

HELDENWERK



Die Axt
im Walde

Das Schwarze Auge

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Nikolai Hoch, Johannes Kaub

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor

Stefan Köstlinger

Lektorat

Christopher Goetze

Korrektur

Michel Saalbach

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Christina Kraus

Satz, Layout & Gestaltung

Nadine Hoffmann

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder
„Heldenwerk-Logo: Janina Robben“

Innenillustrationen & Pläne

Anja Di Paolo, Nadine Schäkel, Rabea Wieneke, Karin Wittig

Mitarbeiter Ulisses Spiele

Administration Christian Elsässer, Carsten Moos, Marlies Plötz, Sven Paff, Stefanie Peuser **Marketing** Jens Ballerstädt, Philipp Jerulank, Derya Öcalan, Katharina Wagner

Verlag Zoe Adamietz, Mirko Bader, Steffen Brand, Frauke Forster, Kai Großkordt, Nadine Hoffmann, Arne Frederic Kunz, Jasmin Neitzel, Tia Rambaran, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt **Verlag USA** Bill Bridges, Darrell Hayhurst, Ross Watson, Timothy Brown **Vertrieb** Florian Hering, Jan Hulverscheidt, Michael Mingers, Saskia Steltner, Stefan Tannert, Thomas Schwertfeger

Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, verzichten wir darauf, in jedem Textabschnitt alle Geschlechtsformen zu erwähnen. Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Wir bemühen uns deshalb, geschlechtsspezifische Ausdrücke zu mischen, damit diese Vielfalt nicht vergessen wird. Wann immer du also bei allgemeinen Aussagen eine bestimmte Geschlechtsform liest, kannst du diese durch jede andere ersetzen. In den Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

Inhaltsverzeichnis

Wichtige Meisterpersonen	5
Die Flucht	6
Außerhalb von Ambelmund – Tag 1	8
Der Weg ans Ziel – Tag 2	10



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.

NSC-Wertekästen: Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSCs mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitenswerte, die von 0 abweichen, ebenso wie manche Sonderfertigkeiten nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.

Erweiterungsregeln: Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenverweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt, wie z. B. bei der Sonderfertigkeit *Trampeln*^{ABE008}.

AMAIII – Aventurische Magie III

Qualität, Preise, Schlafplätze (Q/P/S):

Schlafplätze werden nur genannt, wenn sie Fremden offenstehen, meist gegen Geld. Qualität und Preis bemessen sich auf einer Skala von 1 bis 6:

Qualität und Preis

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerlich	sehr billig (50 %)
2	dreckig	billig (75 %)
3	einfach	normal (100 %)
4	gutbürgerlich	teuer (150 %)
5	exquisit	sehr teuer (200 %)
6	luxuriös	horrend (400 %)

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Copyright © 2020 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Printed in EU 2020.

DIE AXT IM WALDE



»Nahe Winhall an dichtem Wald, tosendem Fluss und sanftem Berg liegt die Stadt Ambelmund im Tommeltal. Dere liegt hier noch so vor mir, wie die Zwölfe es ursprünglich erschaffen haben. Phexens Fuchs und Borons Rabe sagen sich hier Gute Nacht. Wie eine kleine Insel wirkt Ambelmund im Meer aus raschelnden Blättern, schimmernden Fischen und heulenden Wölfen. Das Schöne, das sich wie ein Beutetier hinter jedem Baum verbirgt, ist ein Schatz. Und wir Menschen sind Schatzjäger. Immer tiefer dringen wir mit unserem beherrschten Selbst in die Natur ein. Nein, Ambelmund ist keine Insel, es ist ein Landungsboot in einem Kampf. Noch kann ich mich entscheiden – für den Ruf der Natur oder jenem der Schlacht.«

—aus dem Tagebuch der Befinna von Fadersberg

Hintergrund

Ambelmund lag in Trauer. Boron hatte seine Arme weit, für viele sogar zu weit geöffnet. Der Baron und die Baronin waren tot. Jung, verheiratet und voller Ambitionen übernahm **Wunnemine von Fadersberg** den Titel. Was niemand ahnen konnte: Eine Nachfolgerin würde ihr unfruchtbarer Schoß nicht gebären. **Befinna**, Wunnemines jüngere Schwester, sollte die Erbfolge sichern. **Murgino Rundarek**, väterlicher Lehrer Befinnas, kümmerte sich um ihre Bildung. Währenddessen wurde das Familienvermögen Opfer von Wunnemines Fehlern. Verarmung drohte.

Angetrieben vom verzweifelten Versuch, die Baronie der Eltern für kommende Generationen zu bewahren, reiste Wunnemine nach Gareth. Vielfach auf taube Ohren traf sie dort aber auch auf den horasischen Händler und Cavalliere **Numelos Aquila**. Von niedrigem Adel war er, doch sie erkannte die hohen Ambitionen des Mannes – und sein von Phex gesegnetes Talent. Ambelmund ist reich an Holz. Die Rechte an dessen Nutzung, besiegelt durch die Ehe des Cavalliere mit Befinna, sollten der Baronie und der Familie Fadersberg die Zukunft sichern.

In Ambelmund blieb die Zeit nicht stehen. Befinna, Freigeist und Nesthäkchen, unternahm eine gepflegte Landpartie. Die Geheimnisse, die Sagen und Legenden des Farindelwalds wirkten wie ein Sog auf sie. Die Augen Murginos ruhten einen Moment nicht auf ihr, sondern in sich. Dies reichte, dass Befinna unbeobachtet auf **Ulfaran**, einen Haindruiden, treffen konnte. Als Mann weniger Worte wusste er diese dennoch gekonnt zu nutzen. Binnen kurzer Zeit öffnete er die Augen der jungen Adelligen endgültig für die Wunder der Natur.

Wieder zurück im Familienstammsitz wartete auf Befinna eine Überraschung. „Das ist dein Bräutigam“, verkündete Wunnemine feierlich. Mit horasischer Etikette

Stichworte zum Abenteuer: Hilfe für eine junge Adlige, den Fesseln ihres Standes zu entkommen

Genre: Wildnisabenteuer, Kulturerfahrung

Voraussetzungen: Wildniscompetenz, keine allzu strenge Obrigkeitshörigkeit

Ort: Baronie Ambelmund in der Landgrafschaft Gratenfels

Zeit: ab 1040 BF

Komplexität (Spieler/Meister): niedrig / mittel

Erfahrung (Helden): durchschnittlich bis kompetent

Anforderungen:

Naturtalente



Kampf



Gesellschaftstalente



Lebendige Geschichte



verbeugte sich Numelos. Schmalzig, geleckert, pfauenhaft – diese Worte schossen Befinna durch den Kopf, gefolgt von den Worten: „Nie und nimmer!“ Doch Wunnemine blieb stur und setzte den Termin für den Traviabund an den letzten Tag des Ambelmunder Efferdfests.

Verortung

Je nach Jahreszeit leben in Ambelmund 600 bis 700 Menschen. Die Lebensader der Bewohner und ihre Verbindung zum Rest Deres ist der Fluss Tommel, in den hier der kleinere Ambla mündet. Liegt Ambelmund am rechten, so liegt der kleine, hölzerne und manchmal wurmstichige Fährhafen am linken Ufer. Trotz seiner Bescheidenheit ist der Hafen Ambelmunds der letzte, der für Flussschiffahrer erreichbar ist. Mit mütterlicher Strenge thront die Burg Fadersberg, Stammsitz der Familie von Fadersberg, auf einer Anhöhe unweit der Stadt.

Das hügelige, von Wäldern, Bächen und Tälern dominierte Umland um Ambelmund beherbergt eine große Vielfalt pflanzlichem wie tierischem Leben. In vielen Dingen auf sich gestellt, ist der Glaube an die Zwölfe in der Bevölkerung stark. So haben sowohl Praios, Rondra und dank der Flussschiffer auch Efferd hier hölzerne Orte der Anbetung. Für Praios spricht **Pagol von Lifstein** in aller Strenge Recht. Für Rondra greift eine der ältesten Geweihten, **Theodara Sebelgarn**, zur Waffe. Efferds aufbrausender Vertreter trägt den Namen **Ephe-lio Admares**.

Der Einstieg

Das dreitägige Ambelmunder Efferdfest ist Turnier und Jahrmarkt zugleich. Hier duelliert sich der Adel zu Ross, waffenschwingend treten Krieger, Söldner und andere

Waffenkundige zu Fuß gegeneinander an und viele Jahrmarktstände locken die Jugend Ambelmunds zu Spaß und Spiel.

Als Meister kannst du hier einen Ankerpunkt für die Einführung der Helden finden. Als Kämpfer können sie wegen des Turniers anwesend sein, als fahrendes Volk mit ihrem Sortiment die Besucher und Einheimischen beglücken oder als schaulustige Besucher die Vielfalt der Schausteller bewundern.

Durch Siege oder ungewöhnliche Taten wird Befinna auf die Helden aufmerksam. Sie unterbreitet ihnen im Laufe des Fests ihre Bitte, sie in den Wald zu geleiten, ohne dass ihre Schwester etwas davon erfahren sollte.

