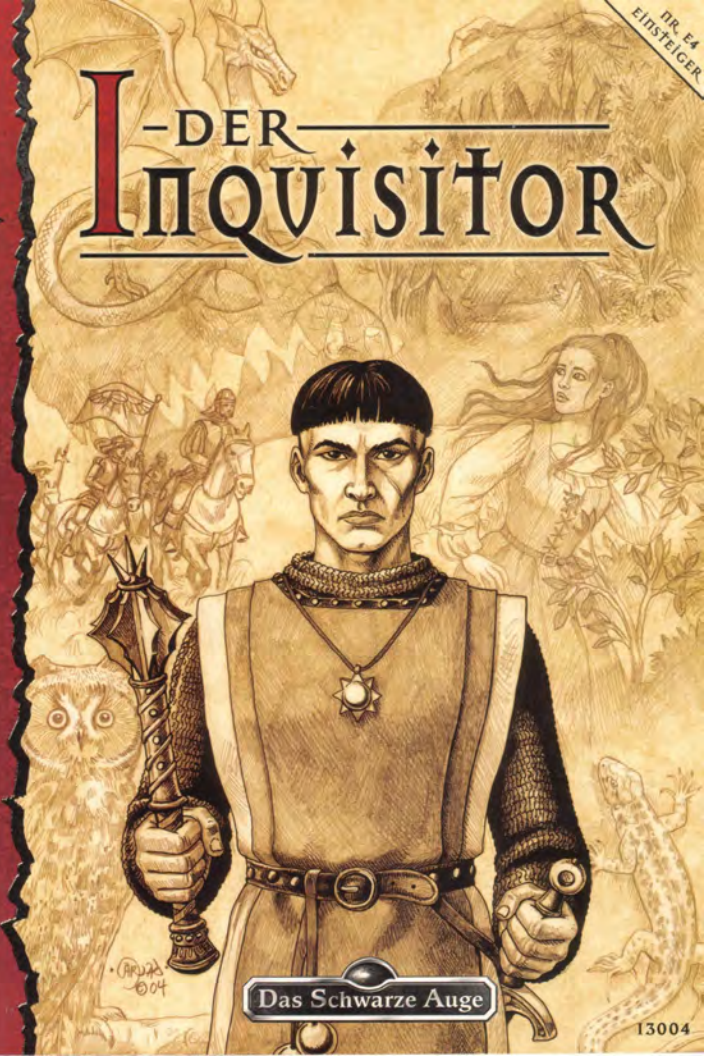


I - DER INQUISITOR



Das Schwarze Auge

13004



AVENTURIEN®

VLRICh KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.

UMSCHLAGILLUSTRATION

CARYAD

INNENILLUSTRATIONEN

SABINE WEISS

KARTEN

SABINE WEISS, INA KRAMER

UMSCHLAGEGESTALTUNG & GRAPHISCHE KONZEPTION

RALF BERSZUCK

LEKTORAT

CATHERINE BECK, THOMAS RÖMER

GESAMTREDAKTION

FLORIAN DON-SCHAVEN, THOMAS RÖMER

SATZ

DANIELA GROBE, FLORIAN DON-SCHAVEN

BELICHTUNG, DRUCK UND AUFBLINDUNG

KRULL, PEUVS

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene
Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.

Copyright © 1997, 2004 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

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

1 2 3 4 5 6 07 06 05 04

Printed in Germany 2004

ISBN 3-89064-360-4

Das Schwarze Auge

DER INQUISITOR

VON FLORIAN DOFF-SCHAEPE

ein DSA-GRUPPENABENTEUER
FÜR 3 BIS 5 EINSTEIGER-HELDEN

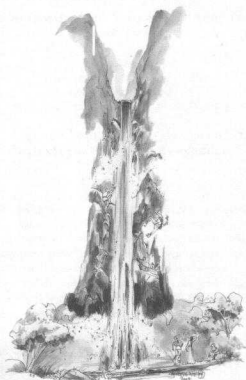
Mit Dank für 'sachdienliche Hinweise'
an Tina Hagner (zum Thema Pordmarken)
und Peter Diehl (in schuppigen Angelegenheiten)



FANTASY PRODUCTIONS

ІННАЛТ

VORWORT FÜR DEN MEISTER.....	5
EPISODE 1: DIE ANREISE	6
DER EINSTIEG	6
REISEVORBEREITUNGEN	7
AUFBRUCH	8
EPISODE 2: HEXENJAGD	10
DIE VORGESCHICHTE	11
EIN BLICK IN DIE ZUKUNFT	13
WAS KÖNNEN DIE HELDEN?	14
ZWISCHEN DEN MÜHLSTEINEN	17
MADALEA AUF ABWEGEN	18
EIN KLOTZ AM BEIN	22
TRACKEPBORI	24
ANKUNFT IN TRACKEPBORI	31
DIE HEXEN SCHLAGEN ZURÜCK	32
DIE SUCHE NACH DEN HEXEN	34
ESKALATION	37
EINE BEGEGGUNG MIT DEN HEXEN	39
EINBRUCH IN DEN KERKER	40
EPISODE 3: DAS TAL, DAS NICHT IST	42
URALTE GESCHICHTEN	42
WEGE IN DAS TAL	44
DAS TAL	45
ANHÄNGE	52
GESCHENNISSE IN TRACKEPBORI ..	52
ERFAHRENE GRUPPEN	53



VORWORT FÜR DEN MEISTER

Das Abenteuer, das Sie nun in Händen halten, ist der abschließende Teil einer vierteiligen Abenteuerkampagne. Während Sie die ersten drei Abenteuer rund um die 'Spielsteine' auch unabhängig von den anderen Teilen spielen konnten, verliert das Finale von **Der Inquisitor** ohne den Zusammenhang der Gesamtkampagne seinen Sinn. Wenn Sie also nicht vorhaben, auf das Ende dieses Abenteuers zu verzichten, dann möchten wir Ihnen dringend empfehlen, es als Höhepunkt und Abschluss der gesamten **Spielsteine**-Kampagne zu spielen. Alles, was Sie an Hintergrund für dieses Abenteuer brauchen, ist in diesem Heft enthalten, so dass Sie außer dem **Basisregelwerk des Schwarzen Auges** keine weiteren Hilfsmittel benötigen. Auch in diesem vierten Abenteuer finden Sie im Text allerlei nützliche Tipps, die Ihnen beim Leiten helfen können. Solche Hinweise wenden sich natürlich vor allem an diejenigen, die bisher noch wenig oder keine Erfahrung mit dem Spielregeln sammeln konnten.

Sollten Sie hingegen ein 'alter Hase' sein, der seine Heldengruppe schon durch zahlreiche Abenteuer gelotst hat, können Sie die entsprechenden Textpassagen einfach überspringen. Aber vielleicht finden ja sogar Sie noch die eine oder andere Anregung, die Sie in Zukunft verwenden können.

Obwohl die **Spielsteine**-Kampagne für Einsteiger geschrieben ist, heißt das noch lange nicht, dass sie für andere Spieler und Meister uninteressant ist. Ebenso wie Sie jedes Abenteuer für niedrigstufige Helden in eine Herausforderung für erfahrene Helden verwandeln können, indem Sie zum Beispiel die Werte oder die Anzahl der Gegenspieler erhöhen, wird es Ihnen nicht schwer fallen, diese Kampagne so zu verändern, dass sie auch für erfahrene Spieler zu einem spannenden Erlebnis wird. Denken Sie sich noch ein paar zusätzliche falsche Hinweise aus, die Ihre Helden finden können, lassen Sie Ihre Meisterfiguren intelligenter und raffinierter agieren, flechten Sie vielleicht sogar noch zusätzliche Nebenhandlungen ein – als erfahrener Meister haben Sie sicherlich ein ganzes Arsenal an Ideen. Einige Hinweise, wie Sie den **Inquisitor** entsprechend anpassen können, haben wir auf S. 53 für Sie zusammengestellt.

DER HINTERGRUND DER KAMPAGNE

In Teil 1 der **Spielsteine**-Kampagne (**Der Alchemyst**) wurden die Helden scheinbar zufällig in die Geschichte eines Gelehrten verwickelt, der von einem skrupellosen Adligen dazu gezwungen wurde, seine Forschungen auf Kosten einiger Kinder durchzuführen. Die Helden haben sich in diesem Abenteuer (vermutlich) selbst in Lebensgefahr begeben und die Kinder retten können, ohne dass ihnen dafür Geld versprochen wurde oder sie persönlich betroffen waren.

Doch die Helden hatten nicht allzu viel Zeit, ihren Triumph auszukosten, denn kurz nachdem sie die Kinder zurück zu ihren Eltern gebracht hatten, gerieten sie auch schon in den nächsten Teil der Prüfung: Auf dem Weg zurück in die Zivilisation wurden sie in den Kon-

flikt zwischen einem Druiden und einer zwölfgöttergläubigen Einsiedlerin verwickelt. Wieder waren die Helden nicht selbst betroffen, konnten aber dennoch helfend eingreifen und den Streit schlichten. (Diese Vorfälle werden in dem Abenteuer **Die Einsiedlerin** beschrieben.) Nachdem auch dieses Abenteuer (und damit die zweite Prüfung) erfolgreich vollbracht war, konnten die Helden weiter in Richtung Albenhus ziehen, wohin sie schon vor Beginn des ersten Abenteuers eigentlich unterwegs waren.

Und wieder dauerte es nicht lange, bis sie in ein Abenteuer verwickelt wurden: Ein reicher Bürger der Stadt Albenhus bat sie darum, Beweise dafür zu sammeln, dass in Albenhus Gift gehandelt wird. Doch kaum war der vermeintliche Gifthändler hinter Schloss und Riegel, da stellte sich heraus, dass die Helden nur Spielball eines intriganten Konkurrenten geworden waren. Um das von ihnen selbst unterstützte Unrecht wieder gutzumachen, mussten sie nun Beweise für die Unschuld des Verurteilten sammeln. (All das können Sie im dritten Teil der Kampagne nachlesen: **Der Händler**.)

DIESES ABENTEUER

Der Inquisitor besteht aus drei Episoden unterschiedlicher Länge. Teil 1, die Anreise, ist eigentlich die unwichtigste Episode, denn sie dient einzig und allein dem Zweck, die Helden an den Schauplatz des Abenteuers zu bringen: das Edlengut Trackenborn im Eisenwald. Kurz vor der Ankunft in Trackenborn beginnt Teil 2, der das eigentliche Abenteuer darstellt. Dabei geht es vor allem um die namensgebende Person: den Inquisitor. Diese Episode ist die längste und die komplizierteste des Abenteuers, denn hier können die Spieler sehr unterschiedliche Wege nehmen und damit zwischen ganz unterschiedlichen Abläufen wählen: Sie geraten in den Konflikt zwischen dem Inquisitor und einer Gruppe von Hexen, und sie können sich mit einer dieser Gruppen gegen die andere verbünden oder aber versuchen, neutral zu bleiben. Jede dieser Alternativen hat ganz unterschiedliche Folgen – und wenn Sie bedenken, dass die Helden sogar zwischendurch die Seiten wechseln könnten, haben Sie eine Vorstellung davon, wie unvorhersehbar der Ablauf dieses Abschnitts ist. Es gibt sogar die Möglichkeit, sich zunächst vollständig aus diesem Konflikt herauszuhalten und nur dem ursprünglichen Auftrag nachzugehen: dem Auffinden eines Räuberhauptmanns. Wie Sie sehen, müssen Sie als Spielleiter hier viel Flexibilität aufbringen, um auf die Entscheidungen der Spieler angemessen zu reagieren. Unabhängig davon, wie dieser Teil des Abenteuers endet, sind die Helden auf jeden Fall auf etwas gestoßen, das ihre Neugier wecken sollte:

das 'Tal, das nicht ist'. Denn dort wartet die letzte Episode auf sie: In dem Abschluss der gesamten **Spielsteine**-Kampagne betreten die Helden das besagte mysteriöse Tal und begegnen dort dem Geist der Drachin Corfaanä, die über sie Gericht hält.



EPISODE I: DIE ANREISE

DER EINSTIEG

Da das genaue Ende des dritten Abenteuers vom Vorgehen Ihrer Helden abhängt, können die genauen Voraussetzungen für das vierte Abenteuer sehr unterschiedlich ausfallen. Es wäre aber sehr schön, wenn die Überleitung vom dritten zum vierten Abenteuer möglichst harmonisch stattfindet, der Einstieg also direkt an die Gegebenheiten anknüpft, die die Helden selbst geschaffen haben. Auf diese Weise erhalten die Spieler noch mehr das Gefühl, ihre spielerische 'Umwelt' beeinflussen zu können.

Der von uns empfohlene Vorschlag steht an erster Stelle, aber in der Folge finden Sie noch weitere Einstiegsmöglichkeiten, von denen Sie diejenige auswählen können, die Ihrer Heldengruppe am ehesten entspricht.

EINSTIEG I:

EINE BITTE DER ÖRTLICHEN GARDE

Bei dieser Variante erhalten die Helden gleich zu Beginn einige Hinweise auf den Inquisitor, die ihnen im späteren Abenteuer weiterhelfen können. Deswegen eignet sie sich besonders für weniger erfahrene Spieler als Einleitung. Da die Hinweise recht vage sind, wird es den Helden dennoch nicht zu einfach gemacht. Aber Sie haben einen Anknüpfungspunkt, mit dem Sie sie wieder in die richtige Richtung steuern können, falls die Spieler sich in einem falschen Weg verirren sollten.

Im Verlauf ihres Aufenthalts in Albenhus haben die Helden es eine oder andere Mal mit der örtlichen Garde zu tun gehabt, und möglicherweise haben sie sich hierbei einen Ruf als zuverlässige und aufrechte Leute gemacht. Im Idealfall haben sie sogar einen bestimmten Ansprechpartner innerhalb der Garde (zum Beispiel Otmar Seiler: siehe **Schon wieder ihr?** in **Der Händler** auf S. 41).

Dieser Gardist tritt nach Abschluss des 'Falles al-Fessir' an die Helden heran und unterbreitet ihnen einen Vorschlag. Wenn Sie mögen, können Sie diese Szene auch etwas spannender gestalten: Eine Gruppe Gardisten tritt auf die Abenteurer zu und der Weibel bittet sie in einem Tonfall, der als Warnung verstanden werden kann, ihn zur Garnison zu begleiten. Während die Helden sich noch überlegen, welcher Ärger denn jetzt schon wieder auf sie zukommt, empfängt sie ihr alter Bekannter sehr freundlich und möchte mit ihnen auf das bestehende Abenteuer anstoßen.

Im Rahmen des Gesprächs macht er den Helden einen Vorschlag:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Gardist räuspert sich verlegen. Offensichtlich fällt es ihm nicht leicht, euch um einen Gefallen zu bitten: "Wie ihr wisst, ist Albenhus von dichten Wäldern und unzugänglichen Gebirgen umgeben, in denen Wesen hausen, denen man besser nicht begegnen sollte. So haben es die Götter gefügt, und ich wäre der Letzte, der daran etwas ändern wollte. Womit die Götter aber bestimmt nicht einverstanden sein können, das sind Schurken, Räuber, Gesindel, das die Weiten der Wälder und Berge ausnützt, um unbescholtene Leute zu überfallen und ihnen Hab und Gut zu nehmen oder noch Schlimmeres anzutun.

Zu meinem Leidwesen treibt sich im Eisenwald schon seit Jahren so ein verrufener Kerl mit seiner Bande herum. Er überfällt wehrlose Gehöfte, lauert Reisenden auf und hat schon so manchen Mord auf dem Kerbholz. Aber er kennt sich in der Gegend aus, und bevor wir irgendetwas unternehmen können, ist er längst über alle Berge. Wenn wir nur seinen Unterschlupf kennen würden, dann wäre es uns endlich möglich, einen vernichtenden Schlag

gegen ihn und seine Leute zu führen. Wie gerne würde ich selbst hingehen und nach ihm suchen, aber mich binden meine Pflichten hier. Sollte es aber jemanden geben, der bereit wäre, für ein paar glänzende Dukaten das Versteck des Räubers ausfindig zu machen, dann wäre das ein göttergefalliges Werk, das ihm viel Ruhm und Ehre einbringen würde."

Der Mann schaut euch erwartungsvoll an.

Wenn die Helden nachfragen oder auch gleich zustimmen, bekommen sie noch folgende Informationen:

- Der Räuber heißt **Harro von Erlingen**, genannt der Braune Harro, und seine Bande besteht aus etwa einem Dutzend Galgenvögel. Vermutlich war er früher einmal Flussspirat auf dem Großen Fluss, hat sich dann aber ins Binnenland zurückgezogen.
- Er ist seit mindestens fünf Jahren im Eisenwald und dem benachbarten Amboss zugezogen, und ihm werden zahlreiche Überfälle zugeschrieben. Wie viele Wanderer er in einen Hinterhalt gelockt und getötet hat, kann niemand genau sagen – denn es geschieht immer wieder, dass Menschen in der Wildnis spurlos verschwinden. Es steht aber zu befürchten, dass eine große Zahl kaltblütiger Morde auf das Konto des Braunen Harro geht.
- Harro wird als neun Spann groß und kräftig beschrieben, mit blonden Haaren, die er gerne unter einem Kopftuch verbirgt. Sein Vollbart ist rechts am Kinn von einer tiefen Säbelnarbe unterbrochen, und einige Zeugen behaupten, er ziehe das rechte Bein nach.
- In seiner Bande soll es noch eine junge Frau namens **Sora die Schnecke** und einen breitschultrigen Hünen mit Namen **Goswin** geben. Mehr ist über die Bande jedoch nicht bekannt.
- Glaubhafte Berichte gibt es aus der Gegend um das Dorf **Trackenborn** herum, obwohl sie mittlerweile mehrere Monate alt sind. Es ist aber anzunehmen, dass die Bande sich nicht allzu sehr aus dieser Gegend entfernt hat.

Ihnen als Meister sei an dieser Stelle verraten, dass Harro seit einem Jahr nicht mehr lebt – die Informationen des Gardisten sind schlecht veraltet. Dies liegt einerseits an der langsamen Nachrichtenübermittlung, andererseits aber auch an dem Trotz des Herrn von Trackenborn: Da seine Hilfesuche über längere Zeit nie beantwortet wurden, hat er in dem Moment, als der Räuber gefasst war, auch keinerlei Anlass gesehen, diese Nachricht nach Albenhus weiterzuleiten. So schlummerten seine Briefe jahrelang in den Schreibbüchern der Albenhuser Garde, und erst jetzt hat der Gardist sie wieder hervorgeholt und übergibt den Helden die entsprechende Anweisung.

Doch obwohl Harro tot ist, läuft der Auftrag nicht ins Leere: Der Rest seiner Bande hat nämlich mittlerweile eine ganz neue Verdienstmöglichkeit gefunden – siehe S. 11.

Als Belohnung stellt der Gardist den Helden 10 Dukaten in Aussicht – und zwar dafür, dass sie den Unterschlupf oder genauen Aufenthaltsort von Harro und seiner Bande herausfinden. Wenn die Helden nachhaken, wie es bei Ergreifung des Übeltäters aussieht, drückt der Gardist ein wenig herum: Den Ruhm einer Gefangennahme möchte er lieber selbst einheimen. Daher warnt er die Helden vor unbedachten Aktionen.

Wenn einer Ihrer Spieler jedoch einen Verdacht äußert, können Sie ihm nach einer gelungenen **Menschenkenntnis**-Probe bestätigen, warum der Gardist diese Warnung eigentlich ausspricht. In diesem Fall können die Helden ihm entlocken, dass auf Harros Ergreifung 20 Dukaten Kopfgeld ausgesetzt sind, auf jeden seiner Leute weitere 2 Dukaten.

Einstieg 2:

EINE BITTE VON RASHIM AL-FESSIR

Sollte das letzte Abenteuer so ausgefallen sein, dass das Verhältnis zwischen den Helden und Rashim al-Fessir gut ist, dann kann der novadische Händler ihnen einen lukrativen Auftrag anbieten.

Der Hintergrund ist der, dass er vor etwa einem halben Jahr einen Boten mit einer edelsteinbesetzten Halskette in die Baronie Kyrstollen geschickt hat, die ein dortiger Adliger für seine Frau bestellt hatte. Allerdings ist dieser Bote dort nie angekommen – und weil al-Fessir fest an die Zuverlässigkeit des Boten glaubt, ist er der Meinung, dass er wohl das Opfer von Räubern geworden sein muss.

Der Adressat für das teure Schmuckstück wollte das aber nicht glauben, sondern bezichtigte al-Fessir des Betrugs. Zwar hat der Novadi ihm längst einen angemessenen Ersatz für das verschwundene Stück zukommen lassen, aber die Beschuldigungen des Adligen haben seinen Stolz tief getroffen.

Daher liegt ihm viel daran, dass er seine Unschuld beweisen kann – und das kann nur gelingen, wenn er herausfindet, was mit der Halskette passiert ist. Und genau das sollen die Helden tun: sich auf dem Weg zwischen Albenhus und der betreffenden Baronie umhören, ob es dort Räuber gibt, und möglichst eine Spur der edlen Kette finden.

Al-Fessir hat irgendwann Gerüchte über eine Räuberbande aufgeschnappt, die dort in der Gegend ihr Unwesen treiben soll – diesen Hinweis wird er den Helden auf jeden Fall geben, und zwar mit den Informationen, die Sie weiter oben zu dem Braunen Harro finden.

Natürlich führt der Weg, den der Bote damals genommen hat, durch den Ort Trackenborn, so dass die Helden dort in die Geschehnisse des Abenteuers verwickelt werden. Was in Wirklichkeit mit der Kette passiert ist, das können Sie selbst entscheiden – der Braune Harro war zu der Zeit des Überfalls jedoch schon tot und kann deswegen nicht der Täter gewesen sein.

Aber vielleicht ist der Bote auch von einem zornigen Bären angegriffen worden und seine Überreste wurden dann von den dort hausenden Goblins entdeckt, so dass das Schmuckstück heute den Hals der Schamanin ziert.

Die Kette besteht aus fein geschmiedetem Silber, die drei Anhänger stellen drei Einhörner dar, deren Hörner mit kleinen Perlen besetzt sind.

REISEVORBEREITUNGEN

Bevor die Helden die 'Großstadt' Albenhus verlassen und in die Wildnis des Eisenwalds aufbrechen, wollen sie sich vielleicht noch mit neuer Ausrüstung versorgen. Vermutlich haben sie ja auch eine Belohnung für ihre Leistungen bekommen, so dass sie sich nun Dinge leisten können, die vorher nicht möglich waren.

Wenn Sie und Ihre Spieler Spaß daran haben, dann können Sie das Erwerben der neuen Güter natürlich auskosten: Fragen Sie die Spieler, wo sie sich nach den betreffenden Waren umhören, schlüpfen Sie in die Rolle der unterschiedlichen Händler und Handwerker und spinnen Sie unterschiedliche Beratungs- und Verkaufsgespräche. Lassen Sie die Helden dabei ruhig spüren, dass ihre Gesichter in der Stadt mittlerweile bekannt sind, und je nachdem, wie ihr Ruf ist, so werden sie auch behandelt: Ein 'wahrer Held' bekommt schon einmal einen besonders großzügigen Rabatt eingeräumt ("Und empfehle uns weiter!"), während jemand, der als ungerecht gilt, mit Preiszuschlägen rechnen muss.

Einstieg 3: Eine Bitte

EINES ANDEREN HÄNDLERS

Sollten die Helden die Sympathie des Novadis verspielt haben, dann kann die gerade beschriebene Suche nach einem verschwundenen Schmuckstück auch von einem anderen Albenhuser Händler ausgehen. Immerhin sind die Helden durch den Prozess gegen den vermeintlichen Gifthändler in das Licht der Albenhuser Öffentlichkeit getreten. Durch das Aufklären der Intrige und / oder die Gefangennahme des Daches können sie diesen Ruf noch unterstreichen haben. So ist es nicht überraschend, dass andere einflussreiche Albenhuser, die just in dieser Zeit ein paar mutige Abenteurer suchen, sich an die Gruppe wenden.

Einstieg 4:

GELEITSCHUTZ FÜR ANA OLIGOWA

Sollten die Helden es geschafft haben, sich in Albenhus so unbeliebt zu machen, dass kein Albenhuser ihnen einen Auftrag anbieten würde, dann gibt es dennoch eine Möglichkeit, sie nach Trackenborn zu bringen: An einem beliebigen Ort in der Nähe von Albenhus, vermutlich in einem Gasthaus an einer der größeren Straßen, tritt eine nordbardisch wirkende Frau an sie heran und fragt, ob sie bereit wären, ihr für ein paar Tage Geleitschutz zu geben. Es handelt sich um Ana Oligowa, eine Trackenborner Händlerin (siehe Seite 26), die in der Nähe von Albenhus wertvolle Ware abgeholt hat und wegen Gerüchten über wegelagernde Goblins lieber mit Bedeckung nach Trackenborn zurückkehren möchte. Bei der Fracht könnte es sich um eine von zwerghischen Schmieden angefertigte und mit Gold verzierte Rondra-Statuette handeln, die der Edle von Trackenborn für seine Burgkapelle bestellt hat.

Dieser Einstieg verändert natürlich manche Voraussetzungen für das Abenteuer, denn Ana kann den Helden von vornherein einiges über das Dorf und seine Bewohner erzählen, und vor allem wird sie *Madalea* sofort erkennen, sobald das Mädchen aus dem Wald kommt (s. S. 18). Dadurch müssen Sie nicht nur den Einstieg, sondern vermutlich auch weitere Teile des Abenteuers anpassen.

Natürlich weiß Ana auch, dass der Braune Harro vor längerer Zeit die Gegend unsicher gemacht hat, dann aber von einem Inquisitor gefasst und gerichtet wurde. Und es schadet nichts, wenn sie den Helden diese Geschichte 'zufällig' erzählt, wenn sie gerade von den Goblin-Räubern berichtet.

Sind Sie und Ihre Spieler hingegen keine großen Freunde von Einkaufsszenen, dann kürzen Sie das Spektakel ab und einigen sich mit Ihren Spielern, was die Helden kaufen wollen und was es kostet.

Um Ihnen eine Preisliste vorzulegen, reicht hier der Platz leider nicht. Orientieren Sie sich an den Vorschlägen, die Sie in der **Basisbox** vorfinden, und entscheiden dann nach gesundem Menschenverstand, welche Waren erhältlich sind und wie viel sie wohl etwa kosten mögen. (Einen detaillierten Preiskatalog finden Sie im **DSA4-Meisterschirm** ab S. 26, falls Sie diesen zur Hand haben.)

Sie sollten aber auf jeden Fall gewährleisten, dass jeder Held die Gelegenheit hatte, alles in der Stadt zu erledigen, was vor dem Aufbruch noch geschehen soll. Denn ist die Stadt erst einmal verlassen, dann gibt es in der Regel keine Möglichkeit mehr, auf die Schnelle noch den einen oder anderen Gegenstand zu besorgen.

Zum Vorlesen oder Nachzählen:

Wenn ihr nachrechnet, müsst ihr feststellen, dass eure Ankunft in Albenhus eigentlich noch gar nicht so lange her ist. Dennoch haben sich die Ereignisse in diesen wenigen Tagen überschlagen. Und nun verlässt ihr die Stadt Richtung Süden, obwohl ihr doch eigentlich nach Outen weiterreisen wolltet.

Die meisten von euch hatten sich darauf gefreut, wieder einmal einen Hort der Zivilisation zu betreten. Doch jetzt sind ebenso viele von euch genauso froh, diese hektische und unruhige Siedlung hinter euch zu lassen.

Die Sonne scheint, der Boden ist trocken, aber nicht staubtrocken, die Vögel singen, und auf dem Fluss sind schon wieder die Schiffer unterwegs. Es ist ein schöner Tag für einen Aufbruch, und wenn das Wetter so bleibt, habt ihr eine angenehme Reise vor euch.

Der Weg bis nach Trackenborn dauert drei Tage, für die von unserer Seite nur ein Vorfall vorgesehen ist. Wenn Sie Lust haben, können Sie natürlich noch jederzeit irgendwelche Begegnungen einflechten, die sich bis zu einem kleinen Zwischenabenteuer entwickeln können. Lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf.

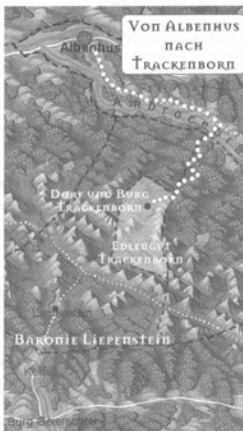
Ansonsten können Sie diese Zeit erzählerisch zusammenfassen: Je weiter die Helden sich von Albenhus entfernen, desto wilder wird die Umgebung. Am Abend des ersten Tages erreichen die Helden ein kleines Gasthaus, in dem sich sonst nur einheimische Händler und Bauern auf dem Weg von und nach Albenhus einfinden. Dementsprechend werden die Helden als 'Exoten' bestaunt. Am zweiten Tag müssen die Helden den Fluss Ambrocebrä an einer Furt durchqueren – immerhin ist der etwa 15 Schritt breite Fluss hier an der tiefsten Stelle noch etwa einen Schritt tief, aber dennoch ist die Durchquerung ohne größere Gefahren möglich (außer Sie haben Lust, auch diese Flussdurchquerung abenteuerlich zu gestalten).

Auf der anderen Flussseite beginnt ein Karrenweg, der offensichtlich nur selten benutzt wird. Von nun an kommen die Helden nur noch an vereinzelt Gebieten vorbei und begegnen kaum noch Reisenden. Am dritten Tag erreichen sie die ersten bewaldeten Ausläufer des Eisenwalds. Doch vorher kommt es noch zu folgender Szene.

GOBLINS AUF DER PIJSCH

Gegen Mittag des zweiten Tages haben sich die Helden bereits so weit in die Wildnis begeben, dass sie in das 'Jagdreier' einer Goblinbande geraten sind. Die folgende Szene hat keinen zwingenden Wert für das Abenteuer, sondern soll die Spieler in erster Linie daran erinnern, dass sich die Helden weitab von sicherem Gelände bewegen. Weiterhin soll hier schon ein erstes Mal das Motiv der Räuberbande anklingen – und wenn die Helden auf der Suche nach einem Räuber unterwegs sind und sie sich geschickt verhalten, können sie herausfinden, dass sich in der weiteren Umgebung wirklich eine Bande menschlicher Räuber herumgetrieben hat.

Den Goblinks werden die Helden zu einem späteren Zeitpunkt des Abenteuers möglicherweise noch einmal begegnen, so dass ihr Verhalten bei diesem ersten Treffen den Ausschlag dafür geben kann, wie eine spätere Begegnung verläuft.



Fragen Sie Ihre Spieler, wie die Helden denn unterwegs sind. Orientieren Sie sich hierzu an dem Abschnitt **Marschordnung** und andere **Nebensächlichkeiten** und den entsprechenden Tipps zum rollengerechten Verhalten, denen wir Ihnen zu Beginn des Abenteuers **Die Einsiedlerin** (S. 8) gegeben haben.

ERSTE ANZEICHEN

Wildniserfahrenen Helden, die während der Reise die Umgebung im Auge behalten, können Sie eine **Fährtenuchen**-Probe zugestehen. Bei Misslingen (oder wenn Sie niemanden in Ihrer Gruppe haben, auf den diese Beschreibung zutrifft) übergeben Sie den folgenden Abschnitt einfach, andernfalls benutzen Sie diesen Text:

Zum Vorlesen oder Nachzählen:

Schon seit drei Stunden folgt ihr diesem Pfad, ohne dass euch jemand begegnet ist. Offenbar kommen nur selten Leute hier vorbei. Doch als ihr gerade einen kleinen Bach in einer Furt durchquert, fällt dein Blick plötzlich auf einen auffälligen Fußabdruck im feuchten Uferboden: auf den ersten Blick der eines Kindes, aber dafür doch erstaunlich breit. Du beugst dich herunter und siehst dich genauer um, und dann fällt dir ein, was es sein könnte: ein Goblin.

Wenn bei der **Fährtenuchen**-Probe sogar noch Talentpunkte übrig geblieben sind, dann können Sie dem Spurensucher weitere Details verraten:

Ab 3 TaP*: Der Goblin ist nicht einfach nur vorbeigelaufen, sondern er ist hin und her gegangen, als hätte er etwas gesucht. Die Spur ist nicht sehr alt.

Ab 5 TaP*: Bei dem Goblin handelt es sich vermutlich um ein ausgewachsenes Männchen. Die Spur ist keinesfalls älter als einen Tag.

Ab 7 TaP*: Der Goblin hat sich so bewegt, als habe er selbst nach Spuren gesucht. Das ist etwa sechs Stunden her.

Sollte der Held sogar noch mehr Talentpunkte übrig behalten haben, dann können Sie nach Ihrem Geschmack noch weitere Informationen herausheben. **Zirrh**, ein Späher der Goblinbande, war auf seinem Streifzug hier, um zu schauen, ob es Anzeichen für lohnende Beute gibt. Nebenher hat er seine Feldflasche mit frischem Wasser aufgefüllt und ein paar getrocknete Beeren verspeist, die er sich als Proviant eingepackt hatte.

Die Helden sind vermutlich in **Die Einsiedlerin** schon einmal auf ein Goblindorf gestoßen und haben deswegen eine ungefähre Ahnung, was sie sich unter diesen Wesen vorzustellen haben. Allerdings handelt es sich hier um eine heimtöckische Bande, die einen nicht unerheblichen Teil ihres Lebensunterhalts durch Raubüberfälle erwirtschaftet. Vermutlich werden die Helden ihre Aufmerksamkeit nun erhöhen.

DER ÜBERFALL

Etwa zwei Stunden später kommt es zu einem Überfall. Die Helden sind der Bande rein zufällig in die Arme gelaufen, und der Anführer **Borocho** ist der Überzeugung, hier ein gutes Geschäft machen zu können.

Zunächst müssen Sie feststellen, wie überrascht die Helden sind: Lassen Sie denjenigen Helden, der vorne geht (oder auch mehrere, wenn sie gemeinsam die Spitze der Wandergruppe bilden), eine **Sinnenschärf-**

Probe ablegen, die Sie nach folgenden Anregungen modifizieren können:

- Der Held ist in ein Gespräch vertieft oder anderweitig abgelenkt: +4
 - Der Held hat wenig Ahnung von den Gefahren der Wildnis (ein typischer 'Stadtmensch'): +3
 - Der Held achtet ausdrücklich auf die Umgebung: -3
 - Der Held weiß von der möglichen Nähe von Goblins: -3
- (Falls einer oder mehrere Ihrer Helden mit der Gabe des *Gefahreninstinkts* ausgestattet sind, dann können Sie ihm natürlich auch noch eine Probe zugestehen – je nach Geschmack gleichzeitig mit oder sogar noch vor der *Sinneschärfe*-Probe.) Gelingt die Probe, dann lesen Sie folgenden Text vor:

Zum Vorlesen oder Nachzählen:

Der Weg zieht sich zwischen sanften Hügeln hindurch, die von dichtem Gestrüpp überwuchert sind. Gerade überlegt du dir, dass dies hier sicherlich ein geeigneter Ort für einen Hinterhalt wäre, als du zwischen einigen Büschen für einen kurzen Augenblick ein rötlich schimmerndes Gesicht siehst, das in deine Richtung späht: Dort lauert ein Goblin.

Lassen Sie den Helden Zeit, um zu reagieren – und achten Sie darauf, dass kein Held einen Grund für besondere Aktionen hat, solange er noch nicht von jemand anderem auf die Gefahr aufmerksam gemacht worden ist. Sobald die Goblins jedoch ihrerseits bemerken, dass sie offensichtlich entdeckt sind, geben sie den Hinterhalt auf und Borocho tritt aus seiner Deckung (siehe unten).

Zum Vorlesen oder Nachzählen:

Als ihr euch kampfbereit macht, kommt plötzlich Leben in das Unterholz vor euch: Hinter Büschen oder aus Mulden klettern insgesamt zehn Goblins hervor, allesamt mit Bögen, kurzen Speeren oder schartigen Säbeln und Dolchen bewaffnet. Sie sehen nicht so aus, als wollten sie euch ihre Gastfreundschaft anbieten. Ein besonders fettes Exemplar der Rotalpele tritt vor und deutet mit wichtigerischer Geste auf euch: "Hier Zoll. Nur durch, wenn jeder von euch Zoll."

Wenn die Helden von dem Überfall überrascht sind, dann sieht die Ausgangslage etwas anders aus.

Zum Vorlesen oder Nachzählen:

Wie aus dem Nichts bohrt sich ein Speer in den Weg, nur einen Schritt vor dem Vordersten von euch. Im nächsten Augenblick kommt Bewegung in das Gestrüpp um euch herum: Äste biegen sich auseinander, hinter einem Gebüsch tritt eine Gestalt hervor und selbst in dem Brennesselfeld raschelt und knackt es. Sechs rotalpelze Goblins grinsen euch mit ihren hässlichen Fratzen an. Offensichtlich gefällt ihnen der Gedanke, dass sie euch überrascht haben.

Im gleichen Augenblick knackt und raschelt es auch hinter euch: Dort kriechen weitere der kleinen Gestalten aus ihren Verstecken und fixen. Ihr seid umzingelt, und es ist fast ein Dutzend dieser kleinen Wesen, mit dem ihr es zu tun habt. Ein besonders fettes Exemplar der Rotalpele tritt vor und deutet mit wichtigerischer Geste auf euch: "Hier Zoll. Nur durch, wenn jeder von euch Zoll."

Die kampfbereiten Bögen, Speere und Säbel in ihren Händen wirken nicht so, als wäre diese Aussage als Scherz gemeint.

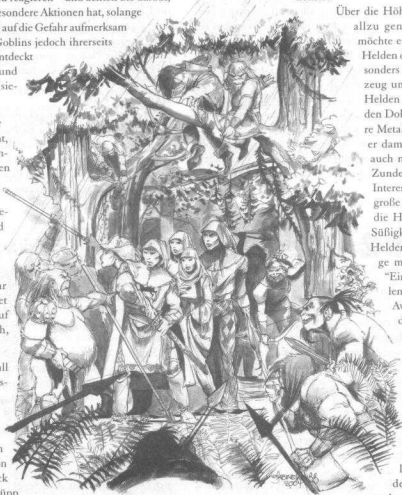
Insgesamt haben es die Helden mit etwa zwölf Goblins zu tun (variieren Sie diese Zahl nach Kampfkraft Ihrer Gruppe: ein Kampf sollte gefährlich, aber nicht tödlich werden), von denen drei sich vorerst noch im Geäst einiger Bäume versteckt halten. Sollte es zu einem Kampf kommen, dann werden diese drei die Helden von dort oben mit ihren Kurzbögen unter Beschuss nehmen.

Doch eigentlich möchte Borocho es gar nicht zu einem Gefecht kommen lassen, denn er weiß, dass selbst bei einem Sieg der Goblins der Blutzoll sehr hoch ausfallen würde. Also hofft er, dass sich die Menschen von dem Auftritt so beeindrucken lassen, dass sie sich in ihr Schicksal fügen.

Das Wort 'Zoll' hat er vor einiger Zeit so aufgeschnappt und weiß gar nicht so genau, was es eigentlich bedeutet. Aber bei den letzten Gelegenheiten, bei denen er es ausprobiert hat, hat es funktioniert: Die Überfallenen haben ihm unterschiedliche Dinge von ihrem Gepäck gegeben, ohne dass seine Leute ihr Waffen benutzen mussten. Dementsprechend hofft er, dass es bei den Helden auch funktioniert.

Über die Höhe des Zolls hat er keine allzu genauen Vorstellungen, er möchte erst einmal sehen, was die Helden denn zu bieten haben. Besonders interessiert ist er an Werkzeug und Waffen, und wenn die Helden ihm einen gut aussehenden Dolch oder sogar eine größere Metallwaffe anbieten, dann ist er damit völlig zufrieden. Aber auch mit Feuerstein, Stahl und Zunder können die Helden sein Interesse wecken, und besonders große Augen bekommt er, wenn die Helden ihm irgendwelche Süßigkeiten anbieten. Wenn die Helden keine eigenen Vorschläge machen, dann fordert er: "Ein Silber für Bein!" (An vielen Zoll- und Fährstationen Aventuriens ist die Anzahl der Beine Bemessungsgrundlage für die Gebühren, so dass für ein Pferd genauso viel zu bezahlen ist wie für zwei Menschen. Dieser Umstand ist den Helden geläufig, teilen Sie ihn Ihren Spielern also notfalls mit.) Borochos Problem ist allerdings, dass er nur mit den Fingern zählen und rechnen kann, seine mathematischen Fähigkeiten also bei der Zahl 10 enden. Sollten Sie eine Gruppe von mehr als fünf Helden haben, dann greift der Goblin auf Schätzwerte zurück – und lässt sich hier ohne weiteres von findigen Helden übers Ohr hauen. Außerdem kennt er den Wert der einzelnen Münzen nicht, so dass sich anstelle eines Silberstücks auch mit fünf Hellern zufrieden gibt. Bei Kreuzern weiß er allerdings, dass sie 'nichts taugen', so dass in seinen Augen 'eine Hand voll' Kreuzer (also 20 bis 30 Stück) einen Silbertaler aufwiegen.

Stellen Sie Borocho als einen Goblin dar, der sich selbst für sehr gerissen hält und der überhaupt nicht begreift, dass man an seiner Gestik und Mimik sehr genau ablesen kann, was hinter seiner wulstigen Stirn vor



sich geht. Dabei ist er für einen Goblin wirklich überdurchschnittlich clever, nur leider hat er sehr wenig Erfahrung im Umgang mit Menschen.

Benutzen Sie eine sehr raue Stimme, wenn Sie als Borocho sprechen, schieben Sie Ihren Unterkiefer so weit nach vorne, wie Sie nur können: Stellen Sie sich vor, Sie hätten die charakteristischen Hauer, und dehnen Sie jedes 'R' und jedes 'Ch' lange und grob – dann werden Ihre Spieler Ihnen den Goblin-Anführer sicherlich abnehmen.

Wenn die Helden sich auf Verhandlungen einlassen, dann überlegen Sie, wie weit Sie mit Ihren 'Zollforderungen' gehen können. Borocho möchte keinen Kampf, aber andererseits muss er eine allzu dünne Beute auch vor der gestrengen *Shiuz* rechtfertigen – der Schamanin und eigentlichen Anführerin der Bande, die gemeinsam mit den anderen Weibchen und dem Nachwuchs im Unterschlupf zurückgeblieben ist. Sollte es doch zu einem Kampf kommen, dann müssen Sie die Kampfwerte der Goblins an Ihre Helden anpassen, je nachdem, wie viele Kämpfer oder Zauberer mit passender Magie dabei sind. Es darf ruhig zu einem spannenden Gefecht kommen, aber kein Held sollte in ernst-hafte Lebensgefahr geraten, wenn er sich nicht allzu dumm verhält. Borocho selbst bleibt in zweiter Reihe, von wo aus er Kommandos gibt, während seine Getreuen mit ohrenbetäubendem Geschrei auf die Helden losstürmen und die Bogenschützen vor allem auf diejenigen Helden schießen, die selbst in der zweiten Reihe bleiben und von dort aus Magie oder Fernkampfwaffen zum Einsatz bringen.

Sobald ein Goblin tot ist oder aber Borocho eine Verletzung hinnehmen musste (mindestens 5 SP), pfeift er seine Leute zurück. Die Rotpelze brechen den Kampf dann sofort ab und suchen ihr Heil in der Flucht. Wenn die Helden wollen, können sie ihren Kampfpартnern noch jeweils eine unparierbare Attacke in den Rücken versetzen, sie können sie sogar verfolgen und so stellen versuchen.

Improvisieren Sie in diesem Fall entsprechende Verfolgungsjagden, die jedoch auch nicht ohne Blessuren auf Heldenseite ausgehen sollten: Goblins sind flink und passen durch manches Dornegestrüpp, für das die

Helden zu groß sind, außerdem kennen sie sich hier in der Gegend einigermaßen aus.

Borocho

Säbel:	INI 7+W6	AT 14	PA 13	TP 1W+3	DK N
LeP 25	AuP 30	KO 12	RS 3	MR 5	

Bandenmitglied:

Säbel:	INI 6+W6	AT 10	PA 8	TP 1W+2	DK N
Speer:	INI 6+W6	AT 10	PA 9	TP 1W+2	DK N
Dolch:	INI 5+W6	AT 10	PA 7	TP 1W	DK H
Knüppel:	INI 6+W6	AT 10	PA 8	TP 1W	DK HN
Bogen:	INI 6+W6	FK 14		TP 1W+2	
LeP 18	AuP 20	KO 10	RS 2	MR 2	

INFORMATIONEN VON DEN GOBLINS

Wenn die Helden geschickt verhandeln oder aber es schaffen, einen Goblin zu verhören, dann können sie auch einiges herausfinden, das ihnen eventuell noch von Nutzen sein könnte. Bedenken Sie allerdings, dass die meisten einfachen Goblins nur einige Fetzen der menschlichen Sprache verstehen, was eine sinnvolle Verständigung ungemein erschwert. Entscheiden Sie selbst, was die einzelnen Goblins wissen: Zum Beispiel, dass es früher einmal eine menschliche Räuberbande in der Gegend gegeben hat, die aber seit längerer Zeit nicht mehr aufgetaucht ist. Auch 'fliegende Zauber-Menschen' können sie schon einmal beobachtet haben (die Hexen), können aber nichts Näheres sagen, da sie sich vor einer Begegnung gehütet haben.

NACH DEM KAMPF

Wenn es zu einem Kampf gekommen ist, können die Helden nun in Ruhe ihre Wunden versorgen. Getötete Goblins haben außer ihren scharfartigen Waffen, ein paar Lumpen als Kleidung und einem Beutelchen mit Nüssen und angenehmen Wurzeln nichts weiter von Interesse bei sich. Mit einem weiteren Überfall ist nicht zu rechnen – Borocho hat begriffen, dass die Helden seinen Leuten eine Nummer zu groß sind.

EPISODE 2: HEXENJAGD

"Eine Hexe. Euer Hochgeboren, so wahr ich hier stehe!"

"Bist du dir sicher, Mann? Hexerei ist eine schwere Anschuldigung!"

"Bei Praios' unfehlbarem Auge, es kann gar nicht anders sein! Sie machte eine Handbewegung, und dann bäumte sich meine gute Stute auf, als hätte sie eine Hornisse gestochen."

"Genau, Herr, das habe ich auch gesehen. Geknallt hat es, und nach Schwefel gestunken. Und dann ist Xorgo im hohen Bogen durch die Luft gesiegt."

"Und so etwas in meinem Land – nie hätte ich es für möglich gehalten."

"Doch, Herr, bestimmt. Und die Alte hat gekichert, dass einem das Grausen gekommen ist, und die Junge ist feixend davon gerannt. Wir hätten es mit diesem Hexenwerk gar nicht aufnehmen können, wer weiß, was die noch alles mit uns getan hätten!"

"Und so eine wollte ich in meine Burg einladen. Dank Praios, dass das nicht geschehen ist."

ÜBERSICHT ÜBER DIESE EPISODE

Im Verlauf der letzten drei Abenteuer dieser Kampagne haben Sie unterschiedliche Arten von Abenteuern kennen gelernt. Bei dem **Alchemyst** und der **Einsiedlerin** waren die Auswahlmöglichkeiten der Spieler recht begrenzt. Zwar gab es in beiden Abenteuern unterschiedliche Wege, zu einer Lösung zu kommen. Ein wesentlich größeres Spektrum stand ihnen jedoch beim **Händler** zur Verfügung, denn sie konnten sich frei in einer ganzen Stadt bewegen und dabei nicht nur die Reihenfolge ihrer Begegnungen frei wählen, sondern auch, zu wem sie überhaupt

gehen wollen. Mit dem **Inquisitor** betreten Sie und Ihre Spieler wiederum neuen Boden: Die Helden geraten in einen Konflikt zwischen zwei Gruppen, und sie haben die Möglichkeit, sich auf die eine oder die andere Seite zu schlagen oder auch Neutralität zu wahren. Damit ist die Entwicklung, die das Abenteuer nimmt, in großem Maße von den Entscheidungen der Helden abhängig.

Für Sie bedeutet das, dass Sie nicht voraussagen können, was geschieht, aber dennoch dafür sorgen müssen, dass das Ziel des Abenteuers erreicht wird: Die Helden müssen einen Weg in das 'Tal, das nicht ist' finden.

Dementsprechend haben wir für Sie keinen festen Szenenplan angefertigt, sondern vor allem einen Baukasten an Einzelteilen, aus dem Sie sich bedienen können. Ab Seite 24 finden Sie die Örtlichkeiten und die wichtigsten Personen beschrieben, ab S. 11 die Vorgeschichte und ab S. 13 die Entwicklung, die die Angelegenheit nimmt, wenn die Helden nicht eingreifen.

