behandeln sehr unterschiedliche Themen, die meisten hängen jedoch irgendwie mit dem Altern zusammen. Wenn die Helden genauer nachsehen, können Sie exemplarisch folgende Titel nennen (den Inhalt können sie natürlich erst beurteilen, wenn sie wenigstens einige Minuten darin gestöbert haben):

Satinavs Zahn – von der Unerbittlichkeit des Alterns: eine längere Abhandlung eines alterndes Magiers, der sich voller Selbstmitleid mit den eigenen Altersgebrechen beschäftigt.

Von der Ehrwürdigkeit und Weisheit, die dem Alter entspringt und der Menschheit zum Dienste ist: ein kürzerer Aufsatz, der das Alter als Segen der Götter bezeichnet, der Weisheit sozusagen automatisch mit sich bringt.

Vom Geschrate und den Langohren: Dieser Aufsatz versucht mit recht abenteuerlichen Thesen zu erklären, warum Elfen, Zwerge und Trolle ein höheres Alter als Menschen erreichen.

Und sie seyn geschlöpfeth aus dem Ey: eine kurze Abhandlung, in der ein offensichtlich wahngeplagter Mann behauptet, es gäbe Menschen, die aus dem Ei schlüpfen, das ihre Mütter vorher gelegt haben, und dadurch ein sehr hohes Alter erreichen könnten.

Die sechs Körperflüssigkeiten: eine hochwissenschaftliche und manchmal etwas wirre Erklärung, jedes Wesen habe sechs Flüssigkeiten in seinem Körper, nämlich Blut, Tränen, Speichel, Urin, gelbe und schwarze Galle. Jeder dieser Flüssigkeiten sei einem der sechs Elemente* zugeordnet und mit bestimmten Charaktereigenschaften und Krankheiten verbunden. In dem Bereich, in dem Speichel mit dem Altern in Zusammenhang gebracht werden, hat der Alchimist zahlreiche Textpassagen markiert und mit (unlesbaren) handschriftlichen Kommentaren versehen.

Labortisch

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Dieser Tisch sieht recht genau so aus wie das, was man in einem Alchimistenlabor eigentlich erwartet: Reagenzien stehen neben Glaskolben, allerlei feine Spatel, Messerchen und andere Werkzeuge liegen säuberlich aufgereiht, und dazwischen stehen Glasphiolen mit Flüssigkeiten in unterschiedlichen Farben. In Mörsern lagern Pulver unterschiedlicher Konsistenz, und auch einige lederne Beutel und Holzkästchen stehen oder liegen herum.

Hier ist Lederer in seinem Element. Mittels der unterschiedlichen Aufbauten und Mittel untersucht er allerlei Präparate, mischt Mittelchen zusammen und flößt sie dann seinen 'Versuchsobjekten' ein, in der Hoffnung, irgendwie auf ein 'Jungbrunnenelixier' zu stoßen – oder aber die Zeit zu überbrücken, bis Hagol von Sturzenstein endlich tot ist.

Regal

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Das schwere Holzregal reicht fast bis zur Decke, so dass die oberen Fächer nur mit Hilfe eines Stuhls oder dergleichen erreicht werden können. Die unteren beiden Fächer sind mit allerlei Tiegeln und Schächtelchen vollgestellt, die allesamt kleine Etiketten tragen. In den Fächern darüber befinden sich offensichtlich die Gerätschaften, mit denen der Alchimist offensichtlich seine Versuche durchführt: gläserne Phiolen und Röhrchen, Dreibeine und Halterungen in unterschiedlichen Formen und Größen, kleine Pfännchen, verschiedene Lampen, eine Schale mit Pinzetten, Spateln, Löffeln und Messern sowie mehrere Paar lederne Handschuhe. Etwa in Augenhöhe liegen einige Knochen, vor allem Schädel von kleineren Tieren. Noch weiter oben stehen zwei kleine Truhen.

Hier finden sich allerlei Kuriositäten, die Lederer für seine Versuche hin und wieder braucht: Die Tiegel und Schächtelchen sind zwar säuberlich beschriftet, allerdings in der Gelehrtensprache Bosparano. Nur wenn ein Held Kusliker Zeichen lesen kann und außerdem diese Sprache beherrscht, kann er herausfinden, was dort steht. Wenn die Helden die Aufschrift nicht lesen können, aber dennoch in die Schachteln hineinblicken, dann können Sie ihnen die folgenden Beschreibungen geben:

- ein gelbliches, stechend riechendes Pulver ("Schwefel")
- eine schwarze, klebrige Paste ("Teer")
- ein geruchloses, silbriges Pulver ("Zerstoßene Drachenschuppe")
- drei Phiolen mit klarer Flüssigkeit (zweimal "Destilliertes Wasser", einmal hochprozentiger, aber ungenießbarer "Alkohol")
- graues Pulver ("Asche einer alten Eiche")
- graues Pulver ("Asche eines von einem Blitz entzündeten Holzhauses")
- graues Pulver ("Holzasche")
- lange dunkelbraune Haare ("Haare einer Jungfrau")
- dicke weiße Haare ("Schneemenschen-Fell")

Die Schädel und anderen Knochen gehören zum großen Teil ehemaligen Versuchstieren. Neben mehreren Rattenköpfen gibt es dort zum Beispiel die Fingerknochen eines Affen (die ein Held mit einer gelungenen *Heilkunde Wunden-* oder *Anatomie*-Probe als menschlich einordnet; nur wenn er wenigstens 5 Punkte übrig behält, kann er feststellen, dass sie zwar menschenähnlich, aber doch nicht menschlich sind), Zähne von Ziegen, Pferden und Kühen, ein Wolfsschädel und dergleichen mehr.

Die beiden Truhen sind schwer, so dass es wirklich nicht ganz einfach ist, sie aus etwa dreieinhalb Schritt Höhe wohlbehalten herunter zu holen. Sie sind beide verschlossen (*Schlösser Knacken* +3). In der ersten befinden sich in kleinen Samtbeuteln mehrere Edelsteine und Halbedelsteine, die von alchimistischem wie auch finanziellem Wert sind. (Sie kosten bei einem Schmuckhändler alle zusammen etwas 75 Dukaten. Wer sie verkaufen will, erhält je nach *Überreden*-Probe zwischen 20 und 50 Dukaten.) Daneben liegen mehrere Blätter Gold- und Silberfolie (Wert etwa 3 Dukaten, Verkaufspreis 1 bis 2 Dukaten).

In der zweiten Kiste befinden sich, sorgsam durch Stroh abgepolstert, vier kleine Phiolen. Wenn diese Kiste irgendwann hingefallen ist oder mit Gewalt aufgebrochen wird, ist jede der Phiolen bei einem Ergebnis von 1 bis 12 auf dem W20 zerbrochen. (Ermitteln Sie für jede Phiole einzeln.)

**) Die aventurische Wissenschaft geht von sechs Elementen aus: Humus, Eis, Erz, Luft, Wasser und Feuer. Die Zuordnung zu Körperflüssigkeiten ist eines von zahlreichen Erklärungsmustern, das aber keine allzu große Verbreitung gefunden hat.*

Zwei davon enthalten Heiltränke (wieder auf Bosparano etikettiert), die jeweils 3W6 LeP zurückgeben, in der dritten ist ein Zaubertrank (gibt 1W20 AsP zurück), und in der vierten Phiole ist ein unangenehm schmeckendes, aber recht wirksames Gegengift, das jedes Spinnengift neutralisiert.

Schrank

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Beide Türen dieses schweren, eisenbeschlagenen Schranks sind abgeschlossen.

Jede Tür hat ein eigenes Schloss, und es ist jeweils eine *Schlösser Knacken*-Probe +3 fällig, um die Türen aufzubekommen. Hinter der rechten Tür findet man Ergebnisse misslungener Experimente, die Lederer ungern vor Augen haben will. Sie alle zeugen davon, dass er es sehr wohl geschafft hat, das Alter zu beschleunigen – es aufzuhalten, ist ihm aber nicht gelungen.

- eine mumifizierte Ratte (die innerhalb von wenigen Tagen gealtert, gestorben und vertrocknet ist)
- ein kleines Kästchen mit weißen Haaren darin (die er einem der Kinder abgeschnitten hat, bevor es an Schwächung gestorben ist)
- ein ausgestopftes Kaninchen mit räudigem Fell und überlangen Krallen und Nagezähnen
- ein Kästchen mit Moder und Staub (die Überreste einer Pflanze, die innerhalb kürzester Zeit gewachsen, erblüht und verfault ist)

Wer bei Dunkelheit die zweite Schranktür öffnet und hineinleuchtet, der glaubt im ersten Moment, ihn grinse ein riesiger Totenschädel an. Verlangen Sie hier eine Mut-Probe von allen Helden, die in den Schrank blicken, bei deren Misslingen der betreffende Held einen kurzen Aufschrei nicht unterdrücken kann. Beim zweiten Hinsehen entpuppt sich der Schädel als das Gefieder einer gewaltigen Eule, das im Dunkeln wirklich erstaunlich nach einem Totenkopf aussieht. Das Tier ist ausgestopft, seit es ein paar Experimente nicht überlebte. Zuerst stand es oben auf dem Schrank, aber der Alchimist fühlte sich ständig beobachtet, deswegen hat er es ins Innere des Schranks verbannt.

Truhe

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Auch diese Kiste ist eisenbeschlagen, sie macht einen besonders stabilen Eindruck. Verschlossen ist sie durch ein großes Vorhängeschloss.

Schlösser Knacken +3, FORAMEN+3. Eine andere Möglichkeit ist es, das Vorhängeschloss durch einen gezielten Hieb mit einer geeigneten Waffe abzuschlagen. Als geeignet gelten hierbei alle Waffen, die wenigsten 1W6+3 Trefferpunkte verursachen und mit denen man heftige Schläge austeilen kann – also keine Degen. Um erfolgreich zu sein, muss der betreffende Held sowohl eine Attacke mit der Waffe als auch eine KK-Probe schaffen. Natürlich verursacht jeder Schlag Lärm, so dass sich die Helden schon genau überlegen sollten, wie oft sie zuschlagen. Außerdem hält es keine Waffe sehr lange aus, wenn jemand mit ihr mehrfach daneben schlägt und sie statt dessen auf den Steinboden knallt. Wenn Sie mit dem Bruchfaktor spielen, dann können Sie folgendermaßen verfahren: Bei jeder gelungenen KK-Probe verlangen Sie eine BF-Probe, ob die Waffe leidet. Bei einer gelungenen AT und misslungener KK-Probe ist dies nur bei jedem zweiten Mal der Fall.

Im Inneren der Truhe finden sich insgesamt zehn Phiolen aus Glas oder Keramik, die allesamt gefährliche Säuren enthalten. Leider sind auch hier alle Beschriftungen auf Bosparano. Wer aber einen der Korken zieht und an der Flüssigkeit riecht, wird sehr schnell die Gefährlichkeit der Flüssigkeit erkennen – und dies auch den anderen Helden mitteilen können, nachdem er sich von einem heftigen Würgereiz erholt hat.

Mit diesen Säuren kann fast jedes Material beschädigt oder sogar aufgelöst werden, allerdings entstehen dabei giftige Dämpfe, deren genaue Auswirkungen Sie je nach Menge selbst festlegen können.

Die Käfige

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> An den Außenwänden stehen unterschiedliche Käfige. Aus einigen raschelt es, wenn man näher kommt, aber bei den meisten muss man schon direkt herangehen, um herauszufinden, was sich darin befindet.

Hier befinden sich zahlreiche Studienobjekte des Alchimisten. Er hat sich vor allem auf solche Wesen konzentriert, die im Ruf stehen, sehr alt zu werden, um ihnen dieses Geheimnis zu entlocken. Obwohl mittlerweile die gefangenen Kinder ins Zentrum seiner Versuche gerückt sind, hat er doch noch einige Tiere hier, mit denen er sich nebenher beschäftigt – oder die seine Versuche überlebt haben und bei denen er nun nicht recht weiß, wie er sie wieder loswerden soll. Die Reihenfolge und Position der Käfige ist Ihrer eigenen Entscheidung überlassen

Riesenschildkröte

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> In diesem fast zwei mal zwei Schritt großen Käfig sitzt inmitten eines Berges aus Stroh und Blättern eine gewaltige Riesenschildkröte und blickt den Helden apathisch an. Das Gestell, das oben offen ist, bietet dem Tier gerade ausreichend Platz, um sich um sich selbst zu drehen.

Dies ist eines der Tiere, die es schon am längsten hier im Labor aushalten. Am Anfang hat Lederer seine Forschungen besonders auf die Schildkröte konzentriert, weswegen sogar ein kleines Loch in ihrem Panzer klafft: Er hat eine 'Probe' ihres Panzers entnommen und sie analysiert – ist aber dem Alter nicht auf die Spur gekommen.

Seit über einem Jahr kümmert er sich nun gar nicht mehr um das Tier, dessen stumpfsinnige Existenz nur dann für kurze Zeit einen Lichtblick erlebt, wenn die Magd Albhe ihr Futter bringt und sich jeweils ein wenig um sie kümmert. Sie tut das immer am frühen Morgen, wenn sonst noch niemand hier ist, da sich Lederer einmal darüber beklagt hat, dass das "alberne Geschwätz der Magd" ihn störe, wenn sie mit dem Tier redet.

Aufgrund der langen Zeit, die die Schildkröte schon in diesem Kasten verbracht hat, ist sie kaum noch in der Lage, sich fortzubewegen, geschweige denn in freier Wildbahn zu überleben.

Zwei Vogelspinnen

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Ein Kasten von einem halben Schritt Durchmesser, in dem allerlei frische Zweige und Äste liegen. Erst bei näherem Hinsehen entdeckt man dazwischen zwei etwa handtellergroße Spinnen.

Für teures Geld hat der Alchimist sich diese beiden schwarzhaarigen Tiere aus dem südlichen Dschungel bringen lassen, als er las, dass solchen Wesen ebenfalls ein großes Alter nachgesagt wird. Seine Untersuchungen an ihnen endeten jedoch recht abrupt, als der Knecht Jast von einer der beiden gebissen wurde und nur mit der Hilfe von der alten Hana gerettet werden konnte. Seitdem hocken die beiden in dem kleinen Holzkäfig und werden nicht mehr weiter beachtet. Sollten sie jedoch plötzlich irgendwo im Haus auftauchen, dann wäre für Panik gesorgt – und vielleicht für Gelegenheit, in dieser Panik aus dem Gebäude zu entkommen.

Vogelspinne
INI 10+1W6 **AT** 12 **PA** 0 **LE** 7 **RS** 0 **GW** 3
TP 1W6+1 (Biss) + Gift **Wundschwelle** 2 **MR** 15
Wenn der Biss der Spinne die Rüstung des Opfers durchdringt, dann bewirkt das Gift zusätzliche 1W20 SP (Spinnengift Stufe 3).

Junge Waldspinne

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Auf einem Bett aus Farn und Gräsern hockt eine fette Spinne, deren Körper schon allein einen Durchmesser von 30 Zentimetern hat. Mit Beinen kommt sie sicherlich auf 70 Zentimeter.