Ankunft der Helden

Ambelmund können die Helden bereits als bestehende Gruppe oder als Einzelgänger erreichen. Auf dem Fluss mit Booten oder über den Landweg treffen sie in der Stadt ein. Gründe für die Anreise sind das Turnier oder der Jahrmarkt. Für überdurchschnittlich viele Silbertaler sind Zimmer in einer Herberge frei. Mit wenigen Helden ergattert man einen Platz in einem Lagerzelt. Die Jahreszeit erlaubt es aber auch, entspannt unter freiem Himmel zu nächtigen.

Das Turnier

Eine Tribüne aus festem Holz gezimmert. Auf einem prunkvoll geschnitzten Stuhl sitzt Wunnemine von Fadersberg, zu ihrer Linken ihre Schwester Befinna, zu ihrer Rechten ein offensichtlich horasischer Geck. Die Menge murmelt. Sätze wie „Wer ist dieser Stutzer?“, „Der stinkt bis hier nach Geld und Gold“ und „Bei der Waffe muss der ausgezeichnet mit der Stricknadel umgehen können“ werden geflüstert. Neben den dreien sitzt Ephelio Admares. Wunnemine und der Geweihte erheben sich, die Menge schweigt. Vor der Tribüne haben die Ritter mit ihren Lanzen und die Kämpfer mit ihren Waffen in einer Reihe Aufstellung genommen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Baronin verkündet: „Seid willkommen im Namen Rondras und Efferds! Wie es seit jeher Brauch ist, so treffen sich in Ambelmund Adel, Gesinde, freies und fahrendes Volk, um gemeinsam zu feiern. Wir Ambelmunder sind ein wildes Volk – aufbrausend wie Efferd, kampfeslustig und ehrenvoll wie Rondra. Erhebt die Lanzen, zückt die Schwerter ... tjestet wohl, trifft stark, messt euch ehrenvoll. Das Turnier möge beginnen!“

Ein blaugewandeter Geweihter hebt an: „Ich bin Ephelio Admares, Bewahrer von Wind und Wogen. Im Namen Efferds, zu dessen Ehren wir hier das Wasser unserer Körper sammeln, beginnt das Wettschwimmen in einer Stunde.“

Das Lanzenstechen wird auf einem Turnierplatz ausgetragen. Acht Teilnehmer treten an. Sollte einer der Helden ebenfalls teilnehmen, wird er einer der acht sein. Die Duellen der Schwertkämpfer werden ebenfalls dort ausgetragen. Die Zahl der Schwertkämpfer ist nicht limitiert. Nur die Gewinner erhalten Preise. Numelos Aquila lobt für das Lanzenreiten 75 und für das Schwertduell 25 Dukaten aus.

Der Schwimmwettbewerb

Mürrisch, launisch, aufbrausend – wie sein geliebtes Wasser benimmt sich auch der Ambelmunder Efferdsgeweihte  Ephelio Admares (38 Jahre, perlmuttene Gewandung, stolz auf seinen Efferdbart, einen Dreizack; Götter & Kulte 11 (13/13/15, Willenskraft 9 (13/15/14), SK 2). Er steht dem Fest vor und eröffnet es. Der Bewahrer von Wind und Wogen erhebt seinen Efferdbart und gebietet allen, die an den Schwimmwettbewerben teilnehmen, dem Gott des Wassers zu huldigen.

Das Wettschwimmen über den Tommel findet als ein großes Rennen statt. Es ist eine Probe auf *Schwimmen (Langstreckenschwimmen)* –1 erforderlich. Derjenige, der die höchste QS erzielt, gewinnt. Bei Gleichstand kommt es so lange zu einem Stechen, bis ein Sieger feststeht. Eine Flasche efferdsgeweihtes Wasser ist die Belohnung.

Berühmte und geachtete Helden (Option 1)

Botenreiter aus Ambelmund überbringen an bekannte, beliebte und respektierte Persönlichkeiten Aventuriens persönliche Einladungen der Baronin oder des Efferdsgeweihten. Die Geladenen nächtigen entweder in der Festung oder im besten Haus am Platze – dem *Fadersberger Baumhaus* (Q4/P4/S12). Sie können beim Turnier mitmachen oder auf der Ehrentribüne neben der Baronin und Befinna sitzen. Sind die Helden in dieser Gegend Aventuriens dank ihrer Taten auch im Volke bekannt, werden sie von einigen Gästen erkannt und je nach Ruf positiv oder negativ bemerkt. Sie werden als Berühmtheiten selbstverständlich zum Bankett am Hof der Baronin eingeladen. Der Herold stellt die Helden den Anwesenden überschwänglich vor. So erfährt Befinna ihre Namen. Daraufhin bittet sie darum, dass die Helden von ihren Heldentaten berichten. Beeindruckt unterbreitet sie ihnen anschließend heimlich ihre Bitte.

Die Schwiegermutter (Option 2)

Ohne genauer auf das Turnier und die Feierlichkeiten eingehen zu müssen, kann der Einstieg auch über einen Geleitschutzauftrag geschehen. Angeworben im Horasreich begleiten die Helden zwei zerbrechliche Schmuckstücke: zum einen ein kostbares Diadem aus dem Familienschatz der Aquilas, zum anderen eine alte, aber dennoch rüstige Dame. Diese ist die Mutter des Cavalliere Numelos Aquila – ihr Name lautet  Theodonna Aquila (62 Jahre, inzwischen ergraut, aber rüstig und lebenslustig; Willenskraft 12 (15/14/15), SK 2). Sie ist keine klassische Schönheit, weiß sich aber gekonnt mit Eleganz und Selbstbewusstsein zu umgeben.

Die Reise wird jäh von einem Angriff durch (Heldenanzahl) Strauchdiebe unterbrochen. Kampfwerte zu

diesen findest du im **Aventurischen Almanach** auf Seite 259. Benutze die der erfahrenen Räuber. Die Helden sollen obsiegen und sowohl das Diadem als auch die zukünftige Schwiegermutter wohlbehalten an den

Ambelmunder Hof schaffen können. In Anwesenheit Befinnas lässt sich Numelos alles berichten. Befinna ist beeindruckt und unterbreitet den Helden anschließend heimlich ihre Bitte.

Wichtige Meisterpersonen

1 Befinna von Fadersberg

Kurzcharakteristik: 18 Jahre, lange hellbraune Haare, blaue Augen, schlank, durchschnittlich hübsch, naiver Blick, sieht zu jung für ihr Alter aus.

Hintergrund: Befinna von Fadersberg ist eine junge Adlige, die in ihrem Leben bis auf den Verlust ihrer Eltern wenig ertragen musste. Dies machte sie nicht hochnässig, aber verwöhnt. Sie verbrachte fast ihr gesamtes junges Leben auf der Burg Fadersberg bei ihrer Schwester, der Baronin Wunnemine. Die Mutter starb, ebenso wie die Großmutter, in den Wäldern während einer Jagd. Der Vater gilt seither als vermutlich tot. Wunnemine lässt Befinna aus Sorge nicht mehr aus der Burg. Das junge Mädchen hat eine romantisierte Vorstellung von der Natur, anstatt sie zu erleben.

Motivation: Befinna möchte den Schranken ihres Standes entkommen. Das Ideal der Freiheit, die sie begehrt, glaubt sie in einem Leben in Einklang mit der Natur zu finden, fernab vom Einfluss ihrer Schwester und deren Entscheidungen. Befinna weiß aber, dass sie Hilfe braucht, um sich aus Wunnemines Einflussbereich zu lösen.

Wichtige Werte: Etikette 7 (11/11/13), Schwimmen 1 (11/9/10), Menschenkenntnis 3 (11/11/13), Überreden 8 (12/11/13), Verbergen 2 (12/11/11), Wildnisleben 0 (12/11/9), Willenskraft 6 (12/11/13), SK 1

1 Wunnemine von Fadersberg

Kurzcharakteristik: 30 Jahre, dunkelblond, hochgewachsen und kräftig, kantiges Gesicht, breite Nase, aber nicht unansehnlich

Hintergrund: Baronin Wunnemine von Fadersberg herrscht streng, um zu beschützen. Sie hat einen aufbrausenden, sturen Charakter. Die 30-jährige ist burschikos und breitschultrig gebaut. Mit ihren 1,74 Schritt überragt sie ihre Landsfrauen. Noch ehe ihre Eltern starben, wurde sie mit 14 Jahren mit Nibwyn, einem Vetter, verheiratet. Als Offizierin nahm sie an der Schlacht um Mendena teil. Dabei wurde sie verletzt und kann seither keine Kinder mehr bekommen. Ihre Umgangsformen sind wie ihr Geschäftssinn ausbaufähig.