Nur bei besonders wichtigen Begegnungen finden Sie detailliertere Ausarbeitungen, die Ihnen helfen sollen, sich in die richtige Stimmung hineinzufinden. Dazu erhalten Sie unterschiedliche Anregungen, je nach Weg, für den sich die Helden entschieden haben. Aus diesem 'Skelett' wird sich im Lauf des Spielens von selbst ein Abenteuer entwickeln, aber es ist überhaupt nicht vor auszusehen, wie es aussieht. Es liegt in Ihren Händen, die einzelnen Bausteine im Auge zu behalten und den Spielern immer wieder neue Anregungen zu präsentieren, damit das Abenteuer nicht völlig abgleitet und Ihre Spieler daran verzweifeln.

DIE VORGESCHICHTE

DER INQUISITOR

Vor einigen Jahren geriet eine Bande von Flusspiraten auf dem Großen Fluss in einen Hinterhalt der Soldaten. Was die Piraten für eine leichte Beute gehalten hatten, entpuppte sich als ein Schiff randvoll mit gut ausgebildeter Flusssgarde. Das Gefecht war bald entschieden, und von der ganzen Bande konnte sich nur eine Hand voll Verzwweifelter durch einen Sprung in den Fluss retten.

Damit hatten sie zwar ihr blankes Leben gerettet, aber mehr war ihnen nicht geblieben. Vor allen Dingen hatten sie kein Boot mehr, und ein Pirat ohne Boot hat ein ernst zu nehmendes Problem. Den acht Gefährten blieb nichts anderes übrig, als umzusatteln. Also zogen sie von nun an als einfache Straßendiebe durchs Land, überfielen Reisende und hatten ein erträgliches Auskommen. Ihr Anführer wurde der Braune Harro genannt, weil er fast ausschließlich braune Kleidung trug, und er zeichnete sich durch seine Gnadenlosigkeit aus: Manch ein Reisender, der sich weigerte, sein Hab und Gut herauszugeben, wurde von ihm erschlagen. Der eigentliche Denker der Bande war jedoch nicht Harro, sondern ein gewisser Bramo Wildacker. Da Bramo kein besonders guter Kämpfer war, hielt er sich bei den meisten Überfällen im Hintergrund und überwachte, dass alles so ablief, wie er es vorher geplant hatte.

Etwa ein Jahr vor Beginn des Abenteuers beobachtet Bramo zufällig auf einer seiner Erkundungsgänge, wie eine alte Frau in einem kleinen Weiler als Hexe angeklagt und jämmerlich im Dorfeich ersäuft wurde. Weil es in dieser einsamen Gegend weit und breit keine Priester gab, übernahm der Dorfschulze die Aufgabe des Anklägers und Richters gegen die Frau – was eigentlich auf nichts anderes als Lynchjustiz hinauslief.

Diese Geschichte brachte Bramo auf eine Idee: Wenn die Leute Priester wollen, aber keine haben, dann sollte es doch eine Möglichkeit sein, selbst in eine solche Rolle zu schlüpfen. Das größte Hindernis bei

diesem Plan war jedoch Harro, der als tumber Haudrauf niemals in der Lage gewesen wäre, sich als Götterdiener auszugeben. Doch Bramo gelang es, die meisten anderen Bandenmitglieder auf seine Seite zu ziehen – und so wurde Harro zu einem der ersten Opfer dieses 'Possenspiels'.

Zunächst schniederte sich Bramo mit Hilfe seiner Leute aus erbeuteten Stoffen das Kostüm eines Inquisitors zurecht, dachte sich den Namen 'Praisohlf Sonnacker' aus und ging nun in dieser Verkleidung in das kleine Dorf. Sein Schauspiel hatte durchschlagenden Erfolg. Die völlig verängstigten Bewohner, die noch nie einen leibhaftigen Inquisitor gesehen hatten, bewirteten den hohen Gast mit dem Besten, was sie zu bieten hatten, und behandelten ihn wie den Kaiser persönlich. 'Praisohlf' verlangte von dem Dorfschulzen, dass der Prozess gegen die Hexe noch einmal ausgetrieben werden sollte, tat dabei sehr wichtig und verkündete schließlich sein Urteil: Es sei völlig richtig gewesen, die Alte den Göttern zu überantworten, nur ihr Besitz und die Prozesskosten müssten selbstverständlich an die Kirche abgegeben werden – sprich: an ihn.

Zwar war die Frau nicht reich gewesen, aber dennoch war die Beute im Vergleich zum Aufwand beträchtlich. Nach diesem Experiment griff der neue 'Inquisitor' in die Vollen: Er suchte den Edlen von Trackenborn auf und erklärte ihm, dass der Räuber, der seit einiger Zeit die Gegend unsicher machte, in Wirklichkeit ein finsterner Zauberer sei. Dann inszenierte er eine kurze Jagd mit seinen 'Gehilfen', an deren Ende er den gefesselten und geknebelten Harro präsentierte. Zu seinem Glück war sein Gesicht keinem der Opfer der Bande im Gedächtnis geblieben, und seine 'Gehilfen' hielten sich zunächst immer so sehr im Hintergrund, dass die neuen Frisuren, Bärte und vor allem die neue Kleidung ausreichte, dass niemand auf die Idee kam, dass die Helfer des Inquisitors in Wirklichkeit nichts anderes als Strauchdiebe waren.

Mit der Aussage, man dürfe dem Zauberer niemals den Knebel abnehmen, da er sonst fürchterliche Magie wirken könne, verhinderte Bramo,

DIE AVENTURISCHE INQUISITION UND DIE ZAUBEREI

Der oberste Gott des zwölfgöttlichen Pantheons ist Praisohlf, Herr des Lichts, der Sonne, des Adels und der Wahrheit – und ein strenger Gegner aller Magie. Im Laufe der Geschichte hat seine Abneigung gegen Zauberei immer wieder für Zündstoff gesorgt, vor allem weil Hesinde, die Göttin der Weisheit und Gelehrsamkeit, eine entscheidende Befürworterin der Magie ist.

Innerhalb der Praisohlf-Kirche gibt es zwei Organisationen, deren Aufgabe es ist, neben der Verfolgung von Häresie, Dämonenbünderei und den Mächschaften des Namenlosen Gottes auch die Benutzung von Magie zu kontrollieren: der *Orden vom Bannstrahl Praisohlf* und die *Heilige Inquisition*.

Beide Organisationen sind selbst innerhalb der zwölfgöttlichen Kirchen gefürchtet, da ihre Mitglieder dafür bekannt sind, sehr konsequent und notfalls mit unnachgiebiger Härte gegen alles vorzugehen, was die göttliche Ordnung in Gefahr bringt. Da manche Ordensmitglieder ihre Aufgabe geradezu fanatisch verfolgen, kam und kommt es immer wieder zu Fällen, bei denen auch Unschuldige dem Eifer der Ordensmitglieder zum Opfer fallen.

Vor einigen Jahrhunderten, als die Praisohlf-Priesterschaft wesentlich größere Macht hatte als derzeit und sogar der Kaiser ein Praisohlf-Geweihter war, wurde der Begriff 'die göttliche Ordnung in Gefahr bringen' sehr weit ausgelegt. Selbst Angehörige der Rondra-Kirche wurden zu Zielen der Eiferer, vor allem aber auch alle Zauberer, die sich nicht freiwillig der Kontrolle der Praisohlf-Kirche unterstellten. Dazu gehörten natürlich auch die Hexen, die ja selbst einem Glauben angehören, der Praisohlf nicht als den höchsten Gott anerkennt. Aus dieser Zeit stammt der verbreitete Volksglaube, die Praisohlf-Kir-

che und speziell die Inquisition sei auf der ständigen Suche nach Hexen, um sie auf den Scheiterhaufen zu bringen. (Und dass es eigentlich noch einen Unterschied zwischen Inquisition und Bannstrahler-Orden gibt, ist oftmals nicht einmal bekannt.) Doch was damals richtig war, ist seit Jahrhunderten nicht mehr so, und nur noch einige Fanatiker in der Praisohlf-Kirche sähen es gerne, wenn alle Hexen, aber auch alle Druiden, Schwarz- und Graumagier wenigstens eingesperrt, besser noch ausgemerzt würden. In Wirklichkeit können Zauberer aber nur verurteilt werden, wenn sie ihre Magie nachweislich zum Schaden anderer eingesetzt haben – etwa durch Schadensmagie, Betrug mit Hilfe von Illusionen oder gar die verrückte Dämonenbeschwörung. Allein die Tatsache, eine Hexe zu sein, reicht längst nicht mehr für eine Anklage aus.

All das ändert aber nichts daran, dass in manchen (vor allem ländlichen) Gegenden immer noch große Angst vor Hexen besteht und es hin und wieder zu Hexenverfolgungen und sogar -verbrennungen kommt.

Wie viel ein einzelner Held von diesen Zusammenhängen weiß, hängt einerseits von seiner Herkunft ab (ein Gelehrter aus Gareth wird mehr davon wissen als ein Jäger aus der tiefsten Wildnis) und andererseits von den beiden Talenten *Rechtskunde* und *Götter/Kulte*. Wenn einer Ihrer Spieler nachfragt, was ein Held beispielsweise über die Inquisition weiß, dann können Sie ihm entsprechende Proben zugeben. *Rechtskunde* sagt hierbei mehr über der rechtlichen Status von Kirchenabgesandten aus, während *Götter/Kulte* Wissen über die Aufgaben der einzelnen Orden vermittelt. Sie können sich hierbei an den Vorschlägen auf S. 19 orientieren.

dass jemand ihn verhören konnte – und zwei Tage später baumelte der Braune Harro vor dem Dorf am Galgen. Die Flüche, die dem Räuberhauptmann gegen seinen ehemaligen Berater auf der Zunge lagen, konnte niemand vernennen, denn selbst am Galgen wurde ihm der Knebel nicht abgenommen.

Bramo und seine Leute waren nun aber endgültig überzeugt, dass das einfache Räuberdasein hinter ihnen lag. Der Ruf des Inquisitors erreichte bald auch die umliegenden Ländereien, und so konnte die Bande ganz offiziell herumziehen und erhielt überall beste Aufnahme und Bewirtung. Selbstverständlich vermied er es, sich allzu weit von dieser Gegend zu entfernen, denn nur in dieser hinterwäldlerischen Gegend konnte er hoffen, dass sein Lügengebäude nicht aufgedeckt werden würde.

Und so haben sich Praioshilf Sonnenacker und seine sechs Gehilfen nach und nach einen sehr guten Ruf unter der abergläubischen Bevölkerung erarbeitet, sind sie es doch, die das Land von übler Zauberei befreien. Dass sie in Wirklichkeit noch keine einzige wirkliche Hexe und keinen echten Schwarzmagier zur Strecke gebracht haben, ist dabei eher Zufall. Wie es das Schicksal so will, bekommt Praioshilf es just dann zum ersten Mal mit wirklichen Hexen zu tun, als gerade die Helden in der Nähe sind.

DER EDLE UND DAS BIEST

Schauplatz dieses Abenteuers ist ein kleines und unbedeutendes Edlengut im Eisenwald: Trackenborn. Der vergleichsweise junge Edle Ugolf von Trackenborn zu Trackenborn herrscht über vier kleine Dörfer, deren Bewohner in erster Linie von Landwirtschaft leben. Die größte dieser Ansiedlungen liegt in einem lang gezogenen Tal, an dessen Rand auch die Burg Trackenborn erbaut ist: ein altes, trutziges Gemäuer, das vor unzähligen Generationen auf die Spitze einer steilen Felskuppe gesetzt wurde.

Seit seine Eltern vor einigen Jahren in den Krieg gezogen und nicht zurückgekehrt sind, ist der Edle alleiniger Herr über die Ländereien. Eigentlich könnte man den 27-jährigen als einen zufriedenen Mann

bezeichnen, gäbe es da nicht einen Makel: Trotz mehrjähriger Suche hat er bis heute keine Frau gefunden. Das liegt nicht etwa daran, dass er hässlich wäre oder mit ähnlichen Makeln behaftet, sondern daran, dass er es scheut, seine Heimat zu verlassen. Und so ist er seit dem Tod seiner Eltern niemals weiter als bis zu den benachbarten Edlengütern gereist. In dieser Gegend gibt es jedoch nur zwei unverheiratete adlige Frauen im passenden Alter, von denen die eine von herausragender Hässlichkeit ist, die andere aber mehrere Jahre im fernen Punin verbracht hat und sich für überaus weltgewandt hält, so dass sie niemals bereit wäre, einen Mann zu heiraten, der noch nie den Eisenwald verlassen hat. Mehrfach hat der junge Edle schon mit dem Gedanken gespielt, in die Ferne zu ziehen, zum Beispiel in das 'große Albenhus', um hier die Dame seines Herzens zu suchen, aber bisher konnte er es nicht über's Herz bringen, seine Ländereien zu verlassen.

Um aber doch nicht alle Nächte in einem großen, leeren Bett zu verbringen, sucht er sich immer wieder gerne die eine oder andere Gespie-

MAGIEDILETTANTEN

Nur wenige Menschen werden mit der Begabung geboren, Magie wirken zu können. Bei solchen 'Wunderkindern' macht sich das Talent zumeist recht früh dadurch bemerkbar, dass in ihrer Umgebung merkwürdige Dinge geschehen: anfangen von mysteriösen Klopfgeräuschen über das unerklärliche Herunterfallen von Gegenständen bis hin zu der Fähigkeit, wilde Tiere zu bezähmen oder sich sogar mit ihnen zu verständigen. In Städten ist es üblich, solche Kinder einer Magierakademie vorzustellen, wo die Begabung gründlich geprüft wird und das Kind gegebenenfalls in die komplizierten Künste der Gildenmagie eingeführt wird. Doch auf dem Land, wo das einfache Volk selbst die nächste Stadt nur aus Erzählungen kennt, kommt niemand auf die Idee, ein Kind in die Obhut der 'gelehrten Herren' zu geben. Und so wird aus manch einem magisch begabten Kind ein 'Magiedilettant': jemand, der unbewusst Zauber wirken kann. Viele dieser Dilettanten werden von abergläubischen Mitmenschen voller Misstrauen behandelt, und manch einen von ihnen treibt ihre unkontrollierbare Gabe in die Einsamkeit oder gar in den Wahnsinn.

Manchmal kommt es jedoch auch vor, dass jemand die Begabung des Kindes entdeckt, der nicht zu den Magiern gehört: Vor allem die Druiden und Hexen finden auf diese Weise ihre Schüler und Schülerinnen, die sie in ihre Kunst einweisen und oft zu ihren eigenen Nachfolgern machen.

lin unter seinen Untertanen, die dann die 'Ehre gewährt' bekommt, ein paar Tage in seiner zügigen Burg und seinem großen Bett verbringen zu dürfen, bis er das Gefühl hat, sich zu sehr an diese Frau zu gewöhnen, und sie wieder nach Hause schickt.

Einige der betroffenen Frauen sind begeistert von der Möglichkeit, den Edlen becirren zu können und damit den Traum des Adels erfüllt zu bekommen, schließlich werden sie in dieser Zeit reichhaltig verköstigt und werden noch dazu mit kleinen Gaben beschenkt. Doch viele andere

fügen sich nur widerwillig in die Wünsche des 'hohen Herren', weil sie ihn zwar nicht sonderlich mögen, es aber nicht wagen, sich seinen Befehlen zu widersetzen.

Vor wenigen Tagen ist der begehrliche Blick des Edlen während des Dorftanzes auf ein junges Mädchen gefallen, das er vorher noch nicht wahrgenommen hatte. Das ist auch kein Wunder, den mit ihren vierzehn Jahren war die Müllerstochter Madalea gerade erst zur schönen Frau geworden, wo sie im Jahr vorher noch ein

schlaksiges Mädchen gewesen war. Auch Madalea gehörte zu denen, die von der Aussicht, sich dem Herrn hingeben zu müssen, alles andere als begeistert waren.

Als daher eines Tages zwei Soldaten des Edlen an der Mühle erschienen und Madaleas Eltern mitteilten, dass der "Herr von Trackenborn die Gnade hat, die junge Maid Madalea in seine Gemächer einzuladen", da brach für das Mädchen eine Welt zusammen. Sie weigerte sich energisch, den Männern zu folgen, und als diese auf Gehorsam pochten, da



bahnte sich Madaleas ungeformtes magisches Talent eine Bahn: Das Pferd eines der beiden Männer ging durch und warf seinen Reiter ab, so dass dieser sich den Arm brach. Unter lauten Verwünschungen und Drohungen verließen die Männer die Müllersfamilie und warnten Madalea, sie würden zurückkommen.

RACHEGELÜSTE

Es war nicht das erste Mal, dass der Edle erleben musste, dass eine Auswärtige die 'Ehre' nicht zu würdigen wusste, die er ihr gewähren wollte. Dass die Boten, die er ausgeschiedt hatte, allerdings mit gebrochenen Gliedern und ohne Mädchen zurückkamen, das war neu. Der Bericht, den die beiden Männer ihrem Herrn gaben, war reichlich ausgeschmückt – einerseits um ihr eigenes Versagen zu schönen, andererseits aber auch einfach aus abergläubischer Angst vor dem, was ihnen geschehen war (siehe das Zitat auf S.10).

Und so machte bald das Gerücht die Runde, dass die Müllerstochter eine Hexe sei, vermutlich von der eigenen Mutter ausgebildet, die demnach ebenfalls Hexe sein müsste. Und aus dem scheuenden Pferd wurde bald ein fürchterlicher Fluch, der dem armen Soldaten entgegen geschleudert worden sei, begleitet von einem eisigen Luftzug und schwelgerischem Gestank.

So etwas konnte sich der Adlige natürlich nicht bieten lassen. Erstens ging es schon allein ums Prinzip: Wer solchen Ungehorsam erst einmal duldet, der muss sich nicht wundern, wenn allzu bald die Bauern glauben, sie könnten tun und lassen, was ihnen beliebt.

Zweitens fürchtete auch er das, was dort offensichtlich an 'schändlicher Zauberei' in seinem Land vor sich ging. Zum Glück kannte er einen Mann, der sich seit einigen Monaten in der Umgebung aufhielt und der sich als Kämpfer gegen schwarzmagische Umtriebe bereits einen Namen gemacht hatte: Praioshilf Sonnacker, der Inquisitor. Einerseits hatte Herr von Trackenborn genauso viel Furcht vor dem gestrengen Mann wie Respekt vor seinem Amt, andererseits war ihm der Gedanke an finstere Magie aber derart unheimlich, dass ihm die Nähe des Inquisitors allemal als das kleinere Übel erschien. Er ließ einen Boten aussenden, der nach zwei Tagen erreichte Sonnacker mitsamt seinen Schergen die Burg, wo er als hochrangiger Gast mit allen Ehren empfangen wurde.

Nachdem ihm der Edle die Angelegenheit erklärt hatte, zog Sonnacker mit seinen Leuten sofort los, um die angebliche Hexe dingfest zu machen. Doch der Müllersfamilie war die Ankunft des Inquisitors auf der

VON RECHT UND UNRECHT

Um es hier einmal klarzustellen: Die Bevölkerung von Trackenborn sind die Schutzbefohlenen des Adligen, nicht seine Sklaven. Zwar unterliegen sie seinem Rechtspruch und dürfen ohne seine Zustimmung weder heiraten noch die Ländereien verlassen, aber andererseits kann er mit ihnen auch nicht beliebig anstellen, was er will. Ein 'ius primae noctis', also das Recht der ersten Nacht nach der Eheschließung, gibt es in Aventurien nicht (außer vielleicht in einigen hinterwäldlerischen Gegenden des Bornlandes).

Wenn also Herr von Trackenborn junge Frauen in sein Bett holt, dann ist das zunächst einmal nicht im Sinne Traviass, der göttlichen Herrin über die Ehe und Treue. Er selbst rechtfertigt sich damit, dass er sich auf Rahja beruft, die Göttin über Rausch, Ekstase und körperliche Liebe, deren Lehre Traviass Tugenden bekanntermaßen in einigen Bereichen zuwiderlaufen – er bedenkt dabei jedoch nicht, dass Rahja eine Vereinigung nur dann gutheißt, wenn beide Beteiligten sie wünschen. Damit, dass der Adlige die Frauen also in sein Bett zwingt, begibt es sich in gefährliche Nähe der erzdämonischen Gegenspielerin Rahjas, die ihre Freude an einseitiger Lust und Vergewaltigung hat – und damit setzt er sogar sein Seelenheil aufs Spiel.

Wenn die Helden sich im Dorf umhören, wird niemand offen über die Angewohnheiten des Edlen sprechen – denn eigentlich ist bekannt, dass er damit nicht sehr güttergefällig handelt. Andererseits ist er halt der Herr, und wer sollte es wagen, sein Tun anzuzweifeln? Unter der Hand können die Helden jedoch schon die eine oder andere Stimme hören, die dies alles nicht gutheißt – zum Beispiel von der Peraine-Novizin Wilja, dem Schankjungen Miro oder der Händlerin Ana.

Wenn der Inquisitor erfährt, was Herr von Trackenborn tut, wird er es abtun. Schließlich ist er ja nur scheinbar ein 'Rechtsgelehrter', weiß aber über solche Dinge in Wirklichkeit überhaupt nicht Bescheid. Deswegen wird es sich im Zweifelsfall darauf berufen, dass er im Moment "wichtigere Dinge" zu tun hat.

Burg nicht entgegen, und Madalea flüchtete in Panik in den Wald. Damit hatte sie zwar ein paar Stunden Vorsprung, jedoch nicht genug, um den in solchen Dingen mittlerweile recht erfahrenen Inquisitor und seinen Leute auf Dauer zu entgehen ...

Ein Blick in die Zukunft – wie sie sein könnte

Der folgende Abschnitt beschreibt, was geschehen würde, wenn die Helden nicht zufällig in der Gegend wären und eingreifen würden. Nehmen Sie diese Auflistung als Anhaltspunkt, wie die Aktivitäten Ihrer Helden sich auf das Geschehen auswirken. Denken Sie aber immer daran, dass diese Liste nur eine Orientierung ist. Wenn es für den Fortgang Ihres Abenteuers besser ist, die Reihenfolge zu ändern, oder wenn Sie eine bestimmte Person zu einem Zeitpunkt an einem bestimmten Ort brauchen, wo sie laut Zeitafel nicht sein kann, dann ändern Sie es. Denken Sie sich einen Grund aus, warum die Geschehnisse anders verlaufen als vorgeschlagen (und das kann ganz banaler Zufall sein) und handeln Sie entsprechend.

Je mehr Improvisationsfähigkeit Sie haben, desto weniger müssen Sie sich an die Vorgaben halten, und je eigenständiger Ihre Heldengruppe agiert, desto stärker werden die Abweichungen sowieso werden.

DIE GESCHEHNISSE

Wenige Stunden nach Beginn der Verfolgungsjagd haben die Häsher des Inquisitors die flüchtige Madalea eingeholt und bringen sie zurück

nach Trackenborn, wo sie im Kerker der Burg angeketet wird. Da Praioshilf nach seiner Rückkehr die Vermutung vorgetragen bekommt, dass Madalea ihre Künste von ihrer Mutter gelernt haben könnte und diese demnach auch eine Hexe sein muss, schickt er seine Leute noch einmal aus und lässt die Eltern und den Bruder herbeibringen. Bei kurzen Verhören beginnt Madaleas Bruder Fredrik, allerlei Geschichten über seine Schwester zu erzählen. Er beginnt mit wahrhaftigen Erlebnissen, die alle Resultate ihrer magiedilettantischen Begabung sind, doch dann redet sich der Knabe in Schwung und beginnt, die Angelegenheit gründlich auszuschmücken – ohne sich dabei selbst klar darüber zu werden, welche Konsequenzen seine Lügenmärchen haben. Als Ergebnis wird er selbst noch an diesem Abend freigelassen, seine Eltern jedoch werden zu Madalea ins Verlies geworfen.

Im Dorf kocht derweil die Gerüchteküche, und als bekannt wird, dass Fredrik freigelassen wurde, wird er von einigen der Dorfbewohner ins Wirtshaus eingeladen, wo ihm so lange Bier eingefloßt wird, bis er auch hier alles erzählt, was er sich im Verhör bei dem Inquisitor ausgedacht

hat. Zeuge dieser Unterhaltung wird *Ninella*, die Schwester des Schankburschen *Mirio*, die ihren Bruder gerade wieder einmal besucht. Außer *Mirio* weiß allerdings niemand, dass seine Schwester eine echte Hexe ist. Als sie hört, was in dem Dorf und in der Burg vorgegangen ist und was *Fredrik* in seinem Alkoholrausch erzählt, gerät sie in kalten Zorn – denn sie ist sich völlig sicher, dass es in *Trackenborn* keine Hexen gibt, die Anschuldigungen und Festnahmen also falsch sind. Noch in der Nacht verlässt sie das Dorf und benutzt ihren Besen, um zu ihren 'Schwestern' zu fliegen – den anderen Hexen ihres Zirkels, die in größerer Umgebung wohnen.

Innerhalb einiger Stunden sind alle sieben 'Töchter des Grünen Tals' versammelt und hören sich *Ninellas* Berichte an. Eigentlich scheuen sich die Hexen recht wenig um das Wohlergehen der Menschen, in diesem Fall jedoch sehen sie es anders: Der 'Pfaffe' und das gesamte Dorf gehen gerade auf Hexenjagd, und selbst wenn sie dabei gar keine wirklichen Hexen erwischen haben, ist das eine Angelegenheit, die sich die Hexen nicht bieten lassen wollen und können. So beschließen sie, gegen den Inquisitor vorzugehen.

Während am nächsten Morgen der Inquisitor mit seinen Leuten und einer Ortskundigen in ein Nachbarort reitet, um dort *Thiya* zu verhören (eine weitere angebliche Hexe), verkleidet sich eine der Schwestern als Botin eines benachbarten Adligen und wird in dieser Verkleidung zum Herrn von *Trackenborn* vorgelassen. Dort hängt sie ihm einen Hexenfluch an: Er möge so lange von Warzen verunstaltet sein, bis die Gefangenen freigesprochen und aus dem Kerker entlassen worden sind. Dann entkommt sie auf ihrem Fluggerät. (Diese Szene können die Helden miterleben. Siehe **Die Hexen schlagen zurück**, S. 32.)

Nach der Rückkehr des Inquisitors übernimmt *Praioshilf* endgültig das Kommando über die Burg, denn Herr von *Trackenborn* hat sich in seiner Hässlichkeit in seine Schlafkammer geflüchtet und will niemanden sehen – außer *Praioshilf* selbst, von dem er glaubt, dass er der Einzige ist, der ihm jetzt noch helfen kann. Der Inquisitor kommt zu dem Schluss, dass der Hexenfluch nur zu brechen ist, wenn die Hexe, die ihn ausgesprochen hat, getötet wird. Daher lässt er in dem Dorf alle Leute zusammenrufen, die waffenfähig sind, teilt sie in Gruppen ein und lässt die Umgebung absuchen – vor allem all jene Orte, die irgendwie als 'unheimlich' gelten, denn er vermutet, dass sich Hexen bevorzugt an solchen Plätzen aufhalten. (Zwei Varianten dieses Abschnitts finden Sie unter **Rekrutierung im Dorf** bzw. **Rekrutierung in der Burg** auf S. 34.)

Da der Versammlungsort des Hexenzirkels jedoch an einem Ort liegt, den sonst niemand erreichen kann, kehren alle *Trackenborn* bis zum Abend unverrichteter Dinge wieder ins Dorf zurück. (Wenn die Helden auch rekrutiert wurden, sollten sie den geheimnisvollen *Schwarzfall* untersuchen und können dabei vielleicht noch mit anderen Dorfbewohnern sprechen: siehe **Die Suche** auf S. 35.) In dieser Zeit hat *Praioshilf* seine Verhöre abgeschlossen. Zwar hat er dabei keine Beweise für die Schuld der Inhaftierten gefunden (wie soll er auch, schließlich

ist er noch nie wesentlich einer echten Hexe begegnet), aber allein der Vorfall mit dem Fluch gegen den Edlen lässt ihn zu der Überzeugung kommen, dass es sich bei der Müllersfamilie um echte Hexen handeln muss – denn warum sonst sollte ihnen eine andere Hexe zu Hilfe kommen?

Daher lässt er am Abend im Dorf und in der Burg verkünden, dass es am kommenden Mittag, wenn die *Praiosscheibe* am höchsten steht, auf dem Dorfplatz einen Prozess gegen *Madalea*, ihre Eltern und die *Krüterfrau* *Thiya* geben werde. Dies wiederum erfährt *Ninella* von ihrem Bruder, als sie sich am folgenden Morgen heimlich mit ihm am Waldrand trifft. Ein weiteres Mal beratschlagt sie mit ihren Schwestern und beschließt, den *Trackenbornern* eine letzte Warnung zukommen zu lassen.

Als die Gerichtsverhandlung beginnt, ballen sich plötzlich tiefschwarze Gewitterwolken über dem Tal zusammen und ein Hagelsturm mit bis zu faustgroßen Hagelkörnern geht über dem Dorf nieder. Es gibt zahlreiche Verletzte, und auch einige Hausdächer werden durchschlagen und schwer beschädigt, vor allem werden aber sämtliche Getreidefelder und Gemüsebeete rund um das Dorf verheert. Diese Gelegenheit ergreift *Fredrik*, der gerade zu begreifen beginnt, was er da eigentlich angestellt hat, um *Madalea* und seine Eltern zu befreien. Diese recht überstürzte Aktion scheitert aber daran, dass sein Vater nicht schnell laufen kann, und so fangen die Schergen des Inquisitors die ganze Familie wieder ein.

Nachdem am Nachmittag wieder ein wenig Ruhe im Dorf eingekehrt ist, lässt der Inquisitor verkünden, dass dieser "widernatürliche Sturm" ein eindeutiger Beweis für die Schuld der Angeklagten sei und sie zum kommenden Sonnenaufgang dem "reinigenden Feuer" übergeben werden müssten.

Noch in dieser Nacht werden am Rand des Dorfs fünf Scheiterhaufen errichtet – nur *Fredrik* schenkt *Praioshilf* "in seiner Gnade" das Leben, da er so gut zur Aufklärung der Verbrechen beigetragen habe – allerdings müsse er innerhalb eines Tages das Land verlassen. Dass bei der Verkündung des Urteils auch noch erwähnt wird, dass der gesamte Besitz der Müllersfamilie an die *Praios-Kirche* fällt und damit von dem Inquisitor verwaltet werden wird, nimmt kaum jemand wahr.

Bei der nächsten Morgendämmerung versammelt sich das ganze Dorf um die Scheiterhaufen. Doch gerade als die Verurteilten herbeigebracht werden, greifen die Hexen zum letzten und gnadenlosen Mittel, um den Inquisitor ein für alle Mal zu stoppen: Sie beschwören fünf fürchterliche Dämonen, die über das Dorf herfallen und jeden töten, der ihnen in den Weg kommt, einzig und allein abgesehen von den Leuten, die auf den Scheiterhaufen stehen. Es kommt zu einem fürchterlichen Blutbad, und *Trackenborn* wird an diesem Morgen fast vollständig ausgelöscht ... (Diese Begebenheit haben wir in diesem Abenteuer nicht ausgearbeitet, da wir davon ausgehen, dass die Helden sie verhindern. Und selbst wenn nicht, dann erleben sie sie kaum mit, da sie sich zu diesem Zeitpunkt schon in *Corfanaes* Höhle aufhalten sollten.)

Was können die Helden ausrichten?

Es bleibt zu hoffen, dass es so weit nicht kommt, denn für solche Fälle gibt es ja Helden in *Aventurien*. Für Ihre Heldengruppe gibt es in diesem Abenteuer zwei unterschiedliche Bereiche, denen sie sich widmen können: Zunächst ist da natürlich die Hexengeschichte. Je nachdem, ob die Helden *Madalea* Glauben schenken, können die Helden es entweder als ihre Aufgabe sehen, die Unschuld des Mädchens und der anderen Beklagten zu beweisen, oder aber sie lassen sich von dem Inquisitor anheuern, um die Hexen zu finden und den Fluch gegen den Edlen zu bekämpfen.

Als zweites können sie aber auch noch dem Verbleib der Bande des Braunen Harro nachforschen, die seit der Hinrichtung ihres Anführers scheinbar spurlos verschwunden ist. Mit etwas Glück lassen sich nämlich recht schnell Ungereimtheiten in der Geschichte um diese Hinrich-

tung entdecken. Und außerdem haben die Helden (vermutlich) in Aussicht gestellt bekommen, 10 Dukaten zu bekommen, wenn sie den Aufenthalt von Harro und seiner Bande herausfinden. Harros Aufenthaltsort ist leicht zu ermitteln: in Borons Reich bzw. in den Mägen der *Aasfresser*, die sich nach der Hinrichtung an seiner Leiche gütlich getan haben. Aber für die Belohnung sollten die Helden seiner Bande auch etwas sagen können.

Der folgende Abschnitt präsentiert Ihnen eine Übersicht darüber, was die Helden tun können, um in diesen beiden Bereichen Erfolg zu haben. Und auch hier gilt: Benutzen Sie die Liste als Vorschlag. Wenn Sie oder aber Ihre Spieler andere Ideen haben, dann können die natürlich auch zu Ergebnissen führen. Beachten Sie aber auch, dass wir nicht alle erwähnten Möglichkeiten näher ausgeführt haben. Nur zu denjeni-

HEXEN

Im Band 2 der Spielsteine-Kampagne, der **Einsiedlerin**, sind Sie und Ihre Spieler bereits einem Druiden begegnet – einem Zauberer, der anders als die Gildenmagier seine Zauberei nicht an einer Akademie gelernt hat, sondern bei einem Lehrmeister. Und im dritten Teil, dem **Händler**, ging es unter anderem um eine Sharisad, eine Zaubertänzerin. Aber damit (und den Elfen, denen die magische Begabung immer angeboren ist) ist die Sammlung aventurischer Zauberkünstler noch längst nicht am Ende. Es gibt Schelme, die ihre scherzhafte Magie bei Kobolden gelernt haben, Schamlatane, die vor allem mit Illusion und Täuschung arbeiten, Scharlatane, die in ihren archaischen Kulturen als Zauberpriester wirken – und eben auch Hexen.

Ähnlich wie Druiden sind auch die Hexen von allerlei Aberglauben umgeben, so dass der normale Aventurier kaum weiß, was Hexen wirklich sind: nämlich eine Glaubensgemeinschaft, die die Göttin Saturia anbetet und sich bei regelmäßigen Hexenfesten zu orgiastischen Feiern trifft. Fast alle Hexen sind weiblich, sie können zaubern, haben ein Vertrautier, mit dem sie ein magisches Band verbindet, und sie verfügen über Flugeräte aus Holz (zumeist Besen, aber auch allerlei andere Gegenstände sind schon gesehen worden), mit deren Hilfe sie die meist sehr unzugänglichen Hexentanzplätze erreichen.

Dennoch ist es kaum möglich, alle Hexen gemeinsam zu charakterisieren. Zumeist beschreibt die Art ihres Vertrautierers am genauesten, was für eine Hexe man vor sich hat: Die Krötenhexen sind in der Regel Kräuterverweibeln, die einsam im Wald hausen und für ihre (magischen wie profanen) Heilkünste bekannt sind. Katzenhexen hingegen leben oft in Städten, sie sind Meisterinnen der Verführung und zwar schön, aber auch eitel. Schlangenhexen sind im Vergleich zu den anderen überdurchschnittlich gelehrte, viele können sogar lesen, und sie sammeln Wissen, wo sie können. Dann gibt es noch die Rabenhexen, denen oft scherische Gaben zugesprochen werden, und angeblich sogar finstere Hexen, die Spinnen als Vertraute haben und nicht vor Mord und Attentaten zurückschrecken.

Alle Hexen gehören einem so genannten Hexenzirkel an: einer Gemeinschaft aus einer Hand voll bis zu einigen hundert Hexen. Solche Zirkel sind es, die sich zweimal im Jahr zu einem großen Fest versammeln, wo sie unter anderem die geheimnisvollen Hexensalbe brauen, die in der Lage ist, aus einfachen Holzinstrumenten magische Flugeräte zu machen.

Einzelheiten zu den unterschiedlichen Hexenschwesterschaften finden Sie in der Box **Zauberei und Hexenwerk**.

gen, die wir für die wahrscheinlichsten halten, finden Sie weiter hinten in diesem Abenteuer weiterführende Beschreibungen.

HELDEN UND HEXEN

Die ersten Erkenntnisse zum Thema 'Hexen in Trackenborn' sammeln die Helden natürlich schon bei der ersten Begegnung mit Madalea. Hier erfahren sie, dass Madalea behauptet, unschuldig zu sein, andererseits aber von dem Inquisitor verfolgt wird.

Fast jeder im Dorf und auf der Burg kann ihnen später berichten, welcher Vorfall den Verdacht auf die Müllerstochter gelenkt hat (s. S. 22). Mit ein wenig Einfühlungsvermögen ist hier aber bald herauszuhören, dass diese Geschichte nicht so ganz glaubwürdig ist, da sie eher nach dem Auftritt eines niederhollischen Wesens klingt als nach dem Zauberei einer sehr jungen Hexe, die es nach diesem Vorfall noch nicht einmal nötig fand, das Dorf zu verlassen, sondern erst in Panik davon rannte, als der Inquisitor in Trackenborn auftauchte. Spätestens wenn die Helden die Geschichte mehrfach hören, werden sie feststellen, dass die Erzählungen deutlich voneinander abweichen und anscheinend zu ei-

nem großen Teil auf der Phantasie des jeweiligen Erzählers beruhen.

Wenn die Helden mit **Thika** sprechen, der Kräuterrau aus dem Nachbartal, dann werden sie auf geradezu naives Unverständnis stoßen. Die Frau kommt von selbst überhaupt nicht auf die Idee, dass jemand sie als Hexe verdächtigen könnte. Und auch bei Madalea, die sie von Geburt an kennt, ist sie überzeugt, dass sie keine Hexe ist. Nur wenn die Helden sehr einfühlsam oder geschickt vorgehen, verrät Thika, warum sie so überzeugt ist: Sie selbst kennt einige echte Hexen, denn die Töchter des Grünen Tals kommen hin und wieder bei ihr vorbei, um ihr seltene Kräuter für ihre Mixturen abzukaufen. Von diesen Schwestern weiß sie, dass es hier in der Umgebung nur genau sieben Hexen gibt: eben die Mitglieder dieses Zirkels. (Eine Beschreibung der Kräuterrau finden Sie in **Bei Thika** ab S. 22.)

In Trackenborn ist die Stimmung gegen Madalea und die anderen Verdächtigen gerichtet. Dennoch gibt es einige Leute, die sich von der Hexen-Euphorie nicht mitreißen lassen und von denen die Helden vielleicht den einen oder anderen Hinweis erhalten können: Zunächst ist das natürlich **Mirio**, der Schankknecht im Gasthaus. Nicht einmal sein Onkel, der **Wirt** Ogo, weiß, dass Mirios Schwester Ninella dem Hexenzirkel angehört. Sie wohnt gemeinsam mit ihren Eltern in einem kleinen Nachbardorf, und außer diesen Eltern weiß auch dort niemand etwas über Ninellas nächtliche Aktivitäten. Mirio weiß von Ninella, dass Madalea keine Hexe sein kann und daher unschuldig ist. Er wird sich aber hüten, mit irgendjemandem im Dorf darüber zu sprechen, denn dann müsste er erklären, woher er das so genau weiß. Wenn die Helden jedoch die richtigen Fragen stellen, bekommen sie vielleicht auch die richtigen Antworten – oder wenn Mirio glaubt, dass die Helden helfen könnten, die Unschuld zu beweisen. In einem solchen Fall könnte Mirio den Helden sogar Kontakt zu dem Hexenzirkel verschaffen (siehe **Begegnungen mit den Hexen** ab Seite 39).

Ana Oligowa als eine Frau, die im Dorf selbst als Außenseiterin gilt und deren Erfahrungshorizont deutlich über die Grenzen von Trackenborn hinausgeht, lässt sich ebenfalls nicht von der Euphorie mitreißen. Sie hält sich aus dem Dorfesgeschwätz heraus und beobachtet die Vorgänge recht nüchtern. Damit ist sie jemand, der die Helden immer wieder auf Spuren bringen kann, die sie selbst übersehen.

Schließlich gibt es auch noch den Köhler **Markje**, der zwar außerhalb des Dorfes wohnt und auch nicht unbedingt der Klügste ist, aber für Thika seine Hand ins Feuer legen würde, seit sie ihm einmal das Leben gerettet hat. Er besucht die alte Frau regelmäßig und hat schon so viele vertrauliche Gespräche mit der recht einsamen Kräuterkundigen geführt, dass er überzeugt ist, dass sie es ihm längst verraten hätte, wenn sie wirklich eine Hexe wäre. Im Gegenteil hat sie ihm schon manches Mal verraten, dass sie es zutiefst bedauert, keine zauberischen Heilkräfte zu haben.

Die vielleicht ergiebigste Quelle ist jedoch die **Peraine-Novizin Wilja**. Entstellt wie sie ist, gilt sie seit Jahren nur als die völlig unscheinbare Helferin ihres Großvaters, des Geweihten. Niemand hat bemerkt, dass hinter dem immer seniler werdenden Priester zunehmend seine Nachfolgerin die Geschehnisse des kleinen Peraine-Schreins lenkt und dass sie es ist, die die Bewohner des Dorfes sehr genau beobachtet und ihrem Großvater die richtigen Predigten, Ermahnungen und Trostesworte in den Mund legt. Sie ist die beste Menschenkennerin im Ort, und sie wird auch die Helden beobachten und einschätzen – und wenn Sie als Spielleiter es für richtig halten, tritt sie an die Helden heran, um sie um Hilfe zu bitten. Denn sie ist überzeugt, dass die Müllersfamilie genauso unschuldig wie Thika ist. Sie kennt und verurteilt die Angewohnheit des Herrn von Trackenborn, sich Mädchen in sein Bett zu holen – und vor allem misstraut sie dem Inquisitor. Dies wird sie den Helden allerdings nur mitteilen, wenn sie ihnen vertraut, denn einen Praios-Geweihten der Lüge zu bezichtigen, ist eine Sache, die wohl überlegt sein muss. Sie ahnt auch, dass hinter Mirios Schwester mehr steckt, als die junge Frau zugibt.



AUF DER SPUR DER RÄUBERBANDE

Die Ermittlungen, was aus der Bande des Braunen Harro geworden ist, sind schwieriger als die Erkundigungen nach dem Hexentreiben, denn die Helden haben zunächst einmal keinerlei Anhaltspunkte, wo sie beginnen können. Es kann sogar passieren, dass sie gar nicht auf die Idee kommen, dieser Sache noch weiter nachzugehen, sobald sie erfahren, dass Harro selbst schon vor einem Jahr gefasst und gehängt wurde. In diesem Fall sollten Sie 'zufällig' Indizien ausstreuen, durch die die Helden wieder hellhörig werden.

Wählen Sie dafür eine der unten genannten Personen aus, die den Helden bei einer Begegnung eine interessante Information gibt. Wer das sein kann und um welches Indiz es sich handelt, das hängt von der Situation ab, weswegen wir Ihnen die Qual der Wahl leider nicht abnehmen können.

Die erste Auffälligkeit, auf die die Helden stoßen können, ist die, dass zwar Harro gefangen genommen wurde, von seiner Bande jedoch kein Einziger erwischt wurde und seit dieser Zeit auch keines der Bandenmitglieder noch einmal in Erscheinung getreten ist: Sie sind allesamt spurlos verschwunden.

Die Begründung dafür fällt, je nachdem, wen man fragt, unterschiedlich aus. Während man im Dorf der Meinung ist, die Leuten des Inquisitors hätten alle anderen Räuber erschlagen (denn diese Version wurde zunächst auch von Bramo verbreitet), heißt es in der Burghronik, die anderen Räuber seien "ohne die Unterstützung ihres Herrn und Meisters in die Flucht geschlagen" worden und hätten sich dann aus dieser Gegend zurückgezogen. Bramo fällt nämlich kurz nach der Hinrichtung selbst auf, dass es passieren könnte, dass ihn jemand nach der Begräbnisstätte der anderen Räuber fragen könnte – und änderte seine Erzählung von Tod in Flucht.

● Wenn die Helden genauer recherchieren wollen, dann liegt es nahe, die Berichte in der **Burghronik** nachzulesen. Dazu benötigen sie natürlich die Erlaubnis des Edlen – oder sie schaffen es, sich mit der etwas eigenbrötlerischen Burgschreiberin Hesintje anzufreunden. Auch ein heimlicher nächtlicher Streifzug in die Schreibstube ist natürlich möglich, aber wenn die Helden dabei erwischt werden, könnten sie in Erklärungsnot kommen. In der Chronik sind zunächst zahlreiche Hinweise auf die Aktivitäten der Bande zu finden – wobei bei den meisten nur vermerkt ist, dass Reisende verschwunden sind, Beweise für die Täterschaft dieser Bande sind selten zu finden. Wer den Bericht über die Festnahme der Räuber liest, wird auf die oben genannte Merkwürdigkeit stoßen. Ein weiterer Hinweis liegt in der Beschreibung des ersten Auftretens des Inquisitors. Denn Hesintje ist aufgefalle und sie hat es auch vermerkt, dass die Kleidung von Praioshild ein wenig "improvisiert" aussah und er recht "unkonventionelle" Segensformeln benutzte. Diesen Umstand hat sie zwar in der Chronik vermerkt, dann aber bald selbst vergessen. (Hesintje ist auf S. 28 näher beschrieben, Details der Burghronik und wie die Helden es schaffen, darin zu stöbern, müssen Sie notfalls selbst festlegen.)

● Eine weitere Idee ist es, im Dorf nach **Augenzeugen** zu suchen, die selbst irgendwann von Harros Bande überfallen worden sind. In der Chronik sind zwar mehrere solche Zeugen genannt, aber die meisten waren Ortsfremde. Der einzige Trackenborner, der Harro selbst begegnet ist, ist der **Wirt Ogo** (s. S. 26). Dies können die Helden natürlich auch herausfinden, wenn sie sich im Dorf umhören.

Ogo ist begeistert davon, den Helden zu schildern, wie er damals von den Räubern überfallen wurde – aber das einzige Gesicht, das er sich gemerkt hat, ist das des Anführers. Die anderen kann er nur sehr oberflächlich beschreiben. Wenn die Helden schon den richtigen Verdacht haben, wer sich hinter den Schergen des Inquisitors verbirgt, dann werden diese Beschreibungen ausreichen, um den Verdacht zu erhärten – mehr aber nicht.

● Am Rand von Trackenborn hat ein Fallsteller eine kleine Hütte, der sehr viel in den Wäldern der Umgebung unterwegs ist. **Torge** ist ein

Einzelgänger und hat wenig übrig für Dorfschwatz, und noch dazu stottert er so stark, dass schon eine Menge Geduld erforderlich ist, um irgendwas von ihm zu erfahren. Dennoch können die Helden zum Beispiel von der Novizin Wilja auf den Mann aufmerksam gemacht werden. Er hat es nie jemandem erzählt, aber an dem Tag, als Harro von dem Inquisitor zur Burg gebracht wurde, war er gerade unterwegs und hat den 'Gefangenentransport' aus einer Deckung heraus beobachtet. Dabei ist ihm aufgefallen, dass der angebliche 'mächtige Zauberer' keineswegs geknebelt war, sondern seine Bewacher mit deftigen Flüchen versah – und sie dabei allem mit Namen zu kennen schien. Dieser Umstand kam Torge damals schon merkwürdig vor, aber weil er sowieso der Meinung ist, nichts von den 'Angelegenheiten der hohen Herrschaften' zu verstehen, hat er auch nie etwas davon erzählt.

● Eine recht gute Informantin ist auch die **Goblin-Schamanin Shiu**, denn bis vor einem Jahr war Harros Bande ein gefährlicher Konkurrent der Goblin-Räuber, und deswegen weiß Shiu auch mehr über diese Menschen als die meisten anderen. Das Problem ist allerdings, dass die wenigsten Helden darauf kommen werden, die 'Rotpelze' zu befragen. Über welche Informationen sie im Einzelnen verfügt, das sei Ihnen überlassen – je nachdem, wie viel Hilfe Ihre Helden gerade benötigen. Da die Goblin-Späher die Umgebung ständig auf der Suche nach Beute beobachten, kann sie zum Beispiel alle Mitglieder der Bande recht gut beschreiben – auch Bramo, den die Überfallopfer in den seltensten Fällen zu Gesicht zu bekommen haben.

Wenn Sie wollen, kann Shiu auch über den Hexenzirkel informiert sein (allerdings nicht über seinen Tanzplatz, denn der Zauber des verborgenen Tals wirkt auch bei ihr), Kontakte mit Thika pflegen – und sogar wissen, dass die Leute des Inquisitors mit den ehemaligen Räubern übereinstimmen. Andererseits wird Shiu niemals als Zeugin gegen den Inquisitor aussagen – erstens lässt sie sich durch kein Versprechen der Welt dazu bewegen, freiwillig ins Dorf zu gehen, zweitens würde ihr sowieso niemand Glauben schenken.

BEWEISE UND GEGENMAßNAHMEN

Die Helden werden bei aller Ermittlungsarbeit niemals einen unwiderlegbaren und eindeutigen Beweis finden, um den Inquisitor zu überführen. Wenn die Helden jedoch mehrere einzelne Indizien zusammentragen, dann fügen sich ein eindeutiges Bild zusammen, mit dessen Hilfe sie auch Herrn von Trackenborn überzeugen können. Oder aber sie drängen Praioshild selbst mit solchen Anschuldigungen in die Ecke und verleiten ihn damit zu überstürzten Reaktionen oder sogar einem Fluchtversuch.