Und dennoch ist dies noch ein sehr junges Exemplar einer Waldspinne, im ausgewachsenen Zustand wäre es etwa doppelt so groß. Bladued und Finla kamen nach dem Vorfall mit Jast und den Vogelspinnen auf die Idee, dass eine solche Spinne doch viel sinnvoller wäre, da sie nicht giftig ist. Also brachten sie dem Alchimisten vor etwa drei Monaten voller Stolz dieses junge Exemplar mit. Der versuchte, sich nicht allzu sehr anmerken zu lassen, wie wenig er von diesem Vorschlag hielt, und sperrte das achtbeinige Tier in diesen Käfig, wo es nun regelmäßig mit Mäusen und anderen, von den Jägern erbeuteten Kleintieren gefüttert wird. Der Alchimist hat es sich jedenfalls noch nicht einmal näher angeschaut.
Übrigens würde auch das Auftauchen dieses Tiers unter dem Gesinde eine größere Panik ausbrechen lassen – denn wenn die Jäger behaupten, das Tier sein harmlos, muss das ja noch nicht stimmen ...

Junge Waldspinne
INI 8+1W6 **AT** 7 **PA** 0 **LE** 12 **RS** 1
TP 1W6+1 **Wundschwelle** 4 **MR** 7 **GW** 3

Leere Kiste

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Diese Holzkiste ist leer, wenn man von einigen Tannennadeln auf ihrem Boden absieht.

In dieser Kiste wollte Lederer eine Ameisenkönigin samt Volk aufbewahren, aber nachdem plötzlich überall im Labor Ameisen herumkrabbelten, weil es einfach nicht gelang, die Kiste wirklich gründlich abzudichten, hat er diesen Forschungsbereich aufgegeben und das Ameisenvolk wieder zurück in den Wald bringen lassen.

Helden mit Tieren

Möglicherweise kommt der eine oder andere Held auf die Idee, eines der Tiere mitzunehmen. Vor allem der Papagei Horas bietet sich dafür an, und wenn Sie ihn überzeugend genug darstellen, liegt diese Idee auch wirklich nicht fern. Aber die Helden sollten sich das sehr genau überlegen, da ihnen ein unkontrolliert vor sich hinplappernder Vogel das unbemerkte Vorgehen in der Burg bestimmt nicht erleichtern wird.
Andererseits sollten auch Sie sich sehr genau überlegen, ob Sie sich überhaupt darauf einlassen wollen, dass die Helden ab sofort immer ein Tier mit sich herumschleppen wollen. Denn das Tier eines Helden ist keine zweite Spielfigur des Spielers, sondern wird immer eine Meisterperson bleiben: also eine, die Ihrer Obhut unterliegt. Sie müssen entscheiden, wann das Tier wie reagiert, ob es Befehlen seines Herrchens gehorcht oder vielleicht auch Dinge tut, die seinem Herrchen gar nicht ins Konzept passen. Damit haben Sie zwar eine Möglichkeit, die Gruppe hin und wieder gekonnt zu manipulieren (indem das Tier beispielsweise genau an dem Dokument zu knabbern beginnt, in dem wichtige Informationen stehen und das die Helden aber bisher ignoriert haben), andererseits bürden Sie sich eine Figur auf, an die Sie während des Spiels ständig denken müssen. Damit haben Sie also nicht nur alle herkömmlichen Meisterfiguren zu führen, sondern auch noch eine weitere: in diesem Fall einen Papagei, der immer wieder mal unmotiviert irgendwelche passenden oder unpassenden Kommentare von sich gibt, der panische Anfälle bekommt, wenn sich eine Katze nähert, oder irgendwann mal ins Balkenwerk einer Taverne fliegt und sich ungeachtet aller Eile erst mit etwas Futter und gutem Zureden wieder herunterlocken lässt. Dies ist manchmal eine Bereicherung, aber immer eine zusätzliche Belastung, die gerade in spannenden Situationen gerne vergessen wird.

Der Papagei

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> An einer von der Decke herabhängenden Kette ist dieser große Vogelbauer aufgehängt, in dem ein struppiger Papagei sitzt.

Wenn der Vogel noch nicht angefangen hat zu sprechen, als die Helden in den Raum hineinkamen, dann tut er das spätestens dann, wenn er das Gefühl hat, dass sich jemand für ihn interessiert. Er lässt sich durch ein paar beruhigende Worte aber schnell zur Ruhe bringen, ansonsten kann es passieren, dass er durch die vielen fremden Gesichter immer aufgeregter wird (besonders wenn die Helden das Labor gründlich erforschen wollen) und allerlei weitere Sprüche zum Besten gibt, bis schließlich auch die anderen Tiere unruhig werden und in den Lärm einfallen. Dann dauert es nicht mehr lange, bis jemand kommt, um nach der Ursache für das Getöse zu schauen. Wenn sich jedoch jemand mit ihm beschäftigt, beruhigt er sich sehr schnell und versucht die Aufmerksamkeit dieses Menschen möglichst lange zu genießen.

Diesen Vogel hat der Alchimist vor längerer Zeit einem raubeinigen Seemann abgekauft, der behauptete, das Tier sei schon seinem Großvater treu ergeben gewesen. Die Versuche haben dem armen Tier jedoch nicht sehr gut getan. Obwohl er früher einmal ein prächtig buntes Gefieder gehabt haben muss, sieht er jetzt verschupft und heruntergekommen aus und blickt den Helden mit großen, traurigen Vogelaugen an. Schildern Sie das Tier ruhig so, dass ein Held von Mitleid mit dieser Kreatur ergriffen wird. Dieses Gefühl können Sie sogar noch durch den einen oder anderen Spruch unterstützen, die der Vogel nun von sich gibt: "Horas hat Hunger. Will Horas einen Apfel?" – "Im Dunkeln ist gut munkeln!" – "Sei still, Horas, sonst setzt's was!" – "Lass mich in Ruhe. Ich will heim." (Horas ist der Name, den der Seemann dem Vogel gegeben hat.)

Leerer Käfig

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> An den Federn und den Kotresten auf dem Boden dieses Käfigs kann man erkennen, dass hier irgendwann ebenfalls ein Vogel untergebracht war.

Hier lebte recht kurze Zeit ein Exemplar der berüchtigten Schädeleulen: Die Färbung dieser Tiere sieht im Dunkeln wie ein großer Totenkopf aus. Schädeleulen sind dafür bekannt, sich im lautlosen Flug auf ein Opfer zu stürzen und ihm bei lebendigem Leib Fleischstücke aus dem Körper zu reißen, bevor sie flüchten. Außerdem heißt es, dass sie ein Opfer, von dem sie einmal gekostet haben, über Wochen hinweg verfolgen, um es immer wieder anzufallen.
Lederer interessierte sich vor allem aufgrund des Gefiedermusters für diese Eule. Sie überlebte seine Experimente jedoch nicht sehr lang und steht jetzt als ausgestopftes Exemplar in einem Schrank (siehe Seite 31).

Blutegel

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Hier steht kein Käfig, sondern ein offenes Fässchen, das fast bis zum Rand mit Wasser gefüllt ist.

In diesem Fass leben ein Dutzend etwa fingerlange Blutegel aus den südlichen Sümpfen. Von ihnen wird gesagt, dass sie mehrere Jahre ohne Nahrung aushalten können – was der Alchimist nun auf seinen Wahrheitsgehalt überprüfen möchte. Immerhin leben sie seit drei Monaten in diesem Fass. Aber falls jemand den Fehler machen sollte, in das Wasser zu greifen, werden die Würmer keinen Grund sehen, ihre Diät fortzusetzen, sondern sich mit Vergnügen auf die angebotene Mahlzeit stürzen.
Würfeln Sie für sechs Würmer einzelne Attacken, wobei jeder einen AT-Wert von 10 hat. Eine Parade ist natürlich nicht möglich, da der Angegriffene von den Attacken völlig überrascht ist, sie im trüben Wasser noch nicht einmal sehen kann und sie deswegen erst bemerkt, wenn es schon zu spät ist. (Wenn ein Held nur die Fingerspitze ins Wasser hält oder einen Gegenstand, der den Egeln nicht schmecken würde, dann greifen sie nicht an, sondern hoffen darauf, dass da vielleicht doch noch eine ernstzunehmende Mahlzeit hinterherkommt.)
Jeder Blutegel, dem die Attacke gelungen ist, verursacht einen SP und hat sich festgebissen. Das ist durchaus so schmerzhaft, dass der Gebissene seine Hand wohl recht schnell aus dem Wasser entfernt. Sollte er das aus irgendeinem Grund nicht tun, dann greifen alle verbliebenen Egel in der nächsten Kampfrunde erneut an – also nicht nur die, denen eben die Attacke misslungen ist, sondern auch die übrigen sechs, die es eben noch nicht versucht hatten. Das setzt sich so fort, bis die Hand doch noch aus dem Wasser entfernt wird oder sich alle 12 Egel festgebissen haben.
Jeder Egel, der sich festgebissen hat, saugt in der Folge 1W6 Minuten lang Blut, wobei er dem Opfer pro vollendeter Minute 1 LP raubt. Das Abreißen eines festgesaugten Egels hinterlässt eine hässliche Wunde (und verursacht 1W6–1 SP). Wenn einem Held eine *Tierkunde*-Probe gelingt, können Sie ihm alternative Methoden verraten: Die brutalere ist das Ausbrennen, bei dem der Egel einer offenen Flamme ausgesetzt wird, denn dann lässt er nach wenigen Sekunden von seinem Opfer ab. Allerdings ist es nur mit einer gelungenen Fingerfertigkeits-Probe möglich, dies so zu bewerkstelligen, dass das Opfer nicht mit verbrannt wird. Misslingt die Probe, erhält das Opfer 1W6–1 SP, womit ihm im Endeffekt nicht viel geholfen ist. Besonders wirksam ist simples Salz, aber woher soll man das auf die Schnelle nehmen? Sicherlich gibt es hier irgendwo in diesem Labor auch Salz, aber ob die Helden es innerhalb kurzer Zeit finden, ist Ihrer meisterlichen Gnade überlassen. Ein mit Salz bestreuter Egel lässt augenblicklich von seinem Opfer ab. Sollten die Helden es in der Not mit einem beliebigen anderen Mittel aus dem alchimistischen Vorräten in den Schränken versuchen, bleibt es allein Ihrer meisterlichen Gnade überlassen, was dabei herauskommt. Ebenso wirksam wie gefährlich sind beispielsweise die Säuren.

Ikanaria-Schmetterling

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Über diesen Käfig, der ebenfalls an einer Kette von der Decke herabhängt, ist ein leichtes, helles Tuch ausgebreitet.

Wenn man das Tuch herabnimmt, flattert in dem Käfig ein wunderschöner Schmetterling auf und beginnt durch den Käfig zu tanzen. Gewähren Sie jedem hinschauenden Helden eine Probe auf seinen *Gefahreninstinkt*, falls er über diese Gabe verfügt, und raten Sie nach einer gelungenen Probe, sofort wegzuschauen. Wer den Schmetterling nämlich länger als nur einen Augenblick lang anschaut, läuft Gefahr, von seinem magischen Flügelschlag in den Bann gezogen zu werden und alles um sich herum zu vergessen.
Sobald ein Held das Tier länger als einen Augenblick anschaut, muss er eine Klugheits-Probe ablegen. Wenn sie gelingt, wird er sich über die Gefahr bewusst, die von ihm ausgeht, und ist damit vor dem hypnotischen Flügelschlag des Schmetterlings gewappnet. Misslingt die Probe, dann verliert er 1W6 KL-Punkte. Wenn ihm nun nicht sofort eine zweite KL-Probe gelingt (mit dem reduzierten Wert), dann verfällt er dem Bann und kann sich nicht von dem Anblick lösen, bis der Schmetterling aus seinem Blickfeld verschwindet – entweder indem er getötet wird, oder indem jemand den Käfig wieder mit dem Tuch verhängt.
Kommt niemand auf die Idee, muss er alle fünf KR eine weitere KL-Probe ablegen, bei deren Misslingen er einen weiteren KL-Punkt verliert. Sinkt die KL auf 0, wird der Held zu einem apathischen, willenlosen Wrack, das nur noch in der Lage ist, stumpf vor hin zu starren, und noch nicht einmal einfachste Anweisungen befolgen kann.
Verlorene KL-Punkte kehren nur sehr langsam zurück, nämlich einer pro Woche, bis der ursprüngliche Wert wieder erreicht ist. Dies kann nur durch ein Klugheitselixier vorzeitig geheilt werden.

Es bleibt Ihrer meisterlichen Gnade überlassen, ob die Helden irgendwo innerhalb des Labors ein solches Elixier finden – von unserer Seite aus ist es nicht vorgesehen, andererseits könnte der Spieler an einem Helden mit der Klugheit eines feuchten Weißbrots im Rest der Spielstein-Kampagne schnell den Spaß verlieren.

Drei Ratten

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> In einem kleinen Käfig, der hauptsächlich mit Stroh und Heu ausgepolstert ist, huschen drei Ratten herum und starren die Helden aus kleinen Augen an.

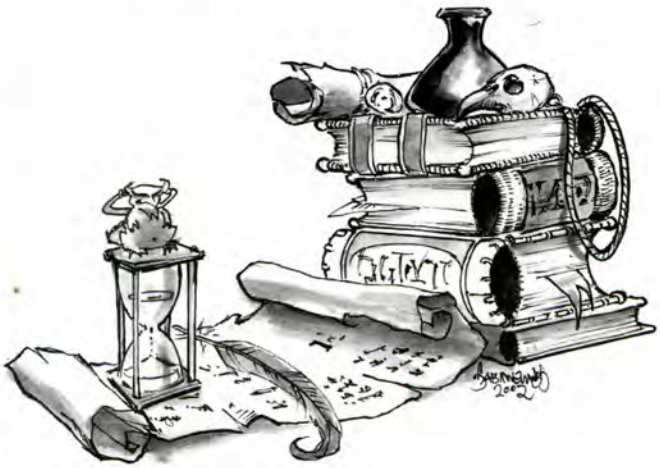
Diese Tiere benutzt der Alchimist als universelle Versuchstiere, von denen er immer ein paar vorrätig hat. Allerdings sind diese drei Exemplare recht ausgehungert, so dass sie eventuell sogar einen Menschen angreifen würden, wenn sie sich in der besseren Lage fühlen.

> **Ratte**
> **INI** 10+1W6 **AT** 5 **PA** 0 **LE** 3 **RS** 0
> **SP** 2* **MR** 1 **GW** 1 **Wundschwelle** 1
> *) Ratten beißen nur an ungeschützten Stellen, weswegen RS nicht zur Anwendung kommt. Sollte ein Held durch Rattenbisse mehr als 5 SP erleiden, besteht die Wahrscheinlichkeit von 1 auf dem W20, dass er sich mit einer Krankheit infiziert. Er bekommt dann am folgenden Tag Fieber, alle seine guten Eigenschaften sinken um je 2 Punkte, und er verliert für 2W6 Tage täglich 1W6-1 LP (und regeneriert nicht). Danach verschwindet das Fieber, die Eigenschaften steigen auf das Ausgangsniveau und die normale Regeneration setzt wieder ein.

Waldkauz

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> In diesem Käfig steht ein großer, mehrfach verzweigter Baumstumpf. Auf einem der Seitenäste sitzt ein Käuzchen und starrt den Betrachter aus großen Augen an.

Dieses Tier hat ein findiger Händler dem Alchimisten als "die zauberkräftige Eule einer Hexe" verkauft. Das stimmt zwar nicht, aber für den Händler hat sich das Geschäft auf jeden Fall gelohnt. Von diesem Tier inspiriert haben Bladued und Finnla dann weitere zwei Waldkäuze gefangen und dem Alchimisten gebracht. Diese beiden Tiere haben aber die Experimente nicht sehr lange überlebt.



Menschenkäfig

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> In der südöstlichen Ecke steht ein sehr großer Käfig, fast schon ein Verschlag. In der hinteren Ecke davon liegt zusammengerollt ein Mädchen und schläft.