Motivation: Aufgrund ihrer Kriegsverletzung sieht Wunnemine in Befinna die letzte Möglichkeit zum Erhalt der Erbfolge. Zur Sicherung ihrer Zukunft stellt sie dafür auch die unmittelbaren Wünsche und Bedürfnisse ihrer Schwester kurzerhand hinten.

Wichtige Werte: Einschüchtern 7 (14/13/11), Etikette 5 (10/13/11), Handel 4 (10/13/11), Menschenkenntnis 4 (10/13/11), Willenskraft 7 (14/13/11), SK 1

1 Numelos Aquila

Kurzcharakteristik: 34 Jahre, dunkelblondes kurzes Haar, Spitzbart, moderne Stutzerkleidung, mantelartiger Überwurf mit Familienwappen (ein silberner Adler auf Grün), Krempenhut mit Pfauenfeder, prunkvoll gearbeitetes Rapier

Hintergrund: Elegant, charmant und eloquent – der Cavalliere Numelos Aquila will seine Familie wieder zu alter Glorie führen. Sein Metier ist der Holzhandel. Im Horasreich sind die Holzpfünde, das Stammgeschäft seiner Ahnen, fest in anderen Händen. Der Vorschlag der Baronin, gegen Zahlung einer horrenden Summe Befinna zu ehelichen und die Holzschlagrechte zu erhalten, nahm er an.

Wichtige Werte: Etikette 6 (14/12/14), Handel 8 (14/12/14), Menschenkenntnis 5 (14/12/14), Überreden 5 (14/12/14), Willenskraft 6 (12/12/14), SK 1



♣ Murgino Rundarek

»Man benutzt dieses Messer für den Fisch, dieses für weißes ... bitte, eine junge Dame steckt nicht den Finger in das Honigfässchen!«

Kurzcharakteristik: 67 Jahre, schütteres graues Haar um eine Halbglatze, aber imposanter Schnäuzer, modisch gekleidet, streng, bisweilen hochnäsiger

Hintergrund: Murgino Rundarek weiß sich zu benehmen und lehrt diese Fähigkeit anderen. Nach dem Tod von Befinnas Eltern kam er aus Gareth und übernahm die Erziehung der jungen Adligen. Sein fester Glaube an Etikette und die Ehrung der Familie leiten ihn. Er liebt Befinna von ganzem Herzen. Dies kollidiert mehr als einmal mit seinem Pflichtbewusstsein.

Motivation: Murgino hat längst eingesehen, dass es nichts bringt, die Wünsche Befinnas offen zu opponieren. Stattdessen besinnt er sich auf seine Verpflichtung der Baronin Wunnemine gegenüber und informiert sie mittels seiner Brieftauben über Befinnas Schritte.

Wichtige Werte: Etikette 10 (15/11/12), Menschenkenntnis 8 (15/11/12), Überreden 11 (12/11/12), Willenskraft 7 (12/11/12), SK 2

Turnier- und Festcharaktere

♣ Im Kampf mit Einhandwaffen können die Helden unter anderem auf ♣ *Grimbald*, einen Zwerg, treffen (Werte siehe **Regelwerk** Seite 65).

♣ Verschlagen blickt ♣ *Serkus Tent*, der Söldner, auf den Kampfplatz und schwingt sein Schwert (Werte siehe **Regelwerk** Seite 73).

♣ Wer sie unterschätzt, hat schon verloren – die horasische Degenfechterin ♣ *Viviana* (Werte siehe **Regelwerk** Seite 79).

♣ Thorwalerinnen sind imposante Erscheinungen. ♣ *Thaligrimma Sigudadottir* ist keine Ausnahme (Werte siehe **Regelwerk** Seite 81).

♣ Ritter, die sich im Tjosten messen, sind unter anderem ♣ *Dagobal von Thanositen*, ♣ *Hinrich der Schlächter*, ♣ *Angorina Tarosstein* und ♣ *Thaliano der Tulamide*. Passende Werte findest du im **Aventurischen Almanach** auf Seite 260. Du solltest die Werte des Gardisten jedoch ein wenig auf die eines Ritters anpassen und u. a. die Ausrüstung modifizieren (z. B. ihnen noch einen Zweihänder geben, dafür keine Hellebarde usw.).

Die Flucht

Befinna überredet die Helden, ihr bei der Flucht zu helfen. Wie sie dies schafft, kann der Meister frei entscheiden. Befinna hat genaue Vorstellungen zu ihrer Flucht. Zum einen muss ihr väterlicher Hauslehrer mitkommen. Zum anderen benötigt sie ihr gesamtes Gepäck, das in ihrer Kutsche transportiert werden soll. Diese Kutsche ist natürlich viel zu auffällig. Machen die Helden sie darauf aufmerksam, versucht Befinna, die Helden zu überreden, ein unauffälligeres Gefährt zu finden. Zu den Dingen, die sie mitnehmen will, zählen eines ihrer Abendkleider, eine Kiste voller Parfüm und vieles mehr.

Werkzeuge des Informanten

Im Reisegepäck von Murgino Rundarek befindet sich eine kleine Kiste mit kleinen Luftlöchern im Deckel. Darin befinden sich drei Brieftauben, die er heimlich zur Baronin schicken wird, um ihr Befinnas Reiseroute zu offenbaren. Entdecken die Helden die Tauben, behauptet Murgino, er wolle damit unterwegs Kontakt mit Verwandten halten.

Falls die Helden auf irgendeine Weise dafür sorgen, dass Murgino keine Brieftauben zur Verfügung stehen, kann er den Holzfällern, die später auftauchen, heimlich eine Nachricht an die Baronin über die ungefähre Route zu stecken. Den Weg, so schreibt er, wird er mit weißen Bändern aus einem Betttuch markieren. Denkbar ist auch, dass er ein erklärendes Schriftstück hinterlassen hat. Wenn alle Stricke reißen, kann der Hund der Baronin Befinnas Fährte aufnehmen und Wunnemine rechtzeitig zum Finale des Abenteuers führen.

Hinaus aus Ambelmund

Die Taktik der Helden sollte die Holz- und Steinpalisade Ambelmunds miteinbeziehen. Wachen machen an der Mauer und in der Stadt ihre Runden. Zwei Tore führen aus der Stadt, die rund um die Uhr von zwei Soldaten bewacht werden. Jeder Stadtbewohner erkennt Befinna. Dies teilt sie den Helden auch mit. Hilfestellung kannst du über bestimmte NSCs anbieten:

♣ Der Streuner ♣ *Ingram Flinkfinger* (20 Jahre, dunkle Haare, enge Hose, unscheinbar; Gassenwissen 12 (13/13/13), Willenskraft 9 (13/13/13), SK 2) wurde geboren in den Straßen Ambelmunds von einer Mutter, an deren Namen sich der Kindsvater nicht erinnern kann. Wache Augen, rasche Finger und ein sechster Sinn für Wachen und ihr Auftauchen haben sein Überleben gesichert. Helden aus den unteren sozialen Schichten können ihn auf den Straßen beim Taschendiebstahl beobachten (Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)*) oder sein geübtes Herumlungern bemerken (Probe auf *Gassenwissen (Beschatten)*). Für eine Handvoll Silbertaler ist er bereit, Befinna samt Gefolgschaft eine versteckte Lücke in der Palisade zu zeigen, durch die sie aus der Stadt gelangen können.

♣ Der Ritter ♣ *Rondrard von Tannenfels* (35 Jahre, großgewachsen, blond, tiefgraue Augen; Willenskraft 10 (14/13/12), SK 1) ist ein gestandenes Mannsbild von aufrechtem Charakter. Der Sohn einer Ambelmunder Edlen ist im Tjosten sowie im Schwertkampf

geübt. Für ihn zählen die ritterlichen Werte aber mehr. Für eine Heldengruppe, denen eine offizielle Autoritätsperson zum Öffnen gewisser Stadttore fehlt, kann er einspringen – vor allem, wenn Befinna unerkant blieben soll. Er hält sich oft in Befinnas Nähe auf und kann seine Hilfe selbst anbieten, weil er ihr trauriges Gesicht nicht mehr ertragen kann. Er würde Befinna begleiten, außer die Helden wollen dies nicht.

Die Minnesängerin ♀ *Cusima Wohlwehklang* (19 Jahre, untersetzt, herzlich, überschick gekleidet, Singen 12 (13/13/13), Willenskraft 8 (13/13/13), SK 2) bietet als Mitglied des fahrenden Volks ihre Gesangkünste auf dem Fest an. Sollte einer der Helden eine Ritterin oder Ähnliches sein, bietet sie die Minnekunst auch dieser an. Eine sinnlich-volle Stimme übermittelt jedem, der ihr zuhört, eine Vorstellung davon, was Verlangen bedeutet. Sie weiß mit ihren Reizen umzugehen. Auf dem Fest am Hof der Baronin tritt sie auf und kann durch Belauschen vom Plan der Helden erfahren. Die Helden können sie dabei erwischen (Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –1). Sie will auf der Flucht singend für Ablenkung sorgen, wenn sie aus der Geschichte eine Ballade machen darf. Sie kann Wache und Bürger gleichermaßen irreführend in ihren Bann ziehen.

