



Scriptorium Aventuris

Turnier der Rache



IMPRESSUM

Das folgende Abenteuer spielt im Bornland. Die Helden gelangen in ein Dorf, in dem ein Turnier abgehalten wird, veranstaltet von Fürst Pulgajew. Unter den Teilnehmern befindet sich auch die Söldnerin Winja, ein uneheliches und vergessenes Kind des Fürsten mit Racheabsichten. Sie will ihren Vater diskreditieren und seine andere Tochter Jedwinja töten.

Version / Datum / Auflage

Version 1.0 / 01.12.2015 / 1.Auflage

Autor

Dennis Rüter

Kontakt

weyon@hotmail.de

Lektorat & Layout

Florian

Titelbild:

Lyhm

twitter.com/LyhmArt

Disclaimer

Dieses Produkt wurde unter Lizenz erstellt. Das Schwarze Auge und sein Logo sowie Aventuria, Dere, Myranor, Riesland, Tharun und Uthuria und ihre Logos sind eingetragene Marken von Significant GbR in Deutschland, den U.S.A. und anderen Ländern. Ulisses Spiele und sein Logo sind eingetragene Marken der Ulisses Medien und Spiele Distribution GmbH.

Dieses Werk enthält Material, das durch Ulisses Spiele und/oder andere Autoren urheberrechtlich geschützt ist. Solches Material wird mit Erlaubnis im Rahmen der Vereinbarung über Gemeinschaftsinhalte für SCRIPTORIUM AVENTURIS verwendet.

Alle anderen Originalmaterialien in diesem Werk sind Copyright 2015 von Dennis Rüter, das Titelbild wurde mit freundlicher Genehmigung von Lyhm (@LyhmArt – Twitter) verwendet und werden im Rahmen der Vereinbarung über Gemeinschaftsinhalte für SCRIPTORIUM AVENTURIS veröffentlicht.

Regelbasis

Der Umfang ist an Regeln für DSA 5 auf das Grundregelwerk beschränkt. Ich habe daher bei den Werten des Ebers und den Turnier-Regeln improvisiert. Es steht euch, lieber Meister, frei, hier bei Bedarf eigene oder (später erschienene) offizielle Versionen umzusetzen.

Geeignete Helden

Bornländer eignen sich, so nicht gesucht, in ihrer Heimat natürlich besonders, auch von Stand. Mittelländer dürften auch wenig Probleme bekommen, andere Bewohner des Nordens wie Fjarninger oder Elfen müssen sich wahrscheinlich stärker mit der unbekannten Gesellschaft auseinandersetzen.

Südaventurische Helden sind weniger geeignet, da sie in der Gegend eher Exoten darstellen. Achaz schlägt Neugier und Skepsis entgegen, Orks dürften gerade so geduldet werden, gleiches gilt für Goblins (aus dem Festumer Ghetto).

Dem Meister zum Geleit

Das folgende Abenteuer spielt im Bornland. Die Helden gelangen in ein Dorf, in dem ein Turnier abgehalten wird, veranstaltet von **Fürst Pulgajew**. Unter den Teilnehmern befindet sich auch die **Söldnerin Winja**, ein uneheliches und vergessenes Kind des Fürsten mit Racheabsichten. Sie will ihren Vater diskreditieren und seine andere Tochter **Jedwinja** töten.

Zeit und Ort

Das Abenteuer spielt in einem Sommer in der neueren aventurischen Zeit, nach Borbarads Invasion. Das Dorf Dunkelheim liegt in Sewerien im nördlichen Bornland. Wo genau, können Sie, lieber Meister, nach Gutdünken entscheiden. Mit kleinen Anpassungen kann es auch in andere Teile des Bornlandes oder eine andere feudalistische Gegend verlegt werden. Bei Ersterem sollten Sie die Mentalität etwas ändern: Im Markenland ist die Grundherrschaft weniger streng, im Festenland geben sich die Leute etwas weltmännischer.

EINLEITUNG

Was bisher geschah

Das Turnier bietet mehrere Einstiegsmöglichkeiten. Beispielsweise können die Helden einen Händler begleiten, der das Turnier besucht, oder sie treiben gar selbst Handel. Sie könnten auch, vor allem als Adlige, am Wettkampf teilnehmen. Vielleicht stellt das Turnier auch nur eine Zwischenstation auf ihrer Reise nach Norden oder Süden dar. Auf einem Turnier gibt es auch Bedarf an Dienstleistungen wie Reparatur von Waffen oder der Verarztung von Wunden.

Stimmung im Bornland

Die Winter sind lang und kalt, im Frühjahr und Herbst und so sind viele der Straßen nur Schlammrinnen. Die adeligen Landesbesitzer, genannt Bronnjaren, knechten ihre Leibeigenen mit harter Hand. Ihre Herrschaft ist auf dem Land praktisch unumstritten und Freie gibt es außerhalb der Städte kaum. Es wird viel getrunken.

Die Menschen neigen zu Melancholie, sind aber gastfreundlich und konservativ. Sewerier haben in ihren Häusern stets einfache Heiligenbilder und übertreiben gerne: Der eigene Grundherr ist der härteste oder beste, der eigene Acker der steinigste oder ergiebigste usw. Zudem verwenden sie die Verniedlichungen, sodass ein Fürst ein Fürstchen wird. Dies ist nicht böse gemeint, sondern um fremde Leute schneller Teil der Gemeinschaft werden zu lassen. Stets halten sie beim Essen einen extra Teller Suppe für ihren Grundherrn bereit, falls dieser vorbeischaut. Zu den besonderen Volksgruppen zählen die (oft reisenden) Norbarden, denen von der Obrigkeit Misstrauen entgegengebracht wird. Sie dürfen kein Land erwerben und werden oft (manchmal zurecht) verdächtigt, nicht nur gnadenlose Feilscher, sondern auch Langfinger zu sein.