Dies ist *Arinya*, das derzeitige Versuchsopfer des Alchimisten. Das achtjährige, recht magere Kind mit den langen, fast schwarzen Haaren ist so gründlich betäubt, dass sie selbst auf hartnäckige Weck-Versuche nicht reagiert. Die Helden müssen sie wohl oder übel tragen.

6) Der Schlafraum des Alchimisten

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Dieser Raum füllt das ganze Stockwerk des Bergfrieds aus. Boden und Decke bestehen aus Holzbalken.
> In der einen Raumecke steht ein Bett, daneben eine kleine Kommode, gegenüber ein Schrank und ein Tisch mit zwei Stühlen. Alles in allem wirkt der Raum eher wie ein Gästezimmer, denn es liegen keinerlei persönliche Gegenstände herum.

Hier residiert Haranon Lederer (siehe Seite 46). Da er sich immer noch als Gefangener fühlt, versucht er erst gar nicht, es sich in diesem Raum heimisch zu machen. In dem Schrank hängen mehrere Kleider von ihm, darunter Reisekleidung und eine festlich bestickte Robe aus Seide.
Unter dem Teppich in der Mitte des Raums befindet sich eine Klappe im Boden, die der einzige Zugang zum Kerker ist. Er wird allerdings seit Jahren nicht genutzt. Genau darüber ist eine weitere Klappe in der Decke zu entdecken (*Sinnenschärfe*-Probe, wenn die Helden nicht ausdrücklich nach oben blicken). Bevor die Räumlichkeiten des Turms als Privaträume genutzt wurden, waren die einzelnen Stockwerke durch Leitern verbunden, aber auch diese Klappe ist seit Jahren nicht benutzt worden.
Die Tür, die in das Laboratorium führt, ist aus schwerem Eichenholz gefertigt. Es finden sich Vorrichtungen, durch die sie von innen verbarrikadiert werden kann, damit der Turm als Rückzugsbereich erhalten bleibt, wenn eventuelle Feinde schon den anderen Teil des Gebäudes eingenommen haben. Allerdings fehlt der nötige Balken, mit dem die Tür versperrt werden kann.

Tags:
Dieser Raum steht tagsüber immer leer, wenn er nicht gerade von einer Magd aufgeräumt wird.

Nachts:
In dem Bett liegt eine laut schnarchende Gestalt. Erst, wenn einem Helden eine *Schleichen*-Probe um wenigstens 3 Punkte misslingt, wacht Lederer auf und fragt verschlafen, was hier vorgeht.

Der Keller

Eigentlich ist dieser Begriff irreführend, denn im Gegensatz zu normalen Kellern befindet sich dieses Stockwerk genau auf Höhe des Erdbodens. Dadurch, dass es aber nur von oben erreicht werden kann, keine Fenster hat und statt dessen sehr massive Mauern, wirkt es einfach wie ein Keller. Die Deckenhöhe beträgt wieder etwa dreieinhalb Schritt, und wenn es keine künstliche Lichtquelle gibt, ist es hier so richtig finster, und zwar unabhängig von der Tageszeit.

7) Treppe

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eine steile Holztreppe führt vom Eingangsgeschoss hier hinunter. An ihrem unteren Ende ist ein Fackelhalter in der Wand befestigt, in dem tagsüber meistens eine Fackel brennt.

Schräg unter dem Fackelhalter hängt ein Schlüsselbund mit vier Schlüsseln an einem Nagel an der Wand.
Wie schwer Sie es Ihren Helden machen, auf diesen Schlüsselbund aufmerksam zu werden, sollten Sie von Ihren Helden abhängig machen: Wenn sich unter ihnen jemand befindet, der *Schlösser Knacken* mit einem Talentwert von 5 oder mehr beherrscht, dann lassen Sie ihm auch die Freude, dieses Talent an den Zellentüren benutzen zu können. Ansonsten sollte eine einfache Probe auf *Sinnenschärfe* reichen, um den Bund zu entdecken.

8) Brunnenraum

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Im hinteren Bereich dieses Raums befindet sich ein gemauerter Ziehbrunnen. Mit eine Kurbel kann die Kette auf- und abgerollt werden und damit ein großer Holzeimer herabgelassen werden. Auf einem Regal neben dem Brunnen stehen weiter Eimer und kleinere Zuber.

Wenn die Helden in den Brunnen leuchten, sehen sie das Spiegelbild in etwa dreißig Schritt Tiefe: Die Wasseroberfläche befindet sich 15 Schritt unter ihnen, aber diese Entfernung wird aufgrund der Reflexion verdoppelt. Kette und Winde sind stabil genug, um einen Menschen hinunterzulassen – allerdings gibt es im Brunnenschacht weder Geheimgänge noch verborgene Schätze.
Schräg über dem Brunnen befindet sich eine Klappe in der Raumdecke, durch die mitunter Wasser direkt in den dortigen Waschraum gehievt wird. Dazu muss eine Person hier unten das Wasser aus dem Brunnen holen und dann in einen Eimer umfüllen, der von oben hochgezogen wird. Eine reichlich umständliche Prozedur, aber die Pläne, das zu ändern, sind nie in die Tat umgesetzt worden.
Auch neben dem Brunnen befindet sich ein Fackelhalter.

Tags:
Hier kommt immer wieder mal jemand her, um Wasser zu holen, selbst am späteren Abend wird noch mitunter ein Bad für das Gesinde vorbereitet.

Nachts:
Wenn nicht gerade ein Knecht vorbeikommt, der noch etwas Wein aus dem Weinkeller holen soll, passiert hier nichts.

9) Vorräte

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Dieser finstere Raum ist recht unübersichtlich, da er von mehreren Regalen in einzelne Gänge unterteilt wird. An einer Wand stehen einige Fässer, an einer anderen Regale mit Krügen und daneben Kästen mit Brennholz. In der hinteren Ecke liegen verschiedene Säcke gestapelt, von der Decke hängen diverse Würste und Schinken.

In den Fässern ist Bier, Wein, Essig, Sauerkraut und Pökelfleisch, in den Krügen allerlei unterschiedliches eingelegtes Gemüse und Obst. In einem Regal stehen insgesamt 20 Krüge, die mit Lampenöl gefüllt sind. Die Säcke sind mit Mehl gefüllt.
Hinter den Säcken verborgen liegt eine sehr schmale Tür, die einen Durchgang in das Verlies unter dem Bergfried führt. Kaum jemand weiß von diesem Geheimgang, und es ist auch recht unwahrscheinlich, dass die Helden zufällig darauf stoßen.
In diesen Raum kommt nur selten jemand, abends manchmal ein Knecht zum Weinholen, nachts gar niemand.

10) Zellen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Hinter einem schweren Vorhang befindet sich der Zellentrakt: Nur durch eiserne Gitter voneinander abgetrennt, gibt es hier insgesamt sechs einzelne Zellen, deren Einrichtung aus etwas Stroh, ein paar mottenzerfressenen Decken und einem Fäkalieneimer besteht. Von der Decke des zentralen Raums hängt eine Lampe herab, die tagsüber ein trübes Licht abgibt, das kaum bis in die Ecken der Zellen reicht.

Diese Räumlichkeiten sind das Ziel des Abenteuers. Auf insgesamt drei Zellen verteilt hocken hier sechs verschüchterte Kinder im Alter zwischen 8 und 10 Jahren: Torwin, Mara, Dinah, Olric, Tjimo und Comwynn. Nur nach und nach werden sie begreifen, dass die Helden nicht zu den Leuten des Alchimisten gehören – besonders, wenn Lederer sich bei den Helden befinden sollte.
Wenn die Helden den Schlüsselbund nicht gefunden haben (siehe links), dann erfordert das Öffnen jeder Zellentür eine einfache Probe in *Schlösser Knacken* oder einen FORAMEN.
Die Kinder sind zum Teil sehr geschwächt, aber immerhin in der Lage, alleine zu laufen. Für die Helden erschreckend dürfte der Anblick von Comwynn sein, dessen Haar dünn und weiß ist wie bei einem alten Mann, und auch sein Gesicht wirkt runzelig und alt, was in Verbindung mit den kindlichen Proportionen sehr fremdartig aussieht.
Falls die Helden noch nicht im Labor waren, werden die Kinder sie darauf aufmerksam machen, dass ein Mädchen noch fehlt, das die Wachen gestern abgeholt haben.
Eine kurze Vorstellung der einzelnen Kinder finden Sie im Anhang auf der Seite 48.

11) Verlies

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein dunkles, tiefes Loch im Fundament des Bergfrieds, in das keinerlei Tageslicht fällt. Die Luft darin ist stickig und abgestanden.

Dies ist der einzige Raum der ganzen Burg, dessen Boden sich unter Normalniveau befindet. Bei einem Durchmesser von vier Schritt wölbt sich seine Decke in etwa fünf Schritt Höhe, und in der Mitte der Wölbung befindet sich eine schwere Klappe, so dass es fast unmöglich ist, dorthin zu klettern. In die Wände sind einige Eisenringe eingelassen, an denen Ketten befestigt werden können. Auf dem Boden liegen uralte und vermoderte Strohreste, ansonsten ist der Raum leer. Er wird sein Jahren nicht mehr benutzt, und seit der Alchimist den Raum darüber bezogen hat, wurde die Klappe nicht

mehr geöffnet. Nur mit Hilfe von außen ist eine Geheimtür zu finden, die aus dem Verlies in den Vorratskeller führt.

Das Wohnstockwerk

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Wände in dieser Etage sind nicht aus Stein, sondern aus Fachwerk und dementsprechend auch wesentlich weniger dick. Anstelle von Schießscharten gibt es hier Fenster, die mit Läden verschlossen werden können, und außerdem insgesamt vier Türen, die auf eine Außengalerie führen. Diese Türen sind allesamt abschließbar, aber nicht verschlossen. Boden und Decke bestehen aus Holzdielen, die Deckenhöhe beträgt knapp drei Schritt.

Da die Helden kaum eine Gelegenheit haben, diese Räumlichkeiten näher zu untersuchen, werden sie nur kurz erklärt. Hier spielt sich der größte Teil des Lebens ab, so dass es nur in der tiefen Nacht gelingen kann, sich in diesem Stockwerk unbemerkt zu bewegen.

12) Treppe

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mit einer Breite von anderthalb Schritt ist diese Treppe recht prunkvoll für dieses Gebäude. Rechts und links sind Handläufe, und im Abstand von jeweils zwei Schritt sind Kerzenleuchter angebracht.

Dies ist die herrschaftliche Treppe, denn das Gesinde soll die steilere Treppe im inneren Treppenhaus benutzen. Allerdings wird abends und in der Nacht nicht so genau darauf geachtet, ob diese Anweisung befolgt wird, seit sich eine Magd im Finstern einmal ein Bein gebrochen hat.
Die Kerzenleuchter werden in der Regel nur benutzt, wenn hoher Besuch beeindruckt werden soll – und das ist sehr lange nicht mehr geschehen.

13) Flur

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Dies ist ein zentraler Raum, von dem aus fast alle anderen Räume dieses Stockwerks erreicht werden können.

14) Der Saal

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Grundriss dieses Raums entspricht etwa dem der Eingangshalle. Die Fenster sind mit echten Butzenscheiben versehen, so dass der Wind hier nicht hineinweht. Der Raum wird durch eine lange Tafel dominiert, an der bis zu zwölf Leute bequem Platz finden. An der Stirnseite steht ein besonders großer Stuhl. Die Wände sind mit Bildteppichen und einigen Jagdtrophäen geschmückt, darunter ein vierzehnendiges Hirschgeweih. Eine Tür führt nach draußen auf die Balustrade.

Seit der alte Thronraum in ein alchimistisches Labor umgewandelt wurde, nimmt der Ritter hier seine Mahlzeiten ein, in Gesellschaft von seinem Haushofmeister *Ardach*, der Weibelin *Igrana*, dem Alchimisten Lederer und dessen Schwester Nalia. Sollten Gäste eintreffen, dann werden sie ebenfalls hier empfangen, aber das geschieht nur sehr selten.
Abends lässt sich Ritter Sturzenstein in diesem Raum gerne von Ardach aus einem Buch Rittergeschichten vorlesen.

15) Gesindetreppe

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Hier endet die schmale Holztreppe aus dem unteren Stockwerk, eine zweite führt weiter nach oben.

16) Kapelle

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Auch die Fenster dieses Raumes sind mit Butzenscheiben versehen. An den Wänden stehen drei kleine Altäre. Auf dem mittleren, der der größte der drei ist, steht eine etwa halbschrittgroße Statue einer gewappneten Kriegerin, vor ihren Füßen liegen eine Löwin und ein löwenköpfiger Drache.
Die Statue des linken Altars stellt eine ältere Frau mit Kopftuch dar, die eine Gans auf dem Arm hat, während auf dem rechten Altar eine Frau mittleren Alters dargestellt ist, die einen Strauß unterschiedlicher Pflanzen und Ähren in Händen hält. Vor allen drei Statuen stehen Kerzenleuchter und Räucherschalen. Ansonsten ist der Raum leer, obwohl die Luft noch von dem Duft von Räucherwerk erfüllt ist.

Die Statuen stellen Rondra, die Göttin des Kampfes, Travia, die Göttin von Heim, Ehe und Gastfreundschaft, und Peraine, die Göttin von Ackerbau und Heilkunde dar. Hier finden sich mitunter Wachen und Bedienstete ein, um zu den von ihnen bevorzugten Göttinnen zu beten oder eine stille Andacht abzuhalten.
Nur Ritter Sturzenstein besucht die Kapelle nie mehr, da er sich von den Göttern abgewendet hat und ihren Zorn fürchtet.

17) Gästezimmer

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
In diesem unbeleuchteten Raum steht ein großes Himmelbett, eine Kommode und eine Wäschetruhe sowie ein Sessel und ein Tisch mit zwei Stühlen. Der Fensterladen ist geschlossen, eine Tür führt nach draußen auf die Balustrade.

Das Gästezimmer steht zwar bereit, wird aber fast nie genutzt, da sich in der Regel keine Gäste in diese Gegend einfinden. Der Fensterladen kann von außen mit etwas Geschick geöffnet werden (*Schlösser Knacken* –6), die Tür ist unverschlossen. In der Wäschetruhe liegt Bettwäsche, ansonsten gibt es hier nichts zu finden.

18) Arbeitszimmer

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Dieser Raum wird von einem schweren Schreibtisch dominiert, der sehr aufgeräumt wirkt. An der Wand steht ein Regal, in dem unterschiedliche Bücher stehen und Schriftrollen liegen. Daneben steht ein Schreibpult mit Tintenfass und Feder. Eine Tür führt in ein weiteres Zimmer.

Dieses Zimmer wird deutlich öfter von Ardach benutzt als von Ritter Sturzenstein, der noch nicht einmal schreiben kann. Aber der Ritter ist der Meinung, dass ein Mann in seiner Position auch ein Arbeitszimmer braucht.
Die Schriftrollen sind Geschäftspapiere und Verträge, die Ardach alle gründlich aufhebt und verwaltet. Die Bücher sind zum großen Teil Sammlungen von Ritter- und Heldensagen, aber mitten darunter finden sich auch die Geschäftsbücher der letzten Jahre. Selbst wenn die Helden sich Zeit nähmen, diese Bücher zu studieren, und außerdem über eine gewissen buchhalterische Vorbildung verfügen würden, kämen sie durch diese Lektüre zu keinen besonderen Erkenntnissen – abgesehen davon, dass das Sturzenstein'sche Kapital in den letzten fünf Jahren deutlich zusammengeschrumpft ist.