Außerhalb Ambelmunds gibt es eine kleine Gruppe von Strauchdieben, deren Anführerin ♀ *Odelinde die Drittbeste* (42 Jahre, gelenkig, schlitzohrig, derber Sinn für Humor; Willenskraft 14 (14/15/11) SK 2). Odelinde verspricht, wenn man sie aus dem Kerker der Stadtwache befreit, die Gruppe unbemerkt aus der Stadt zu führen. Sie ist keine Schönheit, dafür ist sie grobschlächtig und bauernschlau. So vollständig ihr Oberstübchen funktioniert, so lückenhaft ist ihr Gebiss. Befinna kennt sie, da sie früher einige außergewöhnliche Dinge für sie in die Burg geschmuggelt hat. Die Befreiung ist einfach. Entweder ist die Wache schlaftrunken oder die Spieler können mit Proben auf *Schlösser knacken (Bartschlösser)* –1 und *Verbergen (Schleichen)* +1 Odelinde befreien. An einer losen Stelle führt sie die Gruppe unter der Palisade hindurch.

Hürden bei der Flucht

Ambelmund ist eine Stadt voller braver Bürger, aufmerksamer Wachen und treuer Hunde, die beim leisen Geräusch zu bellen beginnen. Und all dies ist geschützt durch eine Palisade aus Stein und Holz, die zwei Schritt in die Höhe ragt und fest im Boden verankert ist. Junge Männer können nachts allein von der Schänke betrunken nach Hause gehen, ohne von einer heißblütigen Thorwalerin bedrängt zu werden. Was für eine herrliche Stadt, um sich sicher und geborgen zu fühlen. Aber um aus ihr unbemerkt mit einer stadtbekannten Adligen zu fliehen, ohne dabei ein wachsames Auge zu

wecken oder eine empfindliche Nase zu reizen, ist sie denkbar schlecht geeignet.

Die Helden, entschlossen, Befinna aus der Stadt zu bringen, haben einige Hürden zu meistern. Die Bürger dieser Stadt gehen nachts von Tavernen nach Hause oder treffen sich zu heimlichen Stelldicheins. Liebe macht zwar blind, aber auch aufmerksam – besonders, wenn man alle Passanten genau im Auge behalten muss. Es könnte ein Bekannter der eigenen Frau sein.

Befinna ziert eines der bekanntesten Gesichter der Stadt. Speziell betrunkene Einwohner grölen lautstark ihren Namen. Dies zu umgehen oder diese Lautstarken zum Schweigen zu bringen, kann eine Hürde auf der Flucht darstellen. Befinna lehnt es kategorisch ab, ihr Gesicht zu verhüllen. Bei den meisten Bürgern reicht eine solide Probe auf *Überreden*, um ohne Zwischenfälle vorbeizukommen.

In den Straßen Ambelmunds patrouilliert die barons-treue Stadtwache (Werte siehe **Aventurischer Almanach** Seite 260). Sie wissen um die anstehende Hochzeit, sehen die Reisekoffer Befinnas und zählen eins und eins zusammen. Aus Loyalität zur Baronin wollen sie die Flucht verhindern. Sollten die Helden die Reiseutensilien allerdings gut verbergen, kann man die Wachen ohne große Probleme umgehen. An diesen kann man sich auch vorbeischieben. Sollte es allerdings zu einer Konfrontation kommen, verlangt Befinna, den Wachen keinen bleibenden Schaden zuzufügen. Dies sagt sie laut, macht also den Wachen Mut. Bestechlich sind die Wachen ab 5 Silbertaler pro Kopf.

Hat man die innerstädtischen Hürden genommen, folgt jene, die man wortwörtlich nehmen muss – die Palisade. Gebaut auf festem Steinfundament erheben sich angespitzte, feste Holzstämme vor den Helden. Mit all dem Gepäck, auf dem Befinna beharrt, ist es schier unmöglich, dort einfach so darüber zu kommen. Eine Möglichkeit wäre, das Gepäck einfach durchs Tor zu fahren und Befinna und ihren Lehrer über die Palisade zu hieven. Hier können die Helden von den Patrouillen entdeckt werden. Auch zufällig vorbeikommende Bürger würden die Situation einer kletternden Gruppe so seltsam finden, dass sie lauthals nach den Wachen rufen würden. Proben auf *Verbergen*, *Klettern* sowie *Kraftakt* können hier helfen.

Hier können die Helden aber auch selbst nachdenken und andere Wege finden. Der beliebte Ochsenkarren mit Heu, rollende Bierfässer oder doch Verkleidungen sind nur einige Vorschläge. Möglich wäre auch, sich an eine der fahrenden Gauklertruppen, Händler oder anderen Schaustellern vom Jahrmarkt zu wenden. Diese können die Gruppe ebenfalls unauffällig aus der Stadt eskortieren. Dies ist die einzige Möglichkeit, dass sich Befinna verkleidet, weil sie es für ein aufregendes Abenteuer hält. Murgino Rundarek verkleidet sich in dieser Situation gekonnt als Dame. (*»Auch ich habe eine Vergangenheit.«*)

Außerhalb von Ambelmund – Tag 1

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nicht weit hinter den Wällen, die Ambelmund umgeben, beginnt bereits der dichte Nordgratenfeller Wald. Kaum habt ihr es unter die schützenden, laubschweren Äste geschafft, seufzt Befinna erleichtert auf und breitet die Arme aus.

„Ach“, ruft sie, „endlich geschafft. Ihr habt das fein gemacht!“ Die junge Adlige wirft ihre Dankbarkeit wie kleine Belohnungen für Hunde, die gerade einen einfachen Trick vorgeführt haben, nach euch. Einem von euch tätschelt sie sogar den Kopf.



Die Palisade der Stadt hinter sich, liegt die Baronie Ambelmund als Teil der Landgrafschaft Gratenfels vor den Helden. Der Fluss Tommel schlängelt sich mäandierend durch die Landschaft, während sich kleine Wälder mit gerodeten Flächen scheinbar willkürlich abwechseln. Auf Höhe der Stadt beginnt die schiffbare Zone des Flusses. Brücken gibt es nicht. Sie würden der Forstwirtschaft nur hinderlich gegenüberstehen. Fähren sind die wichtigsten Verbindungen zwischen den beiden Ufern.

Eine Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* +2 lässt erkennen, dass Befinnas Augen angesichts der vielen Kahlschläge und Rodungen feucht werden.

Sie erzählt auf Nachfrage der Helden, dass der Wald für sie etwas ganz Besonderes ist. Einmal hat sie ihn bereits erlebt, aber sie hat viel darüber gelesen. Aus ihrem Gepäck zieht sie ein Kinderbuch mit spielerischen Beschreibungen des Waldlebens heraus. Zwischen Lerchen und Buchen, unter Kastanien und Erlen, dort liegt eine wunderbare, harmonische Welt verborgen. Unschuld, unberührt von des Menschen Hand, geschützt von den Wächtern der Natur, herrschen Einklang, Liebe und Geborgenheit. Passagen wie diese, so sagt Befinna, haben ihr gezeigt, wie die Natur wirklich ist.

Befinna, begeistert vom baldigen Erkunden der Natur, führt und kennt den Weg. Sie zeigt selbstbewusst in eine grobe Richtung, die leicht südöstlich der Stadt liegt. „Lasst euch überraschen. Es wird wunderbar!“, antwortet sie auf die Frage der Helden nach dem Ziel.

In der Nähe der Stadt kann man entweder auf der Straße reisen, oder sich von Wäldchen zu Wäldchen durchschlagen. Zufällige Passanten könnten Befinna oder Murgino erkennen. Hier kannst du entscheiden, ob du den Helden diese Hürde in den

Weg legen willst. Proben auf *Verbergen* oder *Verkleiden* bieten einen Ausweg, keine frühzeitige Entdeckung zu riskieren.

Nach einem halben Tag Reise erreicht die Gruppe ein Holzfällerlager in einem dichteren Waldgebiet. Um dieses vor dem Betreten zu bemerken, ist eine Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)* +1 notwendig. Wenn die Gruppe ankommt, schlägt niemand Holz. Nur Gesprächsfetzen sind zu vernehmen.

Das Holzfällerlager

Dicke Stämme eines gesunden, wohlriechenden und artenreichen Waldes türmen sich vor den Helden gen Himmel. Braune Rinde, durchzogen von weißen Flecken und gespickt mit tausenden Ästen voller pflanzlichem und tierischem Leben. Hier zeigt Sumu in aller Pracht und Vielfalt ihre Schöpfungskraft.

Da! Eine Axt wird unbedacht in einen Stamm geschlagen. Der Saft des tausend Jahre alten Wesens sickert wie Blut aus einer Wunde. Das Geräusch, wenn Stein Metall schärft, dringt zu den Helden. Sie sehen, wie fünf Holzfäller ihre Äxte und Sägen schärfen.