KAPITEL 1

Kurz vor Dunkelheim

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach einigen Sommertagen auf der Straße könnt ihr vor euch in der Ferne langsam Umrisse ausmachen, die sich über die vereinzelter Baumspitzen erheben. Ein Lichtstrahl bricht sich Bahn durch die Wolken und fällt auf ein erhabenes Gutshaus. Stolz thront es in der Landschaft, umgeben von einem hübschen Garten mit Zaun. Plötzlich wandert der Lichtstrahl weiter, streift mehrere armselige Hütten und wird, als wolle Praios Aug' sich den weiteren Anblick ersparen, von neuen Wolken abgeschnitten.

Die Helden dürfen eine *Sinnesschärfe Probe (+1)* ablegen (*Überraschung*). Sie hören etwas knacken und auf einmal bricht ein Mann mit Korb durch eine Hecke neben der Straße. Ihm folgt ein Wildschwein.

 Sollte einer der Helden auf einem Pferd reiten oder neben einem mindestens eselsgroßen Tier gehen, so muss dieses eine *Probe auf Willenskraft* ablegen, um sich nicht vor Schreck aufzubäumen und den Reiter abzuwerfen oder ihn zu treten. Falls der Wurf gelingt, können die Helden handeln und ein Reiter ausweichen oder versuchen, mittels *Reiten/Tierkunde* das Tier zu beruhigen (einfache Probe). Sonst erleidet er Fall- bzw. Trittschaden (aus 2 Metern/2W6+4 beim Pferd).

Der Mann (**Aikul**) klettert auf einen nahen Baum. Um das Verhalten des Wildschweins zu bestimmen, darf auf *Tierkunde* geprobt werden.

QS	Tierkunde
1	Es handelt sich um ein männliches, nicht ganz ausgewachsenes, offensichtlich wütendes Wildschwein.
2	Es verfolgt den Mann und schnüffelt am Stamm, den der Fremde hochgeklettert ist. Schweine können nicht klettern.
3+	Es ist sicher am Obst interessiert, dass der Fremde in seinem Körbchen gesammelt hat. Schweine sind Allesfresser. Es beruhigt sich sicher, wenn es ein Stück Obst bekommt.

Das Tier blickt die Gruppe an. Falls es jemand einschüchtert (je nach Waffe erleichtert) oder etwas Obst hinwirft, wird es sich (mit der Frucht im Maul) zufriedengeben. Falls nicht, greift es einen Helden an. Auf den Baum (*Klettern +3*) sind sie vor dem Tier sicher.

Junger Eber:

LeP 25, INI 10, GS 10, SK 0, ZK 1, RS 1,

Ausweichen 6

Stoß/Biss: AT 12, TP 1W6+2, **Reichweite** kurz

Taktik: Das Tier wird, so es mehr als die Hälfte seiner LeP verliert, davonlaufen.

Plötzlich erscheint im Galopp eine Frau mit kurzem dunkelblondem Haar, **Jedwinja**. Sie greift das Tier mit ihrer Lanze an – selbst, wenn es bis dahin schon tot sein sollte. Anschließend, so kein (örtlicher) Adliger unter den Helden ist, beansprucht sie das tote Schwein für sich. Immerhin ist sie Bronnjarin. Zudem wird sie den Helden bestenfalls eine Mithilfe an der Tötung zugestehen. Anschließend wirft sie **Aikul** einen verächtlichen Blick zu, während einige Dorfbewohner heraneilen und das Schwein zum Gutshaus bringen.

Aikul und das Obst

Langsam klettert der Mann vom Baum. Er wird sich, so Grund besteht, bei den Helden bedanken, und/oder fragen, ob sie in Ordnung sind. Dann stellt er sich vor. Er hat unweit der Straße an einigen Bäumen Obst gepflückt, wurde dabei jedoch von dem Wildschwein überrascht. Einige herbei geeilte Bauern beschuldigen **Aikul** des Diebstahls. Er habe unrechtmäßig Obst von „dem werttesten Bronnjarchen“ **Pulgajew** gestohlen. **Aikul** bestreitet dies, hat er doch lediglich den Bäumen am Wegesrand einen Besuch abgestattet. Darauf meint einer der Bauern, dass alle Ländereien hier **Pulgajew** gehören. Die Helden können eine Reihe von Proben ablegen:

 **Menschenkenntnis (+3):** Ganz überzeugt scheinen die Bauern nicht von ihrer Auslegung zu sein. Auf Nachfrage geben sie zu, dass sie bezüglich der Straße etwas unsicher sind.

 **Sinnesschärfe (+3):** Sie sind mager und sehen etwas müde aus. Wahrscheinlich wollten sie selbst das schmackhafte Obst pflücken.

 **Rechtskunde (+3):** Die Straße wird von mehreren anliegenden Bronnjaren entlang der Strecke in Stand gehalten. Entsprechend könnte eine Auslegung gemacht werden, dass es unter den

entsprechenden Adligen aufzuteilen wäre. Die entstehenden Mühen würden den Ertrag jedoch übersteigen.



Rechnen (+2): Wenn der Aikul das Obst behält, müssen die Bauern weniger abgeben, dürfen aber auch weniger behalten.

Um das Problem zu lösen, gibt es verschiedene Möglichkeiten. *Einschüchtern* und *Überreden* mögen hier helfen, besonders bei Bronnjaren-Helden (QS min. 2). Für Letzteres mag eine erfolgreiche *Rechtskunde* eine Erleichterung von 3 geben, während *Rechnen* nur hilft, wenn der Teil mit dem weniger behalten verschwiegen wird (eine *Lüge mittels Überreden*). Sie können ihnen auch das Obst überlassen oder auf den üblichen Zehnt (QS nur 1) herunter reden. Einen Kampf werden die Bauern wegen etwas Obst nicht vom Zaun brechen.

Falls **Aikul** alles behalten darf, lädt er die Helden zum Abend zu einem Schnaps und Kuchen auf seine Kosten ein. Darf er eins behalten, ist es eines der beiden.