19) Ankleideraum

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Außer zwei Wäschetruhen, einem Schrank und einem Sessel ist der Raum leer. An der südlichen Wand hängt ein Schuppenpanzer, daneben ein Bastardschwert in einer reich verzierten Scheide.

In Truhen und Schrank werden Kleider für die unterschiedlichsten Anlässe aufbewahrt. Von Wappenröcken über Prachtgewänder bis hin zu Jagdkleidung ist hier alles zu finden.
Der Schuppenpanzer ist aufgrund seiner Verzierung recht wertvoll (Neupreis 15 Dukaten, beim Verkauf je nach *Überreden*-Probe 5 bis 8 Dukaten), passt aber nur einem schlanken und nicht zu breitschultrigen Menschen von etwa 1,7 bis 1,8 Schritt Größe. Das Schwert ist ebenfalls aufgrund seiner Verarbeitung teuer (Neupreis 10 Dukaten, verkauft für 3 bis 6 Dukaten), aber die Scheide trägt das Sturzensteiner Wappen, so dass ein Händler eventuell misstrauisch werden könnte.

20) Schlafraum

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Das Himmelbett in diesem Raum ist sicherlich das größte in diesem Gebäude, und seine Schnitzereien sind kunstvoll und prächtig. Außer einem dicken Teppich, einem Tisch mit zwei Stühlen, einer kleinen Truhe, einem Nachtopf und einer Waschschüssel gibt es hier keine weiteren Einrichtungsgegenstände. Im Gegensatz zu den restlichen Räumen in diesem Stockwerk gibt es keine Fenster, sondern nur Schießscharten. Spätestens an den über einen Schritt dicken Mauern ist zu erkennen, dass dieser Raum im Bergfried untergebracht ist.

Wenn der Ritter erst einmal zu Bett gegangen ist, kann er nur noch mit Gewalt wieder aufgeweckt werden, so dass die Helden in diesem Raum fast beliebig an ihren *Schleichen*-Proben scheitern können, ohne dass das Folgen hat.
Auch hier versteckt sich unter dem Teppich eine Klappe, die in das untere Turmstockwerk führt (den Schlafraum des Alchimisten), aber seit Jahren nicht mehr benutzt wird. Und in den Balken an der Decke ist über dem Bett eine Klappe nach oben zu finden.

21) Küche

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eine großer Kamin mit Vorrichtungen, an denen mehrere Töpfe gleichzeitig aufgehängt werden können, dazu Regale mit Töpfen und Pfannen und zwei große Arbeitsplatten mit Messern und Kochlöffeln aller Formate und Formen verraten recht deutlich den Sinn dieses Raums. In weiteren Regalen stehen Kannen und Krüge unterschiedlicher Arten, an der Wand hängen Kräuter zum Trocknen, daneben ein Zopf Knoblauch.

Dies ist das Reich von dem Koch *Callan* und seiner Frau *Ysilt*. Hier werden gleichzeitig die Speisen für die 'hohen Herrschaften' und das einfachere Essen für Gesinde und Wachen zubereitet. Dementsprechend ist hier von früh morgens bis in den Abend hinein Betrieb.

22) Galerie

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Diese Balustrade zieht sich wie ein Balkon fast um das gesamte Gebäude. Nur an der Außenseite macht es einen kleinen Schlenker, da hier der Abort umgangen wird. An vier Stellen führen Türen in das Gebäude hinein, außerdem gibt es überall Fenster, die groß genug sind, um hindurchklettern zu können. Allerdings sind die Fenster bei einigen Räumen mit Butzenglas ausgefüllt, das fest montiert ist. An der Westseite des Bergfrieds setzt sich die Balustrade in eine Holztreppe fort, die zum nächsthöheren Stockwerk des Turms führt.

Die Türen können zwar allesamt von innen verriegelt werden, sind es aber in der Regel nicht. Mit Einbruch der Dämmerung werden die Fensterläden alle geschlossen, bis dahin kann man ebenso gut von der Balustrade aus nach innen blicken wie aus den Räumen nach außen sehen – und gesehen werden. Das Geländer ist stabil genug, dass es das Gewicht eines Menschen auch dann trägt, wenn man ein Seil daran befestigt, um nach oben oder unten zu klettern.

23) Abort

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Nun ja, ein Plumpsklo halt. Unterhalb der Öffnung ist die Hauswand leicht bräunlich eingefärbt. Die Fäkalien fallen von hier aus in einen Abflussgraben, der sie Richtung Bach spült.

Natürlich kann der Abort von innen verriegelt werden. Und falls ein Held danach fragen sollten: Man muss schon sehr schlank sein, um sich durch die Öffnung zu zwängen.

Dachgeschoss

24) Flur

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Dieser Raum nimmt den größten Teil des Stockwerks ein. Von hier aus sind alle anderen Räume zu erreichen. In der Mitte steht ein großer Tisch. Da es kein Fenster gibt, ist dieser Raum immer nur mangelhaft beleuchtet.

Hier nimmt das Gesinde seine Mahlzeiten ein, aber abends trifft es sich auch oft hier, um Geschichten zu erzählen, gemeinsam zu singen und dabei zu spinnen oder andere handwerkliche Dinge zu verrichten.

25) Zimmer des Kochs Callan und seiner Frau Ysilt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Durch die Dachschräge verliert dieser Raum deutlich an Größe, aber er ist dennoch geräumiger als die meisten anderen hier oben. Neben einem großen Doppelbett gibt es hier einen Tisch mit sechs Stühlen, zwei Schränke und zwei Kleidertruhen.

In einem der Schränke bewahrt Ysilt allerlei Kräuter und Tinkturen auf – aber nichts davon hat besondere Heilkräfte. Ansonsten befinden sich in den Schränken und Truhen der Besitz von Callan und Ysilt: hauptsächlich Kleidung, aber auch die Ersparnisse im Wert von 17 Dukaten (in einem Lederbeutel in der Truhe).

26) Zimmer der Hauptfrau Igrana Tainar

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Für die Größe des Raumes ist er nur sehr spärlich möbliert: ein Bett, ein Schrank, ein kleiner Tisch mit einem Stuhl.

Die Hauptfrau liebt es spartanisch, und das ist diesem Raum deutlich anzusehen. In dem Schrank finden sich allerdings drei Flaschen bester Almadaner Rotwein und ein versiegelter Tonkrug mit hochprozentigem Schnaps. Unter dem Bett steht eine kleine Truhe, in der ein Tagebuch liegt (das hauptsächlich in militärischer Kürze Beurteilungen über die Untergebenen enthält, aber auch Berichte über den Alchimisten). Über dem Bett hängt ein Prunksäbel in einer goldverzierten Scheide, den Igrana nur an besonderen Tagen trägt – er ist ihr ganzer Stolz.

27 – 28) Soldatenunterkünfte

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
In jedem dieser Räume stehen zwei einfache Betten, zwei Spinde und jeweils ein Tisch mit zwei Stühlen.

Falls die Helden wirklich auf die Idee kommen, diese Räume zu untersuchen, können Sie sie mit allerlei unwichtigen Habseligkeiten ausstatten. Schätze gibt es hier jedenfalls nicht zu entdecken.

29) Raum des Hausshofmeisters

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eine weitere Kammer, aber ein Regal mit Schreibzeug verrät, dass sein Bewohner lesen kann.

Ardach musste sein Turmzimmer für Nalia Lederer aufgeben, was ihn nicht sonderlich erfreute. Bei näherer Untersuchung sind hier 10 Dukaten und 17 Silbertaler zu finden.

30) Abstellraum

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Dieser Raum ist offensichtlich eine Rumpelkammer. Beschädigte Stühle stehen neben alten Tischen, einige Truhen und Kisten sind aufeinandergestapelt.

Dieser Raum wird (außer von Mäusen und Spinnen) fast nie betreten, und dementsprechend staubig ist es hier. Auch hier gibt es keine Schätze zu finden.

31) Schlafraum des Knechtes Jast

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Zwei Betten, zwei Spinde, ein Tisch mit zwei Stühlen – der Raum unterscheidet sich kaum von den Soldatenunterkünften.

Allerdings wird nur eines der Betten benutzt, denn zur Zeit gibt es nur einen ledigen Knecht in der Burg.

32) Schlafraum der Mägde Raike, Yanna und Phexla

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Vier Betten, vier Spinde, ein Tisch mit vier Stühlen.

Hier wohnen die drei Mägde, das vierte Bett wird nicht genutzt.

33) Schlafraum von Magd Ailill und Knecht Collnair

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein Doppelbett, ein großer Schrank, eine Truhe, ein Tisch mit zwei Stühlen.

Seit die beiden vor einem Jahr geheiratet haben, bewohnen sie gemeinsam diese Kammer.

34) Schlafraum der Nalia Lederer

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Diese Kammer ist recht liebevoll geschmückt: An den dicken Steinwänden hängen Bilder, die unterschiedliche Landschaften zeigen, Bettdecke und Kissen sind üppig bestickt, auf einem Regal stehen kleine Schnitzereien.
Neben einem Fenster, von dem aus man einen guten Ausblick über das Tal hat, steht ein Hocker, daneben liegt eine Laute.

Diesen Raum darf die Schwester des Alchimisten nur zu den Mahlzeiten und zu besonderen Anlässen verlassen. Am Anfang litt sie fürchterlich unter dieser Einschränkung, aber ein erster Fluchtversuch misslang und hatte nur zur Folge, dass sie nun ständig Ketten an den Füßen tragen muss.
Mittlerweile hat sie sich in ihr Schicksal ergeben und träumt heimlich von irgendwelchen Rettern, die eines Tages kommen könnten, um sie hier herauszuholen ...
Sie verbringt die meiste Zeit mit künstlerischen Arbeiten wie Schnitzen, Sticken und Malen, und abends sitzt sie oft stundenlang vor dem Fenster und singt wehmütige Lieder, die sie selbst gedichtet und vertont hat.
Tagsüber hat sie manchmal Gesellschaft von einer der Mägde, und auch einer der Soldaten verbringt einen großen Teil seiner Freizeit hier – er hat schon um ihre Hand angehalten, aber sie wollte ihm nur zustimmen, wenn er dafür ihr und ihrem Bruder die Freiheit verschafft. Daraufhin hat er einen Rückzieher gemacht und träumt nun nur noch heimlich von einer Ehe mit der schönen Schwester.

Sollten die Helden in dieses Zimmer vordringen und ihr von ihrem Vorhaben erzählen, gewährt sie ihnen jede ihr mögliche Hilfe.

Ausguck

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Dieser höchste Punkt der Burg wird durch ein Dach vor Wind und Wetter geschützt. Aber außer der Klappe im Boden, die ins nächst tiefere Stockwerk führt, gibt es hier nichts Bemerkenswertes.

Hier hält sich Tag und Nacht ein Ausguck auf. Da aber seit langer Zeit nie etwas zu vermelden war, gilt diese Aufgabe unter den Soldaten als besonders einfach und dementsprechend begehrt: Wenn die Helden hierherkommen, ist die Wache sicherlich unaufmerksam, wenn sie nicht sogar schläft.

Lösungsmöglichkeiten (Meisterinformationen)

Auf den letzten Seiten haben wir Ihnen nun die Beschreibung des Hintergrundes präsentiert, die nötig ist, damit Sie auf alle Aktionen und Ideen Ihrer Spieler angemessen reagieren können. Dennoch empfehlen wir Ihnen, sich wenigstens einen Weg zu überlegen, auf dem die Helden das Abenteuerziel erreichen können: die Befreiung der Kinder. Ob Ihre Spieler dann genau diesen Weg auch einschlagen, ist keineswegs sicher, denn vielleicht haben sie andere und bessere Ideen. Beharren Sie nicht auf Ihren eigenen Vorstellungen, aber falls die Spieler nicht von sich aus auf eine gute Idee kommen, sollten Sie ihnen den einen oder anderen Tipp geben können. Dies können Sie beispielsweise eine Meisterperson erledigen lassen oder aber einen 'Zufall'.
Im folgenden Text finden Sie einige Möglichkeiten, aus denen Sie nach eigenem Geschmack, aber auch je nach Erfahrung und Möglichkeiten Ihrer Heldengruppe auswählen können.

Spannende Aktionen

Klammern Sie sich möglichst wenig an Regeln: Regeln sind nur ein Hilfsmittel. Ihre Aufgabe als Meister ist es, Ihren Spielern ein spannendes Abenteuer zu bieten. Lassen Sie sich deswegen nicht von irgendwelchen Würfelergebnissen tyrannisieren. Verlangen Sie von Ihren Spielern ruhig hin und wieder Proben, aber lassen Sie das Abenteuer nicht gleich ganz scheitern, weil jemand Pech mit seinen Würfeln hat.
Eine misslungene *Schleichen*-Probe muss nicht gleich zur Folgen haben, dass die Helden gefunden werden und es dann mit der ganzen Wache zu tun bekommen. Vielmehr können Sie daraus noch spannendere Szenen gestalten, weil zum Beispiel eine Wache aufmerksam geworden ist und näher kommt, um nachzuschauen. Kurz bevor sie den Helden entdeckt, huscht eine Katze aus dem Schatten hervor, oder jemand anders ruft den Wächter zurück: "Du mit deiner übergroßen Vorsicht. Bist ein alter Angsthase – wer soll denn schon herkommen? Hier kommt doch nie jemand hin!"
Daraufhin zieht sich der Wächter zurück. Dies sind klassische Elemente, die in annähernd jedem Abenteuer-Film oder -Roman benutzt werden, und Sie sollten sich nicht scheuen, das zu kopieren. Übertreiben Sie es dabei aber nicht. Wenn Ihre Spieler sich darauf verlassen können, dass sie beliebig agieren können, "der Meister wird's schon richten", dann werden die Abenteuer nie wirklich spannend. Spätestens wenn die Helden zu unvorsichtig oder sogar dreist agieren, sollten Sie keine Gnade mehr walten lassen und ihnen ernsthafte Schwierigkeiten vorsetzen. Zunächst noch so, dass die Helden sich mit etwas Mühe aus diesen Problemen wieder befreien können, aber wenn sie aus diesem 'Schuss vor den Bug' nicht lernen, dann ist irgendwann der Punkt gekommen, wo Sie ihnen ernsthaft den Hintern versohlen sollten. Sobald Alarm in der Burg ausgelöst worden ist, haben die Helden vermutlich keine Möglichkeit mehr, in die Burg hineinzukommen, geschweige denn die Kinder zu befreien.
Als weiteren Tipp möchten wir Ihnen empfehlen, nicht jede Kleinigkeit auf die Waagschale der 'inneren Logik' zu legen. Kaum ein spannender Film und kaum ein Buch ist frei von logischen Fehlern. Deswegen können auch Sie es sich guten Gewissens leisten, die Logik hin und wieder ein wenig zu verbiegen. Wenn die Helden also mitten im Dorf in einen Kampf verwickelt werden, dann wäre es eigentlich logisch, dass ihre Gegner aus vollem Halse brüllen, um Hilfe zu bekommen. Aber diese Leute tun es eben nicht, ebenso wenig wie die Anwohner von dem Lärm wach werden und scharenweise herbeiströmen, um die Eindringlinge zu überwältigen (siehe hierzu auch S. 26, **Das Verhalten der Meisterpersonen**).
Aber auch diese Unstimmigkeiten sollten Sie nur dann zulassen, wenn es sein muss. Wenn die Welt, die Sie schildern, irgendwann zu sehr von Fehlern strotzt, wird sie unberechenbar und damit uninteressant.