Zwei starke Frauen zücken ihre Zugmesser und beginnen ruckartig die bereits gefällten Stämme von ihrer schützenden Rinde zu befreien. Hell, wie blanker Knochen, kommt unter der gesunden knorrigten Schicht das Innenleben der Bäume zum Vorschein. Eine von den beiden Frauen muss einen versauten Scherz gemacht haben, denn beide lachen dreckig.

Die Gruppe kann sich dazu entschließen, das Lager zu umgehen. Als aber in der Nähe Befinnas ein Baum von mehreren Ästen malträtiert wird, bittet sie die Helden, etwas dagegen zu tun. Sie lässt sich von ihrem Vorhaben auch nur schwer abbringen. Eine Probe auf *Bekehren & Überzeugen (öffentliche Rede)* –3 ist erforderlich.

Sollte die Gruppe vorbeischleichen, verschwindet Murgino, um kurz „auszutreten“. Hier kann er, selbst wenn er keine Tauben dabei hat, den Holzfällern eine Nachricht für die Baronin übergeben.

Als Befinna wieder die Äxte sieht, schreit sie: „Haltet diese Baummörder auf! Aber tut ihnen nicht so weh, dass sie heute Abend nicht wieder zu ihren Familien heimkehren können.“ Überlasse es den Helden, wie sie die Situation meistern.





Der Weg ans Ziel – Tag 2

Der Morgen wird von den Auerhähnen lauthals begrüßt. Befinna befiehlt trällernd den Aufbruch. Kurze Zeit später passiert die Gruppe einen Bauernhof mit Kühen (für das spätere Ritual brauchbare Information). Nun sieht Befinna den Zeitpunkt gekommen, die erkennbaren Wege zu verlassen und ins Unterholz einzutauchen. Je beengender das Gehölz wird, je mehr die Helden gegen Äste und Wurzeln kämpfen müssen, desto mehr blüht Befinna in ihrer Naivität auf. „Hasen sind putzig. Besonders wenn sie Huckepack spielen wollen.“

Murgino Rundarek beschwert sich beinahe durchgehend. „Könnt ihr nichts gegen diese Insekten ausrichten? Ihr seid stark und mächtig und könnt eure Auftraggeber nicht vor Mücken beschützen?“

Die beschwerliche Reise durch die ursprünglichen Wälder in der Gegend um Ambelmund setzt sich fort. Hier kannst du als Meister entscheiden, die Gruppe rasch an ihr Ziel zu führen, oder über naiv-kindliche Befehle von Befinna und provozierende Beschwerden von Murgino die Zeit farbenfroh herausfordernd zu gestalten. Zum Beispiel möchte Befinna, dass die Helden ihr ein niedliches Haustier für ihre Zeit in der unberührten Natur fangen. Murgino verlangt, dass einer der Helden seine durch die Natur ramponierte Kleidung flickt. Wenn sich die Helden von ihm genervt abwenden, nutzt er die Zeit, sich wegzuschleichen, um eine Brieftaube zu senden. Eine Probe auf *Sinnesschärfe* (Suchen oder Wahrnehmen) –2 lässt die Helden die Taube entdecken. Murgino erklärt, Verwandten geschrieben zu haben. Eine Vergleichsprobe auf *Menschenkenntnis* (Lügen durchschauen) gegen Murginos *Überreden* kann die Lüge offenkundig werden lassen. Murgino bleibt aber dabei.

Wurde die Probe auf *Sinnesschärfe* mit mindestens 2 QS geschafft, entdecken die Helden zudem, dass sie ab und an von unterschiedlichen Tieren beobachtet werden. Hasen, Füchse, Eichhörnchen, Raben, Sperber, Mäuse, Ratten oder Rehe verfolgen die Gruppe mit starrem Blick. Kommt man den Tieren zu nahe, flüchten sie und andere übernehmen ihren Posten. Einige davon sind Späher des Druiden Ulfaran, deren Sinne er sich mittels des Zaubers BLICK DURCH FREMDE AUGEN bedienen kann oder die er mit Herr über das Tierreich kontrolliert.

Die Lichtung

Der Marsch durch den Wald endet, als die Helden eine Lichtung betreten. Die sie bis hierher verfolgenden Tiere schwärmen aus und beobachten alles zwischen den Bäumen heraus. Aus dem Wald tritt Ulfaran, der Haindruide.



Ulfaran

MU 13 KL 13 IN 13 CH 14

FF 12 GE 12 KO 13 KK 10

LeP 31 AsP 40 KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 2 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W6

RW kurz

Druidendolch aus Vulkanglas: AT 12 PA 7

TP 1W6+1 RW kurz

Wanderstab: AT 11 PA 7 TP 1W6+1 RW lang

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Zauberer

Sonderfertigkeiten: Tradition (Druiden)

Talente: Einschüchtern 5, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 6, Verbergen 5, Willenskraft 8

Zauber: Balsam Salabunde 7, Bannbaladin 10, Blick durch fremde Augen^{AMIII140} 8, Herr über das Tierreich 7, Zorn der Elemente 5

Kampfverhalten: Der Druiden verteidigt sich mit seinem Wanderstab und dem ZORN DER ELEMENTE.

Flucht: Bei Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



Ulfaran, der Haindruide:

Kurzcharakteristik: 40 Jahre, braunes, langes Haar, an den Gelenken zerschlissene Fell- und Lederrobe, markante Nase.

Hintergrund: Zurückgezogen in den Wäldern Ambelmunds haust der Druiden Ulfaran. Zufällig lernte der 40-jährige Befinna in einem Hain nahe Ambelmund kennen. Bevor sie wieder in die Sicherheit der Festung zurückmusste, zeigte er ihr aus druidischer Güte einige Wunder der Natur, die noch nicht durch Axt und Feuer zerstört wurden.

Er ist ein verschrobener Misanthrop und trägt eine braun-graue Druidenrobe. Wallende braune Haare lugen unter der Kapuze hervor. Ulfaran ist kein geübter Redner. Er spricht in kurzen Sätzen.

Motivation: Sumus Leib lebt vom Wachsen und Vergehen. Aber der Mensch greift zu stark ein. Er mag Befinna, für ihn ist sie aber auch eine Chance, ein Gleichgewicht zwischen Wald und Axt herzustellen.

Waffe	Kampftechnik	TP	L+S	AT/ PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Druidendolch aus Vulkanglas	Dolche	1W6+1	GE 15	–1/0	kurz	0,5 Stein	30 HF	60 S	prim
Wanderstab (2H)	Stangenwaffen	1W6+1	GE/KK 15	0/+2	lang	0,75 Stein	150 HF	10 S	prim

Tradition (Druiden)

- Ein Zauber der druidischen Tradition erfordert Sicht auf das Ziel und eine magische Geste. Je nach Denkschule sind auch gesprochene Worte Teil des Zaubers, aber sie sind nicht zwingend notwendig.
- Druiden erhalten eine Erleichterung von +2 statt nur von +1, wenn sie die Modifikation Erzwingen bei einem Zauber ausführen.
- Starker Bann des Eisens: Körperkontakt mit verhütteten Metallen wirkt sich negativ sowohl auf die Regeneration von AsP als auch auf das Wirken von Zaubern aus. Pro angefangenem Stein verhütteten Metalls, die der Druiden trägt oder berührt, ist das Wirken von Zaubern um je -1 erschwert. Trägt er eine solche Menge mehr als eine halbe Stunde mit sich herum, sinkt die Regeneration von AsP pro Regenerationsphase um 1 pro angefangenem Stein Metall. Diese Regel ersetzt die sonst für Zauberkundige geltende Regel für Bann des Eisens (siehe **Regelwerk** Seite 256).
- Druiden können spezielle druidische Traditionsartefakte herstellen und nutzen (z. B. den Druidendolch).
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Klugheit.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, kein Vorteil Eisenaffine Aura

AP-Wert: 125 Abenteuerpunkte

Herr über das Tierreich

Druiden gelten als Meister der Beherrschungsmagie. Sie vermögen nicht nur Menschen mit ihren Zaubern zu kontrollieren, sondern auch Tiere. Schon so mancher Druiden hat mit seinen Kräften einen Bären oder Wolf beherrscht und ihn als Wache, Beschützer oder für andere Aufgaben eingesetzt.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Druiden kann mit diesem Zauberspruch ein Tier der Größenkategorie groß und kleiner beherrschen. Es hört auf jeden Befehl des Druiden und ist auch bereit, für ihn bis zum Tod zu kämpfen. Allerdings muss das Tier auch in der Lage sein, den Befehl auszuführen. Es muss ein Wesen der Kategorie domestiziertes Tier oder Wildtier sein (kein Ungeheuer). Mit dem Zauberspruch kann stets nur ein einzelnes Wesen beherrscht werden. Solange die Wirkungsdauer anhält, kann der Druiden also kein weiteres Tier durch den Zauberspruch beherrschen.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: KL (t) des Tieres in AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS Tage

Zielkategorie: Tiere (domestizierte Tiere oder Wildtiere der Größenkategorie groß oder kleiner)

Merkmal: Einfluss

Zorn der Elemente

Dieser Zauber verwandelt ein beliebiges Element in eine Flut, die über den Gegner hereinbricht.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Zauberer ergreift eine Handvoll des Elements, das er seinem Gegner entgegenschleudern will (z. B. einen Stein, eine Eichel, einen Schneeball, eine MANIFESTO-Flamme, Quellwasser oder eben Luft). Der Gegner kann den Angriff mit einer Schilde-Parade abwehren oder ihm ausweichen. Misslingt die Verteidigung, so erleidet der Gegner 1W6+4 TP. Außerdem muss der Gegner eine Probe auf Körperbeherrschung erschwert um QS/2

gelingen, sonst erleidet er den Status *Liegend*.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Merkmal: Elementar

Der Druiden ist ob seiner Persönlichkeit und seiner offenen Kontrolle/Freundschaft mit den Tieren beeindruckend. Schaffen die Helden eine Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen* oder *Wahrnehmen*) -2, erkennen sie, dass einer der Bäume gar kein Baum ist. Brank der Waldschrat tritt, als er die Aufmerksamkeit der Menschen spürt, donnernd auf die Lichtung.