Doch natürlich bleibt Praioshild selbst nicht untätig, wenn er herausfindet, dass die Helden ihm auf der Spur sind. Wenn sie also beginnen, in der Burg oder im Dorf allzu offensichtlich herumzuzugieren, wird er das früher oder später erfahren. Je nachdem, wie das Verhältnis zwischen ihm und den Helden zu diesem Zeitpunkt ist, reagiert er mit einer väterlichen Ermahnung, dass es "derzeit wohl wichtigere Probleme gibt als die Geschichte eines Toten", mit speziellen Aufträgen, die die Helden anderweitig beschäftigen sollen, oder aber mit einer deutlichen Warnung: Wenn sie sich für die falschen Dinge interessieren, dann kann das nur bedeuten, dass sie mit den falschen Leuten paktieren, also schlimmstenfalls sogar mit den Hexen. Auf jeden Fall versucht er, die Helden im Auge zu behalten.

Wenn er zu der Überzeugung kommt, dass sie zu einer wirklichen Bedrohung für ihn werden kann, dann wird er sie mundtot zu machen versuchen. Unter irgendwelchen Anschuldigungen (die Aktivitäten geben ihm bestimmt Manton, seien Sie hier ruhig ein wenig phantasievoll) verbreitet er, dass die Helden Spione der Hexen seien und damit auch eine Gefahr für das Dorf darstellen. Mit den richtigen Worten gelingt es ihm, das ganze Trackenborner Volk gegen die Helden aufzuhetzen (abgesehen von den wenigen 'Verführten', siehe oben), so dass sie es mit einem wütenden Mob zu tun bekommen und sich nicht mehr in dem Dorf sehen lassen können.

DIE HELDEN ZWISCHEN DEN MÜHLSTEINEN

Schon in der ersten Szene, in der die Helden in das Trackenborner Geschehen hineingezogen werden, entscheidet sich zu einem gewissen Teil, wie der Rest des Abenteuers weitergehen wird. Sie müssen sie spontan entscheiden, auf welcher Seite sie kämpfen. Und selbst wenn sie nach dieser ersten Szene zu der Überzeugung kommen, falsch gewählt zu haben, dann müssen sie recht mühsam versuchen, diesen 'Schaden' zu reparieren. Ihr anfänglicher Einsatz für die falsche Seite kann es ihnen auch schwerer machen, die Sympathie und das Vertrauen von denjenigen zu erhalten, mit denen sie auf der gleichen Seite stehen. Gestalten Sie diese Einstiegsszene möglichst schnell, damit die Spieler reagieren müssen, ohne viel Zeit für Überlegungen, Abwägungen oder Diskussionen haben. Sie haben die Wahl, sich für ein gehetztes und verängstigtes Mädchen einzusetzen oder aber sich auf die Seite des Gesetzes zu stellen und besagtes Mädchen der Inquisition zu übergeben. Diese Entscheidung gibt den Ausschlag, ob sie als aufrichtige Streiter für das Recht in Trackenborn einziehen oder sich gleich zu Beginn verächtlich machen, dafür aber die Sympathie einiger Einzelgänger erwecken und von diesen Personen unterstützt werden. Mit viel Geschick können die Helden auch versuchen, einen goldenen Mittelweg zu finden – was aber vermutlich darauf hinauslaufen wird, dass sie zwischen allen Stühlen sitzen.

AUF DER SEITE DER HEXEN

Wenn die Helden die verängstigte Madalea vor ihren Verfolgern verbergen, dann haben sie zunächst einmal die Möglichkeit vertan, sich aus der Sache herauszuhalten. Es ist kaum zu übersehen, dass Madalea völlig hilflos ist und dass es erbarmslos wäre, sie einfach wegzuschicken und sich selbst zu überlassen. Wenn sie sich jedoch um das Mädchen kümmern, dann müssen sie sich schon sehr viel Mühe geben, um keinen Verdacht zu erwecken und nicht schon jetzt in die Schusslinie des Inquisitors zu geraten, was ihre Bewegungsfreiheit in Trackenborn massiv einschränken würde.

Andererseits können sie von anderer Seite Hilfe erhalten, am Ende sogar von dem Hexenzirkel, der Verbündete gegen die Inquisition sucht und sie in den Helden gefunden zu haben glaubt. Es gilt zunächst, eine Unschuldige aus dem Kerker zu befreien. Damit ist die Angelegenheit jedoch nur teilweise gelöst, denn der Inquisitor wird weiterhin sein übles Spiel spielen und die Entkommenen gadenlos hetzen lassen.

Erst wenn die Helden es schaffen, sein Geheimnis aufzudecken und den Herrn von Trackenborn damit konfrontieren, haben sie wirklich gewonnen und können den Konflikt beenden, bevor er allzu schlimme Ausmaße annimmt.

AUF DER SEITE DER INQUISITION

Stellen sich die Helden auf die Seite des Gesetzes, dann haben sie sich einen ehrenvollen Empfang in der Burg verdient. Allerdings steht dort recht bald Ärger ins Haus: Die Hexen sind mit diesem Vorgehen gar nicht einverstanden, und ihre Rachegelüste gelten nun nicht allein dem Inquisitor und seinen Leuten, sondern mindestens ebenso sehr den Helden als seinen Erfüllungshelfern.

Gemeinsam mit dem Inquisitor müssen die Helden versuchen, den Hexen eine Falle zu stellen und sie damit ein für alle Mal aus dieser Gegend zu vertreiben.

Doch auch in diesem Fall können sie das doppelte Spiel des Inquisitors entlarven und müssen sich dann entscheiden, wie sie mit dieser Information umgehen.

ZWISCHEN DEN STÜHLEN

Sollten die Helden versuchen, sich aus allem herauszuhalten, dann haben sie alle Seiten gegen sich: Der Inquisitor misstraut ihnen, weil sie sich nicht an seine Anweisungen halten, und fürchtet sie, weil sie als Ostfremde und Weitergeiste seine Identität durchschauen könnten. Die Hexen sind in ihrer Verurteilung von Nicht-Hexen recht schnell und

gehen prinzipiell erst einmal davon aus, dass auch die Fremden ihnen an den Kragen wollen.

Die größte Gefahr in diesem Fall ist, dass die Helden die Gegend allzu schnell wieder verlassen. Das sollten Sie möglichst verhindern, indem Sie den Helden mehrere Möglichkeiten anbieten, der einen oder anderen Seite zu Hilfe zu kommen. Sollten sie aber gar nicht darauf eingehen, dann ist das auch eine legitime Variante. In diesem Fall wird Corfae ihnen ihren Boten schicken und sie direkt ins 'Tal das nicht ist' holen.

SEITENWECHSEL

Es kann auch geschehen, dass Ihre Helden zu der Überzeugung kommen, sich für die falsche Seite entschieden zu haben, und nachträglich die Partei wechseln wollen. Da aber überhaupt nicht abzusehen ist, in welcher Situation so etwas geschehen kann, vertrauen wir einfach auf Ihre Flexibilität und Ihr Improvisationstalent, um auf der Basis der vorhandenen Informationen auch mit dieser Situation umzugehen.

WO DIE WEGE WIEDER ZUSAMMENFÜHREN

Die bisher beschriebenen Wege decken zwar ein weites Spektrum ab, aber vermutlich werden die Helden sich an keine dieser Möglichkeiten halten und ihr ganz eigenes Süppchen kochen. Am Ende sollte aber möglichst der Punkt stehen, an dem die Helden den Inquisitor überführen, die Beschuldigten freilassen und die Hexen von weiteren Attacken gegen die Trackenborner absehen.

Aber auch wenn die Helden dieses Ziel nicht erreichen, werden sie am Ende des Abenteuers irgendeinen Weg finden, um in das 'Tal das nicht ist' zu gelangen, dort in die Drachenhöhle eindringen und schließlich dem Geist der Drachin Corfae begegnen. Damit Sie die Helden dorthin bekommen, haben wir an unterschiedlichen Positionen Hinweise platziert, die die Helden auf den richtigen Weg lotsen sollen.

Der wahrscheinlichste Weg ist die **Hilfe der Hexen**. Unabhängig davon, auf welcher Seite die Helden zunächst gestanden haben, werden die Hexen das Verdienst der Helden anerkennen, den scheinbaren Inquisitor überführt zu haben. Sobald es aber zu einer friedlichen Begegnung zwischen Helden und Hexen kommt, fällt der Blick einer Hexe früher oder später auf eines der Drachenaugen, das die Helden mit sich tragen. (Das funktioniert natürlich nur, wenn die Helden diese Edelsteine noch haben und wenigstens einer davon auch zu sehen ist. Andernfalls müssen Sie einen anderen Weg wählen.) Sobald dies geschieht, wird die Hexe erzählen, dass sie vor einigen Tagen einen ähnlichen Stein gesehen hat wie diesen, nur ein Stück größer (siehe **Der gelbe Stein** auf S. 40). Damit sollte die Neugier der Helden geweckt sein, und die Hexe erklärt sich bereit, die Helden dorthin zu führen.

Der vielleicht sogar beste Weg führt sozusagen durch den Kerker von Burg Trackenborn: Seit einigen Tagen wird dort ein Wesen festgehalten, mit dem hier eigentlich niemand so recht etwas anfangen kann: ein Schamane der Echsenmenschen. **Skazz'Shizz** ist ein alternder Achaz (wie die Echsenmenschen sich selbst nennen), der neben seinen magischen Fähigkeiten auch noch mit der Gabe der Prophetie gesegnet ist. Seit längerer Zeit träumt er davon, dass eine alte Königin seines Volkes wiedergeboren werden würde, und deswegen hat er sich schließlich entschlossen, aus seinen heimatischen Sümpfen in die Gegend zu wandern, wo diese Geburt stattfinden soll. Kurz vor seinem Ziel wurde er aber von Menschen entdeckt und in einen feuchten, kühlen Kellerraum gesteckt, wo der Kaltblüter jetzt vor sich hindämmert und schon fast die Hoffnung aufgegeben hat, diese Räume jemals lebend zu verlassen (siehe **Skazz'Shizz** auf S. 41).

Wenn jedoch irgendwann Helden in den Kerker kommen, entweder um die Menschen dort zu verhören oder um sie zu befreien, dann spürt er, dass dies eine mögliche Rettung ist, und bittet die Helden darum, ihn mitzunehmen. Wie die Helden darauf reagieren, ist schwer zu sagen. Wenn sie aber wirklich dafür sorgen, dass er freikommt, dann bietet er

ihnen an, sie zu der 'Lösung eines Rätsels' zu führen. Genaueres kann er nicht sagen, denn er weiß selbst nicht, um was es geht – nur seine prophetische Gabe verrät ihm, dass es sich um etwas handelt, das wichtig für die Helden ist.

Doch auch wenn die Helden sich ganz auf die Seite der Inquisition stellen und weder mit den Hexen sprechen noch Skazz/Shzz befreien, können sie einen Weg ins Tal finden. Wie ab S. 45 beschrieben, haben die Hexen ihren geheimen Treffpunkt und Tanzplatz am Rand des Tals eingerichtet. Wenn die Helden auf Hexenjagd sind, können sie am

MADALEA AUF ABWEGEN

Nach dieser recht langen Einführung in die Möglichkeiten, die vor Ihnen und Ihren Spielern liegen, kommt nun endlich die eigentliche Einstiegsszene. Im Gegensatz zu den Szenen im weiteren Verlauf dieses Abenteuers bekommen Sie hier noch einmal eine große Auswahl an Möglichkeiten vorgestellt, wie die erste Begegnung mit Madalea und dem Inquisitor ablaufen kann. In späteren Teilen verzichten wir darauf, diesen Detailreichtum vor Ihnen auszubringen. Dennoch sollten Sie sich auch dann noch an der hier präsentierten Vielfalt orientieren, um jederzeit auf möglichst viel vorbereitet zu sein und dementsprechend auf alle Aktionen Ihrer Spieler reagieren zu können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine Stunde liegt der Hinterhalt der Roptelze hinter euch. Seitdem haben sich dunkle Wolken am Himmel zusammengezogen, und jetzt beginnt es zu regnen. Nicht stark, aber stetig – genau jener Regen, der nach und nach selbst die beste Kleidung durchdringt und jeden bis auf die Haut durchnässt.

Fragen Sie ruhig einmal nach, wer denn überhaupt regenfeste Kleidung dabei hat – zumeist sollte dies ein Wollüberwurf sein, aber auch Lederkleidung hält Regen ab, wenn sie gut gepflegt ist.

Spätestens eine einfache *Wettervorhersage*-Probe kann verraten, dass es sich nicht lohnt, sich hier irgendwo unterzustellen und das Ende des Regens abzuwarten: Es regnet sich gerade ein, und mit etwas Pech hört es bis zum Abend oder sogar noch länger nicht mehr auf.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es gibt Tage, an denen das Erleben von Abenteuern eine tolle und aufregende Sache ist – der heutige gehört bestimmt nicht dazu. Das Regenwasser tropft von euren Hüten in den Krügen und sucht sich von dort aus einen Weg quer durch eure Kleidung. Schuhe und Strümpfe sind ebenso durchweicht wie der Rest eurer Kleidung, und aus dem Karrenpfad, dem ihr folgt, ist eine Schlammpest geworden. Was hat euch nur in diese Wildnis getrieben?

Heimlich träumt ihr von einem Platz an einem wärmenden Kaminfeuer, in der Hand ein gutes Getränk, von nebenan der Duft einer würzigen Suppe oder eines Bratens ... bis der nächste Tropfen im Krügen euch aus diesen Tagträumen reißt.

Plötzlich hört ihr etwas durchs Unterholz brechen. Irgendetwas oder irgendjemand hat es sehr eilig, und in wenigen Augenblicken wird es euch erreicht haben.

Lassen Sie den Helden wie üblich ein bisschen Zeit für Reaktionen. *Gefahreninstinkt*-Proben können Sie verdeckt würfeln, geben Sie den betreffenden Spielern aber unabhängig vom Ergebnis (außer bei einem Patzer) die Information, dass der Held keine Gefahr erspürt. Helden, die sich in der Wildnis auskennen und denen eine *Sinneschärfe*-Probe gelingt, haben den Eindruck, dass der Verursacher der Geräusche etwa menschengroß sein müsste, also eventuell auch ein Wildschwein oder ein großer Hund sein kann, und dass er oder es in panischer Flucht unterwegs zu sein scheint.

Wenn die Spieler eine genaue Lagebeschreibung haben wollen, dann können Sie frei improvisieren: Der schmale Weg windet sich hier durch

Schwarzfall einen Zugang zu dem Tal finden und dabei eher 'zufällig' an Corfanaës Höhle geraten.

Die letzte Art und Weise, die Helden in Corfanaës Höhle zu bringen, ist schlichter **Zwang**: Mit Hilfe des Meckerdrachen kann Archon Megalon einen Zauber auf einen oder mehrere Helden sprechen, die sie dazu zwingt, sich auf die Höhle zubewegen (s.S.45). Allerdings sollte dies nur die letzte aller Möglichkeiten sein: Wenn die Helden freiwillig in die Drachenhöhle gehen, dann müssen sie sich auch am ehesten selbst vorwerfen, dass sie in diese 'Falle' getappt sind.

einen Wald mit viel Unterholz, weiter als zehn oder zwanzig Schritt kann man in den Wald nicht hineinschauen.

Wenige Augenblicke später kommt das gehetzte Geschöpf in das Blickfeld der Helden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Alles Misstrauen war offensichtlich zu viel des Guten: Eine junge Frau, nein, eher noch ein Mädchen von vielleicht 14 Jahren, bahnt sich einen Weg durch das Unterholz, ohne darauf zu achten, dass Dornen ihre Kleidung und ihre Haut zerreißten.

In diesem Moment entdeckt sie euch. Ihr seht für einen Augenblick Panik in ihren Augen aufleuchten, und sie bleibt stehen. Aber anscheinend bewahren sie sich ihre Befürchtungen nicht, denn sie rennt weiter, direkt auf euch zu. Kurz bevor sie den Weg erreicht hat, stolpert sie und fällt der Länge nach in eine schlammige Pfütze.

Als sie sich aufrappelt, ist ihr Gesicht ebenso dreckverschmiert wie ihr blaues Kleid – sie sieht aus wie das personifizierte Elend.

Madalea braucht einige Augenblicke, bis sie so weit zu Atem gekommen ist, dass sie sprechen kann. In dieser Zeit schaut sie sich mehrfach hektisch um: den Weg hinauf und hinab, aber auch in die Richtung, aus der sie gekommen ist. Es bleibt zu hoffen, dass sich wenigstens ein ritterlicher Held in dieser Zeit um das Mädchen kümmert. Schließlich sprudeln folgende Worte aus ihr hervor:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Helfen ... ihr müsst mir helfen. Böse Männer ... es sind böse Männer hinter mir her, verfolgen mich ... wollen mir etwas antun! Bitte, bei Herrin Travia! Helft mir! Verratet mich nicht!"

Lassen Sie den Helden wenig Zeit für Nachfragen, bevor die Reiter der Inquisition auftauchen. Die Spieler sollen sich schnell entscheiden, was sie tun, und zwar ohne die Möglichkeit, lange Rückfragen zu stellen. Natürlich weiß Madalea, dass sie sich mit der Aussage, sie werde von 'bösen Männern' verfolgt, auf dünnes Eis begibt, gilt die Inquisition doch eigentlich vielmehr als die Verkörperung des Kampfes für das Gute. Aber im Moment hat sie einfach nur Angst, und sie fürchtet nichts mehr, als von ihren Verfolgern erwischt zu werden. In ihrer Verzweiflung hofft sie darauf, dass die Helden sich von ihr 'entwickeln' lassen. Dementsprechend wimmert sie auf Fragen hin nur atemlos etwas von Männern, die sie fangen wollen, die ihr Gewalt antun wollen und dergleichen.

Noch bevor die Helden allzu viel herausfinden, sollten Sie alle eine *Sinneschärfe*-Probe ablegen lassen, die Sie bei den einzelnen Helden je nachdem modifizieren können, ob sie sich gerade mit Madalea unterhalten oder nicht. Derjenige, der die meisten TãP* hat, hört es als Erster: Pferdegetrappel. Aus der Richtung, aus der das Mädchen gekommen ist, nähern sich mehrere Reiter. Je nachdem, ob der betreffende Held seine Erkenntnis weitergibt oder nicht, können Sie die Nachricht nach und nach auch an die anderen mit den schlechteren Würfel Ergebnissen weitergeben.

Madalea hat 3 TãP* übrig. Sobald sie die Reiter hört oder mitbekommt,

dass einer der Helden etwas hört, bricht sie in Panik aus und versucht, wieder ins Unterholz zu rennen und sich dort zu verstecken. Wenn ein Held es darauf anlegt, ist es aber kein Problem, sie festzuhalten. Wenig später kommen die Reiter auch schon in Sicht. (Wie viel Zeit zwischen dem ersten Hören und dem Auftauchen der Reitergruppe vergeht, hängt einerseits natürlich von dem Ergebnis der *Sinneshürfe*-Probe ab, andererseits aber auch von Ihrer Dramaturgie: Lassen Sie den Helden genug Zeit, um zu reagieren, keinesfalls aber, um Madalea ausführlich auszufragen oder um über das weitere Verhalten zu diskutieren.

DIE HELDEN VERSTECKEN SICH

Sollten Ihre Helden auf die Idee kommen, sich selbst gemeinsam mit Madalea im Unterholz verbergen zu wollen, dann sollten Sie von allen eine *Sich Verstecken*-Probe verlangen, die Sie um 2 Punkte erleichtern können. Sind die Helden jedoch mit Pferden unterwegs, dann erschweren Sie die Probe um 2, anstatt sie zu erleichtern. Für den Fall, dass alle Proben gelingen, können Sie folgenden Text benutzen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Sechs Reiter kommen aus dem Wald. Der Vorderste von ihnen hat den Blick auf den Boden geheftet: Vermutlich ist er ein Spurenleser, der die Spur des Mädchens verfolgt. Direkt hinter ihm reitet derjenige, der sofort als der Anführer der Truppe zu erkennen ist: Er trägt eine rot-goldene Robe – ein Geweihter des Sonnengottes Praisos.

Seine fünf Begleiter und Begleiterinnen sind gerüstet und bewaffnet, vielleicht Söldner, vielleicht aber auch Büttel. Sogar der Geweihte selbst trägt ein Kettenhemd unter seiner Robe, und an seiner Seite baumelt ein Schwert.

Die Reiter erreichen den Weg nur wenige Schritte von euch entfernt. Der Spurenleser wendet zügelt sein Pferd und spricht den Geweihten an: "Hier enden ihre Spuren, Herr. Allerdings sind hier vor sehr kurzer Zeit mehrere Leute vorbei gekommen, die hier auch angehalten und vielleicht gewartet haben – möglicherweise Verbündete des Flittchens. Aber in welche Richtung das Mädchen weitergelaufen ist, kann ich nicht sagen, dazu sind hier zu viele Spuren, die sich überlagern. Ich würde aber vermuten, dass sie in ihrer Panik den Weg genommen hat, und zwar weg von der Trackenborn."

Der Geweihte nickt: "Dann kann sie aber noch nicht weit gekommen sein."

Damit gibt er seinem Pferd die Sporen und lenkt es in die Richtung,

aus der ihr gekommen seid. Der Rest der Gruppe folgt, und bald sind die sechs Reiter hinter der nächsten Wegbiegung verschwunden.

Sollte eine oder mehrere Proben misslingen, dann lassen Sie sich sagen, um wie viele Punkte. Ist keine Probe dabei, die um mehr als 3 Punkte daneben gegangen ist, dann verwenden Sie den gleichen Text bis auf den letzten Satz. Den ersetzen Sie durch folgenden Text:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade wollten ihr aufatmen, als die Frau, die am Ende der Gruppe reitet, plötzlich ihr Pferd zügelt und ruft: "Wartet, Herr! Hier verbirgt sich jemand im Unterholz!"

Mit diesen Worten zieht sie ihr Schwert und deutet mit dessen Spitze auf [den Helden, dessen Probe am heftigsten misslungen ist]. Sofort wenden auch die anderen ihre Rösser und ziehen ihre Waffen.

Wenn die anderen Helden sich weiterhin verbergen wollen, dann gestatten Sie denen, die die erste *Sich Verstecken*-Probe geschafft haben, eine zweite, allerdings diesmal ohne Erleichterung (bzw. +4, wenn sie Pferde dabei haben). Jeder, der eine der beiden Proben nicht geschafft hat, wird von den Reitern entdeckt. (Wenn Madalea nicht von einem Helden festgehalten wird, versteckt sie sich sehr gut, so dass sie von den Leuten des Inquisitors nur gefunden wird, wenn die Helden sie verraten.)

Natürlich will Praisosilf Sonnacker nun eine Erklärung haben, warum die Helden sich hier im Wald verstecken wie "lichtscheues Gesindel". Eine Ausrede im Stile von "Wir haben befürchtet, dass es nur Räuber sein können, die so plötzlich aus dem Dickicht des Waldes geritten kommen!" stellt ihn halbwegs zufrieden. Je nach Qualität der Aussage hat er nun aber genug Grund, um den Helden zu misstrauen, so dass er sich auch in Bezug auf Madalea nicht so leicht übers Ohr hauen lassen wird.

Ist hingegen wenigstens eine Probe um mehr als 3 Punkte daneben gegangen, dann kommt es zu folgendem Text:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Sechs Reiter kommen aus dem Wald. Der Vorderste von ihnen hat den Blick auf den Boden geheftet: Vermutlich ist er ein Spurenleser, der die Spur des Mädchens verfolgt. Direkt hinter ihm reitet derjenige, der sofort als der Anführer der Truppe zu erkennen ist: Er trägt eine rot-goldene Robe – ein Geweihter des Sonnengottes Praisos.

WISSEN ÜBER DIE INQUISITION

Auf Seite 11 finden Sie eine Beschreibung, was die aventurische Inquisition ist und was sie für Aufgaben hat. Über dieses Wissen werden die meisten Helden aber nur zum Teil oder sogar gar nicht verfügen. Um herauszufinden, was die Einzelne weiß, können Sie Proben in dem Talent *Güter/Kulte* ablegen lassen. In diesem Fall empfehlen wir, dass Sie kleine Zettel mit den unterschiedlichen Informationen anfertigen und den Spielern je nach Probenergebnis zeigen. Verhindern Sie anschließend einen Informationsaustausch, damit auch die Spieler nur wissen, was ihre Helden wissen, und sich dementsprechend verhalten.

Probenmodifikationen (es können mehrere zum Tragen kommen):

Der Held ist selbst zwölfgöttergläubig: -3

Der Held stammt aus einer großen Stadt mit mehreren Tempeln der Zwölfgötter: -2

Der Held stammt aus einer Stadt mit einem Praisos-Tempel: -2

Der Held ist von adliger Abstammung: -2

Der Held ist Magier: -3

Probenergebnis (bedenken Sie, dass kein Held mehr TaP* haben

kann, als sein Talentwert beträgt, unabhängig von allen Probenerleichterungen):

Probe gelungen: Der Mann mit der Kutte, das muss ein Priester des Praisos sein.

Ab 2 TaP*: Es ist ungewöhnlich, dass ein Praisos-Priester mit Kettenhemd und Schwert ausgerüstet ist.

Ab 4 TaP*: Es gibt einen fanatischen Orden innerhalb der Praisos-Kirche, dessen Aufgabe es ist, alle Hexen und Zauberer auf den Scheiterhaufen zu bringen. Die Bewaffnung ist ein Indiz dafür, dass der Mann diesem Orden angehört.

Ab 6 TaP*: Genauer genommen: Nicht alle Hexen und Zauberer werden von der so genannten Inquisition verfolgt, sondern nur diejenigen, die nachweislich für andere Menschen schädliche Magie anwenden, zum Beispiel Dämonenbeschwörungen oder das Anhexen von Krankheiten.

Ab 8 TaP*: Früher waren die Mitglieder der Inquisition wirklich für ihren Fanatismus bekannt, inzwischen unterliegen sie aber strenger Überwachung und müssen sich für jedes gefällte Urteil rechtfertigen. Schließlich dienen sie ja dem Gott der Wahrheit.

Seine fünf Begleiter und Begleiterinnen sind gerüstet und bewaffnet, vielleicht Söldner, vielleicht aber auch Büttel. Sogar der Geweihte selbst trägt ein Kettenhemd unter seiner Robe, und an seiner Seite baumelt ein Schwert.

Die Reiter erreichen den Weg nur wenige Schritt von euch entfernt. Doch kaum hat der Vorderste von ihnen sein Pferd gezügelt, da fällt sein Blick auf [den Helden mit der schlechtesten Probe]. Er zieht sein Schwert und ruft: "Vorsicht, Herr! Hier verbirgt sich jemand im Unterholz!"

Sofort greifen auch die anderen Reiter nach ihren Waffen.

DIE HELDEN VERBERGEN MADALEA

Wenn die Helden dem Mädchen Gelegenheit geben, sich zu verstecken, oder sie sogar unter einer Decke verbergen oder mit einem Mantel verkleiden, selbst aber auf dem Weg stehen bleiben, dann geht es folgendermaßen weiter. In diesem Fall haben Sie aber die Möglichkeit, dass einer der Reiter sehr nahe an Madaleas Versteck vorbeikommt bzw. die Gestalt in dem langen Mantel misstrauisch beäugt. Lassen Sie es aber dabei bleiben: Machen Sie es spannend, aber lassen Sie den Spielern den Triumph.

Zum Vorlesen oder Nachzählen:

Sechs Reiter kommen aus dem Wald. Der Vorderste von ihnen hat den Blick auf den Boden geheftet: Vermutlich ist er ein Spurenleser, der die Spur des Mädchens verfolgt. Direkt hinter ihm reitet derjenige, der sofort als der Anführer der Truppe zu erkennen ist: Er trägt eine rot-goldene Robe – ein Geweihter des Sonnengottes Praios. Seine fünf Begleiter und Begleiterinnen sind gerüstet und bewaffnet, vielleicht Söldner, vielleicht aber auch Büttel. Sogar der Geweihte selbst trägt ein Kettenhemd unter seiner Robe, und an seiner Seite baumelt ein Schwert.

Die Reiter erreichen den Weg nur wenige Schritt von euch entfernt und zügeln ihr Pferde. Der Geweihte mustert euch mit dem strengen Blick, den ihr von Priestern des Götterfürsten gewöhnt seid: "Praios zum Gruße, Fremde. Habt ihr eine junge Frau gesehen, etwa acht Spann groß, dunkle Haare, blaues Kleid?"

DIE HELDEN HALTEN MADALEA FEST

Zum Vorlesen oder Nachzählen:

Sechs Reiter kommen aus dem Wald. Der Vorderste von ihnen hat den Blick auf den Boden geheftet: Vermutlich ist er ein Spurenleser, der die Spur des Mädchens verfolgt. Direkt hinter ihm reitet derjenige, der sofort als der Anführer der Truppe zu erkennen ist: Er trägt eine rot-goldene Robe – ein Geweihter des Sonnengottes Praios.

Seine fünf Begleiter und Begleiterinnen sind gerüstet und bewaffnet, vielleicht Söldner, vielleicht aber auch Büttel. Sogar der Geweihte selbst trägt ein Kettenhemd unter seiner Robe, und an seiner Seite baumelt ein Schwert.

Die Reiter erreichen den Weg nur wenige Schritt von euch entfernt und zügeln ihr Pferde. Der Geweihte mustert euch mit dem strengen Blick, den ihr von Priestern des Götterfürsten gewöhnt seid. Als sein Blick auf das Mädchen fällt, zieht ein grimmiges Lächeln über sein Gesicht: "Praios zum Gruße, Fremde. Wie ich sehe, habt ihr das Mädchen für uns dingfest gemacht. Euer Mut segnet euch, auch wenn ihr nicht wissen konntet, dass ihr es mit einer gefährlichen Zauberin zu tun habt, die unlängst die Leute des hiesigen Landesherren angegriffen hat. Aber anscheinend hat sie euch mit ihren Kräften verschont – oder ist von den Anschlägen gegen den Herrn von Trackenborn zu erschöpft. Nun übergebt mir die Delinquentin, auf dass ich sie im Namen des Herre Praios einem Gericht zuführen kann."

ANPREDEFORMEN

Im mittelreichischen Aventurier ist es üblich, Respektspersonen zu 'ihren', also mit 'Ihr' anzusprechen.

Nur Leute, die von niedrigerem Stand sind, werden geduzt, ebenso natürlich enge Freunde. Wenn man allerdings höflich sein will, dann kann man auch Leute von etwas niedrigerer Herkunft als man selbst ihren. Das einfache Volk hingegen benutzt in der Regel untereinander das vertraute 'Du'. Will ein Höhergestellter besonders deutlich machen, dass sein Ansprechpartner weit unter ihm steht, dann 'erzt' er ihn.

Der Inquisitor wechselt die Anrede der Helden je nachdem, wie wichtig es ihm ist, seinen Status zu betonen: Wenn die Helden also den Eindruck machen, einfache Passanten zu sein, dann werden sie *gehrzt*. Zeigen sie nicht den Respekt, den Praioshilfe erwartet, dann *duzt* er sie, und wenn sie aus seiner Sicht sogar aufmüpfig werden, dann benutzt er das 'Er'. Lassen Sie in die Überlegungen, wann der Inquisitor welche Anrede benutzt, auch den Sozialstatus der Helden mit einfließen: Von jemandem mit einem SO von 9 oder mehr lässt er sich wesentlich mehr gefallen als von einem Helden mit SO 4 oder weniger, den er von vornherein auf jeden Fall *duzt*.

DAS GESPRÄCH MIT DEM INQUISITOR

Unabhängig von dem Eingang in die Szene gibt es für ihren Fortgang ganz unterschiedliche Varianten, die vor allem vom Verhalten der Helden abhängen. Daher können wir Ihnen auch keine detaillierten Hinweise geben, wie Praioshilfe sich verhält. Orientieren Sie sich an der Beschreibung des (scheinbaren) Geweihten auf S. 29 und versetzen sich in seine Haut. Vor allem ist er es nicht gewohnt, dass man ihm widerspricht oder ihn auch nur hinterfragt – und er kann es eigentlich auch nicht zulassen, denn damit würde seine Autorität untergraben. Gleichzeitig entscheidet sich in diesem Moment auch, wie das Abenteuer weitergehen wird. Folgende Varianten halten wir für möglich – rechnen Sie aber damit, dass Ihre Spieler es schaffen, eine ganz andere Möglichkeit zu erfinden.

GEHORSAM

Wenn die Helden sich von dem Inquisitor einschüchtern lassen oder sie (wie es sich für einen normalen Aventurier gehört, siehe Kasten) der Meinung sind, ein Praios-Priester wisse schon, was er tut, dann haben sie einen Fürsprecher gefunden. Falls die Helden Madalea nicht schon festhalten, dann können Sie eine kurze Verfolgungsjagd inszenieren, bei der das Mädchen aber gegen die Reiter keine Chance mehr hat und bei der die Helden ruhig die Möglichkeit erhalten sollten, sich hervorzutun. Sobald Madalea gefangen ist, wird sie recht grob gefesselt, und damit sie nicht mehr zaubern kann, legt einer der Männer ihr auch noch einen eisernen Ring mit einem Praios-Symbol um den Hals.

Wenn Sie wollen, können Sie es sogar noch dramatischer gestalten, indem Madalea vor ihrer Ergreifung ein weiteres Mal auf ihre Zauberkräfte zurückgreift und das Pferd eines ihrer Verfolger scheuen lässt, was die anderen aber nur noch aggressiver zapacken lässt. Schließlich ergibt sich das Mädchen leise weinend in ihr Schicksal und wirft einem Helden, der sich zuvor noch für sie eingesetzt hat, einen flehentlichen Blick zu.

Praioshilfe äußert sich derweil anerkennend über die Aufrichtigkeit der Helden und ihren "Einsatz für die zwölfgöttliche Ordnung". Und er lädt sie auf die Burg des Edlen von Trackenborn ein, um dort zu übernachten.

Wenn die Helden diese Option wählen, sollten Sie mit dem Abschnitt **Zu Gast auf der Burg** auf S. 32 fortfahren.

ZÖGERN

Seit der Schurke Bramo Wildacker in die Rolle des Inquisitors Praioshilfe

DER UMGANG MIT AUTORITÄTEN

Der Umgang mit höhergestellten Persönlichkeiten oder Autoritäten ist im Rollenspiel oft ein Problem. Als indische Menschen des 21. Jahrhunderts sind wir es gewöhnt, Befehle nicht einfach hinzunehmen und Autoritätspersonen zu hinterfragen.

Aventurieren hingegen ist eine hierarchisch geprägte Welt: Hier gilt das Wort eines Adligen ganz selbstverständlich mehr als das einer ganzen Gruppe Nicht-Adliger (solange keine anderslautenden Beweise vorliegen), hier werden Priester als direkte Vertreter der allmächtigen Götter angesehen, und der Glaube daran, dass die Welt von den Göttern so gestaltet ist, wie sie ist, ist allgemein verbreitet, während Demokratie mit Ketzerei in einem Atemzug genannt wird. In dieser Welt sind die Helden aufgewachsen, so dass auch sie eigentlich von dieser Autoritätsgläubigkeit geprägt sein müssten.

Andererseits sind die Helden auf ihre Weise ein Sonderfall, denn schon allein der Gedanke, die Heimat zu verlassen und auf Abenteuer zu gehen, zeichnet sie schon zu einem gewissen Teil als 'Revolutionäre' aus. Dennoch sollte jeder zwölfgöttergläubige Aventurier zögern, bevor er sich einem Prais-Geweihten in den Weg stellt. Schließlich ist Prais der Herr der Sonne und des Gesetzes, und seine Priester sind das größte Bollwerk vor den dämonischen und schwarzmagischen Umtrieben, die die Menschen mit Lüge, Betrug und Verführung in die ewige Verdammnis ziehen wollen.

Doch wie können Sie als Spielleiter den Spielern dieses Gefühl vermitteln, ohne ihnen vorzuschreiben, wie sie sich gefälligst zu verhalten haben? Offen gestanden: Einen Königsweg können wir Ihnen auch nicht bieten. Entweder Sie leben mit den Reaktionen Ihrer Spieler, oder Sie reden ihnen kurz ins Gewissen. Gestalten Sie dies aber

nur als einen Appell, keinesfalls als Vorschritt. Erinnern Sie die Spieler daran, dass in ihrer Kindheit die Priester der unterschiedlichen Götter immer Respektspersonen waren, an die man sich auch mit Problemen wenden konnte, die in vielen Situationen halfen – und dass Geweihte des Prais immer den höchsten Respekt bekamen, sie sozusagen als der Adel aller Priester behandelt wurden.

Wenn Sie wollen, können Sie auch auf eventuelle Nachteile Ihrer Helden verweisen. Zum Beispiel können Sie einen (zwölfgöttergläubigen) Helden mit dem Nachteil *Aberglauben* guten Gewissens darauf aufmerksam machen, dass es bestimmt ungut bringt, sich mit dem obersten aller Götter anzulegen. Wenn Sie einen adligen Helden in Ihrer Gruppe haben (also einen mit dem Vorteil *Adlige Abstammung*), dann sollten Sie an sein Gewissen appellieren: Wenn er gegen den Fürsten der Götter (ein Beiname von Prais) aufbegehrt, dann wäre das genauso, als wenn sich das einfache Volk gegen den Adel erhebt – eine geradezu undenkbar Sache!

Andererseits können Ihre Spieler mit Recht darauf verweisen, dass sie in letzter Zeit einschlägige Erfahrungen mit angesehenen und sogar adligen Menschen gemacht haben: Da war der adlige Ritter von Sturzenfels, der sein Leben auf Kosten von unschuldigen Kindern verlängern wollte, der geschehene Händler Eisinger, der einem Konkurrenten Gift andien wollte ... Warum sollten sie also nun vor dem Mann in goldroter Kutte kuscheln?

Aus diesem Grund ist ja auch der Fortgang dieses Abenteuers offen gehalten: Wenn die Helden sich nicht einschüchtern lassen, dann machen sie sich zwar einen einflussreichen Feind, aber auch auf diesem Weg können sie zum Ziel kommen.

Sonnacker geschlüpft ist, ist er es gewöhnt, von allen Menschen unterwürfig behandelt zu werden. Mit einem kritischen Verhalten oder Zögern von Seiten der Helden rechnet er nicht, und er reagiert darauf sehr schnell mit mühsam unterdrücktem Zorn – was er einerseits für die passende Reaktion eines Inquisitors hält, andererseits aber auch eine echte Panikreaktion ist: Sollte jemand allzu viele Fragen stellen, dann ist seine falsche Identität eventuell in Gefahr.

Wenn die Helden also nicht den erwarteten Respekt zeigen und zum Beispiel fragen, wessen das Mädchen beschuldigt wird, dann mustert Praioshilf den Sprecher mit zusammengekniffenen Augen und drohendem Unterton: "Wer ist Er, dass die heilige Kirche des Herre Prais Ihm Rechenschaft schuldig wäre?"

Sollte sich der Held immer noch nicht beirren lassen, dann stößt der Inquisitor hörbar Luft aus: "So, und Er glaubt also, sich der Heiligen Inquisition in den Weg stellen zu können. Ich warne Ihn: Der Herr Prais sieht alles und weiß alles, und eines Tages wird Er sich rechtfertigen müssen, denn Hochmut kommt vor dem Fall. Gosso, erkläre du dem edlen Herrn, mit was für üblem Gelichter er sich da gerade abgibt."

Der letzte Satz ist an einen stierackigen Mann gerichtet, der schräg hinter dem Prais-Geweihten steht und auf Anweisungen wartet. Nun nickt er und beginnt mit naseleider Stimme zu sprechen: "Jenes Weib ist gesehen worden, wie es schändliche Magie und Hexerei ausführte zum Schaden eines Soldaten des Herrn von Trackeborn. Bezeugt wurde, dass der Soldat durch ihre Hexerei für längere Zeit unfähig für den Dienst ist."

Der weitere Verlauf des Gesprächs hängt natürlich vom Verhalten der Helden ab. Entweder sie geben nach und übergeben Madalea doch noch, dann lässt Praioshilf 'Gnade vor Recht' walten und lobt die 'Einsichtigkeit' der Helden, während die Szene in der Folge etwa so abläuft wie weiter oben unter **Gehorsam** beschrieben. Ob der Inquisitor in diesem Fall eine Einladung in die Burg ausspricht, müssen Sie anhand des Verhaltens selbst entscheiden.

Oder aber sie verweigern den Gehorsam und lassen es auf eine Konfrontation ankommen – siehe in diesem Fall den Abschnitt **Opposition**.

LÜGE

Für dieses Abenteuer wäre es die schönste Möglichkeit, wenn die Helden so tun, als hätten sie Madalea nicht gesehen, und den Inquisitor also schlicht anlügen. Immerhin hat Bramo Wildacker nicht die Ausbildung genossen, die einem Inquisitor zusteht, so dass man ihn leichter belügen kann, als dies bei einem echten Prais-Geweihten der Fall wäre.

Je nachdem, wie überzeugend der betreffende Spieler die Lüge vorgebracht hat, können Sie entweder diese Aussage hinnehmen – Bramo fällt darauf herein, ermahnt die Helden zur Vorsicht vor der "üblichen Zauberin" und bittet sie, sich auf der Burg zu melden, falls sie doch noch eine Spur der Übeltäterin finden sollten. Dann reitet er mit seinen Leuten an dem Helden vorbei und folgt dem Weg weiter.

Oder aber Sie verlangen eine *Überreden-Probe* – bei Gelingen ist Bramo überzeugt, dass der Held die Wahrheit erzählt (siehe oben), andernfalls hebt er eine Augebraue und mahnt: "Ich hoffe für dich, dass du die Wahrheit sprichst. Du weißt ja, Prais weiß alles und sieht alles, und wenn du seine Diener zu belügen versuchst, wirst du bei Gelegenheit zur Rechenschaft gezogen. Wisse, dass ich mir eure Gesichter gemerkt habe. Seid also vorsichtig mit euren Worten und Taten."

Auch in diesem Fall folgt die Gruppe weiter dem Weg. Die Helden haben sich in diesem Fall jedoch die tiefste Dankbarkeit von Madalea verdient, was für den Fortgang des Abenteuers durchaus von entscheidender Bedeutung sein kann.

Misslingt die Probe jedoch oder schätzen Sie die Lüge Ihrer Helden als allzu durchsichtig ein, dann blickt der Inquisitor den Wortführer einige Augenblicke lange schweigend an – mit einem Blick, den er sich angeeignet hat, um abergläubische Dorfbewohner einzuschüchtern, und der in der Regel auch Wirkung zeigt: "So, du sagst also, du hast die Übeltäterin nicht gesehen. Ich will für dein Seelenheil beten, dass du dich nicht geirrt hast – denn du weißt ja, was unser Herr Prais von Lügern und Falschrednern hält. Und wer würde es schon wagen, den Zorn des Götterfürsten auf sich herab rufen zu wollen? Aber nein, sicherlich sprichst du die Wahrheit. Denn du weißt ja: Wer mit üblem Hexenvolk gemeinsame Sache macht und sie bei ihrem schwarz-

magischen Tagewerk unterstützt, der spielt mit seinem Seelenheil, und so töricht bist du nicht."

Nachdem er seinen Blick kurz über die anderen Helden hat schweifen lassen, sagt er: "Möge Praisos allezeit über euch wachen."

Dann gibt er seinem Pferd die Sporen und reitet davon, gefolgt von seinen Leuten, die den Helden verachtende bis spöttische Blicke zuwerfen. Fahren Sie nun mit dem Abschnitt **Ein Klotz am Bein** fort.

OPPOSITION

Sollten sie die Herausgabe des Mädchens aus irgendeinem Grund offen verweigern, so lässt Praisosilf es nicht auf eine Konfrontation ankommen – er kann die Schlagkraft der Helden nicht einschätzen und will ihnen lieber mit Verstärkung gegenübertreten, um die eigenen Verluste so gering wie möglich zu halten. Stattdessen verkündet er den Helden, dass sie nun ebenfalls unter Anklage stehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dem Mann ist sein Zorn deutlich anzusehen, als er das Wort ergreift: "Nun denn, ihr Narren. Wisset, dass ihr euch des Vergehens schuldig gemacht habt, mit dunkler Zauberei gemeinsame Sache zu machen. Dies ist ein Vergehen wider das Recht des Herrn Praisos, und es soll entsprechend geahndet werden. Doch will ich euch eine letzte Möglichkeit der Reue geben. Kommt bis spätestens morgen zur Mittagsstunde zur Burg Trackenborn und übergebt dies Hexe der Gerichtsbarkeit, so soll euch nichts geschehen. Andernfalls ... Nun, seid gewiss, wir werden uns wiederschen."

Mit einem arroganten Grinsen wendet er sein Ross und gibt seinen

Leuten das Zeichen zum Rückzug, was sie offensichtlich nur widerwillig befolgen.

Auch in diesem Fall fahren Sie mit dem Abschnitt **Ein Klotz am Bein** fort (siehe unten).

KAMPF

Wie bereits erwähnt, wird Bramo / Praisosilf es nicht auf einen Kampf mit den Helden ankommen lassen. Sollten die Helden jedoch von sich aus angreifen, dann haben sie es nicht anders gewollt – die Schergen des Inquisitors sind als ehemalige Flusspiraten erfahrene Kämpfer, und es wird vermutlich zu einem blutigen Kampf kommen. Denken Sie dabei aber daran, dass Bramo und seine Leute an ihren Leben hängen: Sollte das Kampfglück sich gegen sie wenden, dann fliehen sie. Und das geschieht nicht erst, wenn die Hälfte von ihnen bereits tot ist, sondern bereits, wenn einer von ihnen stirbt oder wenn beängstigende Magie zum Einsatz kommt. Bramo selbst hält sich als Anführer zunächst zurück – und versuchen Sie, ihn auf jeden Fall entkommen zu lassen. Sollte das nicht gelingen, dann müssen Sie das Abenteuer entsprechend anpassen – allerdings sind die Änderungen so umfassend, dass wir Sie davor eigentlich nur warnen können.

Wenn die Helden zu unterliegen drohen, dann bietet der Inquisitor ihnen an, sich zu ergeben. In diesen Fall werden sie entwaffnet, gefesselt und (vermutlich gemeinsam mit Madalea) in den Kerker der Burg geworfen. In diesem Fall bleibt ihnen nur die Möglichkeit, sich auf irgendeine Weise aus dem Kerker zu befreien. Die Werte des Inquisitors und seiner Leute finden Sie bei den Beschreibungen ab S. 29.

Ein Klotz am Bein

Wenn die Helden es geschafft haben, Madalea vor dem Zugriff des Inquisitors zu schützen, dann haben sie sich damit ein Problem eingehandelt: Denn das arme Mädchen ist am Ende ihrer Kräfte, und ohne Hilfe wird sie vermutlich früher oder später doch dem Inquisitor in die Hände fallen.

Der einfachste Weg wäre es natürlich, Madalea wegzuschicken und sich um die eigenen Dinge zu kümmern. Das Mädchen wird einer solchen Aufforderung natürlich Folge leisten, einerseits dankbar, dass die Helden sie nicht verraten haben, andererseits aber auch verzweifelt, weil sie überhaupt keine Ahnung hat, was sie tun soll – teilen Sie das Helden mit hoher *Menschenkenntnis* auch ruhig mit, während Madalea mit einem leisen Dank im Unterholz verschwindet. Wenn die Helden es sich nicht noch im letzten Moment anders überlegen, dann können sie einfach weiterziehen und werden etwa zwei Stunden später das Tal erreichen, in dem Burg und Dorf Trackenborn liegen. Gegen Abend erfahren sie dann, dass das Mädchen von den Häschern des Inquisitors gefangen und in das Burgverlies gesperrt wurde, und dazu gleich auch noch ein altes Kräuterweib, das wohl mit ihr unter einer Decke steckte.

Wahrscheinlicher ist es jedoch, dass die Helden Mitleid mit Madalea haben und sich erst einmal mit ihr unterhalten, sobald die Reiter außer Sichtweite sind. Madalea erzählt ihnen dann aus ihrer Sicht, was geschehen ist (siehe **Der Edle und das Biest** auf S. 12). Dabei streitet sie unter Tränen ab, dass sie eine Hexe sei, und beteuert, dass zwar manchmal in ihrer Umgebung "Dinge geschehen", sie dafür aber überhaupt nichts kann. Sie hat keine Ahnung, warum das Pferd plötzlich gescheut hat, als sie Männer gekommen sind, um sie abzuholen. Aber sie hält es für möglich, dass das auch mal wieder "so was" war.