Die klassische Variante

Die einfachste Möglichkeit, die Kinder zu befreien, ist auch diejenige, die wir allen unerfahrenen Meistern ans Herz legen möchten. Denn hier ist am wenigsten Improvisation gefragt, Sie müssen nicht das Verhalten der unterschiedlichen Meisterpersonen abschätzen und auf unerwartete Spieleraktionen reagieren.
Das Prinzip ist recht einfach: leise hinein und leise wieder heraus. Es ist vermutlich auch die Lösung, die den Spielern als erste einfällt. Zu dieser Variante nun einige Erläuterungen:

Palisade und Wachen

Am besten warten die Helden bis tief in die Nacht, wenn alle Bewohner außer der Wache schlafen. Dann überwindet einer die Umzäunung und öffnet für die anderen das Tor. Wie ein Held die Palisade erklimmen kann, steht auf Seite 19 beschrieben.
Im Dorf müssen die Helden dann noch mit den beiden patrouillierenden Wachen zurechtkommen. Entweder sie schleichen sich an ihnen vorbei, was mit etwas Geschick gelingen sollte, da die beiden eher gelangweilt über die Palisaden und zwischen den Häusern herumspazieren, ohne sonderlich aufmerksam zu sein. Besser ist es aber, die beiden auszuschalten. Ein offener Kampf mitten im Dorf sollte vermieden werden, da dies kaum möglich ist, ohne diverse Bewohner zu wecken und schließlich einen Alarm auszulösen. Wenn die Helden jedoch irgendwo in der Dunkelheit lauern und den Wachen zum Beispiel einen Sack oder eine Decke überwerfen, sind ihre Chancen, unbemerkt zu bleiben, wesentlich höher. Auch eine geschickte Attacke mit einer stumpfen Hiebwaffe oder etwas ähnlichem sollte helfen, wenn die Helden sich dabei geschickt anstellen.
Legen Sie hierbei nicht so viel Wert auf regelkonforme Würfeleien, sondern honorieren Sie gute Einfälle.

Eindringen in die Burg

In die Burg hineinzukommen ist schwierig, aber machbar. Wenn die Helden nachts das Burgtor erreichen, ist es von innen verriegelt. Die einzige Möglichkeit, es von außen zu öffnen, ist der Zauber FORAMEN FORAMINOR. Sollte keiner Ihrer Helden diesen Zauber in ausreichendem Maße beherrschen oder über ausreichend Astralenergie verfügen, dann gestaltet sich die Angelegenheit deutlich komplizierter. Die Schießscharten sind zu schmal, als dass irgendjemand hindurchpassen würde.
Der einzige Weg, der uns für diesen Fall einfällt, ist das Hinaufklettern zu der Galerie, um von dort aus in das Gebäude einzudringen. Das kann eine Einzelperson tun, die sich dann von innen an das Tor schleicht, um den Riegel zu entfernen, das können aber auch alle Helden gemeinsam tun.
Für das Erklettern der Mauer können Sie sich an den Regeln zum Erklettern des Baumes auf Seite 19 orientieren. Von der Rampe bis zu der Galerie sind es 4,5 Schritt, vom normalen Untergrund aus sogar 9 Schritt. Da es wesentlich schwerer ist, an einer Mauer ausreichend Griffmöglichkeiten zu finden als einem Baum, sollten Sie pro Stockwerk (4,5 Schritt) eine *Klettern*-Probe verlangen. Und da die Galerie sozusagen wie ein Überhang von einem Schritt Breite zu werten ist, stellt er ein ernsthaftes Hindernis dar, das eine zusätzliche Probe +5 verlangt. Beginnt der Kletterer von den Schultern eines anderen Helden aus, dann können Sie die erste Probe um 5 Punkte erleichtern. Wenn die Helden auf die Idee kommen, mittels einer menschlichen Pyramide die Galerie zu erreichen, dann ist das eine nette Idee, aber auch nicht ganz leicht. Um eine Höhe von 4,5 Schritt mit den Armen zu erreichen, sind wenigstens zwei Personen nötig, die jeweils mindestens zwei Schritt groß sind. Auf jeden Fall sollten solche Experimente mit Körperkraft-, *Klettern*- und *Körperbeherrschungs*-Proben belegt werden.
Wenn die Helden einen Wurfhaken dabei haben, können sie auch versuchen, ihn über das Geländer der Galerie zu werfen. Allerdings ist das Aufschlagen eines metallenen Hakens recht laut, wenn sie den Haken nicht vorher mit Stoff umwickeln. So etwas lässt sich mit etwas Phantasie sogar mit einem Seil und einem größeren Stein improvisieren.
Wer an einem Seil hochklettert (sei es, weil ein Wurfhaken oben festhängt, sei es, weil ein Vorkletterer es oben angeknotet hat), muss pro Stockwerk nur jeweils eine Probe –5 ablegen. Wenn die Helden sogar auf die Idee kommen, in regelmäßigen Abständen Knoten in das Seil zu machen, so dass es fast Strickleiter-Funktion hat, sind die Proben um weitere 3 Punkte erleichtert (also –8).

In der Burg

Wenn die Helden tief in der Nacht in die Burg eindringen, ist in dem ganzen Gebäude nur eine Person wach: die Wache auf der Aussichtsplattform. Aber da in den letzten Jahren nie etwas passiert ist, das für den Posten hier oben interessant gewesen wäre, gilt die Wache dort oben als angenehme Aufgabe, und wenn die Helden nicht bis hier oben hin kommen, wird sie kaum etwas bemerken.
Dennoch sollten Sie von den Helden in der Burg immer wieder einmal *Schleichen*-Proben verlangen. Und wenn eine davon grob in die Hosen geht, sollten Sie auch hier die Folgen zunächst einmal nicht allzu drastisch gestalten, schließlich kommt es immer mal wieder vor, dass jemand nachts zum Abtritt geht. Siehe hierzu die Glosse **Das Verhalten der Meisterpersonen** auf Seite 26. Wenn Sie noch ein wenig Spannung hineinbringen wollen, können Sie auch unabhängig von verpatzten Proben noch jemanden auftauchen lassen, der völlig verschlafen und mit einer Kerze in der Hand aus einem Zimmer kommt und Richtung Abtritt schlurft.

Die Kinder

Wenn die Helden nachts zu den Kindern vordringen, schlafen sie natürlich. Es sollte schon einiges an Fingerspitzengefühl kosten, sie davon zu überzeugen, dass sie nun gerettet werden sollen und nicht einem neuen, noch übleren Experiment unterzogen. Sie sind deutlich geschwächt, zum Teil von der Haft in diesem lichtlosen Loch, teilweise aber von den Versuchen, die der Alchimist an ihnen vorgenommen hat.
Das Verlassen der Burg mit den Kindern gelingt auch nur deswegen unbemerkt, weil sich hier unten niemand aufhält, der sich über die vielen Schrittgeräusche wundern könnte. Gleiches gilt für den Weg durchs Dorf, der sich jedoch etwas schwieriger gestalten könnte, wenn die Wachen bisher nur umgangen und nicht ausgeschaltet wurden.

Die Flucht

Vielleicht kommen die Helden irgendwann auf die Idee, dass das Befreien der Kinder nur eine vorübergehende Lösung sein kann und es nur eine Frage der Zeit ist, bis Verfolger ausgeschickt werden, um sie wieder einzufangen oder um andere Kinder zu entführen.
Wenn sie noch innerhalb der Burg (oder vielleicht sogar während

der Vorplanung) auf diese Idee kommen, dann gibt es eventuell sogar die Möglichkeit, Verfolger recht dauerhaft aufzuhalten: Sollte irgendwo in der Burg 'zufällig' ein Feuer ausbrechen, dann werden sicherlich alle Anwesenden länger mit Löscharbeiten beschäftigt sein – lange genug, bis die Helden über alle Berge sind.
Vor allem die Chemikalien im Alchimisten-Labor eignen sich für das Legen eines Brandes – aber auch für andere Effekte, die fast genauso spektakulär sind. Sollten dann sogar noch die ganzen Tiere freigelassen werden und in der Burg umher krabbeln, wird es wohl Stunden dauern, bis der erste Trupp die Verfolgung aufnimmt.

Sollten die Helden auch noch der Meinung sein, dass es nicht reicht, die Kinder zu befreien, sondern sie auch noch den Schuldigen einer gerechten Strafe zuführen wollen, können Sie den gleichen Effekt sogar noch schneller hervorrufen: Sobald der Alchimist merkt, dass es ihm an den Kragen gehen soll, stellt er sich zunächst reuevoll und folgsam, nutzt dann aber einen kurzen Augenblick, um an seinem Labortisch eine Phiole mit einer hochbrennbaren Flüssigkeit umzuwerfen, so dass innerhalb von Sekunden der ganze Tisch in Flammen steht. Und dann explodieren bald auch andere Behältnisse und setzen schnell das ganze Labor in Feuer.

Zweite Variante: Unterstützung aus dem Dorf

Wenn Sie Ihre Geschichte etwas realistischer gestalten wollen, dann können Sie den Helden eine weitere Hilfestellung in die Hände spielen, die von Ihnen allerdings zusätzliches Fingerspitzengefühl verlangt: Während die Helden in der Nähe des Dorfes sind und entweder erst einmal die Situation ausspähen oder aber beratschlagen, wie sie nun vorgehen, kommt ein ahnungsloser Bewohner in ihre Nähe. Wenn sie sich rechtzeitig verbergen, können sie diese Person gefangen nehmen und befragen und auf diese Weise an diverse Informationen gelangen, die ihnen die Arbeit deutlich erleichtern können.
Wenn Ihre Helden diese Gelegenheit nicht ergreifen, sondern vielleicht sogar einen Wehrlosen erschlagen, kommen sie erstens nicht an die Informationen, zweitens wird die Person vermutlich irgendwann vermisst, und dann wird es nicht lange dauern, bis einige bewaffnete Wachen den Wald durchsuchen werden.
Natürlich funktioniert diese Variante nur dann, wenn die Helden nicht erst nachts bei der Burg eintreffen, denn nach Anbruch der Dämmerung wird niemand mehr das Dorf verlassen – außer natürlich, um einen Vermissten zu suchen.
Je nachdem, wie sich Ihre Heldengruppe zusammensetzt, kommen als mögliche Geisel sehr unterschiedliche Personen in Frage.

Die alte Hana

Die alte Kräuterfrau (s. S. 20) verlässt das Dorf zu recht später Stunde noch einmal, weil sie ein paar bestimmte Kräuter pflücken will, die am besten wirken, wenn man sie zur Zeit der Dämmerung erntet. Daher kann es auch ohne weiteres passieren, dass sie plötzlich an einem Ort auftaucht, wo normalerweise niemand hinkommt. Alt und fast taub wie sie ist, ist es jedoch nicht sehr schwer, sie durch den Wald humpeln zu hören, bevor sie ihrerseits die Helden bemerkt. Als Opfer für eine Gefangennahme eignet sie sich besonders deswegen, weil sie als alte, hutzelige Frau kaum eine Gefahr darstellt, so dass nur die hartgesottensten Helden sie einfach niedermachen würden. Sie wird von Anfang an keinerlei Widerstand leisten – schließlich ist sie nicht lebensmüde auf ihre alten Tage.

Dafür hat sie jedoch zwei recht große Nachteile: Erstens ist sie etwas sonderlich und versteht auch nicht immer alles, was man ihr sagt, zweitens weiß sie nicht allzu genau über die Vorgänge in dem Dorf Bescheid.
Über Versuche mit irgendwelchen Kindern weiß sie gar nichts, aber sie kann bestätigen, dass seit einiger Zeit ein sehr gelehrter Mann in der Burg wohnt, der viel über Tinkturen und Salben weiß und auch manchmal irgendwelche sehr seltenen Kräuter bei ihr kauft. Was er damit will, hat sie aber nie zu fragen gewagt – schließlich ist er ja "ein hoher Herr und Gast des Herren Ritter".
Allerdings wird sie mit deutlicher Verachtung über die drei "stinkenden Schwarzpelze" herziehen, die seit einigen Monaten in der Burg als Wache Dienst tun und denen sie zutiefst misstraut.
Was sie ansonsten noch über die Burg und ihre Bewohner weiß, sei Ihrer meisterlichen Entscheidung überlassen.

Das Jägerpaar

Bladued und Finnla (s. S. 22) können jederzeit in der Umgebung des Dorfes oder auch in größerer Entfernung auftauchen. Allerdings sind sie nicht ganz so leicht zu überraschen wie die alte, schwerhörige Hana.
Die beiden wissen recht genau über die Vorgänge in der Burg Bescheid, und sie können den Helden auch fast jede erforderliche Information zukommen lassen – aber vor allem Bladued steht dem Ritter von Sturzenstein sehr loyal gegenüber, und er wird freiwillig gar nichts verraten. Im Gegenteil untersagt er sogar Finnla, irgendetwas auszuplaudern, denn die Jägerin ist mit den Aktivitäten des Alchimisten keineswegs einverstanden und würde es deswegen eigentlich ganz gerne sehen, wenn jemand etwas dagegen unternähme.
In dieser Variante stehen Sie vor der Aufgabe, gleichzeitig zwei Menschen darzustellen, die sehr unterschiedliche Ansichten vertreten. Ein Streitgespräch mit sich selbst auszufechten ist nicht nur sehr schwer darzustellen, sondern auch für die Spieler recht bald langweilig, weil sie zu reinen Zuschauern degradiert werden. Lassen Sie also die Helden agieren, und achten Sie darauf, wie sie vorgehen. Machen Sie ihnen klar, dass sie von Bladued keinerlei Hilfe zu erwarten haben, sondern er ihren Überfall sogar zu verhindern versuchen wird. Wenn Finnla allerdings alleine überredet wird, dann wird sie den Helden nicht nur alles erzählen, was sie wissen wollen, sondern ihnen sogar ihre Hilfe anbieten, indem sie zum Beispiel das Eingangstor entriegelt oder die Wachen ablenkt.

Stellen Sie hier möglichst deutlich ihren Gewissenskonflikt dar: einerseits den Zorn über die Misshandlung der Kinder, andererseits aber auch das Gefühl, dem eigenen Lehnsherren gegenüber keinen Verrat verüben zu dürfen, das schlechte Gewissen gegenüber ihrem Partner Bladued und natürlich auch die Angst, als Verräterin aufzufliegen und bestraft zu werden. Es gehört schon einiges an Überzeugung von Seiten der Helden dazu, sie wirklich dazu zu bringen, sich auf ihre Seite zu stellen. Aber sie liegt auch Wert darauf, dass sie den 'Verrat' nicht offen begeht und die anderen Bewohner davon nichts mitbekommen dürfen.

Der Alchimist

Die Helden werden Haranon Lederer nicht außerhalb der Burg antreffen, da er sie niemals ohne Bewachung verlassen darf. Dennoch ist es denkbar, dass die Helden ihm im Labor oder seinem Schlafzimmer begegnen und er es schafft, sie davon zu überzeugen, dass er die Experimente gegen seinen Willen durchführt. Er zeigt sich dabei durchaus schuldbewusst, ist aber sofort bereit, den Helden jede ihm mögliche Unterstützung zukommen zu lassen, so lange sie nur versprechen, seine Schwester zu befreien.

Er kennt sich nicht nur sehr genau in dem Gebäude aus, er weiß natürlich auch genau, wo die Kinder untergebracht sind. Außerdem wird er vorschlagen, die eigene Flucht zu decken, indem er ein Feuer im Labor legt, das die Burgbesatzung lange genug ablenken wird, um keine Gelegenheit für eine Verfolgung zu haben.