1 Brank, der Waldschrat:

Wortkarg, blätterreich und wuchtig – diese Attribute beschreiben den Eichenschrat Brank. Als einer der wenigen seines Volkes schätzt er die Gegenwart von Menschen. Seine Werte findest du im **Aventurischen Almanach** auf Seite 167.

Von Tieren umringt, Angesicht zu Angesicht mit einem Haindruiden und einem Waldschrat, lässt sich Befinna in der Leichtigkeit ihres Seins nicht beeindrucken. Sie begrüßt Ulfaran herzlich. Ulfaran blickt mürrisch zu den Helden, Befinna verbürgt sich allerdings für sie und enthüllt, dass sie zu Ehren Sumus ein Initiationsritual abhalten will, um eine Dienerin der Göttin zu werden. „Ist das nicht aufregend?“ Ihre Augen glitzern vor kindlicher Begeisterung.

Inzwischen in Ambelmund

Die Nachrichten aus der Feder Murgino Rundareks erreichen sowohl Wunnemine als auch Numelos. Beide sehen darin einen Verrat. Sie sind aufgebracht und sich rasch einig, Befinna zu verfolgen. Sie wollen sie, falls nötig, mit Gewalt zur Vernunft bringen. Mit vier

Stadtwachen als Eskorte brachen sie auf. Ein Botenreiter wurde eingesetzt, um die neuen Nachrichten von Murgino rasch zu übermitteln. Im Holzfällerlager erfuhren sie von dem Zusammentreffen. Ohne die Pferde wandten sie sich an ungefähr derselben Stelle wie Befinna und ihre Begleiter in den tiefen Wald. Enttäuscht und rasend vor Wut ob des Ungehorsams schäumt Wunnemine. Numelos will nur sein versprochenes „Eigentum“ zurück. Nur die Eile ihres Unterfangens schlägt den Willen dazu.

Vorbereitung auf das Ritual

Ehe das Ritual beginnen kann, haben Befinna und Ulfaran eine Bitte an die Helden. Sie sollen dabei helfen, Ritualzutaten zusammenzutragen – entweder als persönlichen Gefallen oder für das letzte bisschen Gold, das Befinna mit sich trägt (20 Dukaten). Zu besorgen gilt es das Horn einer Kuh (vom zuvor passiertten Bauernhof), Erde von Befinnas Geburtsort (dem Ambelmunder Festungsgarten) und das Ei einer Kröte (mit einer Probe auf *Tierkunde* (Wildtiere)).

Die Aufgaben sind jeweils mit verschiedenen Hürden verbunden. Der Besitzer der Kühe, ein eremitischer Bauer, verlangt für ein Horn nicht nur einen Dukaten, sondern von den Helden auch, dass sie der Kuh nichts antun und das Horn selbst absägen. Eine Säge gibt er ihnen. Proben auf *Tierkunde* und *Körperbeherrschung* ermöglichen nach einem wilden Ritt, das Tier zu fesseln und das Horn abzusägen (bei Misslingen von jeweils einer der Proben 1W3+1 SP). Die Erde muss im Rosengarten, also dem Ort der plötzlichen Niederkunft von

Befinnas Mutter, entnommen werden. Befinna erklärt, ihr wurde die Geschichte oft erzählt. Sie kam einen Schritt vor dem Pavillon im Rosengarten zur Welt. Während der Reise zum Geburtsort sollten die Helden eine Probe auf *Sinnesschärfe* (Suchen oder Wahrnehmen) –1 ablegen. Bei Erfolg bemerken die Helden die ebenfalls reisende Wunnemine und ihre Entourage. Eine erfolgreiche Probe auf *Verbergen* (sich Verstecken) +1 sorgt dafür, dass die Baronin und niemand aus ihrem Gefolge die Helden entdeckt. So können sie sich auf der Lichtung auf die Ankömmlinge vorbereiten. Die Lichtung ist zwingend der Ritualort, da laut Ulfaran hier eine nahe Verbindung mit der Göttin Sumu möglich ist.

Sollten die Helden Wunnemine nicht bemerken, wird die Gruppe um Befinna kurz vor dem Ritual durch die Tiere Ulfarans auf die Ankunft von Fremden vorbereitet. Dabei brechen sie hastig aus dem Wald hervor und springen aufgeregt auf und ab. Die Vorbereitungszeit beträgt so allerdings nur kurze drei Minuten.

Die Konfrontation

Alle auf der Lichtung sind nervös und bereit, sich zu verteidigen. Die Tiere ziehen sich in den Wald zurück – auch die Raubtiere unter ihnen. Sie werden den Helden in keiner Weise helfen. Die folgenden Ereignisse solltest du als Meister rasch und stimmungsvoll beschreiben, ohne die Helden zu sehr einzubeziehen. Ab dem Kapitel „Ende des Abenteuers“ sollten die Helden wieder voll handelnd eingreifen können. Somit wird für die verschiedenen möglichen Enden des Abenteuers die Bühne bereitet.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Äste knacken, und aus dem Wald treten Wunnemine in ihrer Kampfrüstung, Numelos mit bereitem Degen, vier Stadtwachen mit Hellebarden und Schwertern und eine Handvoll Holzfäller samt Sylandris de Terubis heraus. Wunnemine ruft in harschem Ton nach ihrer Schwester.

Als sich alle gegenüberstehen, seht ihr die Wut in Wunnemines Augen. Numelos ist gefasster. Wunnemine spricht mit bebender Stimme: „Dich zusammentun mit diesem ketzerischen Sumuanbeter und damit die Zukunft unserer Familie aufs Spiel setzen! Wie konntest du nur?! Sei ein braves Kind und komm auf der Stelle zu mir!“ Die Baronin zittert vor Erregung. Befinna, von der Rage ihrer Schwester sichtlich überrascht, schluckt, blickt um sich, verweigert aber den Befehl Wunnemines.



Nun ist die Zeit des Geständnisses gekommen. Murgino Rundarek dreht sich mit feuchten Augen zu Befinna und erklärt ihr, dass er Wunnemine informiert habe. Befinna erschrickt daraufhin und torkelt von ihrem Hauslehrer weg. Beide brechen in Tränen aus. Murgino zeigt erstmals tiefe Gefühle. Numelos, gesellschaftlich geschickt, erkennt die momentane Verwundbarkeit Befinnas und versucht ihr klarzumachen, dass sie in einer Ehe mit ihm Luxus und Sorglosigkeit erwartet. „Hör mir zu, mein Liebchen, natürlich geht es in einer Ehe um Geld, aber auch darum, dass ich dich beschützen, versorgen und vor allem Übel in der Welt verbergen werde. Nichts wird dir geschehen, wenn ich für dich die Verantwortung übernehme.“ Als Meister kannst du hier die Guter-Gardist/Böser-Gardist-Karte ausspielen. Wunnemine droht mit der Peitsche, während Numelos das Zuckerbrot anbietet.

Da sowohl Befinna wie auch Wunnemine nach Numelos' Ansprache schweigen, tritt Ulfaran vor die Baronin. „Verrat, Heimtücke, Gold und das Fernhalten des echten Lebens – kennt der Mensch nichts anderes mehr? Sind das die neuen Tugenden, die uns der Fortschritt und die ‚Herrschaft‘ über die Natur gebracht haben? Geht!“

Befinna, von allen angesprochen, von niemandem nach ihrer Meinung gefragt, mehr als jemals zuvor steht die junge Frau vor der Wahl zwischen der ursprünglichen Natur und der menschengemachten Kultur. Sie schweigt, blickt aber verkrampft zu Boden. Diese Unentschlossenheit zeigt Wirkung. Alle Parteien, mit Ausnahme vielleicht der Helden, werden zunehmend ungeduldiger und aggressiver.