Wenn sie gefragt wird, warum die Männer sie denn abholen wollten, dann drückt sie zunächst ein wenig herum, bevor sie zögernd zugibt, dass "der edle Herr" (also der Edle von Trackenborn) immer wieder einfache Mädchen zu sich holt, um "Rahja zu dienen" (was eine Umschreibung dafür ist, dass er sie in sein Bett holt). Davor habe sie aber große Angst gehabt und sei deswegen davongerannt. Und danach hätten

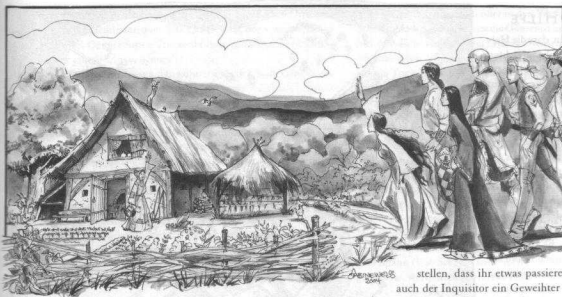
sie alle Leute im Dorf so komisch angeschaut und hinter ihrem Rücken getuschelt, sogar ihr eigener Bruder. Als sie dann erfuhr, dass der "Herr Inquisitor" nach Trackenborn gekommen sei, da habe sie gewusst, dass es um sie ginge – und dann sei sie einfach weggelaufen.

Bisher hatte sie noch keine Zeit, sich Gedanken darüber zu machen, was sie denn jetzt anfangen soll. Sie war noch nie weiter als eine Tagesreise von ihrer Heimat entfernt, und sie kennt auch niemanden, zu dem sie gehen könnte. Erst nach kurzem Überlegen fällt ihr eine Person ein, bei der sie als Kind ein paar Mal gewesen ist: Mütterchen Thika. Die Frau lebt ganz allein in einem kleinen Tal in der Nachbarschaft von Trackenborn, und sie gilt im Dorf als hervorragende Kräuterkennerin, die selbst dann noch kleine Mittelchen zusammenmischen kann, wenn dem Peraine-Geweihten nichts mehr einfällt. Madaleas Mutter hat irgendwann mal hinter vorgehaltener Hand erzählt, dass ein Streit mit dem Geweihten auch der Grund sei, warum Thika nicht mehr in Trackenborn wohnt, denn sie habe bei einem verunglückten Holzfäller einmal einen Wunderverband des Geweihten entfernt und selbst noch einmal neu gemacht, da sie glaubte, es besser zu können. Daraufhin habe der Geweihte sie beschimpft, sich gegen die Macht der Götter zu stemmen – was auch immer er damit gemeint haben könne.

Auf die Idee, dass Thika selbst eine Hexe sein könnte, kommt Madalea von selbst nicht – und wenn die Helden sie darauf aufmerksam machen, dann wehrt sie es ab: Thika sei doch eine gute und hilfsbereite Frau, die niemandem etwas zuleide tue. Und wenn die Helden dann davon abraten, dort hinzugehen, da anzunehmen sei, dass der Inquisitor sie demnächst aufsuchen werde, dann bekommt Madalea erneut große Angst: Man müsse Thika doch vor dieser Gefahr warnen!

Bei Thika

Madalea kennt den Weg zu dem Tal, in dem Thika wohnt. Zunächst geht es quer durch den Wald, bis die Helden nach etwa einer Stunde auf einen Trampelpfad stoßen: den einzigen Weg, den es in Thikas Tal gibt.



ne, dann ernten sie erst einmal ungläubige Blicke: „Aber ich bin doch keine Hexe. Und ich habe auch niemandem etwas getan, geschweige denn irgendjemanden verhext oder dergleichen. Warum sollte der Herr Inquisitor mich verdächtigen?“

Sie kann sich wirklich nicht vor-

stellen, dass ihr etwas passieren kann. Schließlich ist ja auch der Inquisitor ein Geweihter des Praios und damit der

Wahrheit verpflichtet – für sie ist es dementsprechend völlig unvorstellbar, dass er sie zu Unrecht anklagen oder sogar verurteilen könnte. Wenn es nach ihr geht, dann wird sie einfach hier bleiben und den Tatsachen ins Gesicht sehen. Dennoch ist es nicht unmöglich, sie davon zu überzeugen, dass es hier zu gefährlich für sie und Madalea ist. Für diesen Fall packt sie sehr eilig ihre Siebensachen und verspricht den Helden, gemeinsam mit Madalea (und den beiden Ziegen) an einer verborgenen Stelle irgendwo in den Bergen zu warten, bis die Sache sich geklärt hat.

Für den Fall, dass die Angelegenheit bereinigt sei, sollten die Helden herkommen und einen weißen Stofffetzen in den Apfelbaum hängen. Sollte es sich aber ergeben, dass der Adlige weiterhin der Meinung sei, Thika und eventuell auch Thika verfolgen zu müssen, dann sollen sie schwarzen Stoff benutzen.

Wenige Minuten, nachdem die Helden die Lichtung Thikas verlassen haben, sehen sie von einer Anhöhe aus, dass sechs Reiter auf dem Pfad herankommen: der Inquisitor und seine Leute. Die Zeit, bis der Trupp heran ist, reicht aus, um sich gründlich im Unterholz zu verbergen, nicht aber, um noch einmal zu Thika zurückzukehren und sie nun doch dazu zu überreden, ihre Hütte zu verlassen.

Sollten die Helden sich dem Inquisitor stellen, dann wird sein Misstrauen deutlich wachsen – vor allem, wenn er Thikas Hütte leer vorfindet. Damit ist für ihn wahrscheinlich, dass die Helden Verbündete der vermeintlichen Hexe sind – also ebenfalls Leute, die hinter Schloss und Riegel gehören.

Wenn die Helden es auf diese Weise geschafft haben, schon jetzt sein Misstrauen zu wecken, wird er sie einem intensiven Verhör unterziehen, sobald er ihrer habhaft werden kann.

Eine weitere halbe Stunde später erreichen die Helden einen von dichtem Wald umgebenen Talkess, durch den ein kleiner Bach plätschert. Am Talrand steht eine windschiefe Hütte an dem Bach, umgeben von einem großen Gemüse- und Kräutergarten. Durch diesen Garten laufen einige Hühner, und unter einem großen Apfelbaum sind zwei Ziegen angepflockt.

Wenn die Helden sich nähern, tritt eine Frau von etwa vierzig Jahren aus der Hütte und blickt ihnen neugierig entgegen. Sobald sie Madalea sieht, winkt sie ihr erfreut zu und kommt den Ankömmlingen entgegen. „Madalea, Mädchen! Schön, dich mal wieder zu sehen. Es kommt in letzter Zeit ja nicht oft vor, dass mich jemand aus dem Dorf besucht. Aber wen hast du mir denn da mitgebracht?“

Um zu vermeiden, dass Sie an dieser Stelle einen Dialog mit sich selbst führen, können Sie in Madaleas Rolle ein wenig wirr vor sich hin stammeln, bis hoffentlich irgendwann einer der Spieler die Initiative übernimmt und Thika den Sachverhalt erzählt.

Die Frau führt ihre Gäste unterdessen zu ihrer Hütte und bietet ihnen an, Tee für sie zu kochen und ein wenig Brot und Käse aufzutischen. Sollte einer der Helden verletzt sein, kann sie diese Verletzung behandeln und verbinden.

Wenn die Helden sie bitten, sich um Madalea zu kümmern, dann ist sie dazu nach kurzem Überlegen bereit. Sie bittet die Helden allerdings, sich in Trackenborn umzuhören, ob die Angelegenheit nicht irgendwie gütlich zu klären ist. Schließlich sei Madalea bestimmt keine Hexe, und der „Edle Herr“ müsse das doch auch einsehen, wenn man es ihm nur richtig erkläre.

Wenn die Helden Thika von der Möglichkeit erzählen, dass der Inquisitor selbst hierher kommen und sie, Thika, als Hexe bezeichnen kön-

WENN DIE HELDEN DAS ABENTEUER UMGEHEN WOLLEN

Für dieses Abenteuer ist es wichtig, dass die Helden entweder nach Trackenborn gehen und dort in den Strudel der Ereignisse hineingezogen werden oder aber Madalea helfen wollen und deswegen in der Gegend bleiben. Es ist jedoch auch möglich, dass sie irgendwann die Flucht ergreifen oder mit der ganzen Angelegenheit nichts zu tun haben wollen – zum Beispiel weil sie selbst die Anwesenheit des Inquisitors aus irgendeinem Grund fürchten.

Da sie sich damit aber aus dem Abenteuer hinauskatapultieren, müssen Sie notfalls eingreifen. So könnten die Helden zum Beispiel irgendwo auf ihrem Weg auf eine Hexe treffen, die sie beauftragt, dem Herrn von Trackenborn eine weitere Warnung mitzuteilen und bei einer Weigerung einem der Helden einen Blindheits-Fluch anhängt. Oder Sie lassen den Inquisitor ein weiteres Mal auftauchen, wie er gerade Thika nach Trackenborn bringen lässt, und die Alte ruft den

Helden zu, dass es doch noch aufrechte Leute geben müsse, die sich um die Wahrheit bemühten – woraufhin sie einen heftigen Tritt von einem der Schergen bekommt und im Dreck landet.

Möglich wäre auch eine Begegnung mit dem Köhler (s. S. 27), der den „Fremden“ sein Leid klagt, und vielleicht sogar mit dem stotternden Fallensteller Törge (S. 16) oder mit Mirio, der von seiner Schwester erfahren hat, dass ein Unglück bevorsteht, und hofft, dass die Helden als Vermittler einschreiten könnten (s. S. 26).

Wenn die Helden sich aber hartnäckig weigern, auf das Abenteuer einzugehen, dann sollten Sie zu dem Abschnitt **Pogs Zwang** auf S. 45 übergehen, denn dann wird die Katastrophe wirklich über Trackenborn hereinbrechen, während der Meckerdrache mit einem Zauber dafür sorgt, dass die Helden zu ihrer „Gerichtsverhandlung“ kommen.



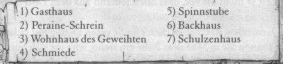
卒



1998



1



Auf den ersten Blick nicht zu sehen ist die Köhlerhütte mit den Meilern, die im Wald versteckt liegt.

Die Hauptstadt Gareth, der Kaiser oder den Boten des Lichts sind für sie abstrakte Bezeichnungen für etwas, was "vielleicht irgendwo existiert", aber mit ihrem Leben noch weniger zu tun hat als die Götter, die ja immerhin für den Wechsel der Jahreszeiten, für Geburt und Tod und dergleichen mehr verantwortlich sind. Als 'weit gereist' gilt, wer schon weiter als bis zur nächsten Baronie gekommen ist, und die Wahl von

Ehepartnern beschränkt sich höchstens auf die benachbarten Ortschaften – in der Regel bleibt man aber lieber unter sich, denn wer nicht auf mindestens zwei Generationen Trackenborner Vorfahren zurückblicken kann, der gilt als 'Zugezogener'.

Der Edle wird von den meisten Einwohnern als der Stellvertreter des Kaisers und der Götter auf Erden betrachtet, obwohl durchaus bekannt ist, dass er nur ein Mensch mit menschlichen Schwächen ist. Sein Wort ist Gesetz und wird vielleicht mit Murren kommentiert, aber immer befolgt. Selbst der alte Peraine-Geweihte erkennt den Adligen als von Praios eingesetzten Herren an und würde es niemals wagen, ihm Widerworte zu geben. Der Einzige, vor dem die Trackenborner noch mehr Respekt haben als vor dem Edlen, ist der 'Herr Inquisitor'. Allgemein übereinstimmend ist die Meinung darüber, dass es ein Segen ist, einen solchen Hüter der göttlichen Ordnung in der Nähe zu haben, es aber ein noch größerer Segen ist, dass er sich fast nie in Trackenborn aufhält. Zauberei ist für die Trackenborner ein Phänomen, das nur in Märchen vorkommt und von Drachen, Kobolden, bösen Hexen und mächtigen Magiern beherrscht wird. Da aber "allgemein bekannt ist", dass alle Märchen wahr sind, ist der Respekt vor Zaubereiern sehr groß – weiß man doch nie, ob man nicht bei irgendeinem falschen Wort in eine Kröte verwandelt wird.

Wenn Sie die Einwohner dieses Tals darstellen, dann versetzen Sie sich in jemanden, dessen Horizont am Rand des heimatischen Tals endet. Das heißt keineswegs, dass die Leute hier dumm wären – sie kennen es nur nicht anders und haben sich ein großes Misstrauen gegen alles Fremde bewahrt. Dementsprechend treten sie den Helden auch mit einer manchmal skurril wirkenden Mischung aus naiver Neugier und abweisendem bis unhöflichem Misstrauen entgegen. Daraus können sich ebenso lustige wie unangenehme Begegnungen entwickeln, je nach Verhalten der Helden – und je nach Ihrer Lust an der Darstellung von eigenbrötlicherischer Landbevölkerung.

DIE BEWOHNER

Natürlich können und wollen wir hier nicht jeden einzelnen Bewohner des Dorfs vorstellen, denn immerhin wohnen in Trackenborn etwa hundert Leute. Auch wenn dies wesentlich weniger sind als in Albenhus, wäre es immer noch zu viel verlangt, jeder dieser Personen eine eigene Persönlichkeit zu verleihen. Wir präsentieren daher hier nur die Wichtigsten – wenn Sie weitere brauchen, können Sie sie nach dem gleichen Schema wie im letzten Abenteuer improvisieren.

Die meisten Trackenborner sind Bauern, die dem steinigen Boden des Tals Getreide, Gemüse und Obst abtrotzen und nebenher Ziegen, Schafe, Schweine und allerlei Geflügel züchten. Darüber hinaus gibt es noch ein paar Handwerker, die aber bis auf den Schmied alle auch gleichzeitig noch Landwirtschaft betreiben.

Der Tag beginnt mit dem ersten Hahnenschrei. Nach einem stärkenden Frühstück begeben sich die meisten Dörfler zu ihrem anstrengenden

Tagewerk auf den Feldern oder in den Werkstätten, während die junge Schweinehirtin, der taubstumme Gänsehirt und der ebenso junge Ziegenhirt ihre Tiere aus dem Dorf auf die Weiden treiben.

Abends, wenn die Arbeit getan ist, trifft man sich in der Spinnstube und tauscht Tratsch aus, erzählt Geschichten und singt gemeinsam alte Volkslieder und Balladen. Andere versammeln sich im Gasthaus, tauschen Tratsch aus – die Geschichten und Lieder werden zumeist aber durch Bier und verdünnten Wein ersetzt. Wenn das Wetter schön ist und/oder es etwas zu feiern gibt, bringen einige Dorfbewohner ihre Musikinstrumente zur Dorfblinde und spielen zum Tanz auf. An solchen Tagen wird bis lange nach Sonnenuntergang zünftig über den Tanzplatz gehopst.

DIE SCHULZIN

Die wichtigste Frau im Dorf ist Schulzin Pedora Langbart – und sie mag es gar nicht, wenn sich jemand über ihren Nachnamen lustig macht. Die 45-jährige Frau hat ein rundes Gesicht mit rot leuchtenden Pausbacken und blonden Haaren, die sie zumeist als Zöpfe trägt. Da sie mit acht Spann (1,60 Schritt) auch noch recht klein und gleichzeitig kräftig gebaut ist, werden hinter ihrem Rücken immer wieder Gerüchte über



zwergische Vorfahren laut – aber niemand würde es wagen, das ihr gegenüber zu formulieren.

Eigentlich ist Pedora eine fröhliche Frau, die gerne lacht und auch nichts gegen einen guten Schluck einzuwenden hat (obwohl sie nicht allzu viel verträgt ...). Andererseits sieht sie es als die Pflicht einer Dorfschulzin an, ein strenges Auge auf ihre Leute zu haben, so dass sie versucht, möglichst bärbeißig und grimmig zu wirken – in der Hoffnung, auf diese Weise eher ernst genommen zu werden. Dabei wird sie eigentlich von allen Trackenbornern aufgrund ihres Gerechtigkeitsgefühls und ihrer Führungskraft respektiert. Selbst Herr von Trackenborn sieht sie als eine fähige Untertanin und lässt sie regelmäßig in die Burg kommen, um sich über die Neuigkeiten des Tals und die Sorgen und Nöte seiner Bewohner zu informieren. Den Helden gegenüber macht Pedora sich zunächst einmal sehr wichtig und stellt von Anfang an klar, dass sie hier die Verantwortung trägt und für Recht und Ordnung sorgt – und da lässt sie sich auch von weitgereisten Herrschaften nicht beirren.



DER PERAINE-GEWELT UND SEINE NOVIZIN

Für das seelische Wohl der Trackenborner ist der greisenhafte und mittlerweile fast blinde Gewelht **Hurgol** verantwortlich. Seit sechzig Jahren steht er als Gewelhter in den Diensten der Göttin für Ackerbau und Heilkunde, und da er der einzige Gewelhter hier ist, übernimmt er auch alle Aufgaben, die in größeren Ortschaften den Gewelhten anderer Gottheiten zustehen: Fürtraviagefähige Eheschließung und Geburtssegnen ist er ebenso verantwortlich wie für borongefällige Begräbnisse. Wenn der Edle Gericht hält (was in der Regel zweimal im Jahr vorkommt) ist Hurgol Beisitzer und Berater anstelle eines Praios-Gewelhten, und das Einsegnen der Äcker und Felder gehört ebenso zu seinen Pflichten wie der Segen für die Jagdgesellschaften. Da er aber aufgrund seines Alters viele dieser Aufgaben nur noch eingeschränkt übernehmen kann, hat er vor drei Jahren seine Enkelin **Wilja** als Novizin aufgenommen und bildet sie nun zu seiner Nachfolgerin aus. Die gertenschlanke 16-jährige hat seit einem Unfall ein von Brandnarben entstelltes Gesicht – ein Grund, warum der Blick des Edlen bis heute nicht auf sie gefallen ist. Hinter diesem hässlichen Äußeren steckt aber ein sehr aufmerksamer Kopf, der ein großes Gespür für Menschen hat. Zwar himmelt Wilja ihren Großvater an und tut nichts, was er ihr nicht erlaubt – aber mit ihren wachen Augen nimmt sie vieles wahr, was dem Alten längst entgeht.



ihren Großvater an und tut nichts, was er ihr nicht erlaubt – aber mit ihren wachen Augen nimmt sie vieles wahr, was dem Alten längst entgeht.

DER WIRT

Kaum ein Trackenborner kennt den vollen Namen des hageren Mannes mit der schrillen Stimme, der das Gasthaus im Zentrum des Ortes führt. Er wird überall nur **Ogo** genannt, und wer genauer sein will, spricht von "Ogo mit der Warze", denn die sowieso schon recht ansehnliche Adlernase des Wirts wird von einer großen und behaarten Warze gekrönt – was ihm ein etwas absonderliches Aussehen gibt. Nichtsdestotrotz hält Ogo

sich für den zweitwichtigsten Bewohner des Dorfes direkt hinter der Schulzin, denn schließlich versammeln sich alle wichtigen Leute fast jeden Abend bei ihm, und selbst die Wachen und Bediensteten von der Burg kommen nach ihrer Arbeit regelmäßig herab, um sich hier ein Bierchen zu genehmigen.

Ogo führt zwei- bis dreimal im Jahr nach Albenhus, um dort spezielle Schnäpse zu besorgen, die er nicht selbst brennen kann. Deswegen gilt er nicht nur im Dorf als ungemein weitgereist und welterfahren, sondern er hält sich vor allem selbst für jemanden, der "die Welt kennt". Sobald jedoch jemand diesem Wissen auf den Zahn fühlt, stellt es sich sehr bald als ein wirres Gemisch aus Aufgeschnapptem, Halbwissen und dem Inhalt der Lieder von reisenden Barde heraus. Wenn ein Fremder aber auf die Idee kommt, Ogo bloßzustellen, dann handelt er sich nur Probleme ein: Statt dass Ogo Spott und Hohn erntet, wird der Entlarvener von allen Trackenbornern als hochnäsiger Besserwisser betrachtet und dementsprechend behandelt.

Wer hingegen Ogo in seinem Selbstbild bestätigt und am besten sogar seinen Erzählungen gespannt lauscht, macht sich damit einen Freund, der über das Dorf und seine Bewohner, aber auch über den Burgherrn ungemein viel weiß.

Das **Gasthaus** selbst dient eigentlich nur als Treffpunkt für die Dorfbewohner, aber unter dem Dach ist ein Raum, in dem Ströhlager bis zu zehn Durchreisende beherbergen können. Das kulinarische Angebot der Gaststätte ist entsprechend sehr begrenzt: Es gibt Gemüseceintopf mit täglich wechselnden Zutaten, dazu auf Wunsch Brot, Käse und Schinken. Wenn mehr als vier Gäste etwas Warmes essen wollen, dann



dauert es etwa eine Dreiviertelstunde, bis der Eintopf entsprechend verlängert worden ist. Nur auf besondere Anfrage kann der leicht debile Koch **Fargi** bei einem Bauern ein Huhn besorgen und zubereiten – nach etwa zwei Stunden Vorbereitungszeit steht dann der leckere Braten auf dem Tisch. An Getränken gibt es vor allem dünnes Bier, das Ogo selbst braut und auch stolz darauf ist. Immerhin schmeckt es recht

würzig – der verdünnte Rotwein hingegen, der aus einer Nachbarbarone stammt, ist nur etwas für Essigliebhaber. Wer es gerne stärker hat, kann auch Schnaps haben: entweder einen Kräuterschnaps aus eigener Herstellung, der sehr würzig ist und im Hals brennt, aber keinen dicken Kopf macht, oder Importware aus Albenhus, ein klarer und starker Brant, der wenig Eigengeschmack hat. Je nach Alkoholmenge, die die Helden zu sich nehmen, können Sie ihnen **Zechen**-Proben abverlangen, vor allem weil der Schnaps doch in recht ansehnlichen Portionen serviert wird. Je nach Menge an misslungenen Proben verliert der Trinker nach und nach alle Selbstbeherrschung und wird je nach Charakter sehr lustig, aggressiv oder schlicht schläfrig.

Die Hauptarbeit beim Ausschank überlässt Ogo seinem Schankknecht **Mirio**, denn er liebt es, mit seinen Trinkkumpen am Tisch zu sitzen und sich mit ihnen gemeinsam voll laufen zu lassen. Das Geheimnis von Mirio erfahren Sie auf S. 15.



PREISE IM GASTHAUS

Gemüseceintopf	2 Heller
Brot, Käse, Schinken	1 Heller
Gebratenes Huhn	6 Heller
Krug Bier	8 Kreuzer
Becher Rotwein (0,2 l)	14 Kreuzer
Becher Kräuterschnaps (0,2 l)	2 Heller
Becher Brantwein (0,2 l)	3 Heller

DER SCHMIED

Schon von weitem ist zu hören, wenn der Schmied an seinem Amboss steht. **Alrik Sturmbringer** ist ein Schmied, wie man ihn sich vorstellt: groß, überaus muskulös, fast immer Ruß verschmiert und mit einem lauten dröhnenden Lachen. Er schwingt den gewaltigen Hammer, den andere kaum heben können, einhändig und mit gro-

ßer Ausdauer. Hier im Dorf ist er für alles Grobe und Schwere zuständig: Neben der Herstellung von eisernem Werkzeug repariert er Karren, beschlägt Pferde, fertigt kleinere Fisser und grobe Möbel an und zerlegt Schlachtvieh. Dabei redet er nicht viel, hört aber gerne Erzählungen aus fernem Welten – am liebsten wenn sie lustig oder romantisch sind. Einer gut aussehenden Helden macht er auf ungeschicklich-bäurische Weise schöne Augen, wenn sich die Möglichkeit ergibt. Andererseits ist er einer der abergläubischsten Leute hier und damit für die geschickten Reden des Inquisitors besonders empfänglich.



DIE HÄNDLERIN

Nicht nur, dass **Ana Oligowa** regelmäßig mit ihrem Eselskarren das Dorf verlässt und kein Mensch so genau weiß, was für merkwürdige Gestalten sie dabei trifft (in Wirklichkeit fährt sie nur nach Albenhus und zu einigen fern- und nahen Dörfern), nein, sie ist sogar eine waschechte Ausländerin – zumindest aus der Sicht der Trackenborner, denn Anas Vater war ein Mann aus dem fernen Bornland (und dieses Land ist so fern, dass niemand so genau weiß, ob es das wirklich gibt ...). Da hilft es auch nicht, dass ihre Mutter aus einer alteingesessenen Familie stammte: fremd ist fremd. Basta.

Mit ihren blauwarzen Haaren sticht die Händlerin auch optisch aus der Bevölkerung



hears. Sie hat sich aber längst mit ihrem Außenseiter-Dasein arrangiert und schert sich nicht um die Gerüchte, die über sie kursieren. Verheiratet ist sie zwar nicht, aber sie hat ein loses Techtelmechtel mit einem Knecht von der Burg. Wenn Sie jemanden aus dem Dorf brauchen, dessen Aberglaube sich in Grenzen hält und der selbst in hitzigen Zeiten die Nerven behält, so bietet sich Ana dafür an (außer wenn die Helden es geschafft haben, das Vertrauen der Novizin Wilja zu gewinnen, die sich dafür sogar noch besser eignet).

DER KÖHLER

Auf einer Lichtung am nördlichen Rand des Tals vollbringt der Köhler Markje seine anstrengende und schmutzige Arbeit. Ständig schwelen hier mehrere Meiler, in denen er Holz zu Holzkohle verarbeitet, und daneben steht die kleine Hütte, die ihm als Wohnraum dient. Markje ist ein alter verwitterter Mann, seit eine marodierende Räuberbande vor etwa 20 Jahren seine Frau und seine beiden Kinder erschlagen hat. Er misstraut jedem Fremden, ist wortkarg und abweisend. Die einzige Freundin, die er hat, ist Thika, die Kräuterfrau (s. S. 22), die ihn auf ihrer Suche nach heilkräftigen Pflanzen oft besucht und dann lange Gespräche mit ihm führt. Nur wenn Markje erfährt, dass Thika ein Leid oder Unrecht zugestoßen ist, wäre er notgedrungen bereit, mit Helden zusammenzuarbeiten. Vor allem weiß er sehr genau, dass Thika keine Hexe ist, denn das hätte sie ihm längst verraten. Nur leider zählt das Wort eines mürrischen alten Köhlers nicht viel im Dorf.

DIE MÜLLERSFAMILIE

Am Rand des Tals, etwa eine halbe Meile vom Dorf und der Burg entfernt, steht eine alte Wassermühle. Der Bach ist hier zu einem Mühlen- und Fischteich aufgestaut, dessen Abfluss das über drei Schritt durchmessende Holzrad betreibt. Über ein kompliziertes Balken- und Zahnradwerk treibt dieses Rad die großen Mühlsteine im Innern des Hauses an, wobei das sprichwörtliche Klappern der Mühle im Mühlenraum eher ein ohrenbetäubendes Getöse ist.

Die Müllersfamilie besteht aus vier Personen: **Wulrik** ist kräftig und breit gebaut, dazu recht beleibt und glatzköpfig. Seit einem Unfall, als ein brechender Balken des Mühlenwerks sein Bein zerschmetterte, kann er nur noch unter Schmerzen laufen. Daher bleibt der Löwenanteil der körperlichen Arbeit an seiner Frau **Gantja** hängen, die zwar einen Kopf kleiner als Wulrik ist, aber wegstens genauso breit. Sie schleppt die schweren Getreidesäcke zu dem Trichter über dem Mahlwerk und leert sie aus, sie füllt das frische Mehl in andere Säcke, reinigt und repariert das Balkenwerk und hackt Brennholz. Der Sohn **Fredrik** ist 15 Jahre alt und von sehr schmächtiger Gestalt. Zwar muss er seinen Eltern oft in der Mühle helfen, aber trotz aller aufrichtiger Bemühungen schafft er es kaum, die schweren Säcke anzuhieven, geschweige denn in den Trichter auszu-

leeren. Seit längerer Zeit träumt er von einer ehrenvollen Karriere als Burgwache, und sobald er alt genug ist, will er beim Herrn von Trackenborn vorsprechen. Diesen Wunsch hat er auch schon seinen Eltern gestanden, aber keinerlei Verständnis gefunden – Wulrik und Gantja sehen ihn immer noch als zukünftigen Müller, was ein Quell ständiger Auseinandersetzungen ist. Selbst Fredriks Schwester **Madalea** nimmt seine Idee nicht ernst. Und da er in letzter Zeit schon einige Male unter unkontrollierten Ausbrüchen ihrer Magie leiden müsste, ist das Verhältnis zwischen den Geschwistern höchst angespannt. Als er erfährt, dass Madalea plötzlich von den Soldaten gesucht wird, ist es für ihn gar keine Frage, dass er sich "auf die Seite von Recht und Ordnung" stellt und versucht, ihre Gefangennahme zu unterstützen. Damit handelt er sich aber auch wieder großen Ärger mit seinen Eltern ein. Wie dieser Konflikt sich löst, hängt vom Fortgang der ganzen Geschichte ab – und damit vor allem von dem Eingreifen der Helden.

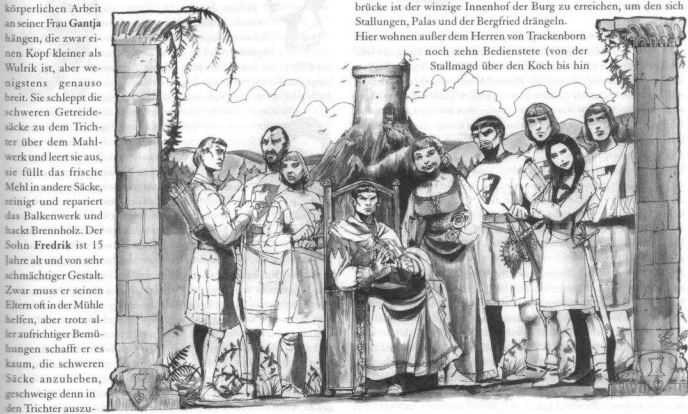
Im Dorf hatte die Müllersfamilie schon immer einen zwielichtigen Ruf (womit sie sich wenig von den meisten anderen Müllersfamilien in ganz Mittelaventurin unterscheiden). Erstens wird hinter vorgehaltener Hand immer wieder erzählt, sie würden Teile des Mehls für sich selbst abzwergen – was niemand wirklich kontrollieren kann –, und durch das 'Wunderwerk der Technik', als das vielen das Mühlenwerk vorkommt, stehen sie außerdem in dem Verdacht, zaubern zu können oder gar mit dunklen Mächten im Bunde zu stehen – wie sonst sollten sie diese Maschine kontrollieren und am Laufen halten können?

Die magische Begabung Madaleas, die von ihren Eltern bisher halb ignoriert, halb verschwiegen wurde, ist für die meisten Trackenborner eine Bestätigung dieses Verdachtes, und trotz mancher heimlicher Vorbehalte gegen die Angewohnheiten des Edlen gibt es kaum jemanden im Dorf, der Verständnis oder gar Mitleid für das Mädchen aufbringt.

DIE BURG

Am Rand des Tals erhebt sich ein Felskegel etwa zwanzig Schritt über den normalen Boden. Diese natürliche Begebenheit haben die Trackenborner Edlen vor langer Zeit genutzt, um darauf eine kleine, aber schwer einnehmbare Burg zu errichten. Die Mauern sind direkt auf den natürlichen Felsen aufgesetzt, so dass aus Ferne der Eindruck entsteht, die Burg sei ein Teil des Felsens. Nur über eine schmale Zugbrücke ist der winzige Innenhof der Burg zu erreichen, um den sich Stallungen, Palas und der Bergfried drängeln.

Hier wohnen außer dem Herren von Trackenborn noch zehn Bedienstete (von der Stallmagd über den Koch bis hin



zur Schreiberin), sechs Soldaten plus Weibel sowie zur Zeit der Inquisitor mit seinen Leuten als Gäste.

DER EDLE

Ugolf von Trackenborn ist ein schlaksiger Mann von 26 Jahren mit einem sehr markanten, knochigen Gesicht und weit abstehenden Ohren. Er ist gewohnt, unterwürdig behandelt zu werden, denn seit dem Tod seiner Eltern ist er der unangefochtene Herr weit und breit. Dementsprechend wirkt er überheblich und hochnässig, in Wirklichkeit versteckt er aber nur seine Unsicherheit hinter diesem Gehabe. Denn er ist eigentlich auch nur ein waschechter Trackenborner, der das Land kaum verlassen hat, die Welt 'da draußen' nur aus Erzählungen kennt und über eine gesunde Portion Aberglauben und Misstrauen gegenüber allem Fremden verfügt. Gerade dies macht ihn zu leicht formbarem Wachs in den Händen des angeblichen Inquisitors.

DIE SCHREIBERIN

Die Eltern von **Hesintje Torck** standen vor etwa 30 Jahren im Dienst der damaligen Edlen und waren der Meinung, aus ihrer einzigen Tochter müsste mal was Besseres werden. Aber trotz aller Bemühungen gelang es ihnen nicht, Hesintje als Novizin bei einem Hesinde-Tempel unterzubringen – das Mädchen bestand die Aufnahmeprüfungen auch beim dritten Versuch nicht. Aber immerhin besorgte ihr die Tempelvorsteherin in Elenvina eine günstige Lehrstelle als Schreiberin, denn im Malen von Buchstaben hatte Hesintje sich als begabt erwiesen.

Nach fünf Jahren in der Fremde kehrte das rothaarige und pausbäckige Mädchen zurück nach Trackenborn, wo sie als Schreiberin in die Dienste der Adelsfamilie trat. Hesintje hat das Versagen im Tempel, das ihr auch von den Eltern ständig vorgehalten wurde, nie verwunden, und so hat sie sich ganz in die Welt der Bücher und Buchstaben zurückgezogen.

Mittlerweile ist sie eine 45-jährige Jungfer mit strenger Miene und vorstehenden Schneidezähnen, die die Buchführung des Edlengutes sehr gewissenhaft, aber nichtsdestotrotz recht fehlerhaft erledigt. Außer von Zahlen, Steuern und druckreif geführten Büchern versteht sie nicht viel von der Welt, und auch die Zeit in einer großen Stadt hat daran nicht viel geändert. Freunde hat sie keine, außer den Büchern, die sie von fahrenden Händlern erstanden hat und nun in stundenlanger Kleinarbeit abschreibt, wobei sie mit wunderschönen Illustrationen aus eigener Hand ergänzt.

In ihrer Obhut befindet sich auch die Chronik der Burg – aber selbst wenn die Helden auf die Idee kommen, hier irgendetwas recherchieren zu wollen und es sogar schaffen, die alten Bücher von Hesintje zu bekommen, dann werden sie keine besonderen Dinge finden – außer Sie wollen den Helden gerade einen wichtigen Hinweis geben und haben eine Idee, wie Sie diesen Hinweis als Teil der Chronik unterbringen (siehe S. 16).

Hesintje ist neben der Händlerin und dem fast blinden Geweihten eine der ganz wenigen Personen im ganzen Tal, die lesen und schreiben können, daher erledigt sie auch für alle anderen Bewohner Schreibarbeiten – etwa wenn jemand aus irgendeinem Grund einen Brief schreiben oder lesen oder einen Vertrag aufsetzen will. Deswegen gilt sie in der Bevölkerung als ungemein klug und gelehrt – in Wirklichkeit kann sie jedoch nicht viel außer wunderschöne Buchstaben und Bilder malen, selbst in ihrer Buchhaltung wimmelt es von Rechenfehlern und Zahlendrehern. Das ist bisher nur niemandem aufgefallen, weil niemand es so genau überprüft hat.



DER WEIBEL

Hardman Boll wird hinter seinem Rücken immer nur 'Schweinsnase' genannt, seit ihm ein Ork einen großen Teil der Nasenspitze abgeschlagen hat. Obwohl er das Waffenhandwerk nur hier an der Burg gelernt hat, verfügt er über recht gute Fähigkeiten im Umgang mit Schwert und Morgenstern, und neben der Ausbildung der Trackenborner als Landwehr gehört es auch zu seinen Aufgaben, den Edlen im Waffengang zu unterrichten. Vor allem ist er aber für alles verantwortlich, was mit der Bewahrung von Recht und Ordnung zu tun hat. Das heißt, er ist für die Bewachung der Burg ebenso verantwortlich wie für das Jagen von streunenden Orks und Goblinbanden, für die Aufklärung von Diebstählen ebenso wie für den Schutz des Adligen. Hardman ist nicht übermäßig davon begeistert, dass sein Herr den Inquisitor gebeten hat, gegen die Müllerstochter vorzugehen, sieht er es doch als eine massive Beschneidung seiner eigenen Kompetenzen. Und so, wie der Inquisitor sich hier aufhält, wächst Hardmans Groll gegen den Fremden immer weiter. Andererseits ist er ganz froh, sich nicht selbst um die 'Hexe' kümmern zu müssen, und der Rang des Inquisitors erfüllt ihm mit großem Respekt, so dass er seinen Ärger möglichst für sich behält. Sollte es sich jedoch herausstellen, dass der Inquisitor nur ein Betrüger ist, dann wäre Hardman der Erste, der ihn einkerkert.

DIE WACHE

Hardman befehligt sechs Männer und Frauen, und er versucht, seine Leute mit ständigem Drill zu einer anständigen Truppe zu machen – allerdings mit unterschiedlichem Erfolg. Die beiden Brüder **Xorgo** und **Winhar** vermeiden jede überflüssige Anstrengung und versuchen auch die Übungsstunden zu umgehen, so lange ihnen nur irgendeine Ausrede einfällt. Und Xorgo hat seit dem Sturz vom scheuenden Pferd mit seinem gebrochenen Arm eine sehr gute Ausrede ...

Throndwig und **Alwine** geben sich redlich Mühe, sind aber beide bereits über 40 und nicht mehr ganz so beweglich wie in ihrer Jugend. Der Fünfte im Bunde, **Goldo**, ist ein miserabler Schwertkämpfer, aber ein hervorragender Schütze – weswegen ihn der Edle gerne mit auf die Jagd nimmt. **Pagana** hingegen, die Tochter von Boll, sieht sich selbst als die Nachfolgerin ihres Vaters und übt sehr fleißig.

Da sie neher auch noch über ein hübsches Äußeres und eine flinke Zunge verfügt, hat der Herr von Trackenborn sie bereits mehrfach in sein Bett geholt – und sie gehört zu den wenigen, die dieses Spiel genießen. Ob es der heimliche Traum ist, irgendwann selbst Herrin von Trackenborn zu sein, oder ob es wirklich Liebe ist, ist schwer zu unterscheiden, jedenfalls können aufmerksame Helden feststellen, dass Pagana dem Edlen ständig heimliche schnüßige Blicke zuwirft und in Gesprächen nichts unwiderrprochen lässt, was ihren Herrn in irgendeiner Weise in ein schlechtes Bild setzt. Den Inquisitor, der den Adligen behandelt wie einen Untergebenen, kann sie überhaupt nicht ausstehen, und dass Herr von Trackenborn andere Frauen zu sich holt, erfüllt sie mit Eifersucht – und damit in heftige Gewissensnöte, weil sie mit dieser Eifersucht auch gleichzeitig die Entscheidung des Herrn verurteilt. Wenn die Helden sich öfter in der Burg aufhalten, können Sie ihnen Pagana als sympathische Ansprechpartnerin präsentieren, die sich in der Burg und unter den Leuten hier gut auskennt, den Helden gerne hilft (vor allem solchen, die sich im Waffenhandwerk gut auskennen), andererseits aber voller innerer Widersprüche ist, wenn es um den Burgherrn und seine Aktivitäten geht.



Die Inquisition

Der Inquisitor und seine Schergen treten eigentlich immer nur gemeinsam auf. Praioshilf weiß, dass seine Bandenmitglieder nicht so viel schauspielerisches Talent besitzen wie er, so dass er es möglichst vermeidet, sie mit besonderen Aufträgen loszuschicken. Dies hat zur Folge, dass seine Gefährten kaum als eigene Persönlichkeiten wahrgenommen werden, sondern nur als 'die Leute des Inquisitors'. Das hat zwar schon manches Mal zu Unzufriedenheit bei einzelnen von ihnen geführt, aber Praioshilf hat seine Leute in der Regel recht gut im Griff.

Auch Ihre Helden werden kaum einmal Gelegenheit haben, mit einem Einzelnen der Inquisitionsschergen zu sprechen.

Wenn sie es aber clever anstellen, dann können Sie ihnen auch ein solches Gespräch ermöglichen – und dabei kann es durchaus geschehen, dass sich der Gesprächspartner in irgendwelche Widersprüche verwickelt oder verplaudert. Richten Sie es möglichst so ein, dass dadurch der Verdacht der Helden bestätigt und verstärkt wird, ein Beweis aber immer noch nicht vorliegt. Nur wenn die Helden es nicht schaffen, anderweitige Beweise heranzuschaffen, dann mag es auch über einen der Schergen gelingen.

Die Geschichte dieser Gruppe können Sie auf S. 11 detaillierter nachlesen.



Praioshilf Sonnacker, der Inquisitor

Anmerkung: An dieser Stelle und auch im übrigen Abenteuer benutzen wir fast immer den falschen Namen, den Bramo Wildacker sich selbst zugelegt hat. Damit soll die Gefahr reduziert wird, dass Sie sich beim Spielleiten irgendwann verplappern und den echten Namen benutzen. **Aussehen:** Praioshilf ist ein Mann von 1,74 Schritt Größe, obwohl seine gerade Haltung und seine strenge Ausstrahlung ihn zumeist größer wirken lassen (und er vermeidet es möglichst, neben Leuten zu stehen, die deutlich größer sind als er, außer seinen Schergen). Er trägt ständig ein Kettenhemd und darüber einen rotgoldenen Überwurf mit dem Zeichen des Praios, der ihn als Geweihten des Sonnengottes ausweist. An seinem Gürtel hängt ein Schwert, mit dem er einigermaßen umzugehen versteht, während er das Sonnenszepter als Zeichen seines Rangs fast immer in der Hand oder zumindest in Griffweite hat. Er ist stets gut rasiert, so dass die Narbe auf seiner Wange gut zu sehen ist. Wer ihn beim Gehen genauer beobachtet, kann sehen, dass er ein wenig humpelt – was er jedoch so gut überspielt, dass es bei flüchtiger Betrachtung nicht auffällt. Seine Stimme ist genauso schneidend wie sein rauvogelhafter Blick, und wer die dunklen Augen auf sich ruhen fühlt, kann schnell ein unangenehmes Gefühl bekommen, als würde der Geweihte bis in die Seele schauen können (diesen Blick hat der Inquisitor lange Zeit geübt und mittlerweile bis zu beeindruckender Vollkommenheit ausgebaut).

Verhalten: Praioshilf baut voll und ganz auf seine Autorität als Inquisitor, was in den letzten Jahren sehr gut geklappt hat. Solange die Helden sich ebenfalls unterordnen, sieht er in ihnen sehr geeignete Werkzeuge. Sollten sie jedoch anfangen, seine Position zu hinterfragen, dann ordnet er sie als potentielle Gefahr für sich ein und wird alle Hebel in Bewegung setzen, um sie unglaubwürdig zu machen. Notfalls versucht er, auch sie als Ketzer zu denunzieren und damit den Edlen und die Bevölkerung gegen sie aufzuhetzen – was ihm vermutlich auch gelingt. Stellen Sie den Inquisitor als sehr strengen Menschen dar, der die Arroganz eines Mannes ausstrahlt, der den mächtigsten aller Götter auf seiner Seite hat. Zu 'braven' Menschen verhält er sich wie ein strenger, aber väterlicher Hüter, alle anderen werden als ungehorsam und mit aller Härte behandelt.

Zunächst glaubt er selbst nicht recht daran, dass die junge Madalea eine Hexe sein könnte – bei allen Fällen, zu denen er bisher als Inquisitor herangerufen wurde, war keine einzige echte Hexe, was ihn aber nie davon abgehalten hat, die Verdächtigen zu verurteilen und ihren Besitz "im Namen der Kirche des Herrn Praios" an sich zu nehmen. Nach

dem Auftritt von Philimaira, die dem Edlen Wäzen ins Gesicht hext (S. 32), begreift er aber, dass er sich diesmal auf ein Spiel eingelassen hat, dem er vielleicht nicht gewachsen ist. Von diesem Augenblick an ist er deutlich nervöser und angespannter, was er sich jedoch möglichst wenig anmerken lässt. (Wenn Ihre Helden ihn beobachten, können Sie ihnen diesen Eindruck jedoch nach einer gelungenen *Menschenkenntnis*-Probe +5 zukommen lassen.) Der einzige Weg, den er nun noch sieht, ist es, mit Hilfe des ganzen Dorfes (und möglichst auch der Helden) gegen

die Hexen vorzugehen, um sie getreu dem Motto "Viele Hunde sind das Hasen Tod" irgendwie besiegen zu können. Vermutlich ist es aber seine Nervosität, die bei entsprechendem Verhalten der Helden zu schier Angst ausarten kann, die ihn schließlich zu unbedachten Handlungen verleiten wird, womit er sich dann selbst verrät. Wie solche Panikhandlungen aussehen, müssen Sie abhängig von der Entwicklung selbst entscheiden.

Seine falsche Identität: Als Kind ist Praioshilf in einer Stadt aufgewachsen, in der er immer wieder einmal Praios-Geweihten begegnet ist – aber viel mehr als andere Zwölfgöttergläubige weiß er auch nicht über den Kult des Götterfürsten. Er baut (zurecht) darauf, dass es hier in dieser hinterwälderischen Gegend niemanden gibt, der sich mit dem Kult genauer auskennt als er, und die wenigen, die ihm falsche Fragen stellen könnten, meidet er möglichst – zum Beispiel den Perraine-Geweihten Hurgol und seine Novizin.

Zu seinem Glück erlaubt es seine Rolle aber auch, jede Frage durch Gegenfragen zu kontorn und niemandem Rechenschaft ablegen zu müssen, seinerseits aber ständig Rechenschaft einzufordern. Sobald aber jemand kommt, der sich etwas besser auskennt (was zumindest auf einige der Helden zutreffen könnte), ist seine Rolle in Gefahr. Kettenhemd und Schwert sind für Praios-Geweihte zwar ungewöhnlich, bei Inquisitoren aber denkbar. Der Wappenrock mit dem Zeichen des Praios wirkt hingegen bei genauerem Hinsehen in seinem Schnitt und seiner Machart ein wenig unkonventionell, und auch das Sonnenszepter ist zwar als solches zu erkennen, hat aber eine ungewöhnliche Form. Dies sollten Ihre Helden jedoch erst erfahren, wenn sie sich ausdrücklich nach solchen Details erkundigen (und sie über das entsprechende Hintergrundwissen verfügen – ein elfischer Held oder ein Novadi zum Beispiel wird den Schnitt eines Praios-Gewandes kaum beurteilen können).

Wissen: Natürlich weiß Praioshilf sehr genau, was mit dem Braunen Harro geschehen ist – aber es ist in seinem größten Interesse, dass niemand irgendetwas davon erfährt. Über die Hexen hingegen weiß er nicht viel – außer dass die Angst vor Hexen sich hervorragend eignet, den Aberglauben der Bevölkerung anzukurbeln. Deswegen weiß er auch nicht genau, wie er sich den Töchtern des Grünen Tals gegenüber verhalten soll.

Praioshilf Sonnacker

Schwert: INI 6+W6 AT 12 PA 11 TP 1W+4 DK N
LeP 35 AuP 33 KO 13 RS 4 MR 8

Gosso, der Hüne

Aussehen: Gosso ist das, was landläufig als 'Kleiderschrank' bezeichnet wird: groß, breitschultrig, stiernackig, wohl beleibt und mit Händen wie Schauffeln. Sein zumeist etwas debiles Grinsen und seine bemerkenswerte hohe Stimme lassen ihn wie einen Halbdioten wirken, was er jedoch nicht ist. Zwar wäre es falsch, ihm eine besondere Intelligenz zuschreiben zu wollen, aber immerhin verfügt er über eine gewisse schurkische Schlauheit, die es ihm gestattet, die Rolle als rechte Hand des Inquisitors überzeugend zu spielen. Er trägt grobe Kleidung und schwere Stiefel, und wenn er im Einsatz ist, schnallt er sich eine mit zahlreichen Nieten versehene Lederrüstung um (eine sogenannte Krötenhaut), der das sachkundige Auge ansehen kann, dass sie schon manchen Kampf erlebt hat. Neben den zwei Wurfedolchen, die in seinem Gürtel stecken, führt er einen schweren Streikbolzen mit sich. Wie die meisten anderen

Gehilfen des Inquisitors trägt er ein Amulett in Greifenform um den Hals, das ihn als Diener des Praisos ausweisen soll.

Verhalten: Gosso weiß recht genau, warum er das Reden lieber dem Inquisitor überlässt. Nicht nur, dass seine Erscheinung an Imposanz verliert, sobald er seine dünne und hohe Stimme hören lässt, auch seine schauspielerischen Fähigkeiten sind begrenzt. Daher versucht er immer, jeden Fragesteller abzuwimmeln und an seinen Herrn weiterzuleiten: "Ich bin nur ein Handlanger!"