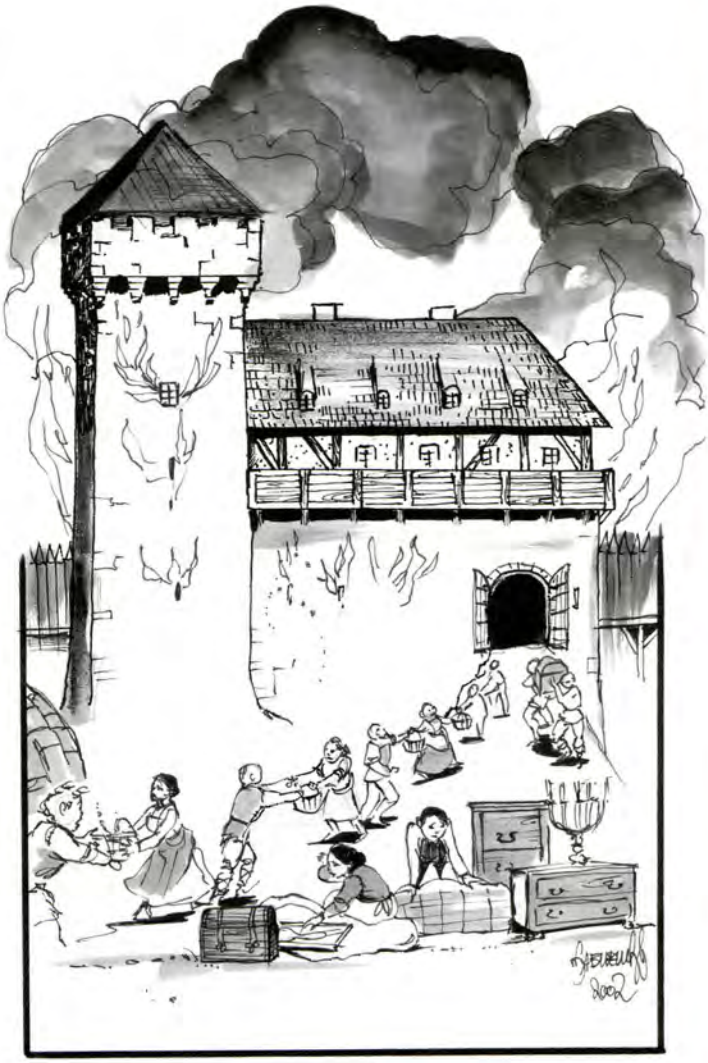
Hier bietet sich wiederum eine sehr klassische Variante an: Lederer könnte beim Feuerlegen zufällig entdeckt werden, so dass nun doch noch Alarm in der Burg ausgelöst wird. Daraus kann sich ein furioses Finale ergeben, in dem die Helden gemeinsam mit den Kindern aus der Burg flüchten müssen, in der sich ein Feuer ausbreitet, während immer wieder einzelne Wachen sie aufzuhalten versuchen, die meisten aber mit Löschversuchen beschäftigt sind. Der Alchimist selbst stellt sich den Wachen in den Weg und hält sie lange genug auf, dass die Helden flüchten können – wird dabei aber selbst von einem herabstürzenden brennenden Balken erschlagen.

Das ist nicht nur eine Dramatik, die das Abenteuer noch spannender machen kann, sondern außerdem befreien Sie Ihre Helden von dem Problem, was sie nun mit dem Alchimisten anstellen sollen – schließlich hat er ja diese üblen Versuche mit den Kindern angestellt, was eigentlich nicht ungestraft bleiben darf.

Nalia Lederer

Schon durch die traurigen Lieder, die abends vom Turmfenster aus über Dorf und Tal erklingen, können die Helden auf die Idee bringen, sich mit Nalia zu verbünden. Die meisten Helden werden sich denken, dass eine Frau, die traurige Lieder singt, nicht nach üblen Schurken klingt, und vielleicht versuchen, sie zu kontaktieren. Natürlich ist das nicht ganz einfach, denn das Fenster ihres Gemachs befindet sich immerhin in etwa 12 Schritt Höhe über dem Boden – es ist zwar möglich, bis dorthin hochzuklettern, aber einfach ist es nicht. Immerhin ist das Fenster groß genug, um problemlos hindurchzuklettern.

Wenn die Helden sich die Gegebenheiten genauer anschauen, könnte ihnen auffallen, dass von der Balustrade aus eine hölzerne Außentreppe in genau dieses Stockwerk des Turms führt. Es wäre also denkbar, von der Rampe aus auf die Balustrade zu klettern und sich dann dort oben bis zu dem Raum der Sängerin zu schleichen.



Nalia ist zunächst einmal fürchterlich erschrocken über die fremden Eindringlinge, aber sobald sie begreift, dass hier endlich die lange ersehnte Rettung naht, wird sie sofort alles tun, um den Helden zu helfen. Allerdings erklärt sie als erstes, dass ihr Bruder derjenige ist, der diese Versuche mit den Kindern macht, aber dass er das nicht freiwillig tut, sondern nur, um sie (Nalia) vor einem fürchterlichen Schicksal zu bewahren. Deswegen will sie keinesfalls ohne ihren Bruder fliehen.

Entscheiden sich die Helden für diese Variante, dann haben sie zunächst einmal mit einem weiteren Problem zu kämpfen: Nalia trägt Ketten an den Füßen, so dass sie nur kleine Schritte machen kann. An rennen oder klettern ist keinesfalls zu denken, und natürlich auch nicht an schleichen. Immerhin sind die Ketten nicht festgeschmiedet, sondern mit einem *Schlösser Knacken* +5 oder einem einfachen FORAMEN FORAMINOR zu lösen. Auch in dieser Variante bietet sich natürlich ein dramatischer Schluss an, wie im vorigen Abschnitt beschrieben, bei dem Nalias Bruder Haranon zu Tode kommt.

Das Ende

Auch mit Unterstützung einer der genannten Figuren (oder vielleicht auch einer, die wir in dieser Aufzählung gar nicht vorgesehen haben), sollte den Helden in dem Moment, in dem sie die Palisadenzaun durchqueren, der Vogt entgegen kommen (siehe S. 43: **Unerwartete Verstärkung**).

Dritte Variante: Der offizielle Besuch

Eine Variante, die wir nur fortgeschritteneren Spielern und Meistern empfehlen können, ist diejenige, bei denen die Helden ganz offen in das Dorf kommen und sich als 'Durchreisende' ausgeben, die nur für ein oder zwei Nächte um Quartier bitten.

Dies ist ein durchaus gangbarer Weg, denn es ist in Aventurien keineswegs ungewöhnlich, in einer fremden Siedlung um Gastfreundschaft nachzufragen. Allerdings sollten die Helden dann eine gute Begründung haben, was sie hierher treibt, denn in diese abgelegene Gegend kommt niemand rein zufällig. Besonders überzeugend ist diese Variante natürlich, wenn sich unter den Helden adlige oder andere höherrangige Personen befinden.

In diesem Fall wird ihnen das Gästezimmer zur Verfügung gestellt, andere Helden werden bei dem Gesinde untergebracht.

Ritter von Sturzenstein schlüpf in diesem Fall in die Rolle eines senilen, schwächlichen Mannes und tut so, als würde er überhaupt nicht begreifen, was auf seiner Burg wirklich stattfindet. Er überlässt die Rolle der Redner und Gastgeber seinem Haushofmeister Ardach und dem Alchimisten Lederer. Auf diese Weise hofft er, von den Helden unterschätzt zu werden – und vielleicht kommen die Helden ja sogar auf die Idee, dass Ardach und Lederer nur hinter dem Rücken des Ritters agieren, und ziehen den alternden Adligen ins Vertrauen.

Natürlich wird niemand den Helden etwas von den Kerkern im Keller erzählen. Mit der einen oder anderen gelungenen *Menschenkenntnis*-Probe können die Helden aber durchaus herausfinden, dass ihnen manche Geheimnisse vorenthalten werden, und bei geschicktem Vorgehen (und vielleicht sogar einer *Betören*-Probe) findet sich vielleicht jemand aus dem Gesinde, der sich ein wenig verschwatzt.

Nachts werden in diesem Fall natürlich auch in der Burg Wachen aufgestellt, damit sich keiner der Gäste 'auf dem Weg zum Abtritt verirrt'. Geschickten Helden sollte es aber dennoch möglich sein, das Gebäude zu erforschen und schließlich die Kinder zu finden.

Vierte Variante: Alarm in der Burg

Dies ist nicht wirklich eine eigene Variante, sondern nur ein Sonderfall, der bei allen Varianten entstehen kann: Falls die Helden während ihres Streifzugs durch die Burg irgendwann Alarm auslösen, bevor sie ihre Aufgabe gelöst haben, bleibt Ihnen eine weitere Möglichkeit. Die Weibelin Igrana ist militärisch so kompetent, dass ihre Leute innerhalb recht kurzer Zeit die Helden eingeschlossen haben. Und wenn sie nun keine wirklich gute Idee haben, wird Igrana ihnen klar machen, dass sie gegen die Übermacht keine Möglichkeit haben. Es bleibt zu hoffen, dass die Helden das schließlich einsehen, bevor es zu einem üblen Gemetzel kommt, bei dem sie kaum alle mit dem Leben davonkommen.

Igrana lässt ihnen dann die Waffen abnehmen und sie alle gemeinsam in das Verlies unter dem Bergfried bringen. Dort sollen sie bleiben, bis der Ritter entschieden hat, was mit ihnen geschehen soll. Aber noch in der kommenden Nacht schleicht sich eine helfende Seele in den Vorratskeller und öffnet den Geheimgang. Dies könnte der Alchimist selbst sein, aber vielleicht auch eine Magd, die Mitleid mit den Kindern hat, oder vielleicht Finnla. Wieder bietet sich nun ein dramatisches Entkommen an, denn um die Verfolger aufzuhalten, könnte auch in diesem Fall ein Feuer gelegt werden.

Geschafft! – Geschafft?

Unabhängig davon, welchen Weg Sie bzw. Ihre Spieler wählen, kommt es vermutlich früher oder später dazu, dass die Helden mit den geretteten Kindern das Dorf verlassen. Genau in diesem Augenblick kommt es zu der folgenden Szene, die Sie je nach Hintergrund auch noch ein wenig variieren können.

Unerwartete Verstärkung

Kaum haben die Helden den Palisadenzaun hinter sich gelassen, kommen ihnen plötzlich etwa zwei Dutzend Leute entgegen, die Hälfte davon bewaffnet mit Mistgabeln, Dreschflegeln und Fackeln, die anderen aber mit Hellebarden. Richten Sie es so ein, dass die Helden diesen Leuten förmlich in die Arme laufen und sich allerhöchstens einzelne verstecken können. Es schadet nichts, wenn sie sich zunächst umstellt glauben.

Ein mit Kettenhemd und Schwert ausgerüsteter Mann an der Spitze dieser Gruppe ergreift das Wort und fragt die Helden mit donnernder Stimme, was hier vorgeht. Bevor die Helden aber antworten können, beginnen einige der befreiten Kinder laut zu schreien und zu rufen, denn sie haben unter den Bewaffneten ihre Eltern erkannt und laufen ihnen nun entgegen. Nachdem sich die ersten stürmischen Begrüßungen gegeben haben, stellt sich der Mann als Vogt *Kalman von Nilsitz* vor, der hier nach dem Rechten sehen wollte.

Nun tritt auch die kleine Brinwen hinter einem großen Mann hervor, hinter dem sie sich versteckt hatte, und begrüßt freudig die Helden.
Wenn die Helden von Leuten des Ritter Sturzenstein verfolgt werden, werden diese es nicht wagen, hier einzugreifen, sondern sehr betreten im Hintergrund bleiben und sogar versuchen, sich in den Wald zu verdrücken.
Der Vogt erzählt dann den Helden, warum er hier ist: Brinwen hatte von der *Miros Treu* aus die Anlegestelle erkannt, die zum Dorf Appelquell gehört. Nach kurzem Überlegen hatte Kapitän Dongrimm einen seiner Leute abgestellt, um das Mädchen nach Hause zu bringen. Als die beiden dann in dem Dorf ankamen, hielt sich hier gerade der Vogt auf, der von den Dorfbewohnern wegen der verschwundenen Kinder um Hilfe gebeten worden war. Als er Brinwens Geschichte hörte, zog er sofort los, da er nach den Beschreibungen vermutete, dass es sich bei der Burg nur um das Anwesen des Ritters Sturzenstein handeln konnte. Einige der Dorfbewohner, deren Kinder zu den Vermissten gehören, erhielten die Erlaubnis, sich ihm anzuschließen.
Die Helden können nun Zeuge werden, wie der Vogt in das Dorf eindringt, ohne dass es jemand wagt, ihm ernsthaft Widerstand zu leisten. Während der Alchimist (wenn er noch lebt) sich stellt und bereit ist, jede Strafe auf sich zu nehmen, wenn nur seiner Schwester nichts geschieht, ist der alte Ritter hier wesentlich weniger einsichtig.
Er flüchtet auf die Spitze seines Turmes, von wo er dem Vogt allerlei götterlästerliche Flüche entgegenbrüllt – doch sobald er einsehen muss, dass er verloren ist, klettert er über die Brüstung und stürzt sich in die Tiefe.

Die dramatische Variante

Wenn Sie es noch dramatischer lieben und sowohl von Sturzenstein als auch Nalia Lederer noch leben und in der Burg sind, können Sie an dieser Stelle sogar noch eine weitere Möglichkeit wählen: Der Ritter hat sich nicht etwa allein auf die Spitze seines Turms geflüchtet, sondern er hat die Schwester des Alchimisten als Geisel mit nach oben gezerrt und droht, sie jetzt von der Mauer zu stoßen, wenn er nicht freien Abzug erhält.
Es braucht nun eine wahrhaft heldenmütige Aktion, den Turm so zu stürmen, dass der mittlerweile dem Wahnsinn verfallene von Sturzenstein keine Gelegenheit erhält, seine Ankündigung in die Tat umzusetzen. Am besten ist dies vermutlich vom (brennenden?) Dach des Haupthauses aus möglich, während der Vogt den Ritter durch scheinbare Verhandlungsbereitschaft ablenkt.

Abspann

Nachdem die Helden die Kinder befreit haben und der Vogt auf Burg Sturzenstein für Ordnung gesorgt hat, werden die Helden nun ganz selbstverständlich in das Dorf Appelquell eingeladen, damit sie bei dem Fest, das anlässlich der Rückkehr der Kinder ausgerichtet werden soll, als besondere Gäste mitfeiern können.
Noch auf dem Weg in das besagte Dorf, das etwa sechs Stunden zu Fuß entfernt ist, kommt es zu einer kleinen Szene. Sie sollte den Helden oder die Heldin betreffen, der oder die sich am meisten um Brinwen gekümmert hat.

Das Drachenauge

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Schon eine ganze Weile tuschelt Brinwen mit einem der jüngsten der Kinder, die ihr gerettet habt: ein Mädchen von vielleicht acht oder neun Jahren. Dinah ist ihr Name, wenn du dich richtig erinnerst. Warum die beiden dabei wohl immer wieder zu dir hinüberblicken? Aber denn stehen sie auf, und Brinwen schiebt die jüngere vor sich her in deine Richtung. Als sie vor dir stehen, zischt Brinwen ihr noch etwas ins Ohr, dann beginnt Dinah reichlich scheu zu sprechen: "Ich möchte mich bedanken, Herr [oder Herrin], dass du ... dass Ihr ... uns da rausgeholt hast. Und weil Mutter Sylna immer sagt, dass die Götter mit den Hilfsbereiten sind ... da hab ich gedacht ..."
Sie streckt dir eine Hand hin. Darin liegt ein kleiner Stein. "Für dich. Weil, den haben mir die Götter geschickt. Darum ... sollst du ihn jetzt bekommen."