Es ist die Baronin, die als Erste handelt. Sie überblickt die Situation und befiehlt ihren Wachen, mit den Hellebarden in Kampfposition zu gehen. Aufmerksame Helden erkennen, wie Branks Äste knirschend und ächzend angespannt werden. Numelos nickt de Terubis zu, welcher die Holzfäller mit einem Wink ausschwärmen lässt.

Das Ende des Abenteuers:

So licht von Bäumen die Lichtung, so überwuchert scheint sie an aggressiver Stimmung zu sein. Befinna, Ulfaran und der mächtige Waldschrat Brank auf der einen Seite, Wunnemine, Numelos und ihre Männer auf der anderen. Die Helden werden das Zünglein an der Waage sein. Sie können jederzeit in die Szene eingreifen und den Ausgang so verändern. Diese folgenden Endszenarien kannst du als Meister natürlich abändern.

Ende 1 – Einsicht der Verlobten

Kurzgefasst: Die Helden überreden Befinna, sich zu vermählen.

Befinna blickt hilfeschend zu den Helden. Ein einfacher Wurf auf *Menschenkenntnis* lässt die Helden die Verzweiflung im Gesicht der jungen Frau erkennen. Die Wut der Schwester trifft in Befinnas Gewissen auf ihren scheinbar unbändigen Drang nach Freiheit. Das Familienglück kämpft gegen ihren Wunsch, eigenständig zu bleiben. In ihren 18 Jahren sammelte sie zu wenig Erfahrung, um mit der Situation gut umzugehen. Aber sie will den Wald beschützen, das ist und bleibt ihr vorrangiges Ziel. „Schwester! Ulfaran! Ihr lieben Menschen, die ihr mich hierhergebracht habt! Wie soll ich mich entscheiden?“

Helden mit einer ruhigen Hand könnten ihr klarmachen, dass sie als Numelos' Frau und von Ambelmund aus viel mehr ausrichten kann, als von dieser verwilderten Lichtung. Sollten die Helden ihr dies vorschlagen, ergreift Wunnemine die Möglichkeit und sagt ihrer Schwester, Befinna würde den Wald bekommen, und ihr Mann würde unter ihrer Kontrolle sorgsam damit umgehen müssen. Numelos stimmt nickend zu, da er so der Nutznießer wäre und den Wald zwar nicht rücksichtslos, aber dennoch ausbeuten dürfte. Die Helden können das Argument Wunnemines noch mit einer anderen Argumentation stützen. Sie können Befinna auf die die Annehmlichkeiten Ambelmunds wie Tavernen, Geschäfte, Barbieri, Zofen, Kamine im Winter oder ein angenehmes warmes Bad hinweisen. Ihr Leben hat sie nicht auf das Überleben vorbereitet.

Befinna ist nicht einfach zu überzeugen. Der Schritt, Ambelmund und die Festung Fadersberg hinter sich zu lassen, reifte lange in ihr. Damit wurde er verfestigt und kann nicht so einfach wieder aufgebrochen werden. Die Helden können hier auf zwei Wegen ans Ziel kommen. Je intensiver sie der jungen Adligen klarmachen, was sie im Wald vermissen wird, welche der oben angeführten Annehmlichkeiten ihr am meisten wie fehlen wird, desto einfacher lässt sie sich überzeugen. Für Spieler, die dies gerne mit Proben erreichen wollen, kannst du als Meister eine Gruppensammelprobe auf *Bekehren & Überzeugen*, 5 Minuten, 2 Versuche pro Held, maximal 5 Helden, verlangen. Wird Befinna überzeugt, verabschiedet sie sich wehmütig, aber nicht traurig von Ulfaran und Brank. Alle kehren nach Ambelmund zurück.

Konsequenz: Befinna und Numelos heiraten. Der Wald um Ambelmund wird durch einen Waldverwalter behutsam gerodet und wieder aufgeforstet. Ulfaran ist von der Vernunft der Menschen angetan und öffnet sich mehr deren Nöten und Ängsten.

Ende 2 – Das Ritual

Kurzgefasst: Die Helden überreden Wunnemine und Numelos. Befinna bleibt bei Ulfaran.

Die Lage wird von einem Helden, Ulfaran oder auch Numelos etwas entspannt. Der Grund, so wird Zeit für eine andere Lösung gewonnen. Die Wachen und die Holzfäller senken ihre Waffen und gruppieren sich. Einige von ihnen stecken sich als Zeichen der Ruhe sogar eine Pfeife in den Mund. Als Meister kannst du so den Zeitdruck von den Spielern nehmen.

Ulfaran, der nicht zu einem Blutvergießen beitragen will, nutzt dieses kurze Durchatmen aller Anwesenden, um mit den Helden ein Gespräch zu suchen. Er teilt mit ihnen den Plan, Wunnemine und Numelos gewaltfrei davon zu überzeugen, Befinna ihren Willen zu lassen. Er fragt die Helden, ob sie einen magischen oder anderen Weg kennen, den beiden Befinnas Motive verständlich und nachdrücklich darzulegen. Sollte keiner der Helden dafür prädestinierte Zauberei beherrschen, bietet sich Ulfaran an, mittels eines BANNBALADIN ein positives Verhandlungsklima zu schaffen. Auch die rhetorischen Fähigkeiten der Helden können hier helfen. Nun gilt es, entweder Ulfaran oder den magisch begabten Helden so nahe wie möglich an Wunnemine oder an Numelos heranzubringen. Dabei kannst du als Meister den Spielern viele Freiheiten lassen. Kreativität gewinnt. Sollten die Spieler das Würfeln einer Probe bevorzugen, können sie über *Verbergen (Schleichen)* –2 so nahe wie nötig an die beiden herankommen. Bemerken die Baronin oder einer ihrer Verbündeten das „unauffällige“ Annähern, könnte sich daraus eventuell ein Kampf entwickeln. Sollte es tatsächlich dazu kommen, würden sich die Wachen lediglich schützend zwischen die Helden und Wunnemine sowie Numelos stellen.

Gelingt der Plan, sollten die Helden die beiden Antagonisten durch geschicktes *Überreden (Manipulieren)* –3 dazu bewegen, sich in Befinnas Lage zu versetzen. Dabei erkennt vor allem Wunnemine den Drang ihrer Schwester nach Freiheit. Besonders dramatisch würde Numelos auf ein Umstimmen (mit mindestens 2 Netto-QS) reagieren. Er, überwältigt von der dargelegten Naturliebe Befinnas, würde seine Waffe fallen lassen, auf den Waldschrat zumarschieren, sich vor ihm auf den Boden werfen und sich unter Tränen entschuldigen. Er überredet Wunnemine, es sein zu lassen, ehe er mit seinen Mannen von dannen zieht.

Konsequenzen: Befinna bleibt im Wald, die Helden können am Initiationsritual teilnehmen, Numelos geht ins Horasreich zurück. Er nimmt auch sein Geld mit und lässt Wunnemine sozusagen dukatenlos zurück.

Ende 3 – Das Götterurteil

Kurzgefasst: Für unentschlossene Helden oder für jene, die ein waffenschwingendes Ende bevorzugen.

Praios' Glanz taucht die Lichtung in ein heiliges Licht. Wenn die Spieler eine Probe auf *Menschenkenntnis* schaffen, sehen sie Rondras Mut und Angriffslust in den Augen Wunnemines aufblitzen. Gepaart mit ihrer Rage über die aus ihrer Sicht absolute Dummheit und Naivität Befinnas ist also eine Konfrontation kaum noch zu verhindern. Da ergreift Wunnemine zornig das Wort: „Genug geschwätzt“, brüllt die Baronin, „genug lamentiert und vor allem lange genug gewartet – ich will Fakten sehen, ich will eine Entscheidung – ich will ein Götterurteil!“ Es ist Zeit, dass nicht mehr die Worte, sondern die Waffen eine klirrende, treffende und einschneidende Entscheidung herbeiführen. Wunnemine, getrieben von der Unruhe einer Frau, deren Willen nicht so umgesetzt wird, wie sie es sich seit Jahren latent und seit Tagen konkret bis ins Detail ausgemalt hat, bestimmt, dass der Hauptmann ihrer Wache gegen einen der Helden auf Seiten Befinnas antreten soll. Sollten sich die Helden auf die Seite Wunnemines schlagen und einer für die Baronin streiten wollen, tritt Ulfaran gegen diesen an.

Einer der Helden wird kämpfen. Solltest du als Meister erkennen, dass alle Helden ihre Schwerter ziehen wollen, wählt Wunnemine das Götterurteil, indem sie ihren Wachen den Angriffsbefehl erteilt. Sollten die Helden nicht anders entscheiden, legt Wunnemine das Duell bis zum zweiten Blut fest, also bis zur Kampfunfähigkeit oder bis einer der beiden Kontrahenten aufgibt. Bei einem Duell mit dem Hauptmann der Wachen verwendest du einfach die Werte eines kompetenten Gardisten (siehe *Aventurischer Almanach* Seite 260). Für die anderen Wachen verwendest du die dort aufgeführten Grundwerte.