Im Ort Dunkelheim

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schließlich erreicht ihr das Dorf. Seine Bewohner, allesamt in schlichte Kleidung gehüllt, ackern auf den Feldern ringsherum oder auf dem Dorfplatz. Sie entfernen Steine und begradigen den Boden, so gut es geht. Nur zwei Kinder beschließen sich lieber gegenseitig mit Zwillen, wobei sie Obstkerne als Munition verwenden. Aus der anderen Richtung trifft ein weiterer Besucher ein. Er ist pummelig und lässt sein Gepäck von einem jungen Mann tragen. Beide haben das grüne Gewand mit der goldenen Ähre von Peraines Geweihten am Leib. Als der Dicke die Kinder sieht, sagt er mit tiefer Stimme: „Dabbert! Daanje! Verschwendet eure Zeit nicht mit derlei nutzlosem Unfug! Schert euch!“ Darauf verschwinden die Kinder in einem der Häuser.

Bei dem Geweihten handelt sich um **Uriel Perainjew** und einen Akoluthen, der sein Gepäck trägt. Die Helden wird er, so sie nicht erkennbar dem Adel (des Bornlands) angehören, ignorieren

und zum Gutshof gehen. Gegenüber Freien und Bürgerlichen fällt die Begrüßung recht spärlich aus. Teilnehmer werden immerhin von **Pulgajew** zum Essen auf den Gutshof geladen, begrüßt und dabei den anderen Kämpfern vorgestellt. Dies gilt für Standesgenossen auch ohne Teilnahme. Der eine oder andere Teilnehmer mag nach dem Essen noch im Dorf vorbeischaun.

Übernachten könnt ihr wahlweise im freien oder Zelten außerhalb des Dorfes oder in der Herberge „zur weißen Krone“ für 3 Silber pro Nacht. Bedient wird man hier von einem uralten, schwerhörigen Wirt mit Krükstock, er serviert ein Starkbier für 1 Heller pro Humpen und dazu einen Kohleintopf aus dem Gemüse der Bauern für 3 Heller pro Teller.

Das Turnier

Der Wettkampf beginnt am folgenden Tag und wird zwei Tage dauern. An jedem davon werden zwei Disziplinen abgehalten.

Aufgaben abseits der Kämpfe

Damit ein solches Ereignis funktioniert, bedarf es vieler Handgriffe. Neben dem Aufbau eines Baldachin (Sonnendach für Würdenträger) für **Pulgajew** und eines Zelttes für die Tagesmahlzeiten der Teilnehmer, existieren noch drei weitere Bereiche, die auch von Helden übernommen werden können:



Verkauf:

Ein solches Ereignis kommt nicht alle Tage vor, sodass auch einige Bewohner der umliegenden Dörfer zusehen. Sowohl sie als auch die Teilnehmer können sich für das eine oder andere Gut interessieren. Neben **Aikul** könnten die Helden oder deren Auftraggeber sich für den Verkauf interessieren. (**Hane** handelt mit Holz und ist mit seiner Ladung nur auf der Durchreise.)



Reparaturen:

Die Dorfbewohner wenden sich dafür an den Dorfschmied **Coljew**, der während des Turniers allerdings mit der Ausrüstung der Teilnehmer beschäftigt ist. So könnten sich Dorfbewohner an Helden wenden. Noch wahrscheinlicher ist dies für einzelne Teilnehmer, da außer **Jedwinja** und **Nessa** alle eine gewisse Skepsis hegen, ist **Coljew** doch Leibeigener von Fürst **Pulgajew**. Ein fahrender Handwerker klingt da vertrauensvoller.



Heilung:

Hier gilt dasselbe wie für Reparaturen. Der **Geweihte Uriel** ist über mehrere Ecken mit **Pulgajew** verwandt, sodass die meisten (von schweren Verletzungen abgesehen) lieber Reisende um Hilfe ersuchen.

Die Teilnehmer

Im Folgenden finden Sie die Teilnehmer des Turniers. Ausführliche Beschreibungen enthält der Anhang. Daneben treten beim Schießen und Stockkampf in der ersten Runde einfache Dorfbewohner an, die einem geübten Helden kaum gefährlich werden können.

Jedwinja von Dunkelheim

Die junge Bronnjarentochter will ihre Tatkraft unter Beweis stellen, indem sie beim Turnier für sich und ihren Vater siegt.

Nessa von Rübenheim

Die arme Ritterin strebt mit Turnierkämpfen nach Ruhm und Geld, fühlt sich jedoch den rondrianischen Tugenden – *Ehrlichkeit, Ehre* – verpflichtet.

Ura von Tumpski

Sie trägt gern die Stiefel mit dem Familienwappen (Bär über Fisch) und pflegt diese öfters. Sie arbeitet für den **Händler Hane Tuljow**, der mit **Pulgajew** noch eine Rechnung offen hat und diese jetzt begleichen will. Entsprechend wird er **Ura** zu einer kleinen Untat zwingen.

Nokiasab aus Festum

Die Maraskanerin mit zwei Säbeln wirkt in Sewerien ähnlich exotisch, als wenn sich ein Echsenmensch hierher verirrt. Sie will ihre Kunst unter Beweis stellen und ihre Fertigkeiten verbessern.

Garnan Lieko

Der Bürgerliche ist ein hervorragender Armbrustschütze und will in dieser Disziplin gewinnen.

Winja Walroder:

Die Söldnerin tritt in den bürgerlichen Disziplinen an, ist in Wahrheit jedoch von Rache getrieben. Sie will **Jedwinja** aus dem Weg räumen, wofür sie auch Gift benutzt.



Der Beginn

Am folgenden Tag beginnen die Leibeigenen früh, die Einrichtung aufzubauen. Sobald der Morgen etwas fortgeschrittener ist, werden alle von den Bütteln zum Platz getrieben, um sich das Spektakel anzuschauen. Helden mit Kutsche können eventuell so übereinkommen, auf dem Dach ihres Gefährtes das Spektakel zu begutachten. Dann passiert dies:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Langsam ist Praios Auge die Kraft des Sommers anzumerken. Unbeeindruckt davon reitet Fürst Pulgajew zum Turnierplatz voran, gefolgt von den Teilnehmern. Die Adligen sitzen hoch zu Pferd in ihren Rüstungen, gefolgt von zwei gerüsteten Fußkämpfern und einem Bürgerlichen. Der Fürst nimmt unter dem Baldachin platz. Die Teilnehmer stellen sich vor ihm auf. Als alle Teilnehmer bereit stehen wird folgendes Verkündet: „Im Namen Rondras grüße ich euch. Heute wie morgen wollen wir, zu Ehren der streitbaren Leuin, ihren Tugenden der Ehre und des Kampfes Tribut zollen. Möge der Beste den Sieg im Namen der Göttin davontragen.“

Disziplinen

Es gibt zwei Arten von Disziplinen: einmal für Adlige und dann für bürgerliche Teilnehmer. An Erstgenannten können, so sie eine gewisse Überredung schaffen, auch nichtadlige Krieger teilnehmen – sie müssen aber eine Rüstung ihr Eigen nennen. Waffen lassen sich zur Not beim Fürsten gegen fünf Silber pro Lanze, stumpfe Waffen gegen zwei Silber und ein Pferd gegen zwei Silber mieten. Jedes Spiel wird in mehreren Runden nach dem KO-Prinzip durchgeführt.