Sollte ihm das nicht gelingen, überspielt er seine Unsicherheit mit Aggressivität und beginnt, sein Gegenüber anzuschreien. Wenn jedoch eine Frau auf die Idee kommt, ihm Aufmerksamkeit zu schenken oder sogar Honig ums Maul zu schmieren, dann bringt ihn das aus dem Konzept (wobei die Frau noch nicht einmal gut aussehend sein muss, besonders leicht haben es jedoch kräftige 'Weibsbilder' mit beeindruckenden Waffen an der Seite). Er gerät dann schnell ins Stottern, errötet und weiß nicht, wie er sich verhalten soll. Damit könnte es eventuell gelingen, ihn dazu zu bringen, irgendwelche Details zu verraten – entscheiden Sie je nach Situation. Sobald der Inquisitor jedoch mitbekommt, was dort passiert, wird er dafür sorgen, dass Gosso ab sofort nie mehr alleine anzutreffen ist.

Seine falsche Identität: Gosso heißt eigentlich Goswin und war früher einmal Steuermann des Piratenschiffs. Schon unter dem Braunen Harro war er der Mann fürs Grobe, und manch ein Wanderer wurde zu einem Opfer von Gossos Kriegshammer. Als Bramo zum Inquisitor wurde, überredete er Goswin nicht nur zu seinem neuen Namen, sondern gewöhnte ihn auch ab, mit nacktem Oberkörper herumzulaufen, und ließ ihn seinen falschen hüftlangen Zopf abschneiden und sich regelmäßig rasieren. Diesen Attributen trauert Gosso heute noch hinterher, aber sie haben ihn dennoch so sehr verändert, dass er auf den ersten und auch den zweiten Blick nicht mehr als Goswin erkannt wird. Der Hüne weiß nicht viel über den Praisos-Kult und noch viel weniger über Hexerei, verlässt sich in beiden Bereichen aber vollständig auf seinen Anführer.

Wissen: Im Gegensatz zu Praisohilf ist sich Gosso noch nie sicher gewesen, ob die Verurteilten nun eigentlich Hexen sind oder nicht – aber an sich ist ihm das egal, solange das Leben als Inquisitions-Gehilfe viele Annehmlichkeiten zu bieten hat, die er als Räuber oder Pirat nicht kannte.

Gosso

Streitkolben/Schild:	INI 8+W6 AT 13	PA 15	TP 1W+6 DK N
LeP 38	AuP 40 KO 15	RS 3	MR 4

DIE ANDEREN INQUISITIONSHELFER

Die anderen vier Helfer treten vermutlich kaum als Einzelpersonen in Erscheinung, weswegen sie hier nur kurz beschrieben werden. Wenn die Helden es schaffen, näheren Kontakt mit ihnen zu bekommen, müssen Sie den vier ehemaligen Räubern natürlich noch mehr 'Persönlichkeit' verleihen. Allerdings sieht Praisohilf solche 'Verbrüderungen' gar nicht gerne und wird sie zu untergraben versuchen.

Saphira ist mit 1,60 die Kleinste in der Truppe, ihr blondes Haar ist bis auf Stoppen abrasiert, und ihre strahlend blauen Augen könnten als hübsch gelten, wenn ihr nervöser Blick nicht ständig lauernd durch die Umgebung schweifen würden. Ihre stämmige Gestalt und ihre schnellen Bewegung verraten dem künftigen Auge große Gewandtheit, die durch ihren Wattierten Waffenrock nur wenig eingeschränkt wird. Aus ihr ist kaum jemals ein Wort herauszubekommen. Sie erwartet hinter jeder Äußerung einen Hinterhalt und versucht, jeden zu ignorieren, der sie anspricht. Wenn das nicht gelingt, macht sie abwehrende Handbewegungen und verweist an den Inquisitor oder wenigstens einen ihrer Kameraden. Diesen zögerlichen Antworten verdankte sie früher einmal ihre Spitznamen 'die Schnecke'. Zu Bramos Zeiten nannte sie sich Sora, trug das Haar lang und offen, und von ihren zahlreichen Ohrhingen zeugen nur noch kleine Narben in den Ohrfläppchen. Während ihrer Räuberzeit war sie eine gefürchtete Kämpferin mit zwei Säbeln, aber heute trägt sie den zweiten Säbel in einem Bündel versteckt zwischen ihren Sachen.

Der **Spurenleser Culas** ist ein drahtiger junger Mann von fast 1,90 Schritt Größe, dessen sommersprossiges Gesicht und widerspenstig lockiges Haar ihm ein sympathisches Aussehen verleihen. Er trägt lederne Kleidung und eine ebensolche Rüstung, hat auf dem Rücken meistens eine Armbrust baumeln und an seinem Gürtel neben Bolzenköcher und Langdolch auch eine Feldflasche, aus der er regelmäßig einen tiefen Zug nimmt. Er ist erst zu der Gruppe gestoßen, als sie sich schon als Räuber und nicht mehr als Piraten beschäftigten, und kommt eigentlich aus dem fernen Weiden, musste aber von dort fliehen, nachdem er die Baronstochter verführt hatte. Als kundiger Fährtenleser und passabler Schütze hält er sich aus dem Nahkampf lieber heraus.

Die rundliche, pausbäckige Frau von knapp dreißig Jahren heißt **Cora** und sieht auf den ersten Blick eher wie eine Bäuerin aus, als dass man sie für eine Kämpferin halten würde. Doch das Fehlen der halben Ohrmuschel auf der rechten Seite und zahlreiche Narben an ihren kräftigen Armen sprechen eine andere Sprache. Sie hat lange, dunkle Haare (was das Fehlen der Ohrmuschel zumeist verbirgt), über die sie im 'Einsatz' einen Helm stülpt. Cora trägt ein Kettenhemd, das ihre Rundungen noch unterstreicht, und an ihrem Gürtel baumelt ein Säbel, den sie am liebsten gemeinsam mit einem Holzschild verwendet. Als Einzige trägt sie kein Greifenamulett, denn sie hat sich einen tiefen Götterglauben bewahrt und rechnet jederzeit damit, dass die ganze Gruppe wegen ihrer Dreistigkeit eine fürchterliche Strafe der Götter erleidet. Sobald sie eine solche Strafe heraufziehen sieht, könnte es passieren, dass sie in Panik verfällt. Früher einmal hieß sie Dorinn und war als Mädchen Kammerzofe einer hochnäsigen Adligen aus Elenivia. Als sie auf einer Schiffswaise von Piraten überfallen wurden, sah Dorinn ihre Chance und wechselte die Seiten. Seit dieser Zeit gehörte sie zu der Bande. Als Piratin trug sie ihr Haar kurz geschoren, schon allein aus Protest gegen ihre frühere Herrin.

Efferdan ist der Älteste in der Gruppe. Mit seiner Glatze und dem grau melierten Bart wirkt er, als wäre er der Großvater der anderen. Durch seine Angewohnheit, Pfeife zu rauchen, und durch die etwas behäbigen Bewegungen wird dieser Eindruck noch unterstützt. Dabei ist er erst Ende Vierzig, durch seinen Lebenswandel aber vorzeitig gealtert. Sein Kettenhemd ist ebenso wie seine Kleidung ungepflegt und nur nachlässig geflickt. Dafür scheint er aber auf sein Schwert umso mehr Sorgfalt zu verwenden, denn man kann ihn oft bei der Waffenpflege sehen. An seinem Hals hängt neben dem Praisos-Greifen noch ein Delphin-Amulett, das ihn als Efferd-Anhänger ausweist. Eigentlich ist Efferd ein Liebhaber von abendlichen Runden, in denen bei einem Glas Wein und einem Pfeifchen von der Vergangenheit schwadroniert wird, und er leidet darunter, dass er als Inquisitionsgehilfe diese Möglichkeit eigentlich nicht mehr hat. Wenn sich jedoch die Gelegenheit ergibt, könnte man ihn leicht zu so einem Schwatz verleiten. Dann behauptet er, früher einmal bei der Marine gewesen zu sein und Jagd auf Piraten gemacht zu haben. Da er im Marinehafen Harben aufgewachsen ist, kann er dieses Bild auch einigermaßen aufrechterhalten, außer er wird nach Details gefragt, die aber eigentlich nur jemand kennen kann, der selbst zur See gefahren ist. Früher einmal hieß Efferdan Berrik und war Werftarbeiter in Harben, bevor er sich zuerst mit Schmutzgelei ein Zubrot verdient und dann ganz auf Flusspiraterie umgestellt hat. Er war lange Zeit ein Gefolgsmann des Braunen Harro, trauert aber dessen despotischer Herrschaft nicht hinterher. Praisohilfs Kommando findet er zwar nicht sehr viel besser, aber immerhin muss er kaum noch die Waffe ziehen und lebt dennoch besser, deswegen beklagt er sich nicht.

Saphira

Säbel:	INI 8+W6 AT 13	PA 11	TP 1W+3	DK N
LeP 28	AuP 30 KO 12	RS 2	MR 5	

Culas

Langdolch:	INI 8+W6 AT 8	PA 10	TP 1W+2	DK H
Armbrust:	INI 8+W6 FK 17	TP 1W+6		
LeP 27	AuP 29 KO 11	RS 2	MR 4	

Cora
Säbel/Schild: INI 6+W6 AT 12 PA 15 TP 1W+3 DK N
LeP 26 AuP 25 KO 13 RS 4 MR 4

Efferdan
Schwert: INI 6+W6 AT 13 PA 11 TP 1W+4 DK N
LeP 30 AuP 31 KO 13 RS 4 MR 5

ANKUNFT IN TRACKENBORN

Nachdem Sie nun die Örtlichkeit und die Personen kennen, folgen in den nächsten Abschnitten Schilderungen von wahrscheinlichen Begebenheiten. All diese Beschreibungen sind nur Vorschläge, und Ihre Gruppe wird sicherlich nicht alle diese Szenen erleben. Aber selbst wenn Ihre Gruppe von vornherein andere Wege nimmt, können Ihnen die Texte helfen, sich ein Bild von der Stimmung in Trackenborn und von dem möglichen Ablauf des Abenteuers zu machen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gute zwei Stunden ist die Begegnung mit dem Praios-Geweihten her, als ihr eine kleine Anhöhe erreicht. Vor euch erstreckt sich ein langes Tal, das von einem Bach durchzogen wird. Links von euch klammert sich eine kleine, trutzige Burg auf einen steilen Felsen, und am Fuß dieses Felsens haben sich etwa ein Dutzend Gehöfte angesiedelt, umgeben von einer hölzernen Palisade. Im Tal selbst seht ihr Äcker, Wiesen und Reihen von Obstbäumen, und am Rand des Tals ist der Bach zu einem Mühltisch aufgestaut, um ein hölzernes Mühlrad anzutreiben. Aus dem Dorf klingt das metallische Hämmern einer Schmiede herüber, ansonsten ist im Moment nur das Rauschen des Windes zwischen den umgebenden Anhöhen zu hören.

Wenn das Wetter nicht ganz so grau und unangenehm wäre, könnte der Anblick dieses Tals friedlich und freundlich wirken. So aber überwiegt eure Vorfreude auf eine trockene Gaststube und ein warmes Essen.

Sobald die Helden Trackenborn betreten, verbreitet sich die Neugier, dass Fremde im Dorf sind, wie ein Lauffeuer. Innerhalb kürzester Zeit fällt auffällig vielen Trackenbornern noch ein, dass sie irgendwas außerhalb ihres Hauses erledigen müssen, so dass sich die wenigen Wege selbst bei Regen sehr schnell füllen. Dabei tun die meisten Dörfler so, als kämen sie wirklich rein zufällig vorbei, und sie versuchen, ihr neugieriges Starren zu verheimlichen. Nur die Kinder stehen mit staunend aufgerissenen Mund am Weg und verfolgen jede Bewegung der Helden. Wenn sich sogar Exoten wie Elfen, Magier oder Angehöriger fremder Völker (Thorwaler und vor allem Novadis) unter den Helden befinden, dann fällt das Starren noch auffälliger aus. Athletische Männer und Frauen mit glänzenden Waffen werden begafft, als seien sie auferstandene Helden aus irgendwelchen Sagen.

Wenn die Helden zum Gasthaus gehen, werden sich dort sehr bald viele Trackenbornern einfinden. Gehen sie nur zum Schmied, hat Alrik innerhalb kürzester Zeit mehr Kunden als in den letzten Wochen, die irgendwelche Kleinigkeiten bestellen oder sich über anstehende Arbeiten mit ihm unterhalten wollen – aber selbstverständlich den Fremden den Vortritt lassen, um genau zuhören zu können, was sie wollen und was sie erzählen.

IM GASTHAUS

Sofern die Helden nicht in die Burg eingeladen wurden, ist das Gasthaus vermutlich der erste Ort, den sie aufsuchen. Die Bänke und Tische rund um den Tanzboden sind bei Regen natürlich nicht besetzt, stattdessen versammeln sich die Gäste abends in der kleinen Gaststube. Hier gibt es gerade einmal vier Tische mit jeweils acht Plätzen (wenn man zusammensitzt, passen auch mehr Leute daran), die im Halbkreis um einen Kamin angeordnet sind, in dem ein fröhliches Feuer prasselt und die Stube ebenso mit behaglicher Wärme wie mit Rauch erfüllt. Eine Theke gibt es nicht, dafür steht die Tür ins Nachbarzimmer offen:

die Küche. Von dort aus führt eine Tür ins Freie, eine steile Leiter in den Vorratskeller, in dem auch die Fässer mit dem Bier und Wein gelagert werden.

Der Holzboden ist gerade so sauber, wie er halt sein kann, wenn ständig Leute mit schlammdreckten Schuhen hereinkommen, aber immerhin sind die Tische und Stühle trocken und sauber. Geschlossene Fensterläden schützen vor kaltem Wind und dem Hereinziehen der Feuchtigkeit, aber auch dem Eindringen von Frischluft.

Tagsüber ist in der Regel niemand hier, aber nach kurzem Rufen erscheint wenigstens der Knecht Mirio, ein Jüngling mit Kinabart und Pferdeschwanz.

Abends hingegen versammeln sich hier an normalen Tagen acht bis zehn Trackenbornern, um sich zu unterhalten, zu wülfen und Bier zu trinken. Der Wirt Ogo sitzt dann meistens bei seinen Trinkgefährten, während Mirio die Krüge mit dem Bier herbeischafft. Nur wenn zum Tanz aufgespielt wird, findet sich das halbe Dorf hier ein. Sollten die Helden allerdings gerade erst eingetroffen sein, dann füllt sich die Kneipe sehr schnell bis zum letzten Platz. Zwar tun die meisten Gäste so, als seien sie ganz mit sich selbst beschäftigt, aber sobald es jemand wagt, die Fremdlinge ein wenig auszufragen, hängen alle an ihren Lippen.

Als Erstes findet Ogo den Mut, ein unverfängliches Gespräch mit seinen Gästen anzufangen: woher sie kommen, wohnen sie wollen, was es Neues gibt aus der großen weiten Welt, was sie schon für Abenteuer erlebt haben etc.

Wenn die Helden sich kontaktfreudig geben, bekommen sie bald alle Getränke spendiert. Schließlich will Ogo irgendwann damit angeben, dass auch in Trackenborn bemerkenswerte Dinge vor sich gehen, und so kommt das Gespräch auf Madalea und den Inquisitor. Niemand zweifelt daran, dass das Mädchen eine Hexe ist (oder gibt solche Zweifel zu), und der Vorfall mit dem scheuenden Pferd wird mit vielen Ausschmückungen erzählt. Auch Madaleas Eltern werden finsterner Dinge bezichtigt, und vielleicht kommt die Sprache sogar auf Thika.

Zu späterer Stunde kommt auch der Stallknecht Tögel von der Burg herunter, und er kann das Seine zu den allgemeinen Gerüchten beitragen (wobei er alles, was er nicht genau weiß, phantasiereich ausschmückt). Wenn Sie wollen, können Sie sogar Madaleas Bruder Fredrik auftauchen lassen, der die Aufmerksamkeit, die er auf einmal im Dorf erfährt, sichtlich genießt und sich gerne bitten lässt, über seine Schwester zu erzählen.

Eine *Menschenkenntnis*-Probe +7 (oder mit geringerem Zuschlag, wenn ein Spieler von sich aus einen entsprechenden Verdacht äußert) lässt erkennen, dass Fredrik sehr neidisch auf seine Schwester ist und seine Erzählungen dementsprechend vorsichtig bewertet werden sollten.

BESUCH DES EDLEN

Folgende Begebenheit findet nur statt, wenn aus irgendeinem Grund Madalea und/oder Thika nicht bereits im Kerker sitzen. In diesem Fall hat der Inquisitor den Edlen unter Druck gesetzt, dass alles getan werden müsse, um diese Personen in die Finger zu bekommen. (In Wirklichkeit fürchtet er aber vor allem um den eigenen Ruf, sollten ihm die Frauen entkommen.)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Abend ist bereits fortgeschritten, als wieder einmal die Tür zu der verruchten Gaststube aufgeht. Herein kommen drei Personen, zwei Männer und eine Frau. Sie alle tragen Schwerter an der Seite und sind in Wappentrübe gekleidet, wobei der Rock des

zuletzt eintretenden Mannes wesentlich teurer und besser aussieht als die anderen beiden.

Kaum hat besagte dritte Person den Raum betreten, als alle Gespräche schlagartig verstummen und die Trackenborner sich von ihren Plätzen erheben. Der Wirt eilt den dreien dienstfertig entgegen: „Welch große Ehre, der Herr von Trackenborn! Seid willkommen in unserem bescheidenen Heim. Das Gleiche wie immer? Aber was führt Euch zu dieser ungewöhnlichen Stunde zu uns?“

Fragen Sie Ihre Spieler, wie deren Helden sich beim Eintreten des Edlen benahmen. Sollten sie nicht ebenfalls aufstehen oder es anderweitig an Respekt fehlen lassen, verlieren sie nicht nur das Wohlwollen des Adligen, sondern sinken auch im Ansehen der anderen Anwesenden: Wer ihren Herrn nicht achtet, der verachtet auch Trackenborn und die Trackenborner.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Danke dir, Ogo, aber heute bin ich nicht zum Trinken hier.“

Der Mann, er mag vielleicht Mitte zwanzig sein, blickt einmal durch den Raum, und sein Blick bleibt an euch länger hängen als an den Einheimischen, bevor er wieder das Wort erhebt.

„Ich denke, ihr alle habt von den ebenso unglaublichen wie furchterlichen Begebenheiten gehört, die sich in den letzten Tagen an der Mühle zugetragen haben.“

Zustimmendes Gemurmel erfüllt den Raum, das aber sehr schnell verebbt, als der Mann weiterspricht.

„Und ihr wisst auch alle, dass ich hohen Besuch auf der Burg beherberge: Der Inquisitor und Diener des Herre Praios beehrt uns, um sich persönlich um die Angelegenheit zu kümmern. Nur leider ist es irgendwie geschehen, dass die Beschuldigte wohl vorwarnet wurde, und sie ist ebenso flüchtig wie ihre vermutliche Freundin und Lehrmeisterin Thika. Jeder von euch kennt Erzählungen darüber, was geschieht, wenn sich Hexen an Menschen rächen – Menschen, die ihnen ein Leben lang nur Gutes getan und mit ihnen Seite an Seite gelebt haben. Ja, wir alle sind in Gefahr. Und wir können diese Gefahr nur bannen, indem wir die schwarzen Zauberinnen dingfest machen, bevor sie mit ihren furchterlichen Hexereien beginnen können. Daher ist jeder waffenfähige Mann und jede waffenfähige Frau aufgerufen, sich morgen früh zu Sonnenaufgang hier einzufinden. Wir werden gemeinsam losziehen und nach den Flüchtigen suchen.“

Der Mann lässt seinen Blick noch einmal durch den gesamten Raum schweifen.

„Ich bin mir sicher, Trackenborner, dass ihr alle mir helfen werdet, unser Dorf vor diesem Unglück zu bewahren. Und über Gäste, die uns in unsere Not unterstützen, werden wir natürlich ebenfalls dankbar sein.“

Mit diesen Worten dreht der Adlige sich um und verlässt das Gasthaus, gefolgt von seinen beiden Wachen.

Egal, wo das Gespräch vor dem Besuch des Edlen stehen geblieben war, jetzt dreht sich natürlich alles nur noch um die Hexen und die morgen beginnende Jagd. Kein Trackenborner zweifelt daran, dass die Hexen eine Gefahr für Leib und Leben ist – auch wenn das vorher noch ganz anders klang, aber schließlich müssen „der Herr Baron und der Herr Inquisitor“ es ja wissen.

ZU GAST AUF DER BURG

Wenn die Helden vom Inquisitor auf die Burg eingeladen wurden, bekommen sie die Räume für hohe Gäste zugewiesen – die zwar nicht sonderlich viel Luxus bieten, aber immerhin wesentlich komfortabler sind als der Dachboden des Gasthauses. Ihnen stehen zwei Räume zur Verfügung, in denen jeweils drei Betten, ein Tisch, vier Stühle und ein Kohlebecken stehen. Die Bediensteten sind unterwürfig, wie es sich für Gäste des Inquisitors gehört, nur der Herr der Burg ist über ihre Anwesenheit nicht sonderlich begeistert – und es gelingt ihm nur mäßig, dies zu überspielen.

Die offizielle Begrüßung fällt kühl aus, und mit etwas Scharfsinn und/oder gelungenen *Menschenkenntnis*-Proben lässt sich herausfinden, dass der Edle gehörigen Respekt vor dem Inquisitor hat und es nur deswegen zulässt, dass dieser sich wie der wahre Herr der Burg aufspielt.

Nach einem vergleichsweise üppigen Abendessen (das natürlich nicht mit den Tafelfreuden im Hause Eisinger mithalten kann) bittet Sonnacker die Helden, den Edlen und den Weibel Hardman Boll zu einer Besprechung. Zwar sitzt der Adlige hierbei auf dem Sessel am Stirnende des Tisches, was seinen Rang unterstreicht, aber er spricht nur, wenn der Inquisitor ihn dazu auffordert. Sollten die Helden ihm gegenüber jedoch mangelnden Respekt an den Tag legen, dann lässt er an ihnen aus, was er bei dem Inquisitor nicht wagt: Er weist sie scharf zurecht, erinnert sie an ihren Gaststatus und an seinen Stand.

Im Laufe dieser Besprechung fühlt Sonnacker den Helden auf den Zahn. Er schildert den Fall aus seiner Sicht und fragt, was er nach der Meinung der Helden mit den Delinquenten tun solle. Dabei kommt die Sprache auch darauf, dass Madaleas Eltern ebenfalls verdächtig sind. Und der Adlige erwähnt zum ersten Mal den Echsenmenschen, was auch den Inquisitor mit Erstaunen erfüllt. Aber ein Verhör dieses Wesens verschiebt er auf den kommenden Tag.

Insgeheim will Sonnacker in diesem Gespräch herausfinden, inwieweit die Helden zu einer Gefahr für sein falsches Spiel werden können. Er zeigt sich so autoritär und arrogant, wie er es von Praios-Geweihten kennt, und er behandelt die Helden wie auch den Edlen mit schulmeisterlichem Gehabe. Es schadet nichts, wenn Sie den Inquisitor spätestens in diesem Gespräch so unsympathisch darstellen, dass die Helden Zweifel bekommen, ob sie wirklich für ihn arbeiten wollen. Wenn sie sich die Behandlung nicht gefallen lassen, dann bricht Praioshild das Gespräch sehr bald ab und führt die Unterredung nur noch mit dem Herrn von Trackenborn und dem Weibel fort. Von nun an wird er die Helden möglichst ignorieren und nur über Bedienstete mit ihnen kommunizieren.

DIE HEXEN SCHLAGEN ZURÜCK: WARZEN IM GESICHT

Es dauert nicht allzu lange, bis die „Töchter des Grünen Tals“ erfahren, dass der Inquisitor in Trackenborn ist und dort gegen vermeintliche Hexen vorgeht. Wenn Sie keinen anderen Weg vorgesehen haben, dann ist Ninella an diesem Abend gerade zu Gast bei ihrem Bruder Mirio, und dort hört sie von den Gerüchten und den Anschuldigungen. Voller Zorn über den Hass gegen Hexen verlässt Ninella das Dorf und ruft ihre „Schwestern“ zusammen, um über Maßnahmen zu beraten.

Es dauert zwar einige Stunden, bis ihre sechs Mithexen sich auf ihrem Tanzplatz versammelt haben, denn sie wohnen über mehrere Dörfer der weiteren Umgebung verstreut, und selbst mit Flugbesen dauert es

seine Zeit, bis alle alarmiert sind – schließlich müssen sie ja darauf achten, dass sie niemand bemerken fliegen sieht und dass ihre nächtlichen Aktivitäten überhaupt möglichst unbemerkt bleiben.

Doch als Ninella erzählt, was sie an Gesprächen in der Dorfkeipe gehört hat, teilen alle ihren Zorn. Sie haben ständig unter dem Aberglauben der Menschen zu leiden und dürfen kaum ihren nächsten Angehörigen verraten, dass sie Hexen sind. Jetzt aber stachelt der Inquisitor (dem sie bisher erfolgreich aus dem Weg gehen konnten und den sie deswegen für eher unfähig hielten) ein ganzes Dorf auf, um auf Hexen-

HEXENMAGIE

Elfen haben magische Lieder, Magier können ihre Zauberstäbe mit magischen Fertigkeiten ausstatten, und viele andere Zauberer haben ebenfalls besondere Formen der Magie, die nur ihnen offen stehen. Bei den Hexen sind dies drei Sachen: zunächst die Gerätschaften, die im Lauf der großen Hexenfeste mit Flugsalbe bestrichen und damit für den Verlauf eines halben Jahres zu Fluggeräten gemacht werden. Oft handelt es sich um Besen, es können aber auch ganz andere Dinge sein, Hauptsache, sie bestehen zu großen Teilen aus Holz. Als

zweites sind die Tiere zu nennen, die sogenannten Vertrauten, die eine enge Verbindung mit den Hexen eingehen und sogar eigene Magie beherrschen.

Der dritte Bereich sind die Flüche. Dies ist eine eigene Form von Zaubern, die zumeist entweder im Zorn oder als Racheakt gesprochen werden. Zu einem Fluch gehört es immer dazu, dass eine Bedingung genannt wird, bis zu deren Erfüllung der Fluch wirksam bleibt.

jagd zu gehen. Damit ist in ihren Augen das Fass zum Überlaufen gebracht und es ist Zeit, um Gegenmaßnahmen zu ergreifen.

Leider gehört Menschenkenntnis nicht zu den größten Stärken der Zirkelmitglieder, und so kommen sie zu der Entscheidung, dass es wohl ausreichen würde, wenn dem Edlen und seinem Volk mal gezeigt werde, wie mächtig echte Hexen seien und dass man deren Zorn besser nicht heraufbeschwöre: Sie wollen den Herrn von Trackenborn mit ihren Hexenkräften dazu bringen, alle diejenigen freizulassen, die unter dem Verdacht der Hexerei stehen.

Die Motive der Hexen sind dabei überhaupt nicht von Mitleid mit ihren Mitmenschen geprägt, denn aus ihrer Sicht sind die einfachen Menschen, die sich von den Adligen und vor allem von den Geweihten wie Vieh behandeln lassen, auch nicht viel mehr wert als Vieh.

Philimaira, die mutigste der sieben Hexen, meldet sich freiwillig, um die gefährliche Aufgabe zu übernehmen. Am nächsten Vormittag kleidet sie sich wie eine Waldläuferin, fliegt auf ihrem Fluggerät in die Nähe des Tals und geht von dort aus zur Burg. Unter dem Vorwand, von dem Lehnsherrn des Edlen zu kommen, dem Baron Dankrath von Liepenstein, und eine wichtige Botschaft zu überbringen, verschafft sie sich Zutritt zu dem Rittersaal, in dem Herr von Trackenborn sich gerade aufhält. Der Inquisitor hält sich in diesem Moment gerade an einem anderen Ort auf – vermutlich im Burgerker, wo er seine Verhöre durchführt.

Wenn die Helden zufällig gerade ebenfalls im Saal sind, können Sie folgenden Text benutzen, andernfalls bekommen sie den Vorfall vermutlich früher oder später von Augenzeugen erzählt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Wache hat eine Botin des örtlichen Barons angekündigt, und Herr von Trackenborn hat sie hereingebeten. Eine Frau in einfacher Kleidung betritt den Saal, trotz ihrer bestimmt 35 Jahre noch recht hübsch. Der lange Mantel, der Lederhut, die schlammigen Stiefel und der Wanderstab sprechen dafür, dass sie eine längere Wanderung hinter sich hat: Wie ihr erfahren habt, liegt die Burg des Herrn von Liepenstein zwei Tagesreisen von hier.

Die Botin tritt mit entschlossenen Schritten auf den Baron zu und nimmst den Hut ab: "Herr von Trackenborn?"

Der Edle nickt: "Was gibt es, dass du extra den weiten Weg hierher antreten musstest?"

Die Frau stellt sich in Positur, als habe sie etwas sehr Wichtiges zu verkünden. Dann spricht sie mit donnernder Stimme: "Wisse, Herr von Trackenborn, dass du den Zorn der wahren Hexen auf dich lädst, wenn du weiterhin Unschuldige verfolgst. Trage Warzen im Gesicht, solange du nicht alle freigelassen hast, die in deinem Kerker schmachten!"

Bevor irgendjemand reagieren kann, rennt die Frau auf ein Fenster zu und springt hinaus ins Freie.

Im Rittersaal entsteht ein großes Durcheinander. Irgendjemand rennt zum Fenster und sieht, wie die Frau sich auf ihren Wanderstab gestützt hat und darauf sitzend durch die Luft davonfliegt. Dabei ist sie so schnell, dass nur ein Meisterschütze, der seine Waffe schon bereit hält, eine Chance hat, sie noch zu treffen. Doch dann beginnt der Tumult noch größer zu werden, als eine Magd einen Kreischenfall bekommt und auf den Edlen zeigt, dessen Gesicht über und über mit hässlichen Warzen bedeckt ist, so dass er fast wie eine Kröte wirkt.

Versuchen Sie zu verhindern, dass irgendein Held die Hexe aufhält. Sprechen Sie den genannten Fluch schnell aus, so dass die Spieler erst begreifen, was passiert, wenn es zu spät ist. Niemand steht zwischen der Hexe und dem Fenster, so dass ein Held schneller als sie laufen müsste, um sie festzuhalten oder sogar anzugreifen. Und da sie flink und geschickt ist, kann sie den Angriffen entgehen, und auch für Zauberei sollte die Zeit nicht reichen: Zwischen dem letzten Wort des Fluchs und dem Sprung aus dem Fenster vergeht etwa eine Kampfrunde.

Falls sich die Helden aber wirklich clever anstellen, dann können Sie ihnen auch den Triumph gönnen. Ist Philimaira erst einmal eingekerkert oder sogar tot, dann haben die übrigen Hexen um so mehr Anlass, sich an dem Dorf zu rächen.

AUS ANDERER PERSPEKTIVE

Es ist recht wahrscheinlich, dass die Helden sich zu diesem Zeitpunkt nicht gerade im Rittersaal aufhalten. Wählen Sie dann einen Zeitpunkt, zu dem sie sich gerade im Freien aufhalten. Nach einer gelungenen **Sinnenschärfe**-Probe sieht ein Held, dass ein großer Vogel aus der Burg herausfliegt und in einem großen Bogen über den Wald zwischen zwei Bergrücken verschwindet. Erst auf den zweiten Blick kann man erkennen, dass dieser große Vogel in Wirklichkeit aussieht wie ein Mensch, der auf einem Stock sitzt.

Sollten die Helden sich sogar gerade im Burghof aufhalten, dann sehen sie, wie eine Frau aus einem Fenster springt, sich im Sturz einen Stock zwischen die Beine klemmt, kurz vor dem Aufschlag zu fliegen beginnt und in hohem Tempo über den Burgmauern verschwindet.

Wenn die Helden später kommen und Augenzeugen befragen, kann die Geschichte etwa so klingen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Es ging alles fürchterlich schnell. Zuerst kam diese Frau rein, die sah schon so komisch aus. Irgendwie hatte sie wirres Haar, und auch ihr Blick wirkte wie der einer Rachedämonin. Ich hält' sie ja gar nicht erst so nah an den Herrn ranlassen, aber mich frag' ja keiner. Und sie hatte gesagt, sie sei eine Botin und hätte eine wichtige Botschaft vom Baron von Liepenstein für den Herrn von Trackenborn. Da hat man sie halt vorgelassen. Und als sie dann vor dem Herrn stand, da wehte auf einmal ein kalter Luftzug durch den Saal, und es wurde dunkler, als hätte jemand die Kerzen ausgeblasen. Keiner konnte sich mehr rühren, und die Frau, die ist gewaschen, fast bis zur Decke. Und dann hat sie mit einer Stimme gerufen, mit einer Stimme sag ich euch, die hatte nichts Menschliches. 'Herr', hat sie geschrien, 'ich verfluche dich und mach dir Warzen ins Gesicht. Lass die Leute aus dem Kerker frei, sonst bekommst du den Zorn der wahren Hexen zu spüren!' Dann knallte es und stank nach Schwefel, und die Frau sprang mit einem riesigen Satz aus dem Fenster, dort schwebte schon die ganze Zeit ihr Besen, und auf dem ist sie dann schrill lachend davongesauert!"

Andere, etwas vernünftigeren Zeugen können die verschiedenen Details aus dieser Erzählung nicht bestätigen. Wenn Sie wollen, können Sie die Helden einen solchen Bericht auch erst hören lassen, wenn sie schon bessere Schilderungen erhalten haben. Im Extremfall waren sie sogar selbst Augenzeugen und hören später in der Dorfkeipe oder einem ähnlichen Platz eine solche Erzählung. Eine solche Maßnahme kön-

nen Sie nutzen, um den Helden die Augen dafür zu öffnen, dass viele Berichte über Madaleas Hexerei auch gnadenlosen Übertreibungen entstammen.

DER VERWARZTE EDLE

Direkt im Anschluss an den Fluch flüchtet Herr von Trackenborn in seine privaten Gemächer, und die Helden haben von nun an kaum noch

eine Möglichkeit, ihn zu treffen, da er sich in seinen Räumlichkeiten geradezu verschanzt.

Falls die Helden ihn doch zu Gesicht bekommen oder bei dem Fluch dabei sind, können sie ihn in der verfluchten Form sehen: Nicht nur sein Gesicht, sondern auch andere Hautpartien sind von dicken Warzen bedeckt, die zum Teil sogar noch von borstigen schwarzen Haaren gekrönt sind.

DIE SUCHE NACH DEM HEXEN

Irgendwann wird es dazu kommen, dass der Inquisitor zur großen Hexenjagd aufruft. Der späteste Zeitpunkt hierfür ist kurz nach dem oben beschriebenen Hexenfluch, je nach Verhalten der Helden kann es aber auch schon früher geschehen – zum Beispiel, wenn sich herausstellt, dass Thika ihr Haus verlassen hat.

REKRUTIERUNG IN DER BURG

Wenn die Helden sich zu diesem Zeitpunkt in der Burg aufhalten, werden sie dort von dem Inquisitor persönlich eingeladen, sich an der Suche zu beteiligen. Versuchen Sie, den Tonfall von Praisiohll so zu wählen, dass eine Ablehnung eigentlich unmöglich ist, da sie als Frevel gegen Praisos gewertet werden muss. Vor allem stellt der Mann den Helden dann die Frage, warum sie sich weigern – und diese Frage darf durchaus an ein Verhör erinnern. Zwingen kann er sie aber nicht, doch wenn Ihre Helden nach diesem Gespräch den Eindruck haben, dass sie sich nicht mehr allzu viel leisten können, ohne in ernsthafte Schwierigkeiten zu bekommen, dann haben Sie es richtig gemacht.

Wenn die Helden sich jedoch kooperativ zeigen, schildert Praisiohll, dass er die Hexen für überaus gefährlich hält. Mit ihrer Dreistigkeit haben sie bewiesen, dass sie nicht nur skrupellos sind, sondern auch über Fähigkeiten verfügen, die man nicht unterschätzen darf. Selbstverständlich dürfe ihren Forderungen auf keinen Fall nachgegeben werden, im Gegenteil müsse jetzt mit aller Härte zugeschlagen werden, bevor sie noch mehr Schaden anrichten können. Um den Fluch zu brechen, der den Edlen getroffen hat, gebe es nur eine einzige Möglichkeit: Die Versucherin müsse gefangen und zur Rücknahme gezwungen werden – oder andernfalls getötet, denn auch dies habe ein Ende der Auswirkungen zur Folge. Auf Rückfragen und Vorschläge der Helden geht er ein, wobei er niemals seine arrogante Haltung aufgibt.

An dieser Stelle sollten Sie verdeckte Proben auf *Menschenkenntnis* für Ihre Helden würfeln, die wegen Praisiohlls langer Routine in dieser Rolle aber um 7 Punkte erschwert sind. Falls ein Spieler diese Probe schafft, dann können Sie ihm mitteilen, dass sein Held das Gefühl hat, dass der Inquisitor ernsthaft beunruhigt zu sein scheint – vielleicht sogar mehr, als es für einen Mann angebracht ist, der doch auf den mächtigsten aller Götter vertraut.

Am besten geben Sie diese Information auf einem Zettelchen nur an den betreffenden Spieler weiter und schauen, ob und wie er damit umgeht. Damit können Sie vermeiden, dass sich das Verhalten der anderen Helden wegen einer Information, die sie gar nicht haben, verändert.

REKRUTIERUNG IM DORF

Sind die Helden nicht in der Burg, sondern im Dorf, dann bekommen sie mit, dass die Schergen des Inquisitors herumlaufen und jeden Bewohner eindringlich darum "bitten", sich sofort auf dem Dorfplatz einzufinden. Dort wartet der Inquisitor auf seinem Pferd sitzend und beobachtet mit strengem Blick, wie die Bevölkerung zusammenströmt. Wenn die Helden ankommen, bleibt sein Blick sehr lange an ihnen hängen – und wenn sie sich bisher nicht die Sympathie des scheinbaren Prais-Dieners erworben haben, dann schaut er dabei noch finsterner drein als sowieso schon.

Schließlich hebt er die Hand, und auf dem Dorfplatz kehrt Schweigen ein, nur unterbrochen von dem respektlosen Gackern einiger Gänse und dem Quietschen eines herumstreunenden Ferkels.

Folgenden Text müssen Sie je nach Umständen an die derzeitige Situation anpassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Hört, Volk! Ihr alle habt vernommen, dass sich unter euch eine Hexe befand – lange Zeit unerkannt und heimlich. Unlängst hat sie aber ihre finstere Gesinnung nicht mehr verheimlichen können und ihre Hexerei gegen einen Mann eures Herrn eingesetzt. Doch wie sich jetzt herausgestellt hat, war dies erst der Anfang. Denn diese Hexe hat nun ihre Komplizinnen herbeigerufen, und eine dieser Zauberinnen hat die unglaubliche Tat gewagt, ihre finsternen Kräfte gegen euren Herrn, den Edlen von Trackenborn, einzusetzen. Dies ist gleichzusetzen mit einer Kriegserklärung. Wisset, dass jeder Einzelne von euch sich nun in Gefahr befindet. Keiner kann sicher sein, nicht das nächste Opfer dieser Furen zu werden. Keiner kann sich sicher sein, dass nicht die eigenen Kinder, der eigene Mann, die eigene Frau oder vielleicht das eigene Vieh in nächster Zeit das Opfer grausamer Zauberei wird. Darum, Volk, hat der Herr von Trackenborn in seiner Weisheit beschlossen, nicht abzuwarten, bis die Zauberinnen uns heimsuchen. Nein, es ist Zeit, selbst das Schwert in die Hand zu nehmen. Darum fordere ich jeden waffenfähigen Mann, jede waffenfähige Frau auf, sich an der Suche nach den Hexen zu beteiligen. Denn nur, wenn wir wissen, wo sie hocken, können wir gegen sie vorgehen. Und nur wenn wir alle zusammenhalten, wenn jeder Einzelne von euch seinen Teil beiträgt, dann werden wir siegen wider die schwarze Zauberei.

Meldet euch also bei meinen Leuten. Sie werden euch in Suchtrupps einteilen, die die Umgebung nach dem Unterschlupf abzusuchen."

Mit diesen Worten wendet er sein Pferd und bahnt sich einen Weg durch die respektvoll zurückweichenden Dörfler, während zwei seiner Leute einen Tisch und eine Bank von dem Gasthaus herbeibringen und als Rekrutierungstisch bereitstellen, wo sie auf die Meldungen der Leute warten.

Zu den beiden Inquisitions Helfern gesellt sich sofort die Schulzin Pedora Langhart (schon allein, um zu beweisen, dass sie wichtigste Frau im Dorf ist), die mit ihrer lauten Stimme die Dorfbewohner namentlich anspricht, ob sie sich nicht melden wollen. Die Rekrutierung beginnt ein wenig schleppend, da die meisten Leute erst einmal damit beschäftigt sind, die Rede des Inquisitors in kleinen Gruppen zu diskutieren und sich über die drohende Gefahr zu unterhalten. Dabei kommen aber schließlich alle früher oder später darauf, dass es wirklich nur die Möglichkeit geben kann, dem Aufruf zu folgen – nicht zuletzt durch das wortreiche Eingreifen der Schulzin.

Sollten die Helden sich nicht freiwillig melden, dann wird Pedora auf sie zukommen – und der erwartungsvolle Blick vieler Trackenborner liegt auf den "Fremdlingen" und darauf, wie sie sich wohl verhalten. Wenn sie sich weigern, haben sie in dem Dorf ab sofort überhaupt nichts mehr zu lachen. Händler und Bauern behaupten, die gewünschte Ware leider gerade nicht mehr vorrätig zu haben, niemand will mehr mit ihnen sprechen, sondern gibt vor, schrecklich eilige Dinge tun zu müssen, und schließlich sagt der Wirt des Gasthauses ihnen, dass er sie nicht mehr länger bewirten könne, da er sich an der Suche beteiligen müsse.

DIE SUCHE

Wenn die Helden keine anderen Vorschläge haben, die den Inquisitor überzeugen, dann läuft die Suche so ab, dass kleine Trupps zusammengestellt werden, die zunächst besondere Plätze in der Umgebung absuchen sollen. Eine Liste dieser Orte hat Herr von Trackenborn mit Unterstützung von Hardman Boll angefertigt, und die Helden können sie auch erfragen, wenn sie sich an die richtigen Leute wenden oder längere Zeit bei der Einteilung der Gruppen lauschen:

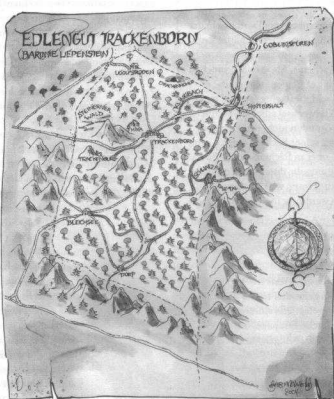
- das **Wohnhaus von Thika**, bei dem Hinweise auf ihr (angebliches) Treiben als Hexe vermutet werden.
- die **Klingbachquelle**, von der die Sage geht, dass dort eine Nymphe wohnt (ob das der Wahrheit entspricht, ist für dieses Abenteuer nicht relevant, denn auch eine Quellnymphe verfügt nicht über Wissen, das irgendwie weiterhelfen könnte).
- der **steinere Wald**: ein als unheimlich geltendes Tal, in dem zahlreich große Steinsäulen auf dem Boden herumliegen, als hätte ein Riese damit Bauklötzchen gespielt – in Wirklichkeit handelt es sich aber um einen seit Jahrtausenden verlassenen zwergischen Steinbruch.

- die **Drachenhöhle**, in der sich vor mehreren Generationen ein Tatzelwurm eingenistet hatte (also eine niedere Art der Drachen), bis er von dem damaligen Edlen von Trackenborn erschlagen wurde. Diese Höhle ist deswegen interessant, weil sie heute zum Unterschlupf für die Goblinslände geworden ist, die die Helden schon auf der Anreise kennen lernen durften. Wenn Sie es für angemessen halten, können Sie die Heldengruppe auch zunächst hierher schicken, um von der Goblin-Schamanin Shizu einige interessante Hinweise zu erhalten.

Andernfalls besucht der Wirt Ogo in Begleitung des Schmiedes Alrik und zwei weiterer Dorfbewohnerinnen diesen Ort und liefert sich ein Scharmützel mit den Goblins, so dass die vier spät abends blutüberströmt zurückkehren und von einer Unmenge Rotpelze (einem Spitznamen der Goblins) erzählen, von denen sie sicherlich einige Dutzend erschlagen hätten, bevor sie sich zurückziehen mussten (in Wirklichkeit haben genau drei Goblins ihr Leben aushauchen müssen). In Anbetracht des 'Hexen-Problems' beschließt der Inquisitor jedoch, dass man sich auch später noch um die Rotpelze kümmern könne – und bis dahin hat die Bande sich längst einen anderen Lagerplatz gesucht.

- die **Trackenburg**: nur noch die Grundmauern einer kleinen Festung, die auf einem steilen Berg stehen und von kaltem Wind umweht werden. Auch von diesem Ort heißt es, dass es dort spuke – und das ist sogar richtig, denn seit mehreren Jahrhunderten haust hier die ruhelose Seele einer Adligen, die ihre ältere Schwester ermordet hatte, um selbst Herrin der Burg zu werden, dabei aber von der zaubermächtigen Schwester noch im Sterben verflucht wurde. Auch dieser Punkt ist für das Abenteuer bedeutungslos, aber wenn Sie wollen, können Sie hier ein kleines Zwischenspiel mit einem durchscheinenden Geist einstreuen, der von unbändigem Hass auf alle Lebenden geprägt ist und mit einer Variante des HORRIPHOBUS-Zaubers versucht, Menschen auf der Flucht in die Tiefe stürzen zu lassen.

- der **Schwarzfall**, ein Wasserfall, der ebenfalls einen unheimlichen Ruf hat. Niemand weiß so genau, was es mit diesem Wasserfall auf sich hat, aber jeder, der sich ihm nähert, verspürt eine unfassbare Angst, und wer sich in seiner Nähe schlafen legt, wird von grausigen Alpträumen geplagt. (Nicht weit von diesem Ort wurde übrigens auch der Echsen-



mensch gefangen – aber ob die Helden das erfahren, hängt davon ab, wenn sie fragen bzw. in wessen Begleitung sie dorthin gehen.) Unter dem Vorwand, dass dieser Ort recht weit weg ist und nur schwer zu erreichen, bekommen die Helden als 'besonders mutige Leute' den Auftrag, dorthin zu gehen. In Wirklichkeit ist dies der einzige Ort, zu dem sich nur die tapfersten Einwohner wagen. Dennoch brauchen die Helden einen Führer, damit sie den Schwarzfall überhaupt finden. Wenn die Helden sich hier inzwischen mit jemandem angefreundet haben, der sich dafür eignet, dann können Sie diese Person nehmen. Andernfalls schlagen wir Pagana Boll vor, die sicherlich zu den mutigsten Leuten im Ort gehört.

BEGEGGNUNGEN VTERWEGS

Die Zeit, in der die Helden unterwegs sind, eignet sich hervorragend dafür, sie jemandem begegnen zu lassen, der lieber nicht

mit den Helden gemeinsam gesehen werden will oder aber sich gar nicht ins Dorf wagt. So wäre eine Begegnung mit Köhler Markje oder dem Fallensteller Torge denkbar, aber auch mit der kräutersuchenden Novizin Wilja oder sogar mit einer Hexe oder der Goblin-Schamanin Shizu. Auf diese Weise können Sie die Helden auf neue Spuren führen oder ihnen neue Informationen zukommen lassen, die sie gerade brauchen.

Vergessen Sie bei dieser Begegnung jedoch auch den Führer Ihrer Helden nicht. Je nachdem, wer es ist, wird er vielleicht die Aufrichtigkeit des Gegenübers anzweifeln oder die Helden sogar zu warnen versuchen, sich nicht "durch falsches Geschwätz einwickeln zu lassen". Pagana hingegen ist zwar misstrauisch, hört sich aber grundsätzlich zuerst einmal an, was andere zu sagen haben – um dann eventuell nach der Begegnung den Helden zu erklären, was sie von den neuen Aspekten hält.

DAS GEHEIMNIS DES SCHWARZFALLS

Um es gleich vorweg zu nehmen: Es spukt *nicht* in der Umgebung des Schwarzfalls. Dass sich jeder unwohl fühlt, der sich dem Fall nähert, liegt an seiner Nähe zu dem 'Tal, das nicht ist' und dessen Verhehlungszauber (siehe S. 43).

Die Schlucht, durch die der Bach oberhalb des Wasserfalls fließt, ist ein Zugang zu dem verborgenen Talkessel, weswegen der Zauber an dieser Stelle besonders stark ist. Dies ist auch der Grund, warum der Achaz diesen Ort aufgesucht hat: Seine Visionen haben ihn genau hierher gezogen.

DIE ANREISE

Den Weg zum Schwarzfall können Sie getrost zusammenfassen, abgesehen natürlich von der oben genannten eventuellen Begegnung mit Informanten oder aber gegebenenfalls der Möglichkeit, den Führer noch ein wenig auszufragen.