Konsequenzen: Der Entscheidung des Duellsiegers unterwerfen sich alle anwesenden Meisterpersonen. Den Helden wird dies zwar auch angetragen, sie können sich aber weiterhin frei entscheiden.

Ende 4 – Numelos Sieg

Kurzgefasst: Die Helden unterstützen Numelos mit Waffengewalt.

Befinna widersagt Numelos sowie den Wünschen ihrer Schwester. Numelos, gewahr, welche Schätze an Holz dieser Landstrich bietet, wird von der Gier übermannt. Eine Probe auf *Menschenkenntnis* lässt die Helden dies in seinen Augen erkennen. Er bietet den Helden entweder eine unanständige Summe Gold (jeweils 50 Dukaten) oder versucht sie mit der Treue zu den Menschen statt zu einem Bau- und Brennmaterial zu überzeugen. „Ihr seid Helden, Wesen der Tat und der Vernunft. Ihr erkennt den Unterschied zwischen den lebendigen Bedürfnissen von Menschen und allen anderen kulturelschaffenden Wesen. Wir alle brauchen Baumaterial für Häuser, Schiffe, Wiegen und vieles andere. Ich weiß, ihr entscheidet euch für das Wohl der Menschen und nicht für die ‚Bedürfnisse‘ von Brenn- und Bauholz.“

Schafft er es, befiehlt er den Helden, zusammen mit den Wachen und den Holzfällern, den Druiden und den Waldschrat zu töten. Es entbrennt ein heftiger Kampf. Konsequenzen: Sollten die Helden siegen, werden sie reichlich von Numelos belohnt. Befinna wird in die Ehe gezwungen. Numelos beginnt, den Landstrich gnadenlos auszubeuten. Bei der Hochzeit sind die Helden Ehrengäste.

Sollten sich die Helden nicht überzeugen lassen, kann Numelos aus dem Nichts den Wachen und Holzfällern den Angriff befehlen. Die Helden können sich jeder für sich für eine Seite entscheiden. Die Sieger diktieren den Verlierern ihre Bedingungen.

Ende 5 – Zaudern

Der Auftrag ist erledigt. Befinna ist sicher im Wald angekommen und mehr war nicht vereinbart. Daher kann es durchaus dazu kommen, dass die Helden sich aus der Konfrontation komplett heraushalten wollen. Sollten diese dazu tendieren, werden Wunnemine und Numelos ihnen danken und sie mit 5 Dukaten zusätzlich pro Person verabschieden.

Befinna wird versuchen, die Helden mit allen Mitteln zu überreden, ihr beizustehen. Dabei solltest du als Meister den Helden die Verzweiflung der jungen Frau klar vor Augen halten. Gehen die Helden dennoch, wird sich hinter ihnen folgendes Szenario abspielen. Die Helden werden es entweder sehen oder hören.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr verlasst die Lichtung. Hinter euch erklingen die letzten verzweifelte Worte Befinnas. Ihr vernehmt nicht jedes davon, aber Verzweiflung, Angst und tiefste Enttäuschung lassen sich kaum überhören. Baronin Wunnemine von

Der Helden Lohn:

Für die Teilnahme am Abenteuer erhält jeder Held **12 Abenteuerpunkte**. Für jede besorgte Ritualzutat gibt es **1 weiteren Abenteuerpunkt**.

Solange die Helden dem Sieger entweder geholfen oder diesen nicht behindert haben, sind sie in Ambelmund gern gesehene Besucher – auch in Zukunft. Die Baronin wird sie jederzeit in der Festung Fadersberg willkommen heißen, bewirten lassen und dort stets ein Quartier für sie bereithalten.

Sollten sich die Helden für einen Weg entscheiden, den Ulfaran gutheißt, können sie auch in seinen Wäldern immer mit Unterstützung bei einem Problem rechnen.

Fadersbergs harte und laute Stimme brüllt kurze und prägnante Befehle. Ulfarans Worte dringen nicht laut, mehr durch den Wind sanft getragen an eure Ohren. „Menschen wie ihr seid es, die jeden Tag Zeugen sind, wie Sumus Leib geschändet und misshandelt wird. Ich hoffe für euch, dass ihr ihre Früchte noch lange genießen werdet. Sumu ist ewig, und sie vergisst nie.“

Branks Brüllen erschüttert die Luft. Gewaltige Hitze nähert sich euch von hinten. Der Waldschrat, lichterloh in Flammen stehend, läuft schreiend an euch vorbei und bricht dann zusammen.



Konsequenzen: Befinna wird zur Hochzeit gezwungen. Numelos wird reich, Befinna unglücklich und Wunnemine regiert dank des Gelds von Numelos noch härter.





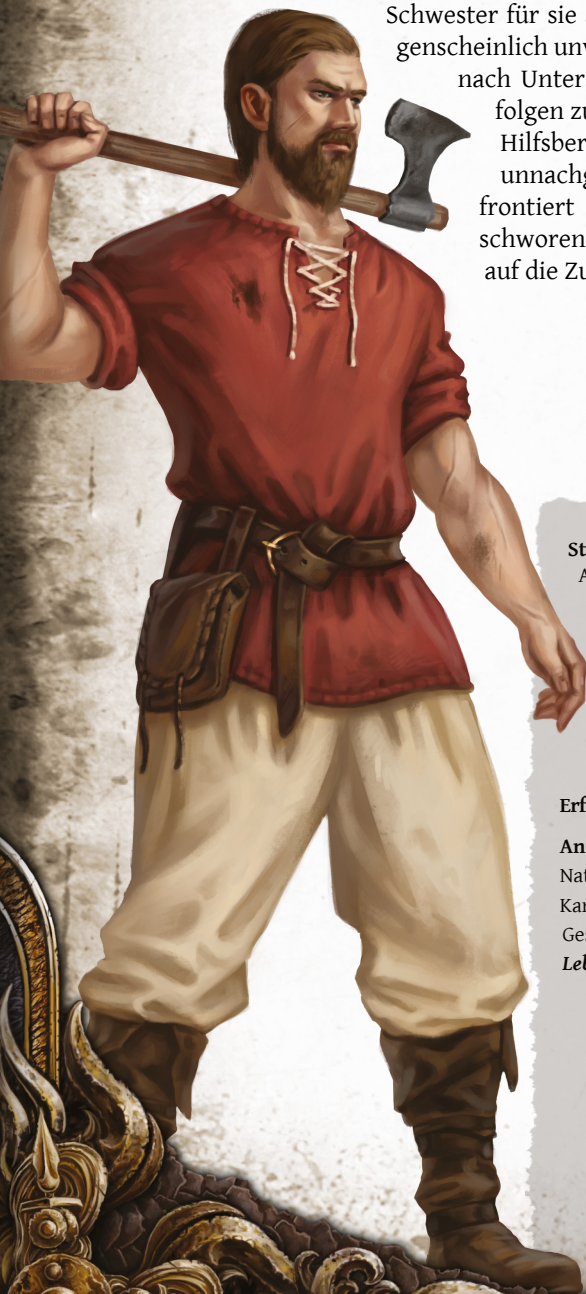
Die Axt im Walde

von Stefan Köstlinger

In der kleinen Baronie Ambelmund wird das Efferdfest gefeiert. Gaukler, Spielleute und Schausteller unterhalten die Besucher, Recken, Ritter und andere Kämpfer fechten im Turnier um Gold, Ruhm und Ehre. Höhepunkt der Feierlichkeiten ist ein Wettschwimmen zum Ruhme Efferds.

Doch nicht jeder kann das freudige Treiben genießen. Befinna, die jüngere Schwester der Baronin, sehnt sich danach, den Zwängen ihres Standes und den Mauern des Palastes zu entkommen. Sie verzehrt sich nach der Freiheit der Wälder, nach romantischer Natur. Vor allem jedoch möchte sie dem horasischen Bräutigam entkommen, den ihre Schwester für sie ausgewählt hat. Zwischen zwei augenscheinlich unvereinbaren Welten gefangen, sucht sie nach Unterstützung, um ihrer Sehnsucht folgen zu können.

Hilfsbereite Helden werden bald mit unnachgiebigen Standpunkten konfrontiert und können als das vielbeschworene Zünglein an der Waage Einfluss auf die Zukunft von Nordgratenfels nehmen.



Stichworte zum Abenteuer: Hilfe für eine junge Adlige, den Fesseln ihres Standes zu entkommen

Genre: Wildnisabenteuer, Kulturerfahrung

Voraussetzungen: Wildniskompetenz, keine allzu strenge Obrigkeitshörigkeit

Ort: Baronie Ambelmund in der Landgrafschaft Gratenfels

Zeit: ab 1040 BF

Komplexität (Spieler/Meister): niedrig / mittel

Erfahrung (Helden): durchschnittlich bis kompetent

Anforderungen:

Naturtalente

Kampf

Gesellschaftstalente

Lebendige Geschichte



Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**, alle weiteren Informationen zum Erleben des Abenteuers wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

HW031