Adlige:



Tjost:

Die klassischste Disziplin. Die Teilnehmer tragen Schuppen- oder Plattenpanzer nebst Turnierlanze und teilweise Schilde. Sie reiten an zwei Seiten einer Schranke aufeinander zu und versuchen, sich gegenseitig vom Pferd zu stoßen. Es gelten die Regeln zum Reiterkampf wie beim Sturmangriff (GRW S.240). Dabei wird die Attacke auf Stangenwaffen gewürfelt. Die

stumpfen Lanzen verursachen nur 1W3+1 TP, ohne den sonst üblichen Zusatzschaden des Manövers, und zerbrechen nach einem Treffer. Nach einem parierten Treffer muss das Ziel eine Körperbeherrschung ablegen, die um die halben TP erschwert wird. Scheitert es, erleidet es durch den Sturz 2W6 SP. Sieger ist, wer zuerst drei Mal trifft. Wer fällt, scheidet aus. Ebenso führt zweimaliges zu weit von der Schranke entfernt zu reiten (Scheitern der Reiten-Probe) zur Niederlage. Jede Runde treten zwei Teilnehmer gegeneinander an. **Jedwinja, Nessa** und **Ura** nehmen teil. Letztere poliert vor dem Wettkampf ausgiebig ihre Stiefel. Sollte kein Held mitmachen, so wird ein namenloser NSC antreten (AT 12, PA mit Schild 9, Körperbeherrschung 4 (12/11/11), Reiten 6 (10/12/12)). So finden insgesamt drei Durchläufe statt.

Der Sieger erhält 10 Batzen (bornländische Dukaten-Variante), der Zweitplatzierte noch 5.



Handwaffenkampf:

In Rüstung, teilweise dazu mit Schild und mit stumpfen Schwert (oder Säbel) bzw. selbigem in der Scheide (dann AT und PA -1/- 1), greifen zwei Kontrahenten einander an. Die genaue Art der Waffe ist nicht spezifiziert, doch werden Kurzscherter oder gar Dolche als „Kinderspielzeug“ verspottet. Sie richten W3 statt W6 zuzüglich halbem TP-Zuschlag an. Langschwert und Säbel kommen so auf 1W3+2 TP, Kurzscherter auf 1W3+1, Anderthalbhänder erreichen 1W3+3 und Zweihänder gar 2W3+2. Die übrigen Werte gelten unverändert. Sieger ist, wer zuerst vier unparierte Treffer beim Gegner landet. Zu dieser Disziplin treten **Jedwinja, Nessa, Ura** und **Nokiasab** an. **Nessa** und **Ura** verwenden ihre Waffen in der Scheide. Im Falle eines antretenden Helden kann ein namenloser NSC (AT 12, PA 8, stumpfer Säbel) als dessen erster Gegner antreten. Als Gewinn winken 10 Batzen (5 für den Zweiten).

Bürgerliche:



Schießen:

Ob mit dem Bogen oder der Armbrust, das Ziel liegt darin, die immer weiter entfernt aufgestellten Scheiben zu treffen (10 Schritt, 25 Schritt, 50 Schritt, 100 Schritt).

Nur **Garman** nimmt daran teil. Der erste Preis sind 5 Batzen.



Stockkampf:

Zwei Leibeigene besteigen einen Balken und bekämpfen sich mit Stäben. Wer fällt, landet in einem Bottich, der auf Geheiß des Fürsten zur Belustigung mit Matsch gefüllt ist. Zunächst ist eine Probe auf *Körperbeherrschung* +3 abzulegen, um nicht runter zu fallen. Bei einem Treffer (auch parierten) legt das Opfer eine erneute Probe ab, wobei die halben TP als Erschwernis auf den Wurf angerechnet werden. Es gibt zwei Kämpfe. **Winja** nimmt daran teil, ebenso **zwei** (ohne Held drei) **Dorfbewohner**. Das Preisgeld beträgt 5 Batzen.

Der Ausgang der Disziplinen, in denen kein Held antritt, ist Ihnen überlassen, lieber Meister. Kämpfe zwischen namhaften und namenlosen NSC sollten Sie nicht ausspielen, sondern den Namensträger gewinnen lassen. Kämpfen Namensträger gegeneinander, so bietet es sich an, den Kampf mit zwei drei Sätzen zu beschreiben und den Sieger auszuwürfeln: eine gerade Zahl steht für den Einen, eine ungerade für den Andern.

Ablauf

Der erste Tag beginnt mit der *Tjoste*. Sie dauert bis zur Mittagszeit. Die Teilnehmer (abgesehen von Leibeigenen) und der **Geweihte Uriel** essen in einem großen Zelt neben dem Kampfplatz, während die Leibeigenen dazu nach Hause gehen. Am Nachmittag erfolgt das *Schießen*. Danach klingt der Tag mit einem kleinen Schmaus für die Teilnehmer im Zelt aus. Des Nachts bauen die Leibeigenen das Zelt wieder ab und am Morgen auf. Der zweite Tag startet mit dem *Stockkampf*. Danach folgt schließlich bis mittags der *Handwaffenkampf*. Natürlich sind nicht alle Leute ständig anwesend, z.B. während sie Austreten. Ein Extra-Abort fehlt auf dem Turnierplatz, sodass sich ein Gutshof, die kleinen öffentlichen Plumpsklos oder der Wald anbieten.