Zu Fuß braucht man etwa sieben Stunden bis zu dem Wasserfall, so dass die Helden auf jeden Fall mit einer Übernachtung rechnen und entsprechendes Gepäck mitnehmen sollten. Falls die Helden über Pferde verfügen, geht die Reise kaum schneller, denn der größte Teil der Strecke ist so unwegsam, dass die Tiere geführt werden müssen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wie ihr schon festgestellt habt, ist Trackenborn ein Dörfchen in der tiefsten Wildnis, fernab von der Zivilisation. Aber ihr hättet kaum geglaubt, dass es eine Gegend gibt, die noch verlassenere, noch mehr von den Göttern vergessen zu sein scheint. Als ihr aufgebrochen seid, habt ihr euch noch einige Zeit auf Pfaden bewegt, die öfter benutzt werden. Aber mittlerweile seid ihr in eine Gegend vorgedrungen, in der es allerhöchstens Wildwechsel gibt – menschliche Spuren habt ihr seit zwei oder drei Stunden nicht mehr gesehen. Euer Ortskundiger scheint sich aber seiner Sache sicher zu sein, denn er führt euch über Anhöhen, vorbei an Bächen, die am Boden tief eingeschnittener Gräben entlang gurgeln, durch dunkle Wälder und sogar über Geröllfelder. Wenn die Hexen wirklich hier irgendwo einen Unterschlupf haben, dann werdet ihr ihn nur mit sehr viel Glück finden.

Nach einiger Zeit kommen die Helden an den Schwarzbach. Von hier aus ist es nur noch ein Viertelstunde bis zu dem Wasserfall. Wenn Pagana die Führerin ist, wird sie voller Stolz berichten, dass sie hier diesen "komischen Echsenmann" gefunden haben. Sie selbst war mit dabei, als er in Ketten gelegt und abtransportiert wurde – und es war eine wirkliche Strapaze, das Wesen von hier aus bis nach Trackenborn zu bringen, da es selbst nicht laufen wollte.

Eine eventuelle Spurensuche an dieser Stelle bleibt ergebnislos, denn der Vorfall ist schon zu lange her – was Sie aber nicht daran hindern sollte, bei Nachfrage verdeckte Proben für Ihre Spieler zu würfeln. Bei dieser Gelegenheit sollten Sie auch eine zweite verdeckte Probe würfeln: ab wann die Helden die Auswirkungen von Pyrdacors Zauber spüren (s. S. 43).

Helden mit *Gefahreninstinkt* sind auf jeden Fall die Ersten, die etwas spüren – wenn mehrere von Ihren Helden über diese Gabe verfügen, dann geben Sie demjenigen mit dem höheren Taw den Vorzug.

Legen Sie für alle Übrigen Intuitions-Proben ab, die folgendermaßen modifiziert sind:

- Erschwert um die jeweilige Magieresistenz.
- Erleichtert um den Nachteil Aberglaube, wenn er vorhanden ist.
- Bei Elfen (und anderen Naturzauberern, falls Sie welche in Ihrer Gruppe haben) um 3 Punkte erleichtert.
- Bei Zwergen (auf die der Zauber ja ursprünglich zugeschnitten war) um 7 Punkte erleichtert.

Notieren Sie sich die Differenz zwischen modifiziertem Wert und dem Würfelwurf – je besser die Probe gelungen ist, desto früher bemerkt der Held ein merkwürdiges Unwohlsein, je deutlicher sie hingegen misslungen ist, desto später befällt den Helden dieses Gefühl. Aber spätestens bei dem Schwarzbach selbst wird auch der Dickfelligste von einer inneren Unruhe befallen. Niemand kann genau sagen, was dieses Gefühl bedeutet, aber es hinterlässt den Eindruck von drohender Gefahr.

Der Weg vom Übernachtungsplatz

des Echsenmenschen bis zum Wasserfall ist recht einfach zu bewältigen, weil er immer am Schwarzbach entlang führt, der sich hier gemächlich durch einen lichten Wald schlängelt. Das Rauschen des Falls ist schon aus einigen hundert Schritt Entfernung zu hören. Sichtbar wird er aber erst, wenn die Helden schon fast davor stehen, denn bis dahin verdeckt das Blätterdach die Sicht.

Der Bach stürzt hier aus etwa dreißig Schritt Höhe eine Felswand hin-

unter und sammelt sich in einem dunklen Tümpel, der sich am Fuß des Falls gebildet hat. Die Steilwand ist rechts und links des Wasserfalls deutlich höher, denn der Bach rinnt durch eine schmale Schlucht, die sich zwischen zwei aufragenden Felsen gebildet hat. Wenn Sie wollen, können Sie den Helden hier ein wenig Zeit lassen, um sich näher umzuschauen. Es gibt jedoch keinerlei Besonderheiten zu finden: Menschen waren hier seit Jahren nicht mehr, Tiere und Pflanzen hingegen sind völlig normal und unauffällig.

DIE FELSWAND

Wenn ein Held auf die Idee kommt, die Felswand zu erklimmen, dann können Sie ihn für die Einschätzung der Möglichkeiten eine Probe auf das Talent *Klettern* ablegen lassen, jedoch mit den drei Eigenschaften KL/KL/IN. Bei Gelingen hat er das Gefühl, dass es zwar möglich ist, bis

zu dem Punkt zu kommen, wo der Bach aus der Schlucht herausfließt, ohne Hilfsmittel wie Klettersaile jedoch sehr riskant.

Wenn er es versucht (mit oder ohne Hilfsmittel), dann verlangen Sie für jeweils 5 Schritt Höhenunterschied eine *Klettern*-Probe (also insgesamt sechs Proben) und orientieren Sie sich am besten an den Regeln, die im Abenteuer *Der Alchemyst* für das Klettern vorgeschlagen sind. Sollte es zu einem Sturz kommen, so können Sie Gnade vor Recht walten lassen und den Helden in den Tümpel unterhalb des Wasserfalls stürzen lassen – trotzdem erleidet er dann jeweils 1W6-1 SP pro 5 Schritt Fallhöhe durch Abschürfungen und den Aufprall. Wenn der Held sich mit einem Seil abgesichert hat, stürzt er nicht so tief, holt sich aber dennoch Abschürfungen und Prellungen nach Ihrer Maßgabe.

Außerdem sollten Sie dem Helden nach jeder gelungenen Probe vermitteln, dass das Gefühl von drohender Gefahr dort oben größer wird – als würde die Schlucht, durch die der Bach fließt, von irgendwas Gefährlichem bewohnt. Wenn der Held nach der ersten und zweiten Probe immer noch weiterklettert, dann können Sie auf halber Höhe, also nach der dritten Probe, eine *Selbstbeherrschungs*-Probe mit den Werten MU/MU/KL verlangen, die um die doppelte *Höhenangst* und den doppelten *Aberglauben* erschwert ist (falls der Held diese Nachteile hat). Bei Misslingen wagt der Held sich nicht mehr weiter, sondern hat das dringende und unwiderstehliche Gefühl, sich möglichst schnell von hier zu entfernen. Lassen Sie die Probe in 20 und 25 Schritt Höhe wiederholen. Wenn der Held es wider Erwarten bis nach oben schafft, dann verlangen

Sie die Probe ein viertes Mal – diesmal jedoch um (weitere) 5 Punkte erschwert.

Beschreiben Sie jedes Mal möglichst eindringlich, wie der Held das Gefühl hat, das spritzende Wasser wolle ihn am liebsten mit hinunterreißen, wenn denn

nur eine plötzliche Welle käme, wie

scheinbar sicherer Griffmöglichkeiten unter seinen Fingern plötzlich nachgeben, und dass der Blick an die gewaltige Felswand vor ihm bedrückend und beängstigend wird. Steht er dann in der Klamme und sieht in die Dunkelheit, aus der das Wasser hervorstrudelt, dann sieht er unwillkürlich das Bild vor sich, dass die Felsen rechts und links sich zusammenschieben könnten und ihn zerquetschen wie ein lästiges Insekt.



WENN DIE HELDEN NUR DIESE MÖGLICHKEIT HABEN

Wie bereits in der Zusammenfassung angedeutet, ist es möglich, dass Ihre Gruppe nur diese Möglichkeit hat, in das Tal Corfanaes einzudringen: Wenn sie sich alle Möglichkeiten verbaut haben, von den Hexen hierher eingeladen zu werden.

In diesem Fall müssen Sie den Eingang anders präsentieren, nämlich so, dass er besonders interessant wirkt.

Wie das geschieht, hängt von Ihrer Gruppe ab: Sollten Ihre Spieler neugierig genug sein, dann reicht es vermutlich, ihnen deutlich zu machen, dass das seltsame Gefühl an diesem Ort von der Schlucht auszugehen scheint, durch die der Bach fließt. Früher oder später werden sie der Sache dann auf den Grund gehen wollen und hinaufklettern. In diesem Fall sollten Sie die oben erwähnten *Selbstbeherrschungs*-Proben jedoch deutlich vereinfachen oder sogar ganz weglassen. Ändern Sie notfalls auch die fälligen *Klettern*-Proben so, dass Ihre Gruppe sie schaffen kann.

Sollte dieser Anreiz noch nicht reichen, dann kann Archon Megalon noch ein wenig nachgeholfen haben, denn es ist ja seine Aufgabe, die Helden schließlich zu der 'Gerichtsverhandlung' zu bringen. Lassen Sie die Helden dann bei ihrer Suche ein paar *Sinneschärfe*-Proben ablegen. Sobald ein Held sich den Wasserfall näher anschaut und eine Probe schafft, dann sieht er in halber Höhe etwas golden im Sonnenlicht blinken. Um herauszufinden, um was es sich handelt, muss man hinaufklettern, und zwar bis auf etwa 15 Schritt.

Dort hängt an einem Felsen am Rand des spritzenden Wassers ein Schmuckstück: ein Amulett an einer Silberkette, und in der Mitte des Anhängers ist ein kleiner gelber Stein eingelassen.

Wie schwierig Sie die Bergung des Schmuckstücks gestalten, können Sie von den Kletterfähigkeiten Ihrer Helden abhängig machen (immerhin hängt es an einer Stelle, wo das Spritzwasser den Felsen besonders schlüpfrig macht).

Aber nur mit viel Phantasie könnte man annehmen, dass dieses Amulett zufällig hier hängt, denn vom Wasser wurde es bestimmt nicht her-

getragen. Bleibt also zu hoffen, dass Ihre Helden den Wegweiser als solchen verstehen und sich auf den Weg ins Tal begeben.

DIE SCHLUCHT

Wenn die Helden den Hang erklettert haben, dann stehen sie in einer schmalen Klamm, an deren Boden der Bach fließt. Aber zum Glück finden sich hier viele Steine und Sandbänke, so dass man vorankommt, ohne sich die ganze Zeit gegen die Strömung stemmen zu müssen. Wenn Sie möchten, können Sie aber auch hier noch *Körperbeherrschungs*-Proben verlangen, ob nicht ein Held auf den Steinen ausrutscht und droht, den Wasserfall hinunter gespült zu werden. Gestalten Sie diese Szene dramatisch, aber lassen Sie es möglichst nicht dazu kommen, dass wirklich jemand abstürzt, denn es macht keinen Spaß, die ganze Kletterprozedur noch einmal durchzuexerzieren.

Die Wände der Schlucht steigen senkrecht nach oben, oft ist nicht einmal der Himmel zu sehen. An einigen Stellen klemmen große Felsen zwischen den Wänden, die wohl irgendwann einmal von oben herabgestürzt sind. Auch hier sind keinerlei Hinweise darauf zu finden, dass irgendwann ein menschliches Wesen diese Klamm betreten hat. Beschreiben Sie, wie beklemmend die dunkle Enge und wie unheimlich das Gefühl ist, unter den festhängenden Felsbrocken hindurchzugehen, weil man sich nicht sicher sein kann, wie fest sie dort oben klemmen. Nach etwa 25 Schritt durchschreiten die Helden eine unsichtbare Barriere, und dahinter endet die Wirkung des drachischen Verhehlungszaubers. Beschreiben Sie dem vorne Gehenden, dass von einem Augenblick auf den nächsten das unbestimmte Gefühl der drohenden Gefahr von ihm abfällt. Das Gleiche erleben alle anderen Helden ebenfalls, die diese Stelle überschreiten. Und obwohl hier keinerlei Zauberrune oder ein anderes Anzeichen für diese Barriere ist, ist der Effekt wiederholbar: Wer zurückkehrt, wird sofort wieder von der Beklemmung befallen.

Eine Biegung weiter erreichen die Helden das Tal, das nicht ist. Fahren Sie nun mit dem entsprechenden Kapitel auf S. 45 fort.

ESKALATION

Wenn die Helden gute Arbeit leisten und Sie es ihnen eher leicht machen, dann können sie bald Kontakt mit den Hexen aufnehmen und zu vermitteln versuchen. Wenn ihnen das jedoch bis zum Morgen des dritten Tages nicht gelingt, dann hält der Inquisitor am Mittag dieses Tages einen Hexenprozess ab. Genauer: Er beginnt mit dem Prozess, denn die Hexen sorgen dafür, dass er nicht zu Ende geführt werden kann. Leider erreichen sie damit nicht sehr viel.

DER PROZESS

Im Laufe des Vormittags wird der Platz rund um die Dorflinde vorbereitet: Im Schatten der ausladenden Äste wird ein flaches Podest errichtet und eine lange Tafel darauf aufgebaut. Die Tische, die vor der Gaststätte stehen, werden beiseite geräumt, die Bänke aber in langen Reihen vor das Podest gestellt.

Eine halbe Stunde vor Mittag beginnt sich die Einwohnerschaft von Trackenborn auf den Bänken zu versammeln – wenn die Helden nicht rechtzeitig da sind, erhalten sie nur noch Plätze auf den hintersten Bänken, wo Teile der Verhandlung nur schwer zu verstehen sind. Etwa zur gleichen Zeit verlassen die Beteiligten die Burg und kommen in einem langsamen Zug ins Dorf hinunter: Vorneweg reitet der Inquisitor mit zwei seiner Schergen, dahinter ein Pferdekarren, auf dem alle Angeklagten stehen oder hocken, gekleidet in weiße Büllergewänder und mit dicken Metallmanschetten um den Hals, die jede Zauberei verhindern sollen. Bewacht werden sie von den nebenher laufenden Burgwachen (nur Thronwigd und Aline halten die Stellung und bleiben in der Burg zurück). Es schließen sich die übrigen drei Inquisitionsheifer auf Pferden an, und hintendrin gehen alle Burgbewohner, die den Prozess

ebenfalls sehen wollen – und das sind fast alle. Herr von Trackenborn hingegen fehlt – er will auch jetzt sein Schlafgemach nicht verlassen. Vom Dorfplatz aus ist der Zug schon aus der Ferne zu sehen, und je näher er kommt, desto stiller wird es auf dem Platz. Die Trackenborn blicken mit teils nervös-ängstlichen, teils schadenfrohen Mienen hinüber. Nach einer unendlich lang scheinenden Zeit erreicht der Inquisitor schließlich den Dorfplatz. Die Schulzin und der Wirt eilen mit untertänigem Gehabe herbei und sorgen dafür, dass sich Knechte um die Pferde kümmern. Unter höhnischen Rufen werden die Delinquenten auf einen frei gehaltenen Platz vor dem Podest geführt. Mit verwundertem Getuschel nehmen die Trackenborn wahr, dass auch das Echsenwesen bei den Angeklagten ist – die Wenigsten von ihnen haben jemals einen Achaz gesehen, und bisher gab es nur diffuse Gerüchte über dieses Wesen, das im Burgturm gefangen sei.

Das Gericht nimmt nun auf dem Podest seine Plätze ein: in der Mitte der Inquisitor, an seiner Seite sein Beisitzer Gosso, auf der anderen Seite die Schreiberin Hesintje, die nun beginnt, umständlich ihr Schreibzeug aus einer Kiste zu packen und auf dem Tisch bereitzulegen. Schließlich führt Wilja ihren Großvater Hurgol auf einen weiteren Platz und bleibt hinter ihm stehen, während der letzte Platz für die sichtlich stolze Schulzin reserviert ist.

Es beginnt mit den Förmlichkeiten, bei denen der Inquisitor sich bei der Schulzin erkundigt, ob alle Zeugen anwesend seien und ob die Angeklagten bereit stünden, was sie eifertig bestätigt. Anschließend werden die Schöffen gewählt, und der Inquisitor ist mit Pedoras Wahl zufrieden: Neben Alrik dem Schmied und dem Wirt Ogo sind noch weitere vier Männer und Frauen ausgewählt, die sich nun neben dem Podest aufstellen.

VORANSETZUNGEN

Wenn Sie glauben, dass die Helden interessiert sind, wie der Prozess abläuft, dann können Sie gerne noch die Verkündung der Anklage improvisieren, in der es um allgemein um Hexerei und Schadensmagie und insbesondere um den Vorfall des scheuenden Pferdes und den Warzenfleck geht. Madaleas Mutter wird dabei als Hexe und Ausbilderin ("Verführerin") ihrer Tochter bezeichnet, der Vater als Mithelfer und allesamt als Verschwörer, die gemeinsam mit der Hexe, die den Edlen behext hat, den Untergang des Landes und seiner Bewohner herbeiführen wollen.

Wir empfehlen allerdings, dass Sie diesen Part möglichst kurz halten, da er schnell zu einer reinen Schauspielvorführung ausartet, bei der die Helden keine Handlungsmöglichkeiten haben. Unterbrechen Sie daher die Prozedur und lassen Sie zunächst Helden mit der *Gabe Gefahreinstinkt* eine Probe ablegen. Wenn sie gelingt, können Sie dem Helden die Information geben, dass er sich sicher ist, dass gleich etwas passiert – wenn er auch nicht sagen kann, was es ist. Wenig später können alle Helden, die über das Talent *Wettervorhersage* verfügen, eine Probe ablegen. Bei Gelingen sieht der Held, dass sich das Wetter gerade verschlechtert: Über dem Tal ziehen sich dunkle Wolken zusammen – und zwar mit erstaunlicher Geschwindigkeit.

Wenn die Helden nun versuchen, die Trackenborner zu warnen, werden sie vom Inquisitor aufgefordert, die Verhandlung gefälligst nicht zu stören. Notfalls schickt er seine Leute aus, um für Ruhe zu sorgen.

Wenige Augenblicke später fegt eine Sturmblö über den Platz und wirbelt die Pergamente der Schreiberin durcheinander. Doch das ist nur der Anfang ...

STURM!

Innerhalb von nicht einmal einer Minute färbt sich der Himmel über dem Tal schwarz, und mehrere heftigste Windstöße machen es schwer, auf dem Platz stehen zu bleiben. Eine davon lässt einen großen Ast aus der Linde abbrechen und mit lautem Getöse zu Boden fallen, mitten zwischen die erschrockenen Schöffen. Dann beginnt es zu hageln.

Mit dem Sturm bricht natürlich auch totales Chaos aus. Eine Verständigung gegen den jaulenden Wind ist nur noch schwer möglich, und die Trackenborner suchen verzweifelt in den nächsten Häusern Deckung vor den Hagelkörnern. Fragen Sie Ihre Helden, was sie nun tun wollen. Wenn sie sich nicht umgehend auch in Gebäude zurückziehen, dann bekommen sie den Zorn der Naturgewalten zu spüren.

Um sich dem Wind entgegenzustemmen, können Sie Körperkraft-Proben verlangen, bei deren Misslingen der Held umgeworfen wird oder zumindest nicht von der Stelle kommt. Der Hagel hingegen ist wirklich schmerzhaft: Von Minute zu Minute werden die Hagelkörner größer, und wenn ein Held sich längere Zeit ungeschützt im Freien aufhält, dann mag er auch den einen oder anderen LeP verlieren (Einzelheiten sind Meistersentscheidung, wobei Sie auch den RS der Helden bedenken sollten – bringen Sie keinen Held nur durch die Hagelkörner ums Leben).

Einerseits können die Helden sich als Retter von verirrten Kindern hervortun oder beispielsweise Wilja helfen, die verzweifelt versucht, ihren blinden Großvater in ihr Wohnhaus zu retten. Unter dem abgebrochenen Ast liegt eine eingeklemmte Schöffin, und nur Alik der Schmied versucht, sie darunter hervorzuzerren, was ihm aber nicht gelingt, weil der Ast zu schwer ist.

Andererseits ist es aber auch denkbar, dass sich die Helden zunächst um die Gefangenen kümmern. In der Panik hat nämlich niemand einen Gedanken an sie verschwendet, und so stehen sie immer noch gefesselt und dem Wind und Hagel schutzlos ausgeliefert an dem gleichen Platz. Erst, wenn die Helden sich ihnen nähern, stellen sie fest, dass sie doch nicht die Einzigen sind, die sich um die Leute kümmern: Fredrik, der Müllerssohn, ist bei ihnen und zertrennt mit einem langen Messer ihre Fesseln.

Wenn die Helden ihn nicht aufhalten, befreit er seine Eltern, seine Schwester und Thika und beginnt, die vier in Richtung Dorfausgang zu zerrn – offensichtlich will er sie zu einer Flucht bewegen. Hilfe der

Helden nimmt er natürlich gerne an, obwohl sich bald herausstellt, dass eine Flucht nicht nur wegen des fürchterlichen Sturms zur Strapaze wird: Fredriks Vater Wulrik zieht sein Bein nach und ist selbst unter normalen Umständen nicht in der Lage, sich sonderlich schnell zu bewegen. Nur wenn die Helden sich hier etwas einfallen lassen, hat die Flucht Aussicht auf Erfolg. Andernfalls werden die Inquisitionsshelfer und die Burgwachen in dem Moment, in dem der Sturm nachlässt, die Verfolgung aufnehmen und die Flüchtigen bald eingeholt haben.

Eine Möglichkeit wäre es, den Karren zu nehmen, der noch am Rand des Dorfes steht. Die angeschnittenen Pferde sind der Panik nahe, und ohne das Talent *Fahrzeug Lenken* hat eine solche Möglichkeit keine Aussicht auf Erfolg. ES stehen auch noch die Pferde der Leute des Inquisitors bereit, aber auch sie sind völlig verängstigt und drohen durchzugehen. Verlangen Sie also mehrere Reiten-Proben – machen Sie es den Helden schwer, aber lassen Sie sie trotz einiger Blessuren davonkommen, wenn sie sich etwas einfallen lassen.

Sollte den Angeklagten wirklich die Flucht gelingen, werden sie am Rand des Tals von drei Hexen erwartet, die diese Leistung anerkennen und nun nicht nur bereit sind, mit den Helden zu verhandeln, sondern auch mit magischen Mitteln dafür sorgen, dass die Verfolger die Spuren der Entkommenen nicht verfolgen können.

DER ACHAZ

Wenn die Helden an der Gefangenenbefreiung teilnehmen, reckt ihnen auch der Echsenmensch seine gefesselten Hände entgegen – in seinen Augen ist so etwas wie verzweifelte Hoffnung zu sehen. Wenn die Helden ihn befreien, hilft er bei der gemeinsamen Flucht, so weit er irgend kann. Über die spätere erste Verständigung können Sie sich von dem entsprechenden Abschnitt auf S. 41 inspirieren lassen.

Wenn Fredrik die Flucht alleine bewerkstelligt, dann schneidet er den Achaz zwar frei, nimmt aber seine Hilfe nicht an – schließlich hat er ja keine Ahnung, mit was für einem Wesen er es zu tun hat. Skazz Shzz wird daraufhin alleine davonrennen und in den Wald entkommen. Von dort aus erreicht er irgendwann das 'Tal, das nicht ist' und bietet sich Corfañä als Diener an.

NACH DEM UNWETTER

Der Sturm dauert insgesamt etwa zehn Minuten, obwohl er allen, die ihn miterleben, viel länger vorkommt. Dann laut er ebenso schnell ab, wie er aufgekommen ist.

Nach und nach kommen die Trackenborner wieder aus ihren Häusern und begutachten den Schaden. Die Flucht der Angeklagten wird recht schnell bemerkt, woraufhin der Inquisitor mit seinen Leuten sowie die Burgwache lospreschen, um sie wieder einzufangen.

Das Dorf sieht ziemlich verwüstet aus: Mehrere Dächer sind von Wind und Hagel schwer in Mitleidenschaft gezogen worden, es gibt etwa ein Dutzend Verletzte, die von großen Hagelkörnern oder von umherfliegenden Gegenständen getroffen wurden und nun dringend heilkundliche Versorgung benötigen. Wilja und Hurgol tun hier, was sie können, sind aber von der Zahl der Patienten völlig überfordert – Hilfe durch die Helden wird gerne angenommen.

Doch der eigentliche Schreck kommt erst, als die ersten Trackenborner sich außerhalb des Dorfs umschauen: Die Felder sind von dem Sturm völlig verwüstet, große Teile der Ernte vernichtet. Jetzt bricht großes Jammern aus, denn ein Ernteausfall bedeutet für viele Hunger und Armut. Mit diesem Jammern zusammen entwickelt sich eine Mischung aus Zorn und Angst, denn die Dorfbewohner begreift, dass sie dieses Gewitter den Hexen zu verdanken hat – und dass der Inquisitor sie nicht davor geschützt hat. Innerhalb kürzester Zeit entwickeln sich handfeste Auseinandersetzungen, ob man nun aufgeben solle, bevor die Hexen noch weiteres Unglück schicken, oder die Jagd jetzt erst recht aufnehmen, um die Übeltäterinnen unschädlich zu machen.

Gegen Abend lässt der Inquisitor durch die Schulzin verkünden, dass das Unwetter bewiesen habe, dass "die Hexen eine fürchterliche Gefahr darstellen, die zu vernichten eine heilige Pflicht ist, und dass außerdem die Angeklagten offensichtlich zu ihnen gehören, denn sonst hätten die

Hexen sich nicht so für sie eingesetzt. Sie alle werden morgen früh, sobald Praios seine ersten Strahlen über die Berge schickt, dem reinigenden Feuer übergeben".

Dieses Urteil sorgte nicht gerade dafür, die Gemüter zu beruhigen, haben doch viele Trackenborner Angst vor einem weiteren Sturm "oder Schlimmerem". Nichtsdestotrotz beginnen mehrere Dörfler noch in

der Nacht, außerhalb der Palisaden Scheiterhaufen zu errichten.

Falls hingegen die Flucht gelungen ist, wird die Schulzin nur erklären, dass die Schuldigen für alles Unglück ganz offensichtlich die Hexen seien, zu denen auch die Müllersfamilie gehört, und dass es nun die heilige Pflicht jedes Trackenborners sei, die Flüchtigen und ihre Komplizen zu fangen und notfalls zu töten.

EINE BEGEGNUNG MIT DEN HEXEN

Wenn die Helden sich nicht ganz auf die Seite des Inquisitors stellen, dann werden sie früher oder später mit den Hexen in Kontakt treten. Auf welche Weise und wann dies geschieht, hängt vom Vorgehen der Helden ab. Entweder Thika und Madalea erzählen den Hexen von den Helden, oder aber Mirio berichtet seiner Schwester von dem Fremdlingen, die anscheinend nicht auf der Seite des Inquisitors stehen und daher vielleicht helfen können.

Die Hexen, die das Dorf ständig aus der Ferne beobachten, warten einen Augenblick ab, in dem sie die Helden ohne Zeugen aufsuchen können – sie werden also keinesfalls ins Dorf oder die Burg kommen. Die auf der Seite 35 beschriebene Suche bietet sich als Gelegenheit an, aber notfalls kommt auch Mirio auf die Helden zu und vertraut sich ihnen an – allerdings nur, wenn sie hoch und heilig versprechen, nichts davon an den Inquisitor oder sonst irgendjemanden weiterzuerzählen. Schließlich drückt er ein wenig herum und bittet sie dann, zu einem bestimmten Zeitpunkt in den Wald zu gehen, dort wolle sich 'jemand' mit ihnen treffen – es sei ungemein wichtig. Erst nach längerem Zögern eröffnet er den Helden, dass er mit einer der Hexen gesprochen hat. Stellen Sie ihn so dar, dass ihm die Angst davor anzumerken ist, von den Helden verraten zu werden. Wenn die Helden keine Anstalt machen, das zu tun, fällt ihm sichtlich ein Stein vom Herzen. Er weiß, dass der Zorn der Hexen für das ganze Dorf gefährlich werden kann, und deswegen ist es ihm sehr wichtig, dass jemand vermittelt – auf sein Wort allein hören die Frauen nicht.

IM WALD

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vorsichtig betretet ihr die Lichtung, die der Schankknecht euch beschrieben hat. Ganz geheuer ist euch die Sache nicht, denn ihr habt ja gesehen, zu was die Hexen in der Lage sind. Ob das hier vielleicht eine Falle ist? Aber warum sollten die Hexen das tun?

Auf den ersten Blick scheint ihr allein zu sein.

Auf den zweiten Blick seht ihr eine Eule, die verschlafen aus einem Baumwipfel zu euch herunterpäht. Dann tritt hinter einem großen Baum eine Gestalt hervor: Die Ähnlichkeit dieser jungen Frau mit Mirio ist nicht zu übersehen. Sie nickt euch zum Gruß zu, hält aber deutlich Abstand. Anscheinend ist sie euch gegenüber genauso vorsichtig wie umgekehrt.

Falls die Helden auf die Idee kommen, Ninella anzugreifen, bekommen sie es nicht nur mit ihrem Vertrautesten zu tun, der Eule Schulubu, sondern wenig später auch mit Shamira und Anjika, die die Szenerie aus einiger Entfernung beobachten. Aber wir wollen hoffen, dass die Helden dies nicht tun, denn gemeinsam mit den Hexen kommen sie wesentlich schneller voran.

Nachdem Ninella sich vorgestellt und die Helden nach ihren Namen gefragt hat, kommt sie langsam doch ein paar Schritte näher. Was sie den Helden nun erzählt und vorschlägt, hängt wieder einmal von der Situation ab. Es könnte aber etwa folgendermaßen lauten:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Wir sind Töchter Saturias, und unsere Gemeinschaft existiert schon seit Generationen. Immer haben wir versucht, in Frieden

neben den Zwölfgöttergläubigen zu leben, ohne sie zu stören, aber auch, ohne von ihnen behelligt zu werden. Unsere Ahninnen erzählen, dass das nicht immer leicht war, weswegen wir uns immer weiter ins Geheimnis zurückgezogen haben. Kaum jemand weiß, dass es uns gibt. Und das ist gut so. Oder es war gut so. Bis dieser Praios' Familie hergekommen ist. Er jagt uns, will uns vernichten, ausrotten. Sagt, sollen wir uns das gefallen lassen? Wir haben niemandem etwas getan! Wir wollen auch niemandem etwas tun. Wir wollen einfach nur in Ruhe gelassen werden. Aber der Pfaffe lässt uns nicht. Wisst ihr, eigentlich könnte es uns ja egal sein, wenn der Mann ein paar seiner Schäfchen brennen lässt. Sie sind selbst Schuld, dass sie es sich gefallen lassen. Sie sind wirklich Schafe, die freiwillig zur Schlachtbank trotten, wenn ihr Herr es befiehlt. Aber er tut das alles, um Hexen zu jagen. Um uns zu jagen. Und deswegen wird er unsere Macht spüren, wird erleben, dass ihm sein Gott gegen uns nicht helfen wird. Jeder, der sich auf seine Seite stellt, ist gegen uns und muss auch damit rechnen, Saturias strafenden Zorn auf sich zu ziehen. Wie sieht es mit euch aus? Angeht ihr nicht auf der Seite des Pfaffen. Wo steht ihr dann?"

Ninella ist die gemäßigteste unter den Töchtern des Grünen Tals. Dennoch teilt sie die Ansicht ihrer Mitheßen, dass der Zirkel sich am besten aus Angelegenheiten von Nicht-Hexen heraushalten soll – aber wenn Leute kommen und auf Hexen Jagd machen, dann werden die Töchter sich mit allen Mitteln wehren, die ihnen zur Verfügung stehen. Der Gedanke, dass bei dieser Auseinandersetzung auch Unschuldige leiden, ist ihnen gleichgültig: Die andere Seite achtet darauf ja auch nicht. Daher ist Ninella eigentlich keine Freundin eines solchen 'Krieges'. Deswegen hört sie sich Vorschläge der Helden sehr interessiert an. In einem Punkt aber ist sie zu keinen Kompromissen bereit: Wenn Thika, Madalea und ihre Eltern etwas zustößt, dann werden die Hexen gnadenlos zuschlagen.

Einen Ausweg, den sie vorschlägt, wäre schlicht, den Inquisitor zu töten. Aber in Anbetracht der Tatsache, dass damit die Gefangenen immer noch im Kerker schmachten, lässt sie sich schnell von diesem Gedanken wieder abbringen. Der nächste Vorschlag ist schon deutlich praktikabler – jedenfalls für eine wackere Heldengruppe: Wenn die Gefangenen befreit würden, könnten sie nicht gerichtet werden. Dies wäre zumindest vorerst eine Lösung – nämlich bis der Inquisitor neue Opfer gefunden hat. Vielleicht hat Ihre Heldengruppe auch noch andere Vorschläge, eventuell ist sie auch schon der falschen Identität Praioshils auf der Spur. Entscheiden Sie, auf welche Möglichkeiten die Hexe sich einlässt. Aber spätestens bei einer Hinrichtung ist das Spiel vorbei: "Dann werden wir zuschlagen. Also egal was ihr tut, tut es bald."

BEFREIUNG?

Sollten die Helden sich auf eine Befreiung einlassen, dann ist auch Ninella bereit, ihren Teil dazu beizutragen – allerdings nur unter der Voraussetzung, dass niemand sie sieht, denn das würde auch ihren Bruder gefährden.

Aber sie kann zum Beispiel mehrere Portionen eines starken Schlafmittels besorgen, und eventuell gleich ein Gegengift dazu.

Sollten die Helden bisher noch nicht in der Burg gewesen sein, dann kann Mirio ihnen weiterhelfen, der hin und wieder bei besonderen

Festen in der Burg als Aushilfsschankknecht gedient hat und sich dementsprechend gut auskennt. Im Kerker selbst war er allerdings auch noch nicht.

Wenn die Helden nach anderen Dingen fragen, müssen Sie entscheiden, was für die Hexe machbar ist und was nicht.

Sobald die Gefangenen jedoch die Burg unbemerkt verlassen haben, kann sie gemeinsam mit ihren Schwestern dafür sorgen, dass sie 'spurlos verschwinden' – also an einen sicheren Ort gebracht werden, ohne dass Spuren zurückbleiben.

DER GELBE STEIN

Spätestens bei der Verabschiedung, vielleicht aber auch schon zu einem früheren Zeitpunkt, entdeckt Ninella eines der Drachenaugen bei ei-

nem der Helden. Das gelingt natürlich nur, wenn wenigstens einer dieser Schmucksteine offen getragen wird – zum Beispiel der auf dem Knauf des Schwerts der Einsiedlerin.

Ninella mustert diesen Stein erstaunt und sagt: "Was für ein merkwürdiger Zufall. Solche Steine waren mir bisher unbekannt, und jetzt begegnet mir innerhalb weniger Tage der zweite von dieser Sorte."

Wenn die Helden nachfragen, erklärt sie, dass ein solcher Stein neben dem Eingang zu einer versteckten Höhle aufgetaucht sei – ein recht großes Stück, etwa faustgroß. Niemand konnte ihr erklären, wo er herkommt, aber sie hat ihn vorsichtshalber liegen gelassen.

Schließlich lässt sie sich aber auf einen Handel ein: Wenn die Helden es schaffen, die Gefangenen aus dem Kerker zu holen, dann wird sie sie zu dieser Höhle bringen. Aber auch nur dann.

EINBRUCH IN DEN KERKER

Wenn die Helden zu Gast auf der Burg sind, haben sie wesentlich leichteres Spiel, als wenn sie noch nie dort waren. Was auch immer die Helden für Ideen haben – gestalten Sie einen spannenden Einbruch in den Kerker, und machen Sie es ihnen nicht unmöglich, denn vom Gelingen dieses Vorhabens hängt das ganze Abenteuer ab. Nur so törichte Ideen wie einfach die Burg zu stürmen und alles niederzumetzeln, was sich ihnen in den Weg stellt, sollten Sie Ihren Spielern rechtzeitig ausreden, denn dazu sind zu viele Leute dort.

Auch während des Abenteuers ist die Burgwache nicht verstärkt, denn niemand rechnet mit einem profanen Eindringen – schließlich haben die Hexen ja gezeigt, zu was sie in der Lage sind und dass sie derartige Dinge gar nicht nötig haben. So sind nachts nur zwei Wachen in der Burg unterwegs, zumeist irgendwo auf dem Wehrgang und nur hin und wieder in den Fluren und Treppenhäusern. Das Tor ist nach Sonnenuntergang geschlossen, und man muss schon lautstark dagegen trommeln, bis eine Wache herbeikommt und nachschaut, wer dort kommt. Für

solche Fälle ist dann die Mannluke vorgesehen, die extra entriegelt werden kann. Da aber die Zugbrücke nicht hochgezogen ist, kommt man problemlos bis an die Mauer und kann dort mit etwas Geschick hinaufklettern. Es bietet sich sogar an, die schweren Ketten der Zugbrücke zu benutzen, um bis fast nach oben zu kommen: Mit einer einfachen Klettern-Probe können die Ketten erklimmen werden, doch dann folgt noch eine Klettern-Probe +5, um bis auf die Zinnen zu kommen. Orientieren Sie sich auch hier an den Vorschlägen zum Klettern aus **Der Alchemyst** auf Seite 49. Zusätzlich sollten Sie aber auch noch *Schleichen*-Proben verlangen, ob der Kletterer auch laute Geräusche vermeiden kann – wenn diese Proben misslingen, dann können Sie es spannend machen, indem eine Wache nach dem Rechten schaut, aber dabei recht nachlässig ist und nichts bemerkt. Sobald ein Held in der Burg ist, kann er die Mannluke entriegeln und die anderen hineinlassen. Der Kerker liegt im Fuß des Bergfrieds. Hier ergibt sich jedoch das Problem, dass der Eingang zum Kerker gesondert bewacht wird, und

ACHAZ

Bekanntlich leben in Aventurien die unterschiedlichsten Kreaturen, und es gibt neben den Menschen auch einige andere, die als kulturschaffend angesehen werden müssen. Zu den merkwürdigeren unter ihnen (jedenfalls aus menschlicher Sicht) gehören die Achaz, wie die Echsenmenschen sich selbst nennen. Eigentlich sind sie nur ein Überbleibsel einer vor langer Zeit untergegangenen Hochkultur (siehe hierzu auch Corfanaes Geschichte auf S. 42), und sie leben nur noch in einigen abgelegenen Sümpfen und auf kleinen Inseln im südlichen Aventurien. Das größte Manko dieser Wesen ist, dass sie Kaltblüter sind: Sobald es kalt wird, werden sie immer träger und unbeweglicher.

Dies ist auch der Grund, warum Skazz'Shzz keinerlei Gegenwehr leistete, als die Menschen ihn mitten in der kalten Nacht gefangen nahmen. Und der Aufenthalt in dem kühlen Kerker gemauer hat auch nicht gerade zu seiner Beweglichkeit beigetragen, so dass es nur seinem starken Willen zuzuschreiben ist, dass er es überhaupt schafft, die Kerkerleiter zu erklimmen.

ACHAZ-KRISTALLOMANTEI

Echsenmenschen leben zumeist in kleinen primitiven Stämmen, es gibt aber auch noch einige wenige, die noch Reste ihres alten Wissen erhalten haben. Dazu gehört die Kunst, mittels spezieller Edelsteine zu zaubern – je nach Zauber sind hierfür andere Steine nötig. Ein solcher 'Kristallomant' ist Skazz'Shzz, und zusätzlich ist er auch

nach mit er Gabe der Prophetie gesegnet. Ohne die Steine kann der Achaz jedoch keinen einzigen Zauber wirken, so dass es für ihn wirklich wichtig ist, den Beutel zurückzuerhalten, der ihn bei seiner Gefangennahme abgenommen wurde. Aber bevor er seine Freiheit aufs Spiel setzt, verzichtet er notfalls auch auf die Steine und verlässt sich darauf, dass in dem 'Tal das nicht ist' wichtigere Dinge auf ihn warten.

ACHAZ UND ZWERGE

Im dem Geschichtsüberblick auf Seite 42 können Sie nachlesen, dass es in früheren Zeiten einen Jahrtausend währenden Krieg zwischen Zwergen und Drachen gegeben hat. Zwar ist dieser Krieg längst vorbei, aber Zwerge sind sehr traditionsbewusst – man könnte auch sagen: nachtragend. Jedenfalls gelten bei den meisten Zwergen alle Drachen und mit ihnen gemeinsam auch deren ehemalige Dienervölker (zu denen die Achaz gehören) als potentielle Feind, denen niemals zu trauen ist. Sollte also ein Zwerg unter Ihren Helden sein, kann es durchaus sein, dass dieser gar nicht gut auf Skazz'Shzz zu sprechen ist und ihn lieber töten möchte, als ihn aus dem Kerker zu befreien. Der Kristallomant hingegen ist sich dieser alten Feindschaft überhaupt nicht bewusst.

Spielen Sie diesen Konflikt ruhig aus, und wenn dabei herauskommt, dass Skazz'Shzz im Kerker bleibt, dann ist das auf seine Weise nur konsequent und verhindert das weitere Abenteuer überhaupt nicht. Lassen Sie den Zwerg also ruhig gewähren – die Gruppe muss es aber wohl später vor Corfanae rechtfertigen.

zwar von einem der Inquisitionshelfer. Wählen Sie dafür eine der ab Seite 29 beschriebenen Personen aus – am besten jemand, mit dem die Helden fertig werden können, ohne dass er dazu kommt, nach Hilfe zu rufen. Dieser Wächter hat auch den Schlüssel für den Kerker dabei.

DER KERKER

Es gibt nur einen einzigen Kerkerraum, auf dessen kühlem Boden feuchtes Stroh liegt. Ein alter Eimer für die Notdurft wird einmal täglich geleert. Einzige Lichtquelle ist eine blakende Öllampe, die Tag und Nacht in unerreichbarer Höhe an der Wand hängt. Der Zugang zu dem sechs Schritt hohen Raum ist eine dicke Holztür in vier Schritt Höhe, die von unten nur von guten Kletterern erreicht werden kann. Um den Kerker zu betreten oder den Gefangenen Essen zu bringen, wird von außen eine Leiter hinabgelassen.

Unten auf dem Boden sitzen die Gefangenen – welche auch immer es sind, denn vielleicht haben die Helden Madalea und Thika rechtzeitig gewarnt.

SKAZZ'SHZZ

Auffällig ist auf jeden Fall die Gestalt, die apathisch an eine Kerkerwand gelehnt ist und sich kaum rührt – nach Aussagen der Mitgefangenen bewegt sie sich fast überhaupt nicht. Sie sieht aus wie eine menschengroße Eidechse auf zwei Beinen. Ihren kräftigen Schwanz hat sie um die Beine gelegt, die Arme vor der Brust verschränkt.

Wenn die Helden herunterkommen, geht ein erstes Mal ein Ruck durch den Körper. Unter sichtbaren Mühen erhebt sich das Wesen und taumelt auf einen Helden zu. Es zischt irgendetwas, das wie ein: „Auch! Skazz'Shzz auch! Helfen!“ klingt. Der offensichtlich geschwächte Achaz deutet auf sich, dann auf einen

Held (und, wenn möglich, auf ein Drachenauge, wenn einer der Helden es sichtbar bei sich trägt) und schließlich auf den Ausgang des Kerkers. Wenn ihn niemand daran hindert, klettert er mit sichtlicher Mühe die Leiter hinauf und wartet oben ab, was die Helden tun wollen. Eine Verständigung mit dem Echsenmensch fällt nicht sehr leicht, da er nur wenig Garethi spricht – lassen Sie sich auf eine Unterhaltung mit Händen und Füßen ein, immer nur unterbrochen von einigen geizigen Worten, die Sie wirklich mit möglichst viel Betonung auf S-, Z- und Sch-Lauten aussprechen sollten. Denn oben angekommen versucht er den Helden klarzumachen, dass er dringend noch etwas braucht: seinen Schuppenbeutel mit Edelsteinen. Dieser Gegenstand ist ihm enorm wichtig, und er wird kaum zu überzeugen sein, dass das Risiko zu groß ist, nach diesem Beutel zu suchen. Wenn die Helden aber nicht bereit sind, ihm bei der Suche zu helfen, dann fügt er sich in sein Schicksal und folgt ihnen nach draußen. Sollten die Helden ihn auf die Drachenaugen ansprechen, gibt er sich sehr mysteriös: „Geheimnisssss ... Zzzzzzeichen ... Skazz'Shzz helfen dir in Geheimnisssssss“

Der Achaz spürt, dass die Steine mit seinen Visionen zu tun haben, und er glaubt, dass der Träger eines solchen Steins dem gleichen Geheimnis nachspürt wie er selbst. Dabei ist er überzeugt, dass die 'Glatthüter' ohne seine Hilfe der Lösung niemals nahe kommen können, denn schließlich handelt es sich um irgendein echsisches Mysterium. Aber

aus Dankbarkeit für seine Befreiung ist er bereit, den Helden auf ihrem Weg zu helfen.

DER SCHUPPENBEUTEL

Wenn die Helden sich auch noch auf dieses Abenteuer einlassen, dann gilt es nun, in das Arbeitszimmer des Edlen einzubrechen, denn dies hat der Inquisitor mittlerweile in Beschlag genommen. Es befindet sich im dritten Stock des Bergfrieds und ist nicht besonders bewacht – wenn man von dem Unstund absieht, dass Herr von Trackenborn direkt nebenan schläft. Und wegen seines Hautproblems schläft er derzeit nicht gerade tief ...

Extra für den Inquisitor hat der Edle das Zimmer leer räumen lassen, so dass es hier nicht viel zu untersuchen gibt. An der hinteren Wand steht allerdings eine kleine Truhe, die mit zwei Schlössern gesichert ist – entweder die Helden nehmen einfach die gesamte Truhe mit (sie wiegt etwa 10 Stein), oder sie müssen zwei *Schlösser Knacken*-Proben +4 schaffen, um die Truhe zu öffnen. In ihrem Inneren findet sich nicht nur der Schuppenbeutel des Achaz (ein kleines Täschchen aus einem Material, das eine ähnliche Beschaffenheit hat wie Krokodillleder und mit einem guten Dutzend unterschiedlicher Edelsteine gefüllt ist, die einen Gesamtwert von bestimmt 50 Dukaten haben), sondern auch noch ein Stoffbeutel, in dem 100 Golddukaten liegen – die 'Kriegskasse' des Inquisitors.

DRAUßEN

Wenn die Helden die Befreiungsaktion im Auftrag der Hexen unternehmen haben, dann wartet Ninella in der Nähe des Burgtors auf sie und führt sie auf einem kleinen Pfad den nächsten Berg hinauf. Selbst wenn in dieser Zeit in der Burg Alarm gegeben wird, ist sie völlig sicher, dass die Verfolger diesen Weg nicht nehmen werden – und das stimmt auch: Eine ihrer Schwestern hat einen Verhehlungszauber auf diesen Pfad gelegt, so dass einfach niemand auf die Idee kommt, hier zu suchen.

Etwa zwei Stunden später erreichen die Helden und die Befreiten eine winzige Hütte, die sich an den Stamm einer prächtigen Trauerweide schmiegt und unter deren herabhängenden Ästen selbst aus der Nähe kaum zu entdecken ist. Hier warten Decken und eine heiße Suppe auf die Ankömmlinge, obwohl sich auch hier keine der anderen Hexen blicken lässt.

Ist die Aktion hingegen eine eigene Idee der Helden, dann tritt ihnen in sicherer Entfernung von der Burg Ninella in den Weg und gibt sich als Hexe zu erkennen. Sie lobt den Mut der Helden und bietet ihnen an, für die Sicherheit der Gefangenen zu sorgen – sie müssten ihr nur folgen, denn sie könne einen verborgenen Ort, wo die Schergen des Inquisitors nicht suchen. Sollten die Helden das Angebot nicht annehmen, dann müssen sie sich schon etwas einfallen lassen, um ihren Verfolgern zu entgehen. Denn bekanntlich verfügt der Inquisitor auch über einen Spurenleser, und die vielköpfige Gruppe hinterlässt eine deutliche Spur. Machen Sie es aber auch in diesem Fall den Helden nicht zu schwer.

Sobald die Gefangenen befreit sind, ist ein Teil des Abenteuerziels erreicht, denn es wird nun mehr zu weiteren Strafaktionen der Hexen kommen. Ob die Helden auch dem Inquisitor auf die Spur kommen, ist eine andere Frage. Ninella bietet ihnen an, sie sofort zu der Höhle mit dem Drachenstein zu bringen oder aber abzuwarten, bis sie diese zweite Mission ebenfalls abgeschlossen haben.



EPISODE 3: DAS TAL, DAS NICHT IST

"Anscheinend sind wir am Ende unseres kleinen Spiels, Menschling."

"Ja, es sieht so aus. Und ich bin sicher, dass Ihr zugeben müsst, Euch geirrt zu haben."

"So? Bist du das? Du solltest langsam wissen, dass du mir nichts vormachen kannst. Ich sehe in deinen Gedanken, dass du dir deiner Sache keineswegs so sicher bist. Und das solltest du auch nicht, denn die Entscheidung steht noch aus. Aber ich spüre, dass die Prüflinge in der Nähe sind. Sie betreten gerade

das Tal."