Dinah wäre natürlich zutiefst enttäusch, wenn der Held dieses Geschenk ablehnen würde. Wenn er den Stein anschaut, kann er ihn als ein geschliffenes Drachenauge erkennen: ein Halbedelstein, der vor allem in Südaventurien vorkommt. Auf nähere Befragung hin erzählt Dinah, dass sie diesen Stein vor zwei Tagen in ihrer Suppe fand und Brinwen ihr damals gleich sagte, dass das ein Zeichen der Götter sein muss, dass sie bald gerettet werden.
Falls die Helden bei der ersten Begegnung mit Archon Megalon (siehe Seite 11) die Kette gefunden haben, können Sie allen, die den Stein jetzt näher ansehen, eine IN-Probe +6 abverlangen, bei deren Gelingen sie darauf kommen, dass dieser Stein genau in die Fassung der Kette passt.
Das ist auch richtig, denn er gehört eigentlich in diese Fassung. Der Druide hat sich unsichtbar in die Burg Sturzenstein geschlichen und den Stein in Brinwens Suppe geschmuggelt, um genau diesen Effekt zu erzeugen. Das können die Helden aber erst im Finale des vierten Abenteuers herausfinden. Vorerst bleibt das Ihr Geheimnis.

Das Ende

Gestalten Sie den Abschluss des Abenteuers nicht mehr allzu lang. Wenn Ihre Spieler es geschafft haben, die Burg mehr oder weniger wohlbehalten zu verlassen, dann sollten Sie sie nicht mehr mit langatmigen Reiseszenen aufhalten: Nicht umsonst enden die meisten Action-Filme mit einem furiosen Finale und nicht mit den anschließenden Aufräumarbeiten. Daher können Sie das nun Folgende einfach noch schnell zusammenfassen und müssen nur noch die Szenen ausspielen, die Sie für wichtig erachten.
Als die Reisegesellschaft das Heimatdorf von den meisten Kindern erreicht, sind die Bewohner natürlich begeistert, selbst tief in der Nacht strömen alle zusammen und feiern die Rückkehr der vermissten Kinder.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr kommt kaum zu Wort, so sehr werdet ihr von den Dorfbewohnern mit Fragen überschüttet. Es mag sein, dass diese Leute normalerweise Fremden gegenüber sehr misstrauisch sind, aber ihr habt es geschafft, dass sie euch von vornherein ins Herz geschlossen haben.
Allerorten seht ihr Freudentränen und glückliche Gesichter, und im Mittelpunkt all dieser Glückseligkeit steht ihr: die Retter der schon totgeglaubten Kinder.
Vor allem Mutter Sylna, die hiesige Priesterin der Travia, schüttelt euch immer wieder die Hände und versichert euch, dass sie euch in ihre Gebete einschließen wird. Und für den Abend des heutigen Tages wird ein großes Fest angesetzt, mit Tanz und großem Festmahl, natürlich euch zu Ehren.

Wenn Sie bei diesem Fest auf das typische Abschlussbildchen von Asterix-Comics denken, dann liegen Sie ganz richtig. Aber kurz nach der Feier beginnt dann auch schon das nächste Abenteuer: **Die Einsiedlerin**.
Ihre Helden haben sich aber natürlich auch Abenteuerpunkte redlich verdient, weswegen wir sie ihnen auch keinesfalls vorenthalten wollen. Finanziell wird der Vogt jedem beteiligten Held einen goldenen Dukaten in die Hand drücken und außerdem noch bereit sein, verloren gegangene Ausrüstung zu ersetzen.
Alle Helden, die an der Befreiung der Kinder beteiligt waren, bekommen **150 AP**. Für besonders spannende Aktionen können Sie noch einmal jeweils bis zu **30 AP** draufschlagen. Spezielle Erfahrungen können Sie auch noch vergeben, dies müssen Sie je nach Vorgehen der Helden entscheiden – wahrscheinlich ist *Schleichen* und *Klettern*.

Anhang

Die Personen

Die Schiffsmannschaft

Da die Helden nicht viel mit der Schiffsbesatzung zu tun haben werden, finden Sie hier nur ein paar Stichworte und die Werte der beiden wichtigsten Personen. Wenn Sie Spielwerte für ein anderes Mannschaftsmitglied brauchen, können Sie den 'Beispielmatrosen' benutzen und eventuell der jeweiligen Person anpassen.

Kapitän Dongrimm Aslivson			
Größe: 2,04 Schritt		**Alter:** 36	
INI 9+1W6	**AT** 14	**PA** 9	**TP** 1W6+3 (Säbel)
MR 5	**RS** 1	**LE** 39	**Wundschwelle:** 7
Bardor Aslivson, Steuermann			
Größe: 2,07 Schritt		**Alter:** 38	
INI 9+1W6	**AT** 13	**PA** 9	**TP** 1W+7 (Kriegsbeil)
MR 2	**RS** 1	**LE** 37	**Wundschwelle:** 7
Beispielmatrose			
INI 9+1W6	**AT** 11	**PA** 9	**TP** 1W+3 (Säbel)
MR 4	**RS** 1	**LE** 28	**Wundschwelle:** 6

Der 'Herr im Hause' und damit auch wichtigster Ansprechpartner für die Helden ist Kapitän **Dongrimm Aslivson**. Nicht nur an seinem Namen kann man erkennen, dass er dem nördlichen Seefahrervolk der Thorwaler angehört, auch seine Statur lässt keine Zweifel an seiner Abstammung. Mit einer Größe von 2,04 Schritt wird er nur von seinem Bruder, dem Steuermann Bardor überragt. Die dunkelblonden Haare trägt er in zwei dicken Zöpfen, während sein gewaltiger Bart ungebändigt bis über seine Brust reicht. Er lacht gerne und laut, und sein dröhnender Bass hallt dann weit über die Wasserfläche. Wenn aber an Bord irgendetwas nicht so abläuft, wie er sich das vorstellt, dann kann diese polternde Stimme einen ganz anderen Ton annehmen.
Am Steuerruder der *Miros Treu* steht Dongrimms Bruder **Bardor Aslivson**, der ganze 2,07 Schritt groß ist. Er ist noch etwas muskulöser als Dongrimm, aber nicht so redegewandt, weswegen er das Kommando über das Schiff gerne seinem jüngeren Bruder überlässt. Er spricht möglichst wenig: kaum mit der Besatzung und am liebsten gar nicht mit Fremden. Für seinen Bruder würde er jedoch alles tun – falls es einmal zu einer Situation kommen sollte, in der Dongrimm sich seiner Haut nicht alleine erwehren kann.

Weitere Mannschaftsmitglieder:
- **Schiffsköchin Cunia**, Holzbein, mütterlicher Typ, aber empfindlich, wenn jemand ihre (mäßigen) Kochkünste kritisiert.
- **Minko**, der 12-jährige Schiffsjunge, der von allen anderen ständig auf den Arm genommen wird – allerdings immer auf die rauherzliche Art.
- **Gunor**, klein, wieselgesichtig, zieht gerne über andere Mannschaftsmitglieder her – und zeigt dabei eine erstaunliche Phantasie.
- **Kaja**, 50-jährige 'gute Seele' an Bord.
- **Melinkka**, Kajas zwanzigjährige Tochter, die gerne mit Männern anbändelt, bevorzugt mit solchen, die reich und gepflegt wirken. Da sie selbst aber ein eher derbes Benehmen an den Tag legt, hat sie selten Erfolg.
- **Rondrenlieb**, rundlich, kräftig und laut; sie lacht gerne und schrill, und am liebsten über andere.
- **Storko**, sehr klein (knapp über anderthalb Schritt), aber sehr kräftig.
- **Alrik Blondchen**, klein, drahtig, spitzzüngig und – wer hätte es gedacht – strohblond.
- **Alrik der Held**, ein Hüne, glaubt, jedes weibliche Wesen mit Berichten über seine angeblichen Heldentaten beeindrucken zu können.
- **Alrik Schreiberling**, weißhaariger Fünfzigjähriger, der alle Schreibarbeiten an Bord übernimmt, aber nichtsdestotrotz breitschultgig und kräftig ist.
- **Alrike**, rothaarige und pausbäckige Frau, die verzweifelt und weitgehend vergeblich versucht, den derben Späßen ihrer Kollegen Paroli zu bieten.

Meisterpersonen und ihre Darstellung

Versuchen Sie auf keinen Fall, jedes einzelne Mannschaftsmitglied mit Leben zu füllen. Das würde sehr schnell darauf hinauslaufen, dass Sie nur noch mit sich selbst spielen, und das ist ja nicht Sinn der Sache. Lesen Sie sich die Liste durch und überlegen Sie dabei, mit welchen Personen die Helden auf jeden Fall zu tun haben werden und zu welchen Sie vielleicht noch ein paar Ideen haben.

Ihre Aufgabe ist es, Ihre Spieler ins Spiel einzubinden. Ein gutaussehender Held ist zum Beispiel ein potentielles Opfer von Melinkka, während eine schöne Heldin sicherlich irgendwann eine der Heldengeschichten von Alrik dem Held zu hören bekommt. Haben Sie aber weder einen gutaussehenden Helden noch eine schöne Heldin in Ihrer Truppe, dann brauchen Sie sich um Melinkka und Alrik nicht zu kümmern, sondern sollten sich lieber solche Personen aussuchen, die zu Ihren Helden passen.

Wenn Sie aber die Meisterpersonen herausgesucht haben, dann machen Sie sie für die Spieler unterscheidbar. Das gelingt am besten, wenn Sie den Mut haben, ein wenig mit Gestik, Körperhaltung und Stimme zu spielen. Überlegen Sie sich also, auf welche Weise sich welche Person bewegt und wie sie redet, und tun Sie es dann auch.

Über Dongrimm ist zum Beispiel gesagt, dass er sehr groß ist und eine donnernde Stimme hat. Wenn Sie ihn darstellen, sollten Sie sich also gerade aufrichten, so dass Sie größer wirken, die Brust rausdrücken (das strahlt Selbstbewusstsein aus) und mit lauter und tiefer Stimme reden. Sobald Sie aber in die Rolle von seinem Bruder Bardor schlüpfen (zwar noch größer, aber redet möglichst wenig), dann drücken Sie zwar auch die Brust heraus, ziehen aber die Augenbrauen misstrauisch zusammen, verschränken die Arme vor der Brust und sagen nie mehr als ein Wort – am liebsten immer nur ein mürrisches "Hm". Der Schiffsjunge Minko hingegen lässt sich eher darstellen, indem Sie den Kopf ein wenig einziehen und einen immer ein wenig ängstlichen Gesichtsausdruck aufziehen. Sobald Minko aber glaubt, jemanden gefunden zu haben, der ihn ernst nimmt, bewegt er sich und redet sehr schnell und von allem sehr begeistert – sprechen Sie in dieser Rolle in einer höheren Tonlage als sonst. Auf diese Weise werden Ihre Spieler bald schon allein an Ihrer Haltung ablesen können, mit wem sie es gerade zu tun haben. Und scheuen Sie sich auch nicht, die eine oder andere Darstellung mal vorher vor einem Spiegel auszuprobieren. Das hilft!

- **Tomko**, eingeschworener Einzelgänger, über den kaum jemand genaueres weiß.
- **Ulixe und Gunar**, Geschwister, denen man das allerdings kaum ansieht: Ulixe ist viel größer als ihr Bruder, sie ist laut, lustig und trinkfest; Gunar dagegen ist leise und ständig grummelig.
- **Portho**, blond, kräftig, wortkarg.

Die Dorfbewohner

Um es Ihnen einfacher zu machen, geben wir auch nicht für jeden einzelnen Dorfbewohner Werte an, sondern nur einige beispielhafte, die Sie im Zweifelsfall noch leicht verändern können, wenn Sie es für angemessen halten.

Durchschnittlicher Dorfbewohner			
INI 9+1W6	**AT** 9	**PA** 7	**TP** 1W6 (Messer)
MR 3	**RS** 1	**LE** 24	**Wundschwelle:** 6
Bladued			
INI 11+1W6	**AT** 12	**PA** 10	**TP** 1W6+1 (Jagdmesser)
MR 5	**RS** 2	**LE** 30	**Wundschwelle:** 6
Finnla			
INI 10+1W6	**AT** 11	**PA** 10	**TP** 1W6+1 (Jagdmesser)
MR 5	**RS** 2	**LE** 29	**Wundschwelle:** 6
Die Orks			
INI 8+1W6	**AT** 11	**PA** 8	**TP** 1W6+3 (Säbel)
MR 3	**RS** 2	**LE** 23	**Wundschwelle:** 9

Die Burgbesatzung

Edler Hagol von Sturzenstein

Die Vorgeschichte von Ritter Hagol können Sie auf Seite 17 nachlesen. Früher war er mal ein stolzer und geachteter Ritter, aber diese Glanzzeit ist schon längst vorbei. Heute kann er zwar noch ein Schwert voller Stolz in der Hand halten, mit dem Kämpfen will's aber nicht mehr so recht klappen.

In den letzten Jahren hat er sich in die Suche nach einem Lebens-Verlängerungs-Elixier so hineingesteigert, dass er den Sinn für alles andere nach und nach verloren hat. Dennoch strahlt er noch die alte Autorität aus, und sein Wahnsinn kommt nur selten und in Extremsituationen zum Vorschein. Ansonsten spielt er gerne den gealterten, väterlichen Patriarchen, beobachtet seine Umgebung aber sehr genau und voller Argwohn. Nach und nach verliert er auch den Glauben an den Alchimisten, und wenn der nicht in allernächster Zeit Ergebnisse vorzuweisen hat, wird der Ritter sich wohl von Lederer trennen (was der nicht überleben würde). Nur die Tatsache, dass er damit seine größte Hoffnung aufgeben müsste, hat ihn bisher von einer solchen Maßnahme abgehalten.

Darstellung: Sollten die Helden irgendwann auf Hagol von Sturzenstein treffen und mit ihm reden, ist er von distanzierter Höflichkeit. Lassen Sie Kopf und Schultern leicht nach vorne hängen, das deutet den gebrechlichen Zustand des Ritters an, und sprechen Sie mit einer etwas erhobenen Stimme.

Größe: 1,83 Schritt		**Alter:** 73	
INI 9+1W6	**AT** 14	**PA** 8	**TP** 1W6+4 (Schwert)
MR 7	**RS** 1	**LE** 28	**Wundschwelle:** 4

Alchimist Haranon Lederer

Der Alchimist macht die Versuche mit den Kindern nicht freiwillig – aber dennoch führt er sie aus, und damit ist er eigentlich ein klassischer Bösewicht, mit dem sich anständige Helden kaum verbünden würden. Vielleicht gelingt es Ihnen aber dennoch, ihn als eine tragische Figur darzustellen, die sich einfach nur den Zwängen des Ritters gebeugt hat. Dazu müssten die Helden allerdings überhaupt erst einmal Gelegenheit haben, mit Lederer zu sprechen. Denn wenn er eine realistische Chance sieht, gemeinsam mit seiner Schwester die Burg zu verlassen, dann wird er sie unbedingt ergreifen und alles tun, um die Charaktere zu unterstützen. Allerdings ist die Befreiung seiner Schwester eine unbedingte Voraussetzung für seine Hilfe.