Coljew und das Schwert

Nessa geht um die Mittagszeit des ersten Tages zu **Schmied Coljew**. Die Parierscheibe ihres Schwerts sitzt locker. Sie beauftragt ihn, es bis zum zweiten Tag in Ordnung zu bringen. **Coljew** wird zusagen, kurz darauf jedoch **Jedwinja** informieren. Immerhin dürfen Leibeigene keine Waffen tragen. So geht er auf Nummer sicher.

Anschlag mit Kuchen

Während des Nachmittag-Schmauses am ersten Tag gibt es zum üblichen Schnaps Kuchen und Gebäck. **Aikul** hat selbst einen Kuchen für die Herrschaften gebacken und spielt auf seiner Flöte, während **Ura** dazu singt. Die Dorfbewohner verstauen die Schießscheiben. Die Stimmung ist ausgelassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich dringt ein spitzer Schrei von der Tafel. Alle Augen richten sich auf Jedwinja, die ihre Gabel erhebt. Zwischen den Zinken findet sich eine Glasscherbe. Wütend lässt sie das Stück fallen und brüllt: „Wie könnt ihr es wagen, Norbardel!“ „Aber...Die Scherbe ist nicht...“ stammelt Aikul aufgelöst. „Es ist euer Kuchen! Büttel! Sperrt ihn in die Zelle!“ Sofort führen zwei Büttel Aikul ab.

Jedwinja wird sogleich von **Uriel** untersucht. Er findet jedoch keine Verletzung. Damit endet der Schmaus.

Die Scherbe:

Sie steckt in einem Stück von **Aikuls** Kuchen, der danach auf dem Tisch liegen bleibt. Eine Untersuchung des etwa einen halben Kleinen Fingernagels messenden Glasstücks mittels *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* ergibt, dass daran eine, nicht zum Kuchen passende, Paste zu finden ist. Durch *Heilkunde Gift* (+3) ist es als **Arax** (GRW S. 342) zu identifizieren. Dies vermag auch **Uriel** festzustellen. Es ist eine hemmende, aus dem Gift der Höhlenspinne gewonnene Substanz. Die Dorfbewohner besitzen weder das Geld, noch das Wissen, um es herzustellen oder zu erwerben. *Götter/Kulte*, *Rechtskunde* oder *Nachfrage* bei den Adligen ergibt, dass Gifteinsatz gegen die rondrianische Krieger-Ehre verstößt.

Das Stück:

Jedwinja ist soweit die einzige, die vom Kuchen gegessen hat. **Winja** hat ihr das Stück gegeben, behauptet aber, nichts von der Scherbe gewusst zu haben (*Lüge*).

Der Kuchen:

Uriel wird sich, sobald der erste Schock überwunden ist, der Untersuchung des Kuchens auf weitere Ungereimtheiten widmen. Dazu überprüft er jedes Stück genau mit Augen, Nase – und schmecken, kauen und schlucken. Sollte das Gift

vorher entdeckt und ihm diese Erkenntnis bekannt sein, so verzichtet er darauf.

 Falls die Helden ihm erst nach dem Verzehr auf das Gift hinweisen, so wird er unten beschriebene Durchsuchung des Karrens nicht vornehmen/abbrechen und stattdessen eine Eigenuntersuchung im Gutshof durchführen. Auf einen Giftbann verzichtet er der Kosten wegen, außer dieser erscheint ihm für sein eigenes Überleben unausweichlich.

Durchsuchung von Aikul und seinem Handkarren:

Bei dem Norbarden findet sich kein Arax. Dennoch wird ein Braukessel samt einiger Zutaten – so „gefährliche“ wie Äpfel oder Einmachgläsern statt Brennesseln oder einiger Kräuter – von **Uriel** „zur näheren Untersuchung“ beschlagnahmt.

Befragungen:

So die Helden mit **Aikul** sprechen dürfen (abhängig von ihrem Auftreten und Stand), wird er sagen, dass er mit der Sache nichts zu tun habe (*Wahrheit*). Er hat den Kuchen in einem der Häuser gebacken und dort auch zum Auskühlen stehen gelassen. Die Bewohner waren, wie alle Dorfbewohner, beim Turnier. Die Teilnehmer haben ebenfalls nichts gesehen.

Was Winja tut (Meisterinfo)

Um **Jedwinja** aus dem Verkehr zu ziehen, hat sie vorsichtig die vergiftete Scherbe in den Kuchen geschoben. Sie merkte sich die Stelle und gab **Jedwinja** das Stück. Sie hoffte, ihr Opfer durch das Gift zu schwächen, damit sie im Turnier schlecht abschneidet bzw. sich eine größere Verletzung zuzieht. Sobald sie sich danieder gelegen hätte, wäre **Winja** in ihr Zimmer geschlichen, um **Jedwinja** zu töten. Das Messer hätte sie bei **Aikul** versteckt. Wie schon das Scheitern durch die zufällige Entdeckung der Scherbe nahe legt, ist die Söldnerin keine geborene Ränkeschmiedin. Daher brütet sie jetzt über einem neuen Plan, der jedoch noch nicht spruchreif ist. Nachdem sie am Abend mit **Nokiasab** einen gehoben hat, schleicht sie ins Dorf, um dort wütend den Schrein zu demolieren. Dazu schleicht sie in die Schmiede, um **Coljews** Hammer dafür „auszuleihen“. Beim Einschlagen landet ein abgebrochenes Stück in ihrem Stiefel, ohne dass sie dies merkt. Beim Zurücklegen des Hammers streicht sie kurz über die ausgetauschte Schwertklinge (siehe **Hanes** Plan unten), wobei sie sich am Finger schneidet. Sowohl der Schnitt als auch die Verletzung durch das Stück am Fuß bemerkt sie erst am Morgen, woraufhin sie **Nokiasabs** Stofftuch nimmt, um den Finger zu verbinden. Anschließend bittet sie **Uriel** um die Behandlung der Beinverletzung (da dafür das Stofftuch nicht mehr ausreicht). Dieser Bitte kommt er nach.