"Und ich vertraue auf Eure Weisheit und Euer Gerechtigkeitsgefühl, dass Ihr das richtige Urteil fällen werdet."

"Wieder sagst du etwas anderes als du denkst. Du misstrau mir immer noch. Und das ist gut so. Das Insekt sollte sich nie darauf verlassen, Gerechtigkeit zu erfahren ..."

URALTE UND NICHT GANZ SO ALTE GESCHICHTEN

Nun ist es an der Zeit, Sie in die Vorgeschichte der Spielsteine-Kampagne einzuführen, denn ohne diesen Hintergrund können Sie das Finale nicht überzeugend darstellen. Dabei ist das Wort 'Vorgeschichte' doppeldeutig zu verstehen, denn die Vorfälle, auf die **Der Inquisitor** aufbaut, reichen bis in die aventurische 'Vorgeschichte' zurück. Doch gerade in jüngerer Zeit hat es einige Ereignisse gegeben, die zur Folge hatten, dass diese 'vorgeschichtliche Vorgeschichte' fortgesetzt wurde – bis hin zu den Abenteuern, in die die Helden in den letzten Wochen hineingezogen wurden.

DER ZWIST DER DRACHEN

Vor langer Zeit, noch bevor die Menschen zur bestimmenden Rasse dieser Welt wurden, tobte ein langer und blutiger Krieg. Auf der einen Seite standen die unbeugsamen Zwergenvölker, die in ihren unterirdischen Städten lebten und es möglichst vermieden, den Schutz ihrer Höhlen zu verlassen. Denn unter freiem Himmel lauerten ihre Erzfeinde: die Drachen. Unter der Führung des mächtigen Drachenkaisers Pyrdacor versuchten die geschuppten Heere immer wieder, in die Höhlen und Stollen der Zwerge einzudringen, aber trotz vieler Einzelerfolge blieb ihnen der entscheidende Sieg verwehrt.

Der genaue Verlauf dieses Krieges soll hier nicht aufgezeichnet werden – für den Augenblick soll Ihnen genügen, dass Pyrdacor schließlich besiegt wurde und dass heute nur noch vergleichsweise wenige Drachen auf Aventurien leben. Die ehemaligen Dienerrassen der Drachenvölker, allen voran die Echsenmenschen, sind in Bedeutungslosigkeit versunken, und nur noch an wenigen Stellen finden sich uralte Spuren der untergegangenen drachischen Hochkultur. Doch so mächtig Pyrdacor auch war, manchmal ging es ihm nicht an-

ders als anderen Machthabern: Untergebene waren unzufrieden mit seinem Vorgehen und begehrten offen oder heimlich gegen ihn auf. Ob es dabei zu wirklichen Revolten oder Aufständen gekommen ist, darüber hat die Zeit den gnädigen Mantel des Vergessens gedeckt, und wir wollen hier auch keine Mutmaßungen anstellen. Denn uns interessiert nur ein bestimmtes Mitglied des untergegangenen Volkes: Die Drachin Corfanaë war eine erfahrene Kundschafterin und ranghohe Befehlshaberin in Pyrdacors Heer, schimpfte aber insgeheim gegen den 'Goldenen Drachen' und sammelte eine kleine Schar von Getreuen um sich, die ihre Unzufriedenheit teilten. Doch Corfanaë hatte trotz aller eigenen Erfahrung und Klugheit ihren Herren unterschätzt. Pyrdacor kam ihrem Tun recht bald auf die Spur, und nachdem er einen von Corfanaës Gefährten verhört hatte, wusste er genug, um der Drachin eine Falle zu stellen.

Als sie sich wenig später heimlich mit ihren Mitverschwörern treffen wollte, lauerte er der ganzen Gesellschaft auf. Es kam zu einem kurzen, aber heftigen Kampf, und bald lebte keiner der Aufführer mehr – außer Corfanaë selbst. Sie aber wurde von Pyrdacor zu einer fürchterlichen Strafe verurteilt, die gleichzeitig als abschreckendes Beispiel für alle anderen Aufführer dienen sollte: Er vernichtete ihren Körper, ließ ihren Geist jedoch weiterleben, damit sie, zur Untätigkeit verdammt, in einer versteckten Höhle ausharren musste und über ihre Taten nachdenken konnte. Pyrdacor plante, die Drachin eines Tages wieder zu befreien und ihr einen neuen Körper zu geben – irgendwann, in ferner Zukunft. Die Geschichte meinte es jedoch nicht gut mit Corfanaë, denn noch bevor der Goldene Drache sich entschloss, sie zu begnadigen, wurde er selbst besiegt und getötet – und die Drachin wartet noch heute in ihrem unterirdischen Gefängnis.

Mittlerweile sind über 7.000 Jahre vergangen – selbst für eine Drachin

DAS REICH DER DRACHEN IN STICHWORTEN*

Ca. 8.000 v.BF.: Der 'Gottdrache' Pyrdacor begründet das Echsenreich in dem Gebiet der heutigen Khöm-Wüste.

Ca. 7500 v.BF.: Die Zwerge gründen ihre erste große Stadt Xorlosch.

Ca. 7200 bis 4200 v.BF.: Die Drachen entdecken Xorlosch und greifen es an. Beginn eines jahrtausendelangen und fürchterlichen Krieges zwischen Geschuppten und Zwergen.

Ca. 4800 v.BF.: Den Zwergen gelingt ein großer Sieg über ein Drachenhier.

Ca. 4200 v.BF.: Der zwergische Zauberer ('Goode') Brandan schließt einen Pakt mit dem Elementarherren des Erzes und nimmt Pyrdacor damit den Zugriff auf elementare Erzmagie.

Ca. 2100 v.BF.: Der so genannte 'Zweite Drachenkrieg' endet mit der Vernichtung Pyrdacors.

Ca. 800 v.BF.: Mit dem Sieg der Menschen bei H'Rabaa geht die echssische Hochkultur endgültig unter.

*) Nähere Einzelheiten über die aventurische Frühgeschichte können Sie zum Beispiel dem Standardwerk über die Welt des Schwarzen Auges entnehmen: der **Geographia Aventurica**.

**) 'BF' bedeutet 'Bosparans Fall'. Der Untergang dieser prächtigen Stadt markiert das Jahr 0 in der verbreitetsten Zeitrechnung Aventuriens. Derzeit schreiben die Historiker das Jahr 1027 BF. Dies bedeutet, dass die Begründung des Echsenreiches 9.000 Jahre in der Vergangenheit liegt und heute nur noch Legenden von dieser Zeit berichten.

ist dies eine unglaublich lange Zeit. Nur weil sie es als Geist schaffte, in die Träume der Wesen einzudringen, die sich in der Nähe ihres Grabes aufhielten, konnte sie sich selbst davor bewahren, dem Wahnsinn anheim zu fallen.

DAS TAL, DAS NICHT IST

Der Goldene Drache Pyrdacor wollte vermeiden, dass irgendjemand das Gefängnis Corfañæ entdecken und die Drachin vor ihrer Zeit befreien könnte. Denn es lag in einer Gegend, in der es sehr viele Zwerge gab, und denen wollte der Goldene nichts in die Hände spielen, was ihnen irgendeinen Vorteil verschafft hätte. Weiterhin fürchtete er, Sympathisanten konnten Corfañæ's Grab entdecken und sie zu einer Märtyrerin machen. Daher legte er einen mächtigen Zauber über das Tal: Kein denkendes Wesen sollte dieses Tal betreten – denn niemand würde es wahrnehmen.

Das bedeutet nicht, dass das Tal unsichtbar wurde, denn dies hätte nur Neugier erweckt. Stattdessen umgab er die gesamte Umgebung der Grabstelle mit einer Aura von Desinteresse und Unbehagen: Niemand kommt auch nur auf die Idee, dass hier in der Gegend irgendetwas Interessantes sein könnte, und wer zufällig an den Rand des Tales gerät, der kehrt lieber um und sucht sich einen anderen Weg, bevor er dem Grab Corfañæ's zu nahe kommt. Dabei ist dieses Gefühl des Unbehagens kaum greifbar und wird dem Opfer in der Regel noch nicht einmal bewusst. Aus diesem Grund hat seit mehreren Jahrtausend kaum ein denkendes Wesen das Tal betreten: Es ist sozusagen aus der Wirklichkeit gestrichen worden.

POG, DER GESCHUPPTE DIENER

Im Laufe der Jahrtausende gelang es Corfañæ nach und nach, ihre geistigen Kräfte so zu schulen, dass sie immer mehr Kontakt mit anderen Wesen aufnehmen konnte. Wo sie zu Beginn nur die Träume der unterschiedlichen Wesen mitträumen konnte, schaffte sie es nach und nach, diese Träume auch zu beeinflussen. Auch die Reichweite und Zielgenauigkeit ihrer 'geistigen Reisen' nahm zu, und so erreichte sie vor wenigen Jahren erstmals die Gedanken von Wesen, die sich außerhalb des Tales aufhielten. Zu ihrer Bestürzung handelte es sich vorwiegend um Menschen – eine Rasse, die sie kaum kannte, aber als den Zwergen sehr ähnlich einschätzte.

Da sie aber zu dieser Zeit nichts von dem Untergang der Drachen wusste und die Zwerge immer noch als Erzfeinde ihres Volkes ansah, vermied sie zunächst den Kontakt mit Menschen. Schließlich fand sie aber doch noch ein Wesen, das ihr artverwandt erschien: einen Angehörigen der kleinsten aventurischen Drachenrasse. Pog, der Meckdrache, hatte sich eher zufällig in die Gegend verirrt. Als plötzlich Corfañæ in seinen Träumen auftauchte und ihm merkwürdige Dinge erzählte, zweifelte er zunächst an seinem Verstand. Doch dann übermannte ihn seine Neugier, und mit Corfañæ's Hilfe gelang es ihm, das 'Tal, das nicht ist' zu betreten. In Corfañæ's Grab hingegen konnte er nicht eindringen, denn es war durch zusätzliche Magie gesichert. Dennoch blieb Pog mehrere Jahre in der Nähe und geriet mehr und mehr unter den Einfluss der Drachin. In dieser Zeit erzählte er seiner neuen Herrin alles, was er über die Welt 'da draußen' wusste. Das ergab zwar ein hinreichend unvollständiges Bild, denn als kleiner Meckdrache verfügt er über eine sehr einseitige Wahrnehmung. Dennoch begriff Corfañæ, dass die Zeit der Drachenherrschaft vorbei ist und die Welt heute von den Menschen beherrscht wird.

DER DEN LISTIGEN ÜBERLISTET

Schließlich sandte Corfañæ ihren kleinen Helfer aus, damit er jemanden sucht, der sie aus ihrem Gefängnis befreien würde. Nach einiger Zeit fand Pog jemanden, der ihm geeignet schien: zwar 'nur' ein Mensch, aber immerhin ein machtvoller Zauberer und außerdem sehr wissbegierig. Doch Pog, der von seiner Herrin die überhebliche Meinung über

'Menschlinge' übernommen hatte, erkannte nicht, mit wem er sich da einließ. Denn zufällig war er an einen der erfahrensten Druiden Aventuriens geraten: Archon Megalon. Dieser war in der Nähe unterwegs, da er auf der Suche nach der alten Elementarzauberei der Zwerge in dieser Gegend neue Erkenntnisse erhoffte.

Megalon begriff schnell, dass der kleine Drache mit dem losen Mundwerk und dem arroganten Gehabe wesentlich mehr wusste, als er preisgab. Und während Pog also seine List zusammennahm, um den Druiden dazu zu bringen, ihn zu Corfañæ's Grab zu begleiten, ließ Megalon sich scheinbar überböteln. Mit der Hilfe des Meckdrachen überwand der Druide die magische Sicherung des Tales, und es gelang ihm schließlich auch, das Grab der Drachin zu öffnen. Hier allerdings scheiterte er an seiner eigenen Überheblichkeit: Da er glaubte, dass ihm der kleine und weltfremde Drache nicht wirklich zur Gefahr werden könnte, führte er die Anweisungen des Meckdrachen aus, ohne zu begreifen, dass er sie in Wirklichkeit von Corfañæ erhielt – und so entfernte er die magischen Siegel und befreite den Geist der Drachin.

FREI! ENDLICH FREI!!!

Als Megalon begriff, was er getan hatte, war es zu spät: Er konnte die Tat nicht mehr rückgängig machen. Corfañæ besaß zwar keinen Körper, aber selbst als Geist war sie ein derart machtvolles Wesen, dass ihr der Druide wehrlos gegenüberstand. Eigentlich hatte die Drachin geplant, ihren Befreier zu zerquetschen wie ein lästiges Insekt, aber als sie nun in seinen Gedanken forschte, da stellte sie erstaunt fest, dass ihr Gegenüber eine interessante Persönlichkeit war, mit magischen Fähigkeiten und einer Gelehrsamkeit und Neugier, wie Corfañæ sie einem 'Schuppenlosen' niemals zugetraut hätte. Und statt sie in einer ebenso verzweifelten wie sinnlosen Verbissenheit anzugehen, wie sie es aus früheren Zeiten von den Zwergen gewohnt war, ließ Megalon sich von ihr scheitern überhaupt nicht einschüchtern. Stattdessen beeindruckte er sie durch seine abgebrühte Geistesstärke und seine schlagfertigen Antworten.

Neugierig geworden, ließ sie sich auf einen Disput ein. Dabei plante sie zwar weiterhin, den 'Menschling' bei nächster Gelegenheit zu töten, aber zumindest wollte sie seine Art zu denken vorher erforschen. Megalon seinerseits wusste sehr genau, in welcher Gefahr er schwelte. Aber als ein Mensch, der sich seit Jahrzehnten mit dem Phänomen Angst auseinander gesetzt hat, ließ er sich überhaupt nicht in Panik bringen, sondern nahm die Situation geradezu als Ansporn. Er zeigte gerade so viel Respekt, dass er Corfañæ nicht verärgerte, aber gleichzeitig auch so viel Selbstbewusstsein, dass er ihr zeigte, dass sie es nicht mit einer unwürdigen und verachtenswerten Kreatur zu tun hatte, sondern mit jemandem, von dessen Wissen sie profitieren könnte.

Und irgendwie gelang ihm dieses Kunststück. Aus der anfänglich herablassenden Befragung der Drachin wurde ein hitziges Streitgespräch und schließlich eine angeregte Diskussion. Doch alle Rhetorik und alle Klugheit Megalons konnte Corfañæ nicht von ihrer grundsätzlichen Meinung abbringen: dass Menschen eine unwürdige Rasse sind, barbarische und primitive Kreaturen, die nur durch eine 'Folge von unglücklichen Zufällen' zum beherrschenden Wesen der Gegenwart werden konnten. Schließlich bot Megalon der Drachin eine Wette an: Sie solle eine zufällig ausgewählte Gruppe von Menschen auf die Probe stellen – sie prüfen, ob sie sich wirklich wie die primitiven Wesen verhalten, für die Corfañæ sie hielt. Und die Drachin stimmte zu. Sollten sich die Menschen so verhalten, wie sie es erwartete, dann würde sie ihnen das Schicksal bescheren, das sie für angeblich hielt: einen schnellen Tod. Und der Druide sollte dieses Schicksal ebenso teilen wie alle menschlichen Bewohner der gesamten Umgebung. Wenn die Menschen jedoch wider Erwarten dem Urteil der Drachin standhalten sollten, dann würde sie Megalon gegenüber zugeben, dass sie sich getäuscht hatte, und diese Gegend verlassen, ohne über die Menschen herzufallen.

Mit Hilfe von Pog, vor allem aber unter dessen strenger Überwachung, bereitete Archon Megalon eine Folge von Prüfungen vor, die den Vorstellungen der Drachin entsprachen. Und dann wählten Pog und der

Druide gemeinsam eine Gruppe von Menschen aus, die ihnen zufällig über den Weg lief: Diese Gruppe ist Ihnen bereits bekannt, denn es ist Ihre Heldengruppe. Und nachdem die Prüflinge die ersten Tests bereits durchlaufen haben, stehen sie nun nur noch vor der letzten Prüfung, bevor Corfanaë ihr abschließendes Urteil fällt.

DER HEXENZIRKEL

Wenn bisher die Rede davon war, dass keine denkenden Wesen das 'Tal, das es nicht gibt' entdeckt haben, so ist das nicht ganz richtig. Vor etwa einem Jahrhundert stieß eine Gruppe Hexen auf der Suche nach einem versteckten Platz für ihre geheimen Treffen auf das Tal. Wie das genau geschah, ist eine längere Geschichte, die hier nicht erzählt werden soll, denn für das Abenteuer ist es nicht von Belang – an dieser Stelle mag es reichen, dass nicht die Hexen selbst das Tal entdeckten, sondern ihre Tiervetranten.

WEGE IN DAS TAL

Nach dieser längeren Einführung kehren wir zurück zu Ihren Helden. Im Verlauf des bisherigen Abenteuers haben wir unterschiedliche Ansätze aufgezeigt, wie die Helden in das 'Tal, das nicht ist' gelangen können. Aber wie das Betreten des Tals genau abläuft, stellen wir Ihnen in den nun folgenden Texten vor.

DER VERSPROCHENE GEFALLEN

Der einfachste Weg wird den Helden von Ninella gewiesen, die damit ein Versprechen einlöst, das sie vorher gegeben hat (siehe **Der gelbe Stein**, S. 40). Das heißt aber, dass gewisse Vorbedingungen erfüllt sein müssen, damit dieser Weg in Frage kommt: Die Helden müssen mit Ninella gesprochen und sich mit ihr geeinigt haben, wenigstens einer von ihnen muss ein Drachenauge so getragen haben, dass er für Ninella sichtbar war, und schließlich müssen die Helden dazu beigetragen haben, dass die Verdächtigten nicht hingerichtet wurden. Wenn dies alles eingetreten ist, dann tritt die Hexe schließlich wieder an die Helden heran und sagt, dass sie ihr Versprechen nun einlösen will.

Zum Vorlesen oder Nachsagen:

"Seid euch der Ehre bewusst, die euch nun zuteil wird. Denn ihr werdet jetzt in ein Geheimnis eingeweiht, das unser Hexenzirkel schon seit Generationen hütet. Ihr seid die ersten Außenstehenden, denen wir Zugang zu unserem Tal gewähren. Dazu müsst ihr wissen, dass es hier in unmittelbarer Nähe ein kleines Gebirgstal gibt, das vor dem Auge des Uneingeweihten verborgen ist. Es muss ein uralter Zauber sein, der darauf liegt, jedenfalls weiß keine von uns, woher er kommt. Nur mit meiner Hilfe wird es euch gelingen, das Tal zu betreten."

Diese Ankündigung könnte die Helden mit Misstrauen vor dem Tal erfüllen, aber wir wollen hoffen, dass die Neugier überwiegt und sie

Die 'Töchter des Grünen Tals' (die damals noch einen anderen Namen trugen) fanden heraus, dass niemand das Tal auf normalem Wege betreten konnte, sie aber mit ihren fliegenden Besen durchaus in der Lage waren, es aufzusuchen. Den Grund dafür erkannten sie nicht, denn sie kamen nicht auf die Idee, die seltsamen und uralten Ruinen zu erforschen, die am Grund des Tals standen.

Sie beschlossen, die Existenz dieses abgeschiedenen Ortes einfach einer Gnade ihrer Göttin Satunaria zuzuschreiben und nicht weiter zu hinterfragen. Am Rand des Tals entdeckten sie ein Felsplateau, das von magischer Macht erfüllt war – kein sonderlich starker Ort, aber dennoch ideal für ihre Hexenfeste.

Die Hexen, die damals das Tal entdeckten und den Tanzplatz anlegten, leben alle längst nicht mehr. Aber ihr Wissen haben sie an ihre Nachfolgerinnen weitergegeben, und heute treffen sich die sieben Angehörigen dieses Zirkels regelmäßig hier, um ungestört ihre Feste und Rituale abzuhalten.

sich in das Tal führen lassen. Andernfalls muss der Meckerdrache Pog ein wenig nachhelfen.

Ninella führt die Helden eine halbe Stunde über bewaldete Hügel und an Bächen entlang, anfangs auf Trampelpfaden, später auch querfeldein. Schließlich bleibt sie auf einer Anhöhe an einem Waldrand stehen. Das Unterholz des Waldes ist dicht und dornig, so dass hier offensichtlich keinerlei Weiterkommen möglich ist. Sie bittet die Helden um etwas Geduld, setzt sich auf ihren Besen und fliegt davon. Einige Minuten später tritt sie aus dem Wald heraus, in der Hand das Ende eines Seils, das mitten in das Unterholz hineinführt.

"Fasst euch alle an den Händen und lasst nicht los – sonst könnte jemand unterwegs verloren gehen."

Sobald alle Helden diesen Anweisung Folge leisten, nimmt sie die Hand des Vordersten und hängt sich am Seil entlang in den Wald hinein.

Zum Vorlesen oder Nachsagen:

Es ist ein merkwürdiges Gefühl: Ständig wirkt es so, als würde euer jeweiliger Vordermann vom Gebüsch verschluckt. Aber sobald ihr den nächsten Schritt macht, scheint das Gestrüpp nicht mehr dort zu sein, sondern euren Weg freizugeben. So tastet ihr euch etwa dreißig oder vierzig Schritt weit durch das Unterholz, bis ihr plötzlich aus dem Gebüsch heraustretet und euch in einem dichten Wald wiederfindet, der aber im Vergleich zum bisherigen Gestrüpp geradezu licht wirkt.

Wenn ein Held sich umdreht, muss er feststellen, dass dort der Wald auch nicht dichter ist als an der Stelle, wo er jetzt steht. Geht er auch nur einen Schritt zurück, dann glaubt er, wieder in völlig undurchdringlichem Unterholz zu stehen. Wenn ihm keiner der anderen Helden oder Ninella zu Hilfe kommt, wird er sich zwar durch dieses Gestrüpp bewegen können, dabei aber unwillkürlich einen Weg aus dem Tal hinaus einschlagen. All dies beruht auf dem mächtigen Illusionszauber,

FALLS SKAZZ'SHZZ DIE HELDEN BEGLEITET

Im folgenden Text gehen wir davon aus, dass die Helden ohne den Echtenmenschen hier angekommen sind. Sollte Skazz'Shzz jedoch bei ihnen sein, dann müssen Sie viele Details anpassen: Der Achaz bewegt sich in der Höhle und den dahinterliegenden Räumlichkeiten mit der Ehrfurcht eines Gläubigen, der ein Allerheiligstes betritt, und er wird versuchen, auch die Helden zu respektvollem Verhalten anzuhalten.

Als er vor der Drachenummie steht, fällt er auf die Knie und verfällt in ein leises Zischen, durch das er in der Sprache der Echtenmenschen sein Leben ganz in die Dienste der Drachin stellt, deren Anwesenheit

er spürt. Bei Auseinandersetzungen zwischen den Menschen und der Drachin versucht er zu vermitteln und die Helden dazu zu bringen, sich der Gerichtsverhandlung zu stellen – notfalls indem er sich sicher zeigt, dass sie gewinnen werden. Aus den Gesprächen um die zehn Fragen (siehe S. 49) hält er sich heraus, aber wenn Corfanaë die Helden entlässt, folgt er ihnen nach draußen und verabschiedet sich so herzlich, wie das einem Echtenwesen möglich ist. In diesem Fall ist auch er es, der den Helden ihre Belohnung übergibt, und nicht Pog, wie auf S. 50 beschrieben.

den Pyrdacor vor langer Zeit über das Tal gelegt hat. Wenige Schritte weiter kommen die Helden an den diesseitigen Waldrand, und vor ihnen liegt ein kleines, friedliches Tal, an dessen Boden sich ein murrendes Bächlein seinen mäandrierenden Weg gegraben hat, während Rehe und Hasen auf einer blumenerfüllten Wiese herumtollen und zahlreiche Vögel ihre Lieder trällern. (Passen Sie die Beschreibung je nach Tageszeit eventuell an.)

Ninella führt die Helden direkt zu der Höhle, wo sie das Drachenaugen gesehen hat, weigert sich aber beharrlich, diese Höhle zu betreten.

DER SCHUPPIGE WEG

Sollten die Helden kein Versprechen von Ninella erhalten, aber den Achaz Skazz'Shzz aus dem Kerker befreit haben, dann kann der scharfsichtige Kristallomant die Helden ebenfalls in das Tal führen. Er tut dabei sehr geheimnisvoll und verschwörerisch, versucht in seinem unvollständigen und gezischelten Garothi aber immer wieder, die Helden davon zu überzeugen, dass es wichtig für sie wäre, ihm zu folgen, um ein Geheimnis zu entschlüsseln, das sie betrifft.

Auch er lenkt die Wege durch wildes Gebiet, wobei er regelmäßig immer wieder mal an einer Stelle verharret, die Augen schließt und für mehrere Augenblicke wie versteinert aussieht (in diesen Augenblicken befragt er sein "Inneres Auge" nach dem richtigen Weg), dann die Richtung etwas ändert, aber sehr entschlossen weitergeht, als wäre er sich ganz sicher, wohin er muss. Schließlich gelangt auch er an den oben beschriebenen Waldrand. Hier zögert er längere Zeit.

Seine Art, die Barriere zu überwinden, hängt davon ab, ob er seine Edelsteine zur Verfügung hat oder nicht.

Mit Zauberei

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Echsenmann bleibt an einem dichten Waldrand stehen. Auf den ersten Blick wirkt er etwas verwirrt – sollte das alles doch ein Fehler gewesen sein? Ihr blickt euch ratlos an. Doch dann greift der Achaz in seinen Schuppenbeutel und zieht einen Bergkristall heraus. Durch diesen klaren Edelstein hindurch fixiert er nun den Waldrand, woraufhin er ein zufrieden wirkendes Zischen von sich gibt: "Illussssssion. Zzzzauber ssstark. Skazz'Shzz mehr ssstark." Mit diesen Worten nimmt er zwei weitere Steine, einen milchigen Opal und einen schwarz glänzenden Magnetit, und zeichnet mit ihnen merkwürdige Muster in die Luft. Plötzlich verändert sich der Waldrand, und wo vorher undurchdringliches Gestrüpp war, führen jetzt mehrere gangbare Wildwechsel in den Wald hinein. Ohne auf euch zu warten, marschiert der Achaz los und betritt das Unterholz.

Mit PROPHEZIE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Echsenmann bleibt an einem dichten Waldrand stehen. Auf den ersten Blick wirkt er etwas verwirrt – sollte das alles doch ein Fehler gewesen sein? Ihr blickt euch ratlos an, während der Achaz wieder einmal die Augen schließt und sich zu konzentrieren scheint. Schließlich gibt er ein zorniges Zischen von sich: "Illussssssion. Zzzzauber ssstark."

Skazz'Shzz muss einige Augenblicke überlegen, bevor er eine Lösung findet. Ähnlich wie Ninella fordert er die Helden auf, sich an der Hand

zu nehmen, der Vorderste soll sich an ihm festhalten. Dann schließt er die Augen und geht wie ein Schlafwandler auf das Unterholz zu und taucht mitten in das Gestrüpp ein. Die Helden zieht er mit sich und führt sie auf diese Weise durch die magische Barriere hindurch.

OHNE HILFE

Im Abschnitt **Das Geheimnis des Schwarzfalls** ab S. 35 ist eine Möglichkeit beschrieben, wie die Helden in das Tal kommen, ohne dass ihnen Ninella oder Skazz'Shzz helfen. Diese Variante hat aber vermutlich zur Folge, dass es in Trackenborn zu dem grausamen Ende kommt, das auf Seite 14 beschrieben ist. Daher wäre es sicher schöner, auf eine andere Möglichkeit zurückzugreifen.

POGS ZWANG

Sollten die Helden die Gegend verlassen wollen, ohne vorher das Tal betreten zu haben, dann muss der Meckerdrache eingreifen und einen Zauberschwang über die Helden verhängen. Wie bereits beschrieben, ist dies ebenfalls keine schöne Möglichkeit, denn die Helden sollten möglichst das Gefühl haben, Corfana's Höhle aus freien Stücken betreten zu haben. Andererseits kann es auch passieren, dass sie zwar auf irgendeine Weise bis in das Tal vorgedrungen sind, sich aber dennoch weigern, die Höhle zu betreten – auch in diesem Fall kann Pogs Zauber sie dazu zwingen.

Egal, wo die Helden sich gerade aufhalten (jedoch nicht mitten im Dorf oder in der Burg), plötzlich raschelt es in einem Gebüsch und ein etwa 50 Zentimeter großer, rundlicher Zwergdrache tritt vor den Helden auf den Weg. (Sollten sie ihn angreifen wollen, springt er wieselflink ins Gebüsch zurück und fliegt dann in die Baumkronen, von wo aus er seinen Spott über die Helden ergießt. Pfeile und Bolzen prallen vor ihm an einem unsichtbaren Schild ab, was ihn ungemein belustigt. Sollten die Helden zu magischen Angriffen greifen wollen, dann "vervielfacht" sich Pogs – er greift zu einer Art des DUPLICATUS-Zaubers, bei dem vier Abbilder von ihm erscheinen, er selbst aber unsichtbar wird.)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Fliehen wollen sie, die Menschingel! Feiglinge, die sie sind! Wollen das Spiel nicht zu Ende spielen, wollen sich entziehen. Nicht in Frage kommt das. Und ich sage euch: Jeder Schritt soll euch schmerzen, den ihr in die falsche Richtung tut! Geht zur Höhle der Herrn! Sofort!"

Dann fliegt er mit krähenndem Lachen davon.

Sofort merken die Helden, dass es ihnen unangenehm ist, den Weg fortzusetzen. Wenn sie sich diesem Gefühl widersetzen und doch weitergehen, verstärkt es sich bis zu einem schmerzhaften Ziehen im Geiße, als sei dort eine unsichtbare Leine befestigt. Mit jeder Stunde, die die Helden weitergehen, erleiden sie 1 SP. Drehen sie jedoch um und folgen dem Gefühl, lässt der Schmerz sofort nach.

Sogar die genaue Marschrichtung ist festgelegt, dann nach einiger Zeit ist es sogar unangenehm, auf dem Weg zu bleiben: Der Zauber verlangt, ihn zu verlassen und sich in die Wildnis zu begeben. Auf diese Weise gelangen die Helden schließlich zu dem bereits mehrfach beschriebenen Waldrand.

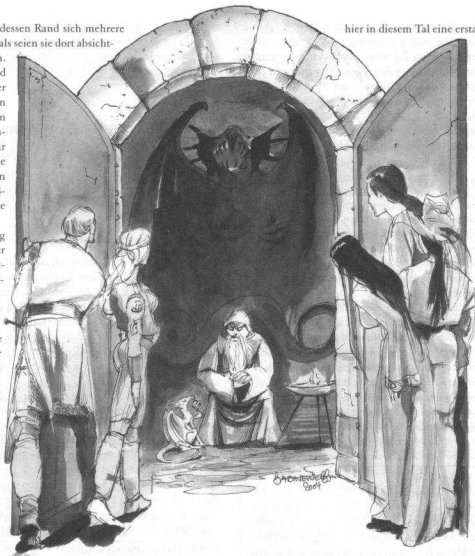
Zunächst ist kein Durchgang sichtbar, aber dann ist aus der Ferne Pogs krähenndes Lachen zu hören, und im nächsten Moment öffnet sich der Wald: Die Helden können eintreten.

DAS TAL

Wenn die Helden sich im Tal umsehen, werden sie auf den ersten Blick nichts Bemerkenswertes finden. Es ist einfach ein friedliches Eisenwald-Tal, umgeben von steilen Bergen, durchflossen von einem Bach.

Dennoch haben sie die Chance, ein paar Details zu entdecken: Wenn eine kombinierte *Wildnisleben*- und *Sinneschärfe*-Probe gelingt, der sieht an einer der Bergflanken ein größeres Plateau, das erstaunlich wenig

bewachen ist und an dessen Rand sich mehrere Steinquader verteilen, als seien sie dort absichtlich abgelegt worden. Dies ist der Tanz- und Versammlungsplatz der Schwestern des Grünen Tals. Wenn die Helden den Platz näher untersuchen (was Ninella gar nicht gerne sieht, falls sie in der Nähe ist), können sie dort zahlreiche Fußspuren und eine große Feuerstelle finden. Unter einem Überhang in der Nähe liegt unter einer Lederdecke verborgen ein großer Kessel, in den sogar ein Mensch hineinpassen würde: Er ist das Instrument, mit dem die Hexen zweimal im Jahr ihre magische Flugsalbe herstellen. Sollten die Helden auf die Idee kommen, diesen Kessel zu beschädigen, dann können sie sich sicher sein, den heiligen Zorn der Schwesternschaft auf sich zu laden. Eine kombinierte Sinneschärfe- und Tierkunde-Probe erbringt die Erkenntnis, dass



hier in diesem Tal eine erstaunlich große Menge von Eidechsen, Nattern und Schlangen zu finden ist. Einige Exemplare davon sind sogar giftig, aber in der Regel nicht aggressiv – es ist also angebracht, sich hier etwas vorsichtiger zu bewegen. Der Ursprung dieses Phänomens ist in der drachischen Magie zu suchen, die hier seit Jahrtausenden wirkt. Aufgrund der Nebenstrahlungen des Zaubers fühlen sich alle schuppigen Wesen hier besonders wohl. Für die wichtigste Entdeckung müssen die Helden sich jedoch in die Mitte des Tals hineinbegeben, denn dort können sie, verborgen zwischen einigen Birken, einen Höhleneingang entdecken. Im Felsen oberhalb des Eingangs leuchtet ein gelber

ARCHON MEGALON

Auf den ersten Blick könnte man den etwa siebzighjährigen, grauhaarigen Druiden für einen freundlichen und weisen Mann halten, der sich in vielen Bereichen auskennt und seinen Mitmenschen gerne hilft. Aber die Helden werden sehr schnell erfahren müssen, dass Archon Megalon wenig Interesse an den Bedürfnissen seiner Mitmenschen hat: Für ihn zählt nur seine Wissensvermehrung, und wenn darunter andere zu leiden haben, dann ist das für ihn nicht relevant. Lassen Sie die Helden ruhig die Arroganz eines Meisterdruiden spüren, für den sie etwa so wichtig sind wie die Rudersklaven für einen Galeerenkapitän: ein notwendiges Übel. Moral ist in seinen Augen eine selbst aufgelegte Fessel, die bei 'Minderbemittelten' durchaus sinnvoll sein kann, bei 'größeren Geistern' jedoch nicht vorkommen sollte.

Sein größtes Interesse gilt dem Prinzip des 'Geistes' von intelligenten Lebewesen, und er schreckt bei seinen Forschungen nicht vor Experimenten mit Menschen zurück.

Vor etwa 30 Jahren war er Hofwissenschaftler am damaligen Fürstenhof von Havena, geriet aber durch seine Experimente in zunehmend schlechteres Licht, so dass er die Stadt nach einem Brand in seinem Labor ohne Abschied verließ.

Seit dieser Zeit zieht er durch ganz Aventurien, ständig auf der Suche nach neuen Erkenntnissen – und da es eine magische Lehre gibt, die den Geist als siebtes Element bezeichnet, konzentriert er sich in letzter Zeit auf die alten Meister des Elementarismus.

DER HANDEL MIT DER DRACHIN

Wie auf Seite 43 beschrieben, ist Archon Megalon in eine Falle Corfanaes geraten, als er glaubte, gerade selbst einen nur mäßig intelligenten Meckerdrachen überlisten zu können. Dadurch, dass er die Siegel zum Grab der Drachin zerbrochen hat, hat er ihr die Freiheit geschenkt. Zwar ist ihre Macht an ihr Karfunkel gebunden und ihre Bewegungsfreiheit damit eingeschränkt, aber sie hat ja Pog, der den magischen Stein bergen und transportieren kann.

Durch seine schnelle Auffassungsgabe und seine Unerschrockenheit gelang es Megalon jedoch, die Drachin in eine Diskussion zu verwickeln – ein Gespräch über den Wert von kulturellen Errungenschaften, über Intelligenz und ... über Moral. Gerade deswegen, weil er eine ganz ähnliche Geisteshaltung zu diesem Thema hat wie sie, fand auch Corfanae ihren Reiz an der Unterhaltung. Nach langer Zeit ließ die Drachin sich dann auf eine Art Wette mit dem 'Menschling' ein: Denn die beiden hatten sich darauf geeinigt, dass Moral, Hilfsbereitschaft und Selbstlosigkeit zwar etwas für einfache Personen ist, sie aber andererseits auch ein Zeichen für einen Entwicklungsstand sind, der als 'höher entwickelt' gelten kann. Corfanae, die Menschen bis dahin als primitive Kreaturen betrachtet hatte, die es zu vernichten gelte, ließ sich zu dem Versprechen hinreißen, nicht nur den Druiden, sondern auch alle Bewohner der Umgebung zu verschonen, wenn Archon Megalon beweisen könnte, dass die Menschen nach derartigen 'kulturellen Werten' handeln. Und damit begann die Prüfung, für die die Helden als Prüflinge ausgewählt wurden.

Stein, der in etwa fünf Schritt Höhe in eine Vertiefung geklemmt wurde: ein Drachenauge.

Verlangen Sie von allen Helden, die den Höhleneingang mit ein wenig Abstand betrachten, eine IN-Probe + 5 oder alternativ eine unmodifizierte Probe auf *Malen/Zeichnen* mit den Eigenschaften IN/IN/KL. Wenn eine solche Probe gelingt, dem fällt auf, dass der ganze Höhleneingang entfernt an den auferstehenden Rachen eines riesigen steinernen Drachen erinnert – und der gelbe Edelstein würde dann genau eines der Augen darstellen ...

Es ist übrigens mit einer einfachen *Klettern*-Probe möglich, den Edelstein zu erreichen. Mit einem Dolch oder ähnlichem Werkzeug kann er auch aus seiner 'Fassung' herausgehoben werden. Wenn dabei eine Fingerfertigkeit-Probemisslingt, zerbricht der knapp faustgroße Edelstein in zwei Teile.

CORFANAES HÖHLE

Der Eingang zur Höhle hat zunächst eine Höhe von drei und eine Breite von vier Schritt, verjüngt sich aber sehr bald zu einem Durchgang von zwei auf einen Schritt. Hier wird es auch schon bald sehr finster, so dass die Helden Fackeln oder Laternen entzünden sollten.

Wer sich die Wände näher anschaut (und über ausreichende Beleuchtung verfügt), kann mit einer gelungenen Probe auf *Gesteinskunde* oder *Bergbau* oder aber einer Probe + 5 in *Magiekunde* den Verdacht äußern, dass diese Höhle keinen natürlichen Ursprung hat – möglicherweise hat hier starke Elementarmagie gewirkt. (Dies ist sogar doppelt richtig, denn den von Pyrdacor versiegelten Gang hat Archon Megalon mit Hilfe eines Erz-Elementars wieder geöffnet.)

Nach einem etwa zwanzig Schritt langen abschüssigen Gang öffnet sich vor den Helden ein gewaltiger ovaler Saal von zwanzig mal dreißig Schritt Größe und einer kuppelförmigen Decke in etwa zehn Schritt Höhe. Hier sieht auch der Laie, dass die Höhle nicht natürlichen Ursprungs ist, dazu ist der Raum zu gleichmäßig geformt. Dem Zugang gegenüber ist ein Portal zu sehen, das mit fremdartig wirkenden Zeichen oder Buchstaben geschmückt ist. Die steinerne Tür misst vier mal vier Schritt Größe und steht einen Spalt weit offen – gerade weit genug für einen Menschen, um sich hindurchzuzwängen. Es ist leicht zu

erkennen, dass so etwas wie steinerne Siegel mit merkwürdigen Zeichen darauf früher einmal das Öffnen der Tür verhindern sollten. Doch jetzt sind sie zerbrochen, einige Trümmer liegen auf dem Boden. Aus dem dahinterliegenden Raum dringt Licht, und jetzt sind Stimmen zu hören.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die erste Stimme, die ihr hört, ist wohl die eines älteren Mannes:

"Es kann eigentlich nur noch Augenblicke dauern, bis sie hier sind." Die zweite Stimme könnt ihr schwer einschätzen, denn sie klingt irgendwie wie die eines Kindes, sehr nasal und mit einem Hang zum Lispeln, andererseits aber auch merkwürdig. Möglicherweise ein Kobold oder irgendein derartiges Wesen? "Wird aber auch langsam Zeit. Beginne mich wirklich zu langweilen!"

Ein Geräusch, als würde irgendwas Weiches zu Boden fallen.

Dann spricht der zweite Sprecher weiter: "Übrigens: Hast du eigentlich wirklich geglaubt, die Herrin habe dein Spiel mit diesen Steinen nicht von Anfang an beobachtet?"

"Nun ja ... offen gestanden habe ich die Hoffnung nicht aufgegeben."

Hier entsteht ein Geräusch, das ihr als Schnauben interpretiert – es könnte aber auch genauso gut ein Auflachen oder ein Fauchen sein. "Ihr Weichhäuher seid so herrlich naiv. Aber sag mal: Was wolltest du damit eigentlich bezwecken? Immerhin ist es dich ja eine ganze Menge Mühe gekostet."

"Ich gebe zu, es war vielleicht nicht die Sternstunde meiner Ideen. Aber wie du dir vorstellen kannst, waren die ganzen Vorbereitungen nicht ganz einfach: dafür zu sorgen, dass das Kind entkommen konnte, damit sie es finden, sie dann auf den richtigen Weg zu lenken, damit sie den Trollen begegnen, die Achse dieses intriganten Kaufmanns so sabotieren, dass ausgerechnet sie ihm zu Hilfe kommen, dann der Auftrag, mit dem sie hierher gelockt werden ..."

"Jaja, du musst mir das nicht erzählen. Schließlich habe ich dir die ganze Zeit dabei geholfen."

"Und ich wollte sie auf jeden Fall bei der Stange halten. Es hätte ja sein können, dass sie irgendwann eigene Wege gehen und auf die Sache nicht mehr eingehen."

CORFANAES VORSTELLUNGEN VON MORAL UND KULTUR

Bekanntlich haben alle Kulturen unterschiedliche Vorstellungen davon, was 'gut', 'richtig' oder 'erstrebenswert' ist. Zwerge können sich darüber nur schwer mit Elfen einigen, und Orks haben völlig andere Schwerpunkte als Menschen. Selbst Thorwalder empfinden anders als Novadis, oder, um noch mehr ins Detail zu gehen, Berufseinsteiger haben andere Vorstellungen als adlige Krieger. Daher mag es nicht verwundern, dass Drachen sich in ihrer Art zu denken und zu empfinden noch mehr von der menschlichen unterscheiden.

An dieser Stelle soll aber gar nicht detailliert auf Weltansicht von Drachen eingegangen werden (denn dazu reicht der Platz keinesfalls aus), sondern nur etwas zur persönlichen Anschauung von Corfanae aussagen, um die Gerichtsverhandlung plausibel zu machen.

Die Drachin teilt alle Wesen in drei Klassen ein: Zunächst sind das die *Tiere*, die nur von Instinkten getrieben sind und nichts anderes wollen als fressen und sich fortpflanzen. Hierzu zählt sie auch zum Beispiel die Zwerge (und vor der Begegnung mit Megalon auch die Menschen), das diese Wesen zwar in der Lage sind, Waffen zu führen oder komplexe Bauwerke und Mechanismen zu entwickeln, aber all dies doch nur dazu nutzen, um primitivste Bedürfnisse zu erfüllen: essen, saufen, balzen und sich prügeln.

Über den Tieren stehen die *Kulturschaffenden*: Diese Wesen haben erkannt, dass es kulturelle Errungenschaften gibt, die über die Grundbedürfnisse hinausgehen. Hierzu gehört vor allem die Fähigkeit, un-eigennützig zu handeln, also das Gemeinwohl über die eigenen Belange zu stellen. Bisher zählte Corfanae nur die echsischen Diener-

rassen zu den Kulturschaffenden, allen voran also die Achaz.

Die 'Krone der Schöpfung' hingegen sind die *Mächtigen*: Wesen, die über die Stufe der Kulturschaffenden hinausgewachsen sind und begriffen haben, dass der 'wahrhaft Weise' sich der Selbstlosigkeit seiner Untergebenen bedient, um die eigene Macht zu mehren und auszubauen. Bis auf wenige Ausnahmen gehören nur Drachen zu der Gruppe der 'Mächtigen', obwohl sie in Megalon zumindest das Potential erkannt hat, zu einem 'Mächtigen' zu werden. Dies war der eigentliche Grund, warum sie sich zunächst auf das Gespräch und später auf die Wette mit dem Druiden eingelassen hat.

Die Drachin und die Zwerge

Wie weiter oben beschrieben, hat Corfanae Schwierigkeiten damit, Angehörige des Zwergenvolks als Kulturschaffende anzuerkennen. Allerdings sieht sie mittlerweile selbst ein, dass sie Zwerge bisher eigentlich nur als feindliche Kämpfer kennt: kleine Wesen, die zu meist wie die Ameisen in großen Scharen auftreten und dabei sehr listig sein können. Durch Archon Megalon hat sie zumindest die Bereitschaft erhalten, diese Sicht zu überdenken – und hierbei macht sie zunächst einmal keinen Unterschied zwischen Menschen und Zwerge oder auch Elfen und anderen 'schuppenlosen Zweibeinern'. Sollte jedoch ein Heldenzwerg sie durch geistloses Herumwüten in ihrer Anschauung bestätigen, kann es durchaus passieren, dass sie bei ihrem abschließenden Urteil zwischen Menschen und Zwerge unterscheidet.

"Damit hättest du die Wette verloren."

"Wohl wahr. Aber ich habe ihnen ja nicht wirklich irgendeinen Hinweis gegeben. Nur ein Zeichen, dass die Sachen alle irgendwie zusammenhängen."

Wieder ertönt dieses Schnauben-Lachen-Fauchen. "Aber wenn du heute schon so ehrlich bist: Weißt du, dass sie die ganze Zeit hinter der Tür stehen und uns belauschen?"

"Es war nicht schwer, das zu ahnen."

"Sie sind halt zu feige, um hereinzukommen. Ihr Weichhäuter ..."

"Ich würde es nicht Feigheit nennen, nur vernünftige Vorsicht."

Dann spricht er lauter: "Wollt Ihr nicht eintreten, edle Gäste?"

Wenn Ihre Helden nicht das ganze Gespräch belauschen wollen, dann können Sie es jederzeit zulassen, dass sie etwas unternehmen. Wenn Sie nun durch den Durchgang hindurchspähen, bietet sich ihnen ein skurriles Bild:

Zum Vorleien oder Nacherzählen:

Die Ausmaße des nächsten Raumes sind nicht zu ahnen, denn als einziges Licht brennt ein kleines Feuer in einer großen Metallschale. Daneben sitzt auf einem kleinen Hocker ein älterer Mann in einer Robe – und trotz des diffusen Lichtes erkennt ihr die Gestalt wieder, die vor einigen Wochen am Ufer des Großen Flusses stand und euch beobachtete, aber nicht auf euer Winken und Rufen reagierte. Er blickt euch mit gerunzelter Stirn entgegen, wartet offensichtlich mit einer Mischung aus Ungeduld und Anspannung, dass ihr eintretet. Ihm gegenüber hockt die Miniaturausgabe eines Drachen auf dem Boden, mit Schwanz vielleicht einen Schritt lang, mit einem vergleichsweise großen Kopf und fassförmigem Körper. *[Wenn die Helden von Pog dazu gezwungen wurden, hierher zu kommen, dann erkennen sie ihn natürlich wieder.]* Dieser kleine Drache blickt offensichtlich demonstrativ nicht in eure Richtung, sondern be-

schnuppt mit höchstem Interesse die Krallen seiner Vorderpfote. Hinter der Feuerschale steht ein großer Steinpodest, auf dem sieht ihr im diffusen Licht die Umrisse eines großen Drachenkopfes – wohl eine große Steinstatue.

Erst wenn die Helden mit ihrem eigenen Licht hereinkommen, können sie Einzelheiten erkennen. Der Raum hat ebenfalls einen ovalen Grundriss, ist mit 30 auf 40 Schritt jedoch größer als der erste. In seinem Zentrum liegt nicht etwa eine Drachenstatue auf dem etwa anderthalb Schritt hoben Podest, sondern der mumifizierte Körper eines echten Drachen. Es ist kaum zu übersehen, dass dieses gewaltige Wesen schon seit Jahren tot ist – wenn nicht sogar seit Jahrzehnten oder Jahrhunderten (genau genommen sogar seit Jahrtausenden, aber das können die Helden beim besten Willen nicht erkennen). Die Helden sollen ruhig annehmen, dass die klaffende Wunde an der Stelle, die beim Menschen wohl als Nasenwurzel bezeichnet werden würde, als Todesursache angenommen werden kann. In Wirklichkeit war das die Stelle, an der jeder Drache seinen Karfunkel trägt – einen edelsteinartigen Fokus seiner magischen Macht. Diesen Karfunkel, der gleichzeitig als Sitz der drachischen Seele gilt, hat Pyrdacor entnommen und in einem verborgenen Fach in dem Podest untergebracht.