Haranon Lederer war ein für sein Alter erstaunlich bekannter und erfolgreicher Meister der Alchimie (siehe S. 28), der in unterschiedlichen Schulen erfolgreich gelernt hatte und sich selbst nun voller Stolz und in althergebrachter Weise "Alchemyst und Meyster der hesindegefälligen Kynste der Materie" nannte. Doch dann wurde Ritter von Sturzenstein auf ihn aufmerksam und ließ ihn einfach entführen. Als bisher rechtschaffener undgötterfürchtiger Mann weigerte sich Lederer zunächst, im Auftrag des alten Ritters zu arbeiten. Als er jedoch zusehen musste, wie seine Schwester in einen feuchten Kerker gesperrt und von den Wächtern misshandelt wurde, gab er schließlich nach. Mit zunächst wenig Begeisterung machte er sich an die Forschung, ständig überwacht von dem Ritter und seinen Schergen. Nach einem misslungenen Fluchtversuch, seit dem seine Schwester Nalia schwere Ketten an den Füßen tragen muss, fügte sich der Alchimist schließlich in sein Schicksal und trieb die Forschungen mit zunehmendem Eifer voran – aber dennoch ohne Erfolg.

Darstellung: Der Alchimist ist sich seiner Schuld durchaus bewusst, aber er wird das nicht so ohne weiteres zugeben. Verschränken Sie Ihre Arme und ziehen Sie die Augenbrauen misstrauisch zusammen. Sobald Haranon jedoch begreift, dass er hier eine wirkliche Chance hat, dem Zugriff des Ritters zu entkommen, dann wird er zunehmend nervöser und aufgeregter. Das können Sie darstellen, indem Sie Ihre Hände kneten und immer hektischer sprechen.

Größe: 1,73 Schritt		**Alter:** 36		
INI 8+1W6	**AT** 8	**PA** 7	**TP** 1W6+1 (Dolch)	
MR 8	**RS** 0	**LE** 29	**Wundschwelle:** 5	**AsP** 14*

*) Lederer hat den größten Teil seiner Astralenergie für Versuche verbraucht, und selbst mit den übrigen kann er in einem Kampf nichts anfangen, da seine magischen Fähigkeiten nur im alchimistischen Bereich Auswirkung haben.

Nalia Lederer

Eigentlich ist Nalia Lederer eine Goldschmiedin, konnte sich jedoch noch keine eigene Werkstatt leisten. Daher stand sie zumeist im Laden ihres Bruders und betreute die Kunden. Das tat sie auch an dem Tag, als die Schergen des Ritters ihn entführten – und sie daraufhin gleich mitnahmen.

Obwohl sie etwas und kleiner und deutlich jünger als ihr Bruder ist, ist die Familienähnlichkeit nicht zu übersehen.

Größe: 1,71 Schritt		**Alter:** 29	
MR 5	**LE** 26	**Wundschwelle:** 5	

Der Haushofmeister Ardach

Lange Jahre war er allein verantwortlich für Burg Sturzenstein und ihre Umgebung. Mit einem jährlichen Bericht an Ritter Hagol in Gareth und den regelmäßig bezahlten Abgaben und Steuern war sein Kontakt zu seinem Herren weitgehend abgeschlossen. Als der jedoch vor einigen Jahren beschloss, sich auf seine Burg zurückzuziehen, war das natürlich eine schwere Umstellung für den Verwalter, der es gewohnt war, alle Entscheidungen selbständig zu treffen. Alle verwalterischen und buchhalterischen Aufgaben obliegen ihm auch heute noch, nur darf er keine Entscheidungen mehr ohne Zustimmung des Herren treffen. Über die 'götterlosen' Aktivitäten seines Herren bzw. des Alchimisten ist er nicht erfreut, wagt es aber nicht, dessen Absichten zu hinterfragen.

Größe: 1,74 Schritt		**Alter:** 38	
INI 9+1W6	**AT** 10	**PA** 8	**TP** 1W6+1 (Dolch)
MR 4	**RS** 1	**LE** 29	**Wundschwelle:** 6

Weibelin Igrana Tainar

Die blonde Hünin hat lange Zeit als Söldnerin in unterschiedlichen Armeen gedient. Als von Sturzenstein sich auf seine Burg zurückzog, stellte er sie als Anführerin seiner Wache ein. Er bezahlt gut und lässt ihr weitgehend Entscheidungsfreiheit, weswegen sie sich in seinen Diensten recht wohl fühlt. Sie würde alles für ihren Herren tun und scheut nicht davor zurück, unschuldiges Leben zu opfern. Der Vorschlag, die drei Orks in die Wache aufzunehmen, stammt von ihr.

Sollte sie jedoch irgendwann mitbekommen, dass Ritter von Sturzenstein stirbt, sieht sie keinerlei Grund mehr zum Weiterkämpfen, sondern würde auch fliehende Gegner entkommen lassen: Es geht ihr ums Geld, nicht um die Ehre.

Wenn Sie mit erweiterten Regeln spielen, können Sie Igrana auch zu einer Schwertgesellin machen. Vielleicht kommt es dann zu einem spannenden Zweikampf zwischen Igrana und dem Schwertgesellen in Ihrer Heldengruppe.

Größe: 1,92 Schritt		**Alter:** 35	
INI 10+1W6	**AT** 14	**PA** 10	**TP** 1W6+4 (Schwert)
MR 5	**RS** 3	**LE** 34	**Wundschwelle:** 7

Bedienstete

Insgesamt gibt es drei Knechte und fünf Mägde, die in der Burg wohnen, dazu noch den Koch und seine Frau. Der Einfachheit halber können Sie für alle die gleichen Werte nehmen wie für die Dorfbewohner. Keiner von ihnen wird sein Leben im Kampf riskieren, so lange er oder sie nicht angegriffen wird, sondern vielmehr versuchen, die Wache herbeizurufen.

Falls Sie Namen brauchen, seien auch die an dieser Stelle genannt: Collnair, Jast und Luan als Knechte und Ailill, Albhe, Raike, Yanna und Phexla als Mägde.

Wachen

In der Burg und ihrer Umgebung halten sich sieben Wachen auf, eine davon immer auf der Aussichtsplattform. Hinzu kommen noch die Orks und Weibelin Igrana (siehe oben). Zwar ist es ihre Aufgabe, für die Sicherheit von Burg und Dorf zu sorgen, aber wenn sie sich einem deutlich überlegenen Gegner gegenübersehen, werden sie sich sofort ergeben: Sie sind Söldner, keine Helden.

INI 8+1W6	**AT** 10	**PA** 8	**TP** 1W6+4 (Schwert)
MR 3	**RS** 2	**LE** 25	**Wundschwelle:** 6

Die Kinder

Falls Sie aus irgendwelchen Gründen Werte für die Kinder brauchen, verwenden Sie die von Brinwen und variieren Sie sie je nach Kind.

Brinwen ist für ihr Alter erstaunlich mutig und entschlossen, weswegen sie es auch als einzige geschafft hat, aus den Verliesen der Burg zu flüchten. Doch auch wenn sie cleverer als die anderen Kinder ist, so ist sie dennoch nur eine Achtjährige und verhält sich dementsprechend. Sobald die anderen Kinder befreit sind, wird sie so etwas wie eine 'Sprecherrolle' der Kinder gegenüber den Helden einnehmen.

Es ist fast anzunehmen, dass Brinwen eines Tages als Abenteurerin in die Welt ziehen wird. Aber bis dahin werden wohl noch ein paar Jahre ins Land ziehen.

Größe: 1,31 Schritt			**Alter:** 8		
MU 12	**KL** 9	**IN** 10	**CH** 10	**GE** 11	**FF** 9
KK 6	**KO** 9	**LE** 21	**MR** 1		

Torwin ist ein etwas pummeliger Junge, der sehr großen Respekt vor allen Fremden hat – so auch vor den Helden. Nur Brinwens Anwesenheit kann ihn davon überzeugen, dass die Helden mit guten Absichten gekommen sind, und darum wird er allen ihren Anweisungen Folge leisten, ansonsten aber jeden Kontakt meiden, wo weit er kann. Und wenn es ihm möglich ist, wird er auch seine Schwester Mara vor den Helden zu 'schützen' versuchen, obwohl die eigentlich viel weniger Angst vor ihnen hat.

Mara ist die kleine Schwester von Torwin, weswegen er immer wieder glaubt, sie beschützen zu müssen. Dabei ist sie eigentlich die mutigere der beiden und nimmt auch viel schneller Kontakt mit ihren Rettern auf. Sollten sich die Helden näher mit ihr beschäftigen, wird sie ihnen zeigen, was die Experimente des Alchimisten bei ihr für Spuren hinterlassen haben: Die Haut an ihrem Rücken sieht alt und schlaff aus und ist von Altersflecken bedeckt.

Die rothaarige **Dinah** ist völlig anders als ihre enge Freundin Brinwen: still, zurückhaltend und ängstlich – obwohl sie ihre Umgebung ständig mit wachen und neugierigen Blicken mustert. Sie hat vor einigen Tagen einen Stein in ihrem Essnapf gefunden, den sie nun auf Brinwens Drängen hin einem der Helden schenkt.

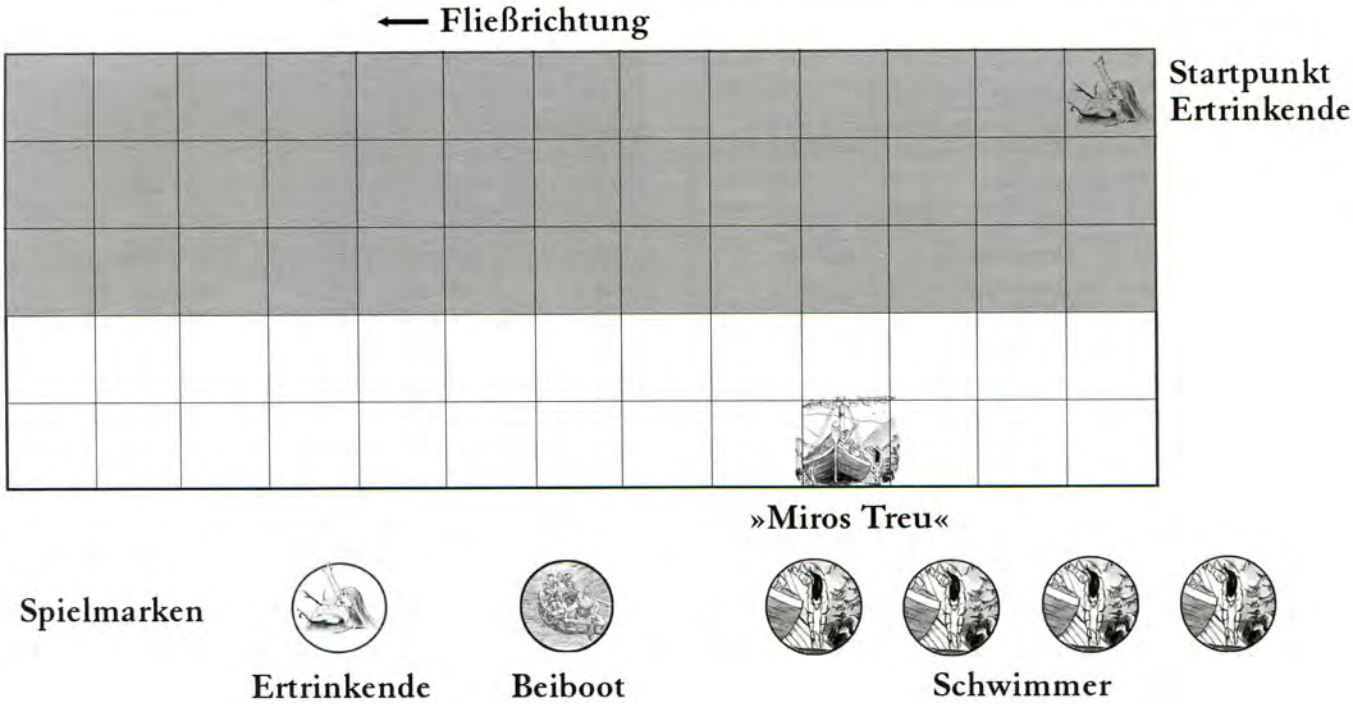
Da **Olrics** Vater von einem Baum erschlagen wurde, musste er zu Hause früh lernen, hart zu arbeiten und Verantwortung zu übernehmen. Deswegen ist er wohl das reifste der Kinder. Dennoch wäre er nicht mutig genug, um von sich aus irgendwelche Ausbruchsversuche zu wagen.

Über den Charakter von **Arinya** brauchen wir hier nicht viel zu erzählen, da sie unter dem Einfluss eines Betäubungsmittels steht, als die Helden sie finden. Sie wird erst am Abend nach der Befreiung langsam zu sich kommen (und dabei gewaltige Kopfschmerzen haben), weswegen die Helden sie die ganze Zeit tragen müssen.

Der von Geburt an leicht bucklige **Tjimo** tendiert dazu, bei Aufregung heftig zu stottern, was eine Unterhaltung mit ihm sehr anstrengend machen kann. Sollte unter Ihren Helden ein Krieger sein, wird Tjimo ihn ständig mit großen Augen anhimmeln, allerdings kaum wagen, ihn anzusprechen.

Vor nicht allzu langer Zeit war **Comwynn** ein nett aussehender Knabe mit losem Mundwerk. Aber bei ihm haben die Versuche des Alchimisten die deutlichsten Spuren hinterlassen: Sein ehemals braunes Haar ist vollständig weiß geworden und nur noch so dünn wie bei einem Greis. Sein Gesicht ist voller Runzeln, was so gar nicht zu seinen kindlichen Augen passen mag. Sobald er merkt, dass die Helden seinen Anblick in irgendeiner Weise erschreckend finden, wird er versuchen, sein Gesicht immer zu verstecken.

Eine weitere Folge der Versuche ist, dass er deutlich geschwächt ist und auch immer wieder die Hilfe der Helden benötigt.



Aventurien

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

Der Alchemyst

Teil I der Spielsteine-Kampagne von Florian Don-Schaven

Ein junges Mädchen kann im letzten Moment vor dem Ertrinken gerettet werden – irgendwo in der Wildnis zwischen Eisenwald und Ingrakuppen, fern von aller Zivilisation. Unter Tränen berichtet es davon, dass es aus einem Kerker geflohen ist, in dem es mit einigen anderen Kindern gefangen gehalten wurde, und davon, dass ein Mann schreckliche Experimente an den Kindern vollzogen hat. Dies sollte für aufrechte Helden Grund genug sein, der Sache auf den Grund zu gehen ...
Der Alchemyst ist der Auftakt zu der vierteiligen Abenteuer-Kampagne um die *Spielsteine*. Diese Abenteuer wenden sich vor allem an unerfahrene Spieler und Meister, die im Lauf der Kampagne viele Anregungen und Tipps zu Rollenspiel und der phantastischen Welt von DSA erhalten.

Nur Kenntnisse der BASISREGELN sind erforderlich!

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie ausschließlich die *Basisregeln des Schwarzen Auges*; dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch das Abenteuer zu führen.

€ 11,00 [D] • CHF 20,50

9 783940 424433

ULISSES SPIELE

www.ulisses-spiele.de

ISBN 978-3-940424-43-3

10357

Das Schwarze Auge

Abenteuer Nr. E1

Spieler
1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler ab 14 Jahren

Komplexität
(Meister / Spieler)
niedrig / niedrig

Erfahrung
(Helden)
Einsteiger

Anforderungen
(Helden)
Talenteinsatz, Kampffertigkeiten

Ort und Zeit
Eisenwald zu beliebiger Zeit