Bei wachenden Helden

Eine gewisse Komplikation tritt ein, falls die Helden des Nachts im Dorf Wache halten. Wenn sie **Winja** entdecken und ansprechen, wird diese von ihrem Plan ablassen. Dies bedeutet allerdings, dass der Schrein nicht beschädigt und sie folglich nicht so verdächtig wirkt. Es empfiehlt sich in diesem Fall für eine Ablenkung zu sorgen, z.B. durch eine Bäuerin, die just kurz zuvor zu einem anderen Haus schleicht, um dort ein Tachtelmechtel zu begehen.



Der demolierte Schrein (Tag 2)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr am nächsten Morgen aufsteht, scheint eine gewisse Aufregung die Dorfbewohner ergriffen zu haben. Einige laufen von Tür zu Tür, sagen den Bewohnern etwas und laufen hektisch weiter. Als ihr ihnen folgt, gelangt ihr zum Dorfschrein. Doch welch Unglück! Das Göttinnenbild ist an einer Stelle eingeschlagen worden – eine andere Ecke fehlt ganz!

Es darf auf *Sinnesschärfe* oder *Holzbearbeitung* (Letzteres +2) gewürfelt werden

QS	Sinnesschärfe/ Holzbearbeitung
1	Für die Beschädigung muss ein massiver Gegenstand benutzt worden sein.
2	Die Beschädigung ist oben etwas stärker als unten, sodass der Schlag schräg von oben erfolgt sein muss. Es handelte sich vermutlich um einen einzigen Schlag.
3+	Der beschädigte Bereich hat eine rechteckige Druckstelle. Dies legt einen großen Hammer nah.

Natürlich machen sich die Bewohner sofort an die Ausbesserung. Als **Jedwinja** hinzukommt, befiehlt sie stattdessen die Zelte erneut aufzubauen und den Turnierplatz herzurichten. Als die Dorfbewohner dem nur zögernd nachkommen, lässt sich nach **Uriel** schicken. Sie hält es für ein Werk dieses „norbardischen Feilschers“ und befiehlt die Leibeigenen auf den Platz, wo sie persönlich die Arbeiten überwacht.

Zeuge Coljew:

Falls die Helden sich umhören, finden sie Schmied **Coljew**. Er hat gestern Abend in später Dämmerung noch ein kleines Gebet vor dem Schrein vollzogen. Dies war nach **Aikuls** Festnahme. Zu dieser Zeit war der Schrein noch unbeschädigt. Am heutigen Morgen wiederum fand er in seiner Schmiede neben dem Eingang ein Stück grünen, mit roten Pfeilen bedruckten, Stoff. Von der Art passt dieser zu **Nokiasabs** Stil.

 Falls die Helden die Helden **Coljew** vom Aufbau abhalten, wird **Jedwinja** dies nicht gut finden. Sie hält **Aikul** nach wie vor für den Schuldigen. So er unschuldig sei,

würde sich dies schon noch herausstellen. Und **Coljew** könne möglicherweise einen Sonnenstich davongetragen haben und nicht mehr alles korrekt rekonstruieren.

Teilnehmer:

Abgesehen von **Nokiasab** bereiten sie sich auf die nächste Runde vor, während **Jedwinja** vorher die Aufbauarbeiten überwacht und sind erst in der Mittagspause zu sprechen.

Bei Nokiasab:

Sie begeht noch während des Aufbaus den Turnierplatz, um sich die Arbeiten anzusehen. Das Stoffstück stammt von einem ihrer Stofftücher. Während hier auf dem Land die Leute noch Blätter für alle möglichen Zwecke nähen, würden die Leute auf Maraskan Stoff bevorzugen. Es wisse schließlich jede Bruderschwester, dass Rur in mannigfacher Weise viele Pflanzen der Insel zum Schutze ihrer Schönheit in Gift getränkt habe. Dieses hatte sie **Winja** gegeben, die schon weit herumgekommen ist.

Nachtwache:

Am Eingang des Gutshofes hält stets ein Büttel Wache. Er hat nur zwei Leute gestern Nacht rausgehen sehen: **Ura** und **Winja**. **Ura** ging zuerst und kam nach kurzer Zeit wieder. Er erinnert sich an ein Geräusch, das wie ein Tritt in Matsch bei jedem ihrer Schritte klang, als sie zurückkehrte. Spät in der Nacht folgte dann **Winja**. Dabei schwankte sie und roch nach Schnaps. Sie kam ebenfalls nach einer Weile zurück, noch immer leicht wankend. Was sie wollten, hat der Leibeigene natürlich nicht gefragt. Beide gingen ungerüstet, nur **Winja** trug wie üblich ihren Dolch.

Tatwaffe:

Falls die Helden sich nach einem Hammer oder stumpfen Hiebwappe erkundigen, mit der das Götterbild eingeschlagen wurde (Letzteres weil die Probe nicht gut genug gelang), so können sie erfahren, dass nur Schmied **Coljew** einen Schmiedehammer besitzt. Zwar gibt es einige kleinere Hämmer, doch wird bei einer Nachstellung keiner davon eine ausreichend große Fläche besitzt. An seinem Hammer sind jedoch keine Spuren zu entdecken.

Der Geweihte auf dem wilden Gaul

Einige Zeit nach Entdeckung der Zerstörung lässt sich **Uriel** gemächlich auf einem Pferd die Straße entlang herbeibringen. Plötzlich geht dieses durch und galoppiert zusammen mit ihm davon. Eine *Sinnesschärfe* ergibt, dass etwas das Tier am Hinterleib traf. Es rennt mit einer GS von 10 (alter Gaul) die Straße entlang. Draußen befindliche Helden können eventuell die Chance bekommen, es am Zügel zu packen und mit einem *Kraftakt* (+1) zum Stehen zu bringen. Alternativ bietet sich *Körperbeherrschung* an, um sich auf das Tier zu schwingen. Eine *Reitenprobe* (+1) kann genutzt werden, um es zum Stehen zu bringen. Auch kann hierüber **Uriel** verbal um Hilfe gegeben werden. Dazu können die Zügel abwechselnd links und rechts gezogen werden. Wird es nicht gestoppt, läuft es noch ein paar hundert Schritt, wobei der Geweihte zwischenzeitlich hinabfällt (2W6-1 SP). So oder so: Unzufrieden geht er zurück zum Gutshof, wobei er wilde Flüche von sich gibt. Er beschwert sich noch, dass er erst in aller Früh **Winja** verarztet und jetzt solcherlei erleben müsse. Hilfe der Helden beim Verarzten wird er, je nach deren Rang, dankend oder schroff, abweisen.