Doch allzu genaue Untersuchungen werden die beiden Anwesenden gar nicht erst zulassen. Sobald die Helden den Raum betreten haben, quäkt der kleine Drache los: "Hier sind sie ja endlich, unsere Prüflinge. Na fein, sehr fein – dann kann es ja endlich losgehen!" Vermutlich haben die Helden nun einige Fragen an die Anwesenden, vor allem nach dem eben belauschten Gespräch. Allerdings sind weder Pog noch Archon Megalon sehr auskunftsfreudig. Während der Meckerdrache die Situation in erster Linie unterhaltsam findet und sich völlig sicher ist, dass seine 'Herrin' die ganze Situation völlig unter Kontrolle hat, möchte der Druide die ganze Angelegenheit endlich hinter sich bringen. Aus seiner Sicht sind die Helden nur Mittel zum Zweck, um

DAS GEFAHREPOTENTIAL DIESER SZENE

Wer mag es schon, wehrlos gefangen zu sein und sich fremden Spielregeln fügen zu müssen? Seien Sie sich bewusst, dass die ganze Gerichtsverhandlung zu einer sehr frustrierenden Szene für die Spieler werden kann, weil ihren Helden etwas aufgezwungen wird, gegen das sie sich nicht wehren können. Andererseits wird diese 'Qualerei' nur verlängert, wenn die Helden glauben, mit Gewalt noch etwas bewirken zu können.

Lassen Sie den Helden also die Möglichkeit zu agieren und sich etwas einfallen zu lassen – und wenn sie gut sind, dürfen sie auch Teilerfolge haben, bei denen sie sich zum Beispiel gegen einzelne Zauber der Drachin wehren können. Auf Dauer müssen sie aber einsehen, dass sie hier nur wieder herauskommen, wenn sie sich auf das Spiel der Drachin einlassen.

Wenden Sie auch die Möglichkeiten der Drachin gegen die Helden möglichst sparsam ein – sie hat es nicht nötig, ihre Überlegenheit zu beweisen, denn sie weiß schlicht, dass sie die Helden in der Hand hat. Sie will jetzt dieses Spiel zu Ende spielen, denn sie findet es unterhaltsam. Und wenn sie ihr 'Spielzeug' vor der Zeit kaputt machen würde, hätte sie ja keinen Spaß mehr daran.

Archon Megalon hat begriffen, wie die Situation aussieht, und er hat sich zwar nicht gerne, aber doch inzwischen damit abgefunden und spielt das Spiel mit. Er weiß aber auch, dass seine eigene Überlebenschance sinkt, wenn die Helden sich 'unvernünftig' verhalten, und wird deswegen versuchen, ihnen zu vermitteln, dass Gewalt oder Verweigerung kein Ausweg ist.

Gehen Sie hingegen auf jeden Ansatz der Helden, sich wirklich auf die Gerichtsverhandlung einzulassen, sofort ein. Lenken Sie die Aufmerksamkeit dabei von ihrer körperlichen Wehrlosigkeit ab, hin zu ihren argumentativen Möglichkeiten. Denn wenn sie gute Argumente

vorbringen, können sie damit sehr weit kommen.

Es mag sein, dass zumindest ein Teil Ihrer Helden 'Macher' sind, die Probleme mit einer Situation haben, in der sie mit Säbelrasseln und wütendem Gebrüll nicht weiter kommen. Vor allem Zwerge könnten größte Schwierigkeiten haben, sich auf die Forderungen Corfanaes einzulassen (zu dem Verhältnis zwischen Zwergen und Drachen siehe S. 47). Aber vielleicht haben Sie auch andere Helden, die die 'Säbelrassler' zur Ruhe bringen können.

Seien Sie einfach darauf gefasst, dass es zu Konflikten kommen kann.

Die Helden haben versagt ...

Je nachdem, wie die Helden sich benommen haben, kann es natürlich auch sein, dass das Urteil der Drachin anders ausfallen müsste: Menschen sind eben doch nicht lebenswert ...

In diesem Fall möchten wir Sie dazu anhalten, nicht allzu konsequent zu sein. Denn es wäre nicht schön für Ihre Helden, hier und jetzt zu sterben, und es wäre nicht schön für Aventurier, wenn ein rachsüchtiger Geisterdrache eine ganze Region verwüsten würde. Interpretieren Sie es in diesem Fall so, dass Corfanae längst dazu übergegangen ist, die ganze Angelegenheit als Spiel zu betrachten. Sie findet das Verhalten der Menschen recht 'niedlich' und amüsiert sich köstlich über die Bemühungen des Druiden Archon Megalon, den Wert der Menschheit zu beweisen, an den er doch eigentlich selbst nicht glaubt. Und da das ganze Schauspiel so unterhaltsam war, erklärt sie Megalon und den Helden, dass sie zwar den Beweis hat, dass Menschen niedere Kreaturen sind, sie aber auch zu dem Schluss gekommen ist, dass es nicht die Mühe wert ist, sie zu vernichten. Und mit diesem reichlich arroganten Fazit schickt sie sie dann fort.

FÄHIGKEITEN EINES GEISTES

Corfae verfügt über keinen Körper, daher ist es nicht verwunderlich, dass sie niemanden körperlich angreifen kann. Davon nicht betroffen sind jedoch ihre geistigen Fähigkeiten – und damit ist sie in der Lage, bei den Helden mehr zu bewirken, als diese vermutlich erhoffen. Vor allem beherrscht sie das Feld der Illusionen fast beliebig. Sie kann den Helden zum Beispiel suggerieren, dass das steinerne Portal sich hinter ihnen schließt, oder sie kann beliebige Personen und Kreaturen aus dem Dunkel auftauchen lassen, sie kann Pog unsichtbar machen – und wenn all das nicht hilft, kann sie einem Helden auch fürchterliche Schmerzen zufügen. Letzteres fühlt sich für den Helden an, als würde ein Feuerball direkt in seinem Kopf zerplatzen. Er erleidet sofort 3W6 (illusionäre) Schadenspunkte und muss eine Selbstbeherrschungs-Probe bestehen, erschwert um den erlittenen Schaden, um nicht für genau so viele Kampfrunden handlungsunfähig zu sein. Solche Angriffe kann Corfae beliebig wiederholen, und wenn die Lebensenergie eines Helden scheinbar unter 0 sinkt, verliert er 1W6 reale Lebenspunkte und sein Bewusstsein. Lassen Sie Ihren Helden dabei aber immer wenigstens die Illusion, als könnten sie etwas gegen die Drachin tun. So können Sie jedem

seinen eigenen Hals zu retten, und keinesfalls Verbündete. Dementsprechend behandelt er sie auch.

DIE ZEHN FRAGEN

Spätestens, wenn die Helden an dem Meckerdrachen und dem Druiden vorbei und in den hinteren Bereich der Höhle vordringen wollen oder aber sie gezielte Fragen nach der ominösen 'Herrin' stellen, von der Pog gesprochen hat, vernehmen alle Helden eine tiefe, grollende Stimme, die direkt im Kopf jedes Helden ertönt – ein ebenso fremdartiges wie unheimliches Gefühl: "Deine Gäste sind mir zu neugierig, Menschling. Bevor sie noch irgendwelche Dummheiten machen, sollten wir mit dem Prozess anfangen."

Wer bei diesen Worten in den hinteren Bereich des Raumes schaut, bildet sich ein, dort die Bewegungen eines gewaltigen Schattens zu sehen. (Dies ist jedoch nur eine Illusion.)

Wollen die Helden sich jetzt mit dieser Stimme unterhalten, dann bekommen sie keine Antwort, stattdessen erhebt sich der Druiden und erklärt ihnen kurz angebunden: "Bringen wir es einfach hinter uns. Ihr seid angeklagt ... nein: *wir* sind angeklagt, primitive Lebensformen zu sein, unwert zu leben. Wenn ihr die Richterinnen ..." Er nickt zu der Drachenmumie. "... nicht davon überzeugen könnt, dass ihr nicht primitiv seid, dann bedeutet das unser Todesurteil."

Es ist gut möglich, dass die Helden sich zu dieser Aussage nicht zufrieden geben wollen. Heftige Proteste oder Nachfragen lässt der Druiden einfach auf sich niederregnen, schaut dabei etwas entnervt, gibt aber nur möglichst wenige Antworten: "... Lasst es uns einfach hinter uns bringen. Wenn ihr gut genug seid, könnt ihr sehr bald wieder gehen."

Tätige Angriffe auf den Drachenkörper oder aufs Geratewohl in die Dunkelheit hinein, wo eben scheinbar der Schatten zu sehen war, haben zunächst überhaupt keine Folgen, außer dass Pog entrüstet in die Dunkelheit davonflattert und Megalon noch entnervter dreinblickt. Sollten die Helden den Meckerdrachen oder den Druiden angreifen oder aber zu flüchten versuchen, greift Corfae ein (siehe **Kasten Fähigkeiten eines Geistes**) – und zwar zunächst nur bei den Helden, die agieren. Wer abwartet, bleibt verschont.

Möglicherweise bleiben die Helden aber auch von Anfang an ruhig, oder aber sie beruhigen sich schließlich. Megalon kommentiert das mit einem: "Schön, dass wir nun endlich beginnen können." Er blickt zu dem Meckerdrachen, der sich auf dem Rand des Podestes direkt neben dem Kopf der Drachenmumie niederlässt und aufplustert: "Ihr, Menschlinge, habt soeben gehört, wie die Anklage lautet. Als Angehöriger einer minderwertigen Rasse seid ihr es nicht wert, die Welt mit

Helden, dem sie Schmerzen zufügen will, eine Probe auf seine Magieresistenz erlauben (eine sonst unübliche Probe, bei der der Spieler mit einem W20-Wurf unter seinem MR-Wert bleiben muss), um die Zaubervirkung abzuschütteln. Gelungene IN- oder KL-Proben, jeweils um 12 minus MR erschwert, gestatten es den Helden, die Illusionen als solche zu erkennen (wobei Werte, die durch einen ATTRIBUTO-Zauber erhöht sind, natürlich helfen).

Andererseits gehört es auch zu Corfaes Fähigkeiten, in den Gedanken der Helden zu lesen, so dass sie fast immer weiß, welcher Held welche Aktion plant, und im Zweifelsfall entsprechende Gegenmaßnahmen treffen kann. Lassen Sie also möglichst nicht zu, dass dem Druiden oder – noch wichtiger – dem Meckerdrachen etwas passiert. Aber die Drachin spielt mit den Helden nur wie eine Katze mit Mäusen. Sie will die Helden gar nicht auf diese Weise behandeln, viel lieber möchte sie nun wirklich zu ihrer Gerichtsverhandlung kommen. Außerdem ist es auch dramaturgisch unschön, wenn Sie die Helden auf diese Weise 'ruhig stellen' – besser ist es, wenn Sie ihnen vermitteln können, dass es im Moment einfach das Beste ist, dieses Spiel mitzuspielen.

eurer Anwesenheit zu beschützen. Ihr seid von niederen Instinkten gesteuert, verhältet euch nicht anders als die Ameisen oder Käfer, die ihr unter euren Sohlen zerquetscht. Ihr last euch von Gier und von eurem Fortpflanzungstrieb lenken wie jedes primitive Wesen, ihr habt Angst vor allem Fremd- und Andersartigen, für euch zählt nur Fressen, Saufen, Schlafen und das Gold, das ihr zusammenraffen könnt. Mit anderen Worten: Ihr seid unwürdig."

Offenbar mit sich selbst zufriedener wendet der kleine Drache sich nun zu dem Druiden.

"Soweit die Anklage", ergreift Megalon das Wort und schaut die Helden an. "Was habt ihr zu eurer Verteidigung zu sagen?"

Lassen Sie nun den Helden das Wort. Solange sie sich auf das Thema einlassen und dieses Spiel mitspielen, unterbricht weder der Druiden noch der Meckerdrache ihre Verteidigungsversuche – andernfalls wird Corfae die im Kasten aufgezählten Möglichkeiten anwenden, um sie zu zwingen, sich an die von ihr aufgestellten Regeln zu halten.

Sobald die Helden zum Beispiel auf solche Dinge wie Hilfsbereitschaft und Selbstlosigkeit zu sprechen kommen (oder aber wenn Sie den richtigen Zeitpunkt gekommen sehen), lenkt Megalon ein: "Sehr gut, sehr gut. Ich denke, ehrenwerte Corfae, dass wir nun zu den Prüfungen kommen können, damit die Angeklagten nicht nur Lippenbekenntnisse ablegen, sondern zeigen, dass sie auch tun, was sie behaupten. Beginnen wir mit der ersten Prüfung: das Kind im Fluss. Sprech, Angeklagte, was habt ihr getan, als ihr das Mädchen im Fluss treiben gesehen habt? Und vor allem: *Warum* habt ihr getan, was ihr getan habt?"

Lassen Sie den Helden nun Zeit, ihre Leistungen in bestem Licht darzustellen. Allerdings ergreift Pog jegliche Möglichkeit, diese Leistungen zu mindern – etwa wenn die Helden lange gezögert haben, bevor sie sich in die Fluten geworfen haben. Versuchen Sie, die Helden in Verlegenheit zu bringen, wo auch immer sie Schwäche zeigen oder Anzeichen von Eigennutz oder Rücksichtslosigkeit zu unterstellen sind. Sehr gerne pocht der Meckerdrache auch auf "Geltungssucht" oder die Möglichkeit, die Gunst der Götter zu erwerben. Wer nämlich nicht aus Selbstlosigkeit handelt, sondern um Ruhm zu ernten, der hat die Prüfung nicht bestanden. Dabei geht der Meckerdrache auch auf Details ein, die er eigentlich gar nicht wissen kann, aber Corfae liest all diese Dinge in den Erinnerungen der Helden und übermittelt die Einwürfe an ihren kleinen Diener. Wenn alles zu diesem Fall gesagt wird, versucht der Druiden eine kurze Bewertung, die (hoffentlich) darauf hinauslaufen wird: "Ich denke, diese Prüfung kann als bestanden gelten."

Wenn Pog die Möglichkeit hat, dem zu widersprechen, dann wird er das tun – und auch, wenn er die Prüfung nur für einen Teil der Helden als bestanden anerkennt.

Auf ähnliche Art laufen auch die weiteren 'Prüfungsfragen', wobei Sie die Antworten nach und nach ruhig immer kürzer akzeptieren können, damit keine Langeweile eintritt.

Folgende weitere Fragen werden den Helden nun gestellt (passen Sie notfalls die Formulierungen und vielleicht sogar ganze Fragen an die Geschehnisse in Ihrer Gruppe an):

2. Prüfung: "Als ihr von den gefangenen Kindern gehört habt, was habt ihr getan und warum?" *wollten sofort helfen*

3. Prüfung: "Habt ihr die Gelegenheit ergriffen, um zu fragen, warum der Alchimist so gehandelt hat? Wie er gehandelt hat? Wenn ja, warum, und wenn nein, warum nicht?" *schwerer hatte schwer erklärt*

4. Prüfung: "Als euch der junge Troll begegnet ist, habt ihr ihn angegriffen und vielleicht sogar getötet? Und wenn nein, warum nicht?" *Wieso erklären*

5. Prüfung: "Als die Trollfamilie von ihrer Notlage erzählt hat, was habt ihr getan und warum?" *wollten helfen, aber Figuren geklaut*

6. Prüfung: "Auf welche Seite habt ihr euch in dem Konflikt zwischen den Menschen in dem Zwergental gestellt und wie habt ihr die ganze Sache bereinigt?" (Wenn die Helden nicht von selbst darauf kommen, wird Archon sie daran erinnern, dass ihr sehr riskanter Ausflug in die alte Zwergengänge nur dem Zweck diene, den Streit zu bereinigen.)

7. Prüfung: "Warum habt ihr euch bereit erklärt, in Albenhus nach einem Giftmischer zu suchen?" (Hier sollte es den Helden nicht ganz leicht fallen, den Einwand des angebotenen Goldes abzuschmettern.)

8. Prüfung: "Als ihr herausgefunden habt, was ihr angerichtet hattet, was habt ihr unternommen und warum?"

9. Prüfung: "Als euch im Wald ein flüchtendes Mädchen begegnet ist, habt ihr ihm geholfen, obwohl ihr nicht wissen konntet, warum und vor wem sie flüchtet? Oder habt ihr sie ausgeliefert, obwohl ihr nicht wusstet, ob sie wirklich schuldig ist?" (Die Beantwortung dieser Frage sollte nicht so einfach werden. Jede Entscheidung, die die Helden getroffen haben, hat ihre Vor- und Nachteile, und sie können nur gewinnen, wenn sie überzeugend darstellen, dass sie sich die Entscheidung nicht einfach gemacht haben.)

10. Prüfung: "Habt ihr dem Vertreter von Recht und Gesetz gegniet oder seid ihr eurer eigenen Wege gegangen, als hätte ihr das Recht, eure eigenen Gesetze zu machen?" (Führen Sie die Helden auch hier möglichst auf Glatteis. An sich ist Widerstand gegen einen göttlichen Vertreter ein Delikt, der schwer zu vertreten ist (vor allem, solange die Helden noch nicht wussten, dass er gar kein echter Geweihter ist). Andererseits war Corfanaë selbst einmal eine Aufrührerin gegen einen göttlichen Herrscher und sympathisiert deswegen mit solchen Helden, die einen Priester anzweifeln, wenn er droht, Recht über Gerechtigkeit zu stellen. Allerdings müssen die Helden hier auch überzeugend darstellen, warum sie sich selbst zugetraut haben, den gerechten Weg besser einschätzen zu können als der Inquisitor.

DAS URTEIL

Corfanaës mischt sich scheinbar in den ganzen 'Prozess' nicht ein – außer eben über die Argumente, die sie Pog einflüstert. Wenn alle zehn Punkte abgehandelt sind, ertönt die Stimme wieder in den Köpfen aller Anwesenden. Variieren Sie den genauen Wortlaut so, dass er zu dem Ablauf der Verhandlung passt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wieder ist sie da: diese Stimme, die von nirgends zu kommen scheint, die in euren Köpfen ertönt.

"Nun gut, Menschlingle. Was ihr getan habt, was ihr erzählt habt, all das sollen also Indizien sein, dass ihr einer Rasse angehört, die das Recht hat, nicht vernichtet zu werden. Doch, doch, es war unterhaltsam, euch zu beobachten, euch zu sehen, euch zu untersuchen. Und ich habe eine Menge gelernt, über die Welt, wie sie heute ist. Ob ihr Weichhüter es wert seid, zu überleben? Nun ja, das wird wohl die Geschichte zeigen. Ich für meinen Teil erkenne an, dass ihr die Prüfungen in einem ausreichenden Maß bestanden habt. Daher werde ich euch leben lassen. Und auch die anderen

Menschlingle hier werde ich leben lassen. Nun geht, kehrt zurück in eure Menschenwelt, bevor ich mich vielleicht doch noch anders entscheide. Du du, Megalon ... auch du warst unterhaltsam. Beindrückend, wie du um dein Leben gekämpft hast, das du eigentlich schon verwirkt hattet. Kehre auch du in deine Welt zurück. Aber achte darauf, dass du mir nicht noch einmal begegnest, denn ein zweites Mal werde ich keine Gnade walten lassen."

Das lässt sich der Druiden nicht zweimal sagen. Ohne einen weiteren Abschiedsgruß verlässt er das Grab der Drachin. Wenn die Helden ihm nicht sofort folgen, dann werden sie Mühe haben, ihn einzuholen, denn er hat vor, dieses Tal so schnell wie möglich zu verlassen. Und schließlich haben die Helden ihren Zweck erfüllt, warum sollte er sich also noch weiter mit ihnen abgeben?

Wenn sie ihn jedoch außerhalb der Höhle ansprechen, dann gibt er sich wortkarg. Lassen Sie ihn nur so viel erklären, wie unbedingt nötig ist – und ein Wort des Dankes kommt nur über seine Lippen, wenn die Helden es ausdrücklich einfordern.

Bleiben die Helden jedoch in der Höhle und versuchen, mit Corfanaë zu sprechen, dann schweigt die Drachin. Der Meckerdrahe mag den Helden vielleicht noch die eine oder andere Erklärung geben, aber nur so viel, wie nötig ist, damit Ihre Spieler nicht unzufrieden oder enttäuscht sind.

EINE BELohnUNG

Die folgende Szene tritt nur dann ein, wenn die Helden nicht versucht haben, mit Gewalt gegen Corfanaë vorzugehen – und vor allem nicht den Meckerdrahen angegriffen haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid nicht mehr weit von der Stelle entfernt, an der ihr dieses mysteriöse Tal betreten habt, als ihr plötzlich jemanden von hinten rufen hört. Als ihr euch umschaut, sehr ihr den Meckerdrahen hinter euch herfliegen.

Wenig später lässt er sich atemlos bei euch auf einem Stein nieder: "Guckt mich nicht so an – das war alles nicht meine Idee. Ja, ich gebe's zu, die Herrin ist etwas eigen. Aber sie hat mir gerade die Erlaubnis gegeben, und glaubt mir, das war echt nicht einfach! Irgendwie habt ihr in der letzten Zeit ja ganz schön viel Drecksarbeit machen müssen, obwohl ihr dafür nichts könnt. Deswegen sollt ihr auch entschädigt werden."

Tja, womit kann man Ihren Helden zum Schluss der Kampagne einen Gefallen tun? Es muss etwas sein, was entweder seit Jahrtausenden in Corfanaës Höhle gelegen hat (und wenige Dinge überstehen eine so lange Zeit), oder aber etwas, worüber der kleine Drache während seiner Streifzüge zufällig gestolpert ist und das er freiwillig bereit ist herzugeben.

Wir schlagen vor, mit dieser Belohnung einen Einstieg in ein neues Abenteuer zu schaffen: Wie wäre es mit einer alten Karte, die eventuell eine Schatzkarte sein könnte? Oder einem geheimnisvollen magischen Gegenstand, dessen Wirkung mit einem bestimmten Ort zusammenhängt, den die Helden aber erst herausfinden müssen? Ein Tagebuch eines Heside-Geweihten, in dem Hinweise auf eine unerforschte Ruinenstadt im Raschtulswall zu finden sind?

Lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf und orientieren Sie sich dabei an den Interessen und Fähigkeiten Ihrer Gruppe.

Nachdem Pog seine Belohnung losgeworden ist, grinst er die Helden noch einmal breit an und fliegt dann zurück zu Corfanaës Höhle.

ABSCHNITT

Falls die Helden in Begleitung von Ninella in das Tal gekommen ist, werden sie die Hexe dort auch wieder treffen. Sie geleitet sie dann zurück nach Trackenborn – unter dem Versprechen, dass sie niemandem etwas von ihrem Hexen-Däselein verraten.

Wie die Helden in dem Dorf aufgenommen werden, hängt davon ab,

wie das vorherige Abenteuer geendet hat. Aber eigentlich sollten sie als gefeierte Gäste eingeladen werden, noch ein paar Tage hier zu verbringen, und bestimmt finden sich auch ein paar Musikanten, die zum Tanz unter der Dorfllinde laden.

Es ist aber auch nicht ganz auszuschließen, dass die Helden nur noch rauchende Trümmer vorfinden – wenn sie den Konflikt zwischen den Dörlern und den Hexen nicht auflösen konnten, kam es zu einem grausamen Angriff von Dämonen (siehe S. 14). In diesem Fall sollten sie sich besser nicht noch einmal in diese Gegend wagen.

Da die Helden aber so oder so Vieles erlebt haben und zahlreiche neue Erfahrungen machen durften, seien ihnen jeweils **350 Abenteuerpunkte** gewährt. Welche **Speziellen Erfahrungen** sie gemacht haben, hängt von ihrem Verhalten und Vorgehen ab, weswegen wir die Auswahl vertrauensvoll in Ihre Hände legen – vermutlich gehören aber *Menschenkenntnis* und *Wildnisleben*, eventuell auch *Götter/Kulte* dazu.

UND WIE GEHT'S WEITER?

An dieser Stelle endet die Kampagne mit die Spielsteine: Denn die Helden waren nichts anderes als Figuren in dem Spiel zwischen Archon Megalon und Corfanaë – und gleichzeitig hat der Druiden den Helden mittels spezieller Steine (der Drachenaugen) Hinweise gegeben, dass die Vorfälle kein Zufall sind.

Doch mit dieser Kampagne sollte das Abenteuer-Erleben Ihrer Helden noch keineswegs ein Ende finden. Es warten noch viele Geheimnisse, die erforscht werden wollen, viele Heldentaten wollen getan werden, viele Erzschorlen besiegt.

Mit der Belohnung haben Sie ja schon die Möglichkeit, den Anfang eines neuen Abenteuers einfließen zu lassen – aber es gibt auch zahlreiche vorgefertigte Abenteuer, die sich gut an diese Kampagne anschließen lassen.

Corfanaë jedenfalls verlässt die Gegend sehr bald in Begleitung des Meckerdrachen Pog – und gegebenenfalls auch mit Skazz' Shzz. Ob die Helden ihr noch einmal begegnen werden, wird die Zukunft zeigen.

WEITERE BÜCHER, MEHR ZU AVENTURIEN

Im Lauf der vier Abenteuer haben Sie und Ihre Spieler viele Elemente von Aventurien kennen gelernt, die in der ersten Regelbox noch nicht enthalten waren: Hexen, Druiden, Priester, aber auch Menschen aus ganz anderen aventurischen Regionen. Wenn Sie Interesse haben, noch mehr über diese Dinge zu erfahren, steht Ihnen eine breite Palette von Publikationen zur Verfügung, die Ihnen einen Zugang zu den 'tieferen Geheimnissen' der Spielwelt des Schwarzen Auges eröffnen.

Zunächst einmal sind natürlich die drei weiteren Regelboxen zu nennen: **Schwerter und Helden** enthält eine Vorstellung von elf unterschiedlichen spielbaren Rassen (darunter auch solchen Exoten wie Goblins oder Achaz), vierzig Kulturen und eine fast grenzenlose Auswahl an Professionen, so dass Sie sich Ihre Helden annähernd beliebig zusammenstellen können. Hinzu kommen viele optionale Regeln, vor

allem, um den Kampf noch spannender und realistischer zu machen, wenn Sie das möchten.

In **Zauberei und Hexenwerk** wird die aventurische Zauberei in all ihren Facetten vorgestellt: Hexen, Druiden, Magier der unterschiedlichen Akademien, aber auch Magiedittanten, echtsche Kristallomanten und zauberfähige Alchimisten. In dieser Box ist auch ein eigenes Zauberbuch enthalten, in dem alle in Aventurien bekannten Zaubersprüche detailliert beschrieben werden.

Die vierte Box, **Götter und Dämonen**, dreht sich um Glaube und Religionen der einzelnen Kulturen, um Priester und Schamanen und auch um das gefährliche Handwerk der Dämonenbeschörung. Wenn Sie Ihre Spielrunde um diese Elemente bereichern wollen (die bei den Auseinandersetzungen zwischen Einsiedlerin und Druiden, den Vorurteilen gegenüber einem rastallahlgläubigen Novadi und schließlich bei dem scheinbaren Inquisitor im Laufe der Spielsteine-Kampagne wichtige Rollen gespielt haben) oder vielleicht einer Ihrer Spieler zum Beispiel einen mutigen Rondra- oder einen gelehrten Hesinde-Geweihten spielen will, dann können wir Ihnen diese Box nur wärmstens ans Herz legen.

Doch auch für diejenigen, die weniger an Regeln und mehr an der Welt Aventurien interessiert sind, gibt es Lesestoff in großen Mengen: Die **Geographia Aventurica** beschreibt Land und Leute des gesamten aventurischen Kontinents, mit seiner Geschichte, seinen Landschaften, seinen Völkern und deren Sitten und Eigenheiten.

Sollten Sie sich für ein Volk oder eine Region besonders interessieren, dann können Sie auch hierzu weiterführende Texte finden: entweder in den älteren Regionalboxen oder in den neueren Regionalspielhilfen im Hardcover.

Natürlich haben wir auch eine große Zahl an vorgefertigten Abenteuern vor Sie vorbereitet. Für Helden, die noch nicht viel mehr als die Spielsteine-Kampagne erlebt haben, sind auf jeden Fall zunächst **Abenteuer für Einsteiger** zu empfehlen (diesen Vermerk finden Sie jeweils rechts oben auf dem Umschlag des Abenteuers). In Anthologien sind jeweils mehrere Abenteuer enthalten, die in unterschiedlichen Regionen spielen und unterschiedliche Schwerpunkte haben. Wie wäre es zum Beispiel mit **Ränkespieler und Rivalen**, einer Abenteuer-Sammlung, in der die Helden ein paar merkwürdigen Vorfällen an einer Andergaster Magierakademie nachforschen müssen, bei einer Brautwerbung unter feurigen Novadis mitschneiden und in einen Mord im Horasreich verstrickt werden? Oder der **Fluch vergangener Zeiten**, in dessen Abenteuer die Helden in den südlichen Savannen nach einem verschollenen Missionar suchen müssen oder in den Rachefeldzug einer Verfluchten hineingezogen werden?

Informationen über Neuerscheinungen können Sie jederzeit unserem Newsletter und unserer Homepage www.fanpro.com entnehmen. Und wenn Sie sich für die aktuelle aventurische 'Zeitgeschichte' interessieren, dann schauen Sie doch einmal in den **Aventurischen Boten** hinein, das Magazin für alle DSA-Fans.

ANHÄNGE

DIE GESCHENNISSE IM TRACKENBORN

Die folgende Zeittafel zählt die Ereignisse so auf, wie sie geschehen, wenn die Helden sich nicht weiter einmischen. Sie kann daher nur als grobe Orientierung dienen. Aber nicht nur Ihre Spieler können diese Abfolge durcheinander würfeln: Wenn Sie der Meinung sind, dass es der Dramaturgie Ihres Abenteuers gut tut, können Sie selbst auch jederzeit Veränderungen vornehmen, einzelne Begebenheiten streichen und andere ergänzen.

Der Tag X markiert die Ankunft der Helden in Trackenborn.

Etwa ein Jahr vor X: Brama Wildacker beschließt, dass es viel einträglicher ist, Inquisitor zu sein statt Straßenräuber. Um diesen Plan durchzusetzen, zettelt er eine Meuterei gegen den Bandenanführer Harro an und übergibt ihn schließlich der Gerichtsbarkeit. Von nun an zieht er durch die Lande und gibt sich als Hexen- und Ketzerjäger aus.

X-7: Ein Fallensteller beobachtet einen Echsenmenschen, der sich nur wenige Wegstunden von Trackenborn entfernt herumtreibt, und benachrichtigt seinen Herrn. Dieser beschließt, das Wesen vorsichtshalber einzufangen. Der ausgesandte Trupp findet den Achaz nach Einbruch der Dämmerung und überwältigt ihn – was nicht sonderlich schwer ist, denn der Kaltblüter ist aufgrund der nächtlichen Kälte kaum zu besonderen Reaktionen fähig. Er wird entwandt und in den Kerker geworfen – wo es ebenfalls sehr kühl ist. Herr von Trackenborn beschließt, sich 'bei Gelegenheit' um dieses Wesen zu kümmern. Mit anderen Worten: Er hat keine Ahnung, was er tun soll, und schiebt eine Entscheidung vor sich her.

X-4: In Trackenborn ist Tanzabend. Der Edle erscheint im Dorf und lässt sich bewirten, während er seinem Volk beim Feiern zuschaut. Sein begehrter Blick fällt auf die junge Müllerstochter Madalea.

X-3: Herr von Trackenborn schickt zwei Wachen aus, um Madalea zu sich an den Hof zu bitten. Madalea verfällt in Panik und ein unkontrollierter Ausbruch ihrer magischen Fähigkeiten bringt das Pferd eines der Männer zum Scheitern, so dass der Mann stürzt und sich einen Arm bricht. (Aufbruch der Helden in Albenhus.)

X-2: Das Gerücht von Hexerei macht die Runde durch Trackenborn. Madaleas Vater zettelt auf dem Dorfplatz eine Schlägerei an, um die Ehre seiner Tochter zu verteidigen, und wird dabei auf übelste verprügelt. Der Edle erfährt von den Gerüchten und schickt einen Boten zum Inquisitor, der sich gerade in der Nähe aufhält.

X-1: Die Stimmung im Dorf wendet sich zunehmend gegen die Müllersfamilie. Nur der Sohn wagt sich noch ins Dorf – aber auch nur, weil er sich den Hetzereien gegen seine Schwester anschließt.

X: Der Inquisitor trifft in Begleitung seiner Schergen auf der Burg ein. Nachdem der Edle die Vorfälle geschildert hat, reitet der Inquisitor zur Mühle. Aber Madalea hat die Ankunft der fremden Reiter beobachtet und sich ihren Reim darauf gemacht. Als der Trupp sich der Mühle nähert, flüchtet sie panisch in den nahe gelegenen Wald. Es gelingt ihr zunächst, die Verfolger abzuschütteln, aber etwa zwei Wegstunden von Trackenborn wird sie doch gestellt. Man bringt sie in das Burgtor, um sie am kommenden Tag eingehend zu verhören. Zur Sicherheit lässt er auch gleich die Eltern und den Bruder von Madalea festnehmen. Fredrik beginnt sofort, dem Inquisitor allerlei Geschichten über seine Schwester zu erzählen, und auf je mehr Interesse er stößt, umso mehr Phantasie lässt er in seine Erzählungen einfließen, ohne sich irgendwelche Gedanken über die Konsequenzen zu machen. Schließlich lässt er

sich sogar zu der Aussage hinreißen, er habe Madalea gemeinsam mit der Kräuterkraut Thika auf Besen durch die Luft fliegen sehen. Daraufhin bricht der Inquisitor noch einmal auf, lässt sich von einem Ortskundigen zu Thikas Hütte bringen, nimmt die völlig überraschte Kräuterkraut mit und lässt sie ins Verlies werfen.

Der Zufall will es, dass sich an diesem Abend eine der Töchter des Grünen Tals in Trackenborn aufhält: Ninella besucht gerade ihren Bruder, den Schankknecht Mirio. Dabei belauscht sie das Stammtischgerede und erfährt von den Verhaftungen. Sofort verlässt sie das Dorf und ruft ihren Hexenzirkel zusammen, um zu besprechen, was hier zu unternehmen ist. (Die Helden geraten an diesem Tag zunächst in einen Goblinhinterhalt. Später begegnen sie Madalea und den Inquisitor und treffen schließlich in Trackenborn ein. Sollten Madalea und/oder Thika die Flucht gelungen sein, kommt der Herr von Trackenborn abends ins Dorf und rekrutiert alle Waffenfähigen, um am nächsten Morgen die Jagd zu beginnen.)

X+1: Die Gefangenen werden nach und nach vor den Inquisitor gebracht und intensiv verhört. Derweil kommt eine der Hexen zu der Burg. Sie gibt sich als Botin aus und schafft es, zum Edlen vorgelassen zu werden. Dort verflucht sie ihn und flüchtet auf ihrem Wanderstab reitend durch die Luft. Der Inquisitor geht ins Dorf und rekrutiert alle waffenfähigen Leute, um die Verfolgung der Hexen aufzunehmen. (Auch die Helden werden zu Rate gezogen, wenn sie bisher vertrauenswürdig genug wirken.)

X+2: Mehrere bewaffnete Suchtrupps schwärmen aus, um 'verdächtige Orte' in der Umgebung zu untersuchen. Einer davon stößt auf den Unterschlupf der Goblinbande, es kommt zum Gefecht. Derweil verlässt der Inquisitor Madalea und Thika. In Trackenborn wird verkündet, dass der Prozess gegen die Hexen am Mittag des kommenden Tag abgehalten wird.

X+3: Während ein Teil der Suchtrupps wieder loszieht (bzw. noch unterwegs ist), versammelt sich am Mittag das ganze Dorf auf dem Dorfplatz. Anstelle des Edlen sitzt der Inquisitor der Verhandlung vor, einer seiner Schergen dient als Ankläger. Auch der Echsenmensch wird beschuldigt, denn erst nach seiner Ankunft sei "das Übel mit voller Härte ausgebrochen", so dass er mit den Beschuldigten unter einer Decke stecken müsse.

Noch während Zeugen befragt werden, ballen sich plötzlich schwarze Gewitterwolken über dem Dorf zusammen und ein Hagelsturm mit faustgroßen Hagelkörnern geht über dem Tal nieder. Es gibt zahlreiche Verletzte, einige Hausdächer werden durchgeschlagen, vor allem aber werden sämtliche Getreide- und Gemüsegelder der Umgebung vernichtet. Die Gelegenheit ergreift Madaleas Bruder, den inzwischen die Reue überkommt, um seine Eltern und Madalea zu befreien, was aber misslingt. Am Abend des Tages verkündet der Inquisitor, dass der "widernatürliche Sturm" die Schuld der Hexen beweise und sie zum kommenden Sonnenaufgang dem 'reinigenden Feuer' übergeben werden müssten. Am Rand des Dorfes werden fünf Scheiterhaufen errichtet: für Madalea, ihre Eltern, Thika und den Echsenmenschen. Dem Bruder wird gnädig das Leben geschenkt, allerdings muss er innerhalb eines Tages das Trackenborner Land verlassen.

X+4: Die Hexen greifen zur letzten Waffe: Sie beschwören zwei mächtige Dämonen, die das Dorf und die Burg verheeren und alles töten, was ihnen in den Weg kommt. Der Inquisitor und seine Leute flüchten.

DER INQUISITOR FÜR ERFAHRENERE GRUPPEN

Dieses Abenteuer bietet so viele Möglichkeiten, dass es einem erfahrenen Meister nicht schwer fallen sollte, den Helden genug Steine in den Weg zu legen, um es auch für erfahrene Helden zu einer harten Nuss zu machen. Vor allem können wir Ihnen empfehlen, den Inquisitor konsequenter handeln zu lassen: Sobald die Helden sich irgendwie anmerken lassen, dass sie nicht nach seiner Pfeife tanzen, wird er sie als potentielle Gefahr einordnen und alles tun, um sie unschädlich zu machen – und das kann er am besten, indem er die Bevölkerung gegen sie aufstachelt.

Wenn Sie und Ihre Helden Spaß an solchen Dingen haben, dann können Sie sich natürlich auch noch ein paar Besonderheiten für das "Tal, das nicht ist" und das Grab einfallen lassen. Bisher ist nur vorgesehen, dass es in dem Tal erstaunlich viele Schlangen und Echsen gibt – vielleicht sind darunter ja auch welche, die den Helden gar nicht freundlich gegenüberstehen: angefangen von einigen Baumdrachen, die den Helden alles stibitzen, das irgendwie glänzt oder funkelt, bis hin zu einer Riesenschlange, die die Helden als potentiell Mittagssmahl betrachtet. Und vielleicht hat ja auch Pyrdador die Grabanlage mit ganz anderen und viel ausgefilterten magischen Sicherungsmechanismen ausgestattet, mit denen sich die Helden herumplagen müssen, bevor sie das eigentliche Grab finden.

Dies nur als zwei Anregungen, an welchen Stellen Sie noch ergänzen können.

HELDENTYPEN

Natürlich ändert sich das Abenteuer auch in großem Maße, wenn sich in Ihrer Gruppe bestimmte Heldentypen befinden: Eine **Hexe** wird es nicht nur einfacher haben, herauszufinden, dass Madalea keine Tochter Satuaris ist, sie muss gleichzeitig aufpassen, nicht ebenfalls inhaftiert zu werden – und kann auf der anderen Seite vermutlich wesentlich schneller Kontakt mit den Töchtern des Grünen Tals aufnehmen. Ebenfalls sehr interessant wird es, wenn Sie einen **Geweihten** nach

Trackenborn schicken, vor allem einen Prais-Geweihten (oder einen Angehörigen eines entsprechenden Laien-Ordens). Ein solcher Held kennt sich vermutlich wesentlich besser mit den Rechten eines Inquisitors aus als andere und kann anhand des Auftretens von Praisoschilf, aber auch anhand seines Äußeren vermuten, dass hier etwas nicht stimmt. Sobald er ihm näher auf den Zahn fühlt, sollte ihm bald klar werden, dass der Mann gar kein echter Geweihter sein kann.

Auch einen Geweihten versucht der Inquisitor zunächst auf seine Seite zu ziehen, aber sobald er merkt, dass das nicht gelingt, dreht er den Spieß um: Er bezichtigt den Geweihten des Betrugs und der Scharlatanerie (und bezeichnet eventuelles göttliches Wirken als "finstere Zauberei"), so dass die Hetzjagd beginnen kann.

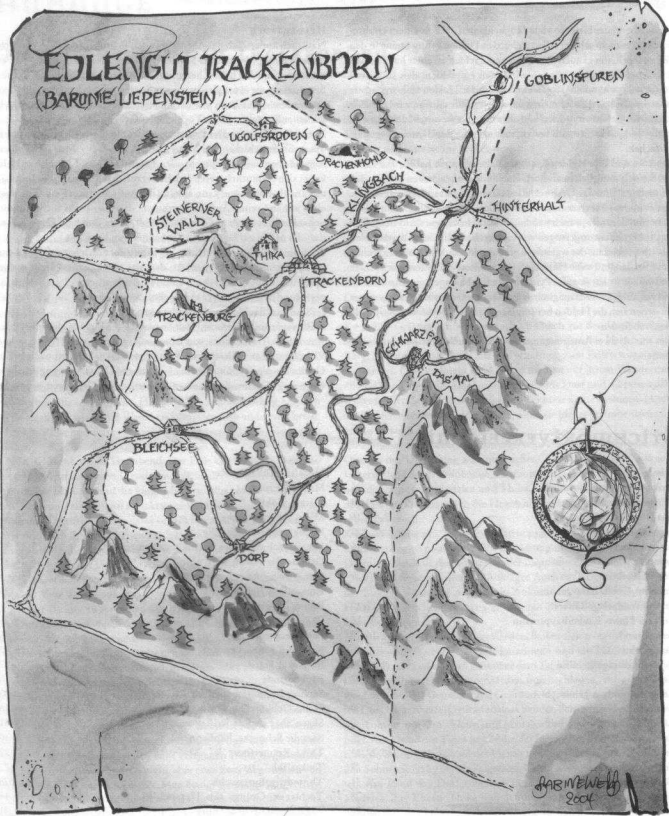
Sollte sogar ein **Achaz** mitreisen, so werden die Helden gleich bei ihrer Ankunft in Trackenborn von dem Gefängnis hören ("Noch so ein Vieh?!") und es vielleicht gleich aus dem Kerker befreien wollen. Ein **Goblin** hingegen könnte von der Goblinbande Unterstützung erhalten, wenn er der Schamanin nur einen entsprechenden Gegenwert verspricht.

STICHWORTVERZEICHNIS

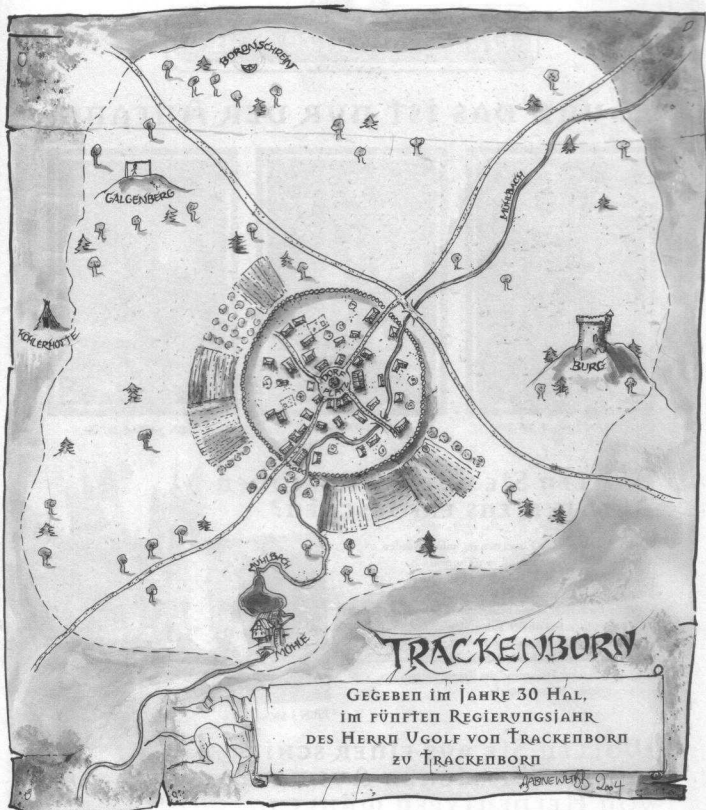
Achaz	40	Madalea, Müllerstochter	12, 18, 22–23, 27
Alrik Sturmbringer, Schmied	26	Magiediellanten	12
Alwine, Burgwache	28	Markje, Köhler	15, 27
Ana Oligowa, Händlerin	7, 15, 26	Mirio, Schankbursche	14, 15, 26, 31
Anredeformen	20	Mühle und Müllersfamilie	27
Archon Megalon, Druid	43, 46	Ninella, Schwester des Schankburschen	14, 15, 32, 39
Autoritäten	21	Ogo mit der Warze, Wirt	16, 26, 31
Berrik, Räuber	30	Otmar Seiler, Albenhuser Gardist	6
Borocho, Goblinhauptmann	8	Pagana Boll, Burgwache	28
Bramo Wildacker, Räuber	11, 29	Pedora Langhart, Dorfschulzin	25, 34
Brauner Harro, Räuberhauptmann	6, 11, 16	Philimaira, Hexe	33
Burgchronik	16, 28	Pog, Meckerdrache	43
Burgwache	28	Praisoschilf Sonnacker	11, 13, 19–22, 29, 32
Cora, Inquisitionsgehilfin	30	Rashim al-Fessir	7
Corfanae	42, 47	Räuberbande	11, 16
Culas, Inquisitionsgehilfe	30	Saphira, Inquisitionsgehilfin	30
Dorinn, Räuberin	30	Shiuz, Goblinchamanin	16
Efferdan, Inquisitionsgehilfe	30	Skazz' Sh'z, Achaz-Kristallomant	17, 41
Fargi, Küchenhilfe	26	Sora die Schnecke, Räuberin	6, 30
Fredrik, Müllerssohn	13, 27, 31	Thika, Kräuterkraut	15, 22
Gantja, Müllerin	27	Thikas Tal	22
Gasthaus	26, 31	Throndwig, Burgwache	28
Goldo, Burgwache	28	Töchter des Grünen Tals, Hexenzirkel	14, 32, 44
Gosso der Hüne, Inquisitionsgehilfe	21, 29	Togol, Stallknecht der Burg	31
Goswin, Räuber	6, 30	Torge, Fallsteller	16
Hardmann Boll, Weibel der Burg	28, 32	Trackenborn, Karte	24
Harro von Erlingen	siehe Brauner Harro	Ugolf, Edler von Trackenborn zu Trackenborn	12, 28, 32
Hesintje Torck, Burgschreiberin	16, 28	Wilja, Novizin der Peraine	15, 26
Hexen	15	Winhar, Burgwache	28
Hurgol, Peraine-Geweihter	26	Wultrik, Müller	27
Inquisition	11, 19	Xorgo, Burgwache	28
Inquisitionsgehilfen	30	Zirrh, Goblinpäher	8

EDLENGUT TRACKENBORN

(BARONE LIEPENSTEIN)



BARNEWEISS
2004



GEGEBEN IM JAHRE 30 HAL,
IM FÜNFTEN REGIERUNGSJAHRE
DES HERRN UGOLF VON TRACKENBORN
ZU TRACKENBORN

HABENWERT 2004

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, ver-
handeln Sie mit geheimnisvollen Elfen,
suchen Sie nach Spuren längst unter-
gegangener Zivilisationen, lösen Sie ver-
zwickte 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 kom-
men. 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 INQUISITOR

TEIL 4 DER SPIELSTEINE-KAMPAGNE VON FLORIAN DOB-SCHÄVEN

Eine junge Frau wird der Hexerei angeklagt. Der herbeigerufene Inquisitor nimmt sie in
Haft und sucht nach weiteren Verdächtigen. Und in dem kleinen Dorf reift eine Mischung
aus Angst, Aberglauben und gegenseitigem Misstrauen heran, die nicht schwächer wird, als es
zu weiteren Vorfällen kommt.

In diese Atmosphäre geraten die Helden, und sie werden von dem
gestrengen Inquisitor gebeten, nach weiteren Hexen zu suchen.
Wenn sie sich weigern, machen sie sich selbst verdächtig...
Der Inquisitor ist der abschließende Teil der Kampagne um
die Spielsteine. Obwohl das Abenteuer sich ebenso wie
die anderen vor allem an unerfahrene Spieler und Meister
wendet, ist es als Kampagnen-Abschluss komplexer als die
vorherigen und stellt höhere Anforderungen an den Meister.
In diesem Abenteuer werden auch die Fäden aus der gesamten
Kampagne verknüpft und die Helden finden heraus, was es mit
den merkwürdigen gelben Steinen auf sich hat, die sie immer wieder
verfinden.

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

€ 10,00 • SFr 18,30



9 783890 643601

13004

FANPRO

Das Schwarze Auge und Aventurien sind eingetragene
Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 2004 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath,
H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer.

ISBN 3-89064-360-4

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. E4

SPIELER

**1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN**

**KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
MITTEL / NIEDRIG**

**ERFAHRUNG
(HELDEN)
EINSTEIGER**

**ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
INTERAKTION,
TALENTEINSATZ**

**ORT UND ZEIT
EISENWALD ZU
BELIEBIGER ZEIT**