Zwei Lausbuben auf der Spur

Wenn die Helden sich an der Stelle, wo das Pferd durchging, umsehen, finden sie drei Fruchtkerne, die nebeneinander am Wegesrand liegen. Sie sehen aus wie jene Kerne, mit denen sich die Jungen zuvor beschossen haben. Die Helden finden die Beiden bei der Hausarbeit daheim. Nach dem Vorfall befragt, blicken sie sich an. Dann meint **Daanje**, es müsse sich um einen Zufall handeln. *Menschenkenntnis* +3 genügt, um festzustellen, dass er lügt. Damit konfrontiert, gibt **Dabbert** zu, dass sie es gemacht haben. Aber **Uriel** habe es verdient, da er ihre Mutter vor Jahren sterben ließ, statt sich sogleich auf dem Weg zu machen. Schwer verletzten oder gar töten wollten sie ihn nicht. Sie bitten die Helden, sie nicht zu verraten.

-  Falls die Helden sich darauf einlassen, meinen die Brüder, sie würden ihnen ein Geheimnis verraten. **Daanje** hat gesehen, wie **Winja** gestern Nachmittag in der Nähe des Kuchens herumschlich.
-  Sagen sie **Coljew** Bescheid, wird er den Beiden mit seinem Gürtel eine Tracht Prügel geben (je 1W6 SP), es danach jedoch auf sich beruhen lassen.
-  **Uriel**, **Jedwinja** oder der **Fürst** lassen die Beiden zwei Tage in den Kerker werfen.

Der Geweihte ist den Helden dankbar und wird ihnen einen Gefallen tun – sofern er nicht seinen Moralkodex oder seine Pflichten vernachlässigen muss.

Die abgebrochene Klinge

Während der Stockkampf keine Überraschungen parat hält, bietet der Handwaffenkampf am Nachmittag dafür gleich zu Beginn eine.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gespannt warten die Zuschauer auf die erste Runde. Jedwinja kommt auf den Platz, mit glänzender Rüstung, und hebt siegesgewiss die Arme. Die Menge jubelt ihr zu. Ihr Gegenüber ist Nessa, deren Rüstung etwas mitgenommen wirkt. Sie ist hoch konzentriert. Schließlich beginnt der Kampf. Nessa schlägt zuerst zu, doch Jedwinja pariert. Dann revanchiert sich die Fürstentochter, Als ihre Klinge die andere Waffe trifft, bricht deren Klinge ab und fällt zu Boden.

In der Folge entsteht ein kleiner Tumult. **Pulgajew** streitet jedwede böswillige Absicht ab, während **Jedwinja Coljew** herbeizitiert. Der eingeschüchterte Schmied erklärt, er habe **Nessas** Schwert gestern Nachmittag instandgesetzt und danach nicht mehr angerührt. Der **Fürst** lässt ihn fürs Erste an einen Baum in Sichtweite fesseln. Das Turnier wird erst mal unterbrochen.

Hanes Plan (Meisterinfo)

Um **Pulgajew** eins auszuwischen, will er dessen Ruf schädigen. Dazu schickt er in der Nacht zwischen erstem und zweitem Turniertag **Ura** los, um **Nessas** repariertes Schwert gegen eine schnell abbrechende Waffe auszutauschen. Dies tut **Ura** notgedrungen. Anschließend versenkt sie **Nessas** Waffe im Teich. Dabei nimmt sie leider einigen Matsch mit zurück, was ihr nicht als Spur auffällt.



Untersuchung des Schwerts:

Bei einer Untersuchung von **Nessas** Waffe, die sich noch in der Scheide befindet, können die Helden an der Klinge etwas angetrocknetes Blut ausmachen. Nach eigener Aussage hat **Nessa**, die sehr wütend ist, es vor dem Turnier nicht benutzt. **Coljew** meint, dass er die Klinge selbstverständlich nach der Reparatur poliert habe. Da sei kein Blut dran gewesen. **Jedwinjas** Schwert weist keinerlei Auffälligkeiten auf.

Ura:

Da sie in der Nacht den Gutshof verlassen hat, ist sie verdächtig. Sie trägt wieder Stiefel, jedoch ohne das Familienwappen (*verborgene Sinnesschärfe*). Auf Nachfrage ergreift **Hane** das Wort und meint, sie würde „ihre“ Stiefel nur zu Pferd tragen. Und gestern Nacht habe sie für ihn seine Ladung Holz überprüft. Dass die Wache keine Lampe gesehen hat, schiebt er auf deren Augen. (*Verborgene Menschenkenntnis gegen sein Überreden* - kann ihn der Lüge überführen). Wenn die Helden sich auf der Burg umsehen, können sie eine Schlammspur ausmachen, die zu **Uras** Zimmer führt. Dort liegen ihre Stiefel unter dem Bett. Tatsächlich sind sie matschig – angesichts des seit Tagen schönen, trockenen Wetters ungewöhnlich. Bei Nachfragen im Dorf oder auf der Burg erfahren sie, dass es nur eine Stelle in der Nähe gibt, wo sich ganzjährig Matsch finden lässt: einen kleinen Teich am Waldrand. Dort lässt sich mit *Sinnesschärfe/Fährstensuchen +1* ein Stiefelabdruck am Ufer ausmachen, der noch keinen Tag alt ist und zur Schuhgröße passt. Bei einer Untersuchung des Teichs (*Schwimmen*) lässt sich am Boden ein Gegenstand ertasten – ein Schwert. Damit konfrontiert, wird **Ura** zugeben, in der Nacht in die Schmiede geschlichen zu sein, das Schwert ausgetauscht und gegen ein kaputtes Exemplar ersetzt zu haben. **Hane** wollte **Fürst Pulgajew** eins auswischen. **Hane** wird, so die Helden damit zu ihm kommen, ihnen anbieten, im Austausch für ihr Schweigen 10 Batzen zu zahlen. **Pulgajew** wird, so er hiervon erfährt, **Hanes** Waren beschlagnahmen und ihn und **Ura** wütend von seinem Land verbannen. Dafür lässt er **Coljew** frei. So oder so werden **Hane** und **Ura** das Turnier nach ihrer Überführung verlassen. Im Falle einer verdeckten Überführung ohne **Pulgajews** Wissen wird er dafür eine angebliche Unzuverlässigkeit von **Pulgajews** Schmied vorbringen.

Winja und der finale Kampf:

Sie weist einen frischen, grünen Stoffverband am kleinen Finger auf. Ein roter Pfeil ist auf dem Streifen nicht zu sehen. Sie habe sich beim Pfeilgen der Waffen geschnitten, meint sie lapidar

(*Menschenkenntnis gegen Überreden: halbwahr*).

Uriel sagt, er habe **Winja** heut Morgen am Bein behandelt. Sie hatte wohl irgendwas im Schuh. Falls die Helden ihr Zimmer durchsuchen, können sie dort unter dem Bett im Nachttopf ein kleines Holzstück inmitten des Geschäfts ausmachen (*Sinnesschärfe +3*) – das abgebrochene Stück vom Schrein.

Wird sie damit konfrontiert, streitet sie alles ab, wobei sie sich in eine gewisse Rage gegenüber dem „selbstgefälligen Fürsten“ redet, der Kinder zeuge, ohne nachzudenken. Wie habe es **Jedwinja** verdient, anerkannt zu werden? Als sie bemerkt, dass sie sich verplaudert hat, wird sie versuchen, sich frei zu kämpfen. Sobald sie kampfunfähig ist, fällt sie um, mit Schaum vor dem Mund. **Uriel** stellt fest, dass es sich um ein starkes Gift handelt.

Was Nokiasab über Winja sagt

Die Maraskanerin erzählt daraufhin, was ihr **Winja** gestern erzählte. Ihr Vater habe ihre Mutter auf der Durchreise getroffen. **Winja** habe er nicht anerkannt. Ihre Mutter starb früh, sodass **Winja** sich bei einem Onkel in Festum verdingen musste. Dort habe sie eines Tages einen bewusstlosen Bürgerlichen gefunden und nach Hause gebracht. Dessen Mutter habe ihr daraufhin die Ausbildung an der Krieger-Akademie ermöglicht. Aber sie habe **Winja** auch unsittlich berührt. Eines Tages wollte sie es nicht mehr und erschlug die Frau. Daraufhin floh sie gen Süden, wo sie für einen Kriegsherrn als Söldnerin arbeitete. Als dieser vor kurzem besiegt wurde, floh sie zurück ins Bornland. Sie wollte hier auf dem Turnier etwas zu Ende bringen. Falls die Helden nicht darauf kommen: **Nokiasab** vermutet, dass **Winja** wohl in den Schwarzen Landen diene, und als die Rückerobung durch die **Garetjas** (Mittelreicher) ihren Herrn entmachtete, kam sie zurück, um ihren unehelichen Vater oder auch **Jedwinja** zu töten. Untersuchung von **Winja**: Eine Überprüfung des Dolchs ergibt, dass sich an dessen Klinge ebenfalls eine Ladung **Arax** findet. Zudem lässt sich der Griff aufdrehen und gibt so ein Geheimfach mit einer kleinen Phiole mit einer weiteren Portion **Arax** frei. Zudem findet sich darin ein kleines Pergament, offenbar ein Tagebucheintrag (siehe Anhang).

Ausgang

Trotz dieser Wendung wird das Turnier am Tag noch zu Ende gebracht. Zudem lässt **Pulgajew Aikul** frei. Die Helden erhalten von ihm eine Belohnung von 20 Batzen und 8 AP.

Anhang

Das Dorf Dunkelheim

Es liegt ein Stück abseits der Flüsse und Straßen und beherbergt etwa 150 Bewohner. Neben den Feldern liegt ein Stück Wald und hinter dem Waldrand, zwischen den Bäumen, ein Teich. Die Hütten der Leibeigenen sehen aus der Nähe genauso ärmlich aus wie von Ferne. Freie oder eine Herberge gibt es nicht, einfache Reisende können Quartier in der Scheune beziehen. (Bornländischer) Adel wird standesgemäß im Gutshaus des Bronnjaren untergebracht, ebenso Geweihte der Zwölf oder Ifirns. Das Gutshaus/der Gutshof ist von einem Zaun umgeben, besitzt einen Stall mit mehreren Pferden und Garten. Mit seinen zwei Stockwerken überragt er die Scheune. Besondere Zimmer weist er nicht auf. Einige Leibeigene dienen hier als Mägde und Knechte. Für die Sicherheit sorgen neben Pulgajew und seiner Tochter noch ein halbes Dutzend Büttel. Einer bewacht den Hauseingang. Die Andern gehen nur selten im Dorf herum. Travia und Peraine werden quasi als eine Gottheit verehrt. Ein kleiner Schrein in Form eines überdachten Bildes am Dorfeingang zeigt entsprechend eine Frau mit grünem Gewand und orangem Mantel.

Personen

Geistige Eigenschaften meinen MU, KL, IN und CH, körperliche FF, GE, KO und KK. Die Akteure sind alphabetisch geordnet.

Coljew, der Schmied

Ein kleines Dorf braucht keine große Schmiede. Hufeisen und Werkzeuge bedürfen jedoch regelmäßiger Reparatur. Darum kümmert sich **Coljew**, der etwa die Hälfte seiner Tage auf den Feldern und die andere in seiner Schmiede arbeitet. Seine Söhne **Dabbert** und **Daanje** bereiten ihm manchen Kummer. Da seine Frau **Danja** vor Jahren an einer nicht geklärten Krankheit verstarb, bleibt ihm dafür wenig Zeit. Abgesehen vom Tadel seiner Söhne ist er ruhig und zeigt den verbreiteten Hang der Bornländer zum Trübsaal.

Haare: blond, kurz

Augen: braun

Haut: gebräunt

Alter: Mitte zwanzig

Größe: 1,85 Schritt

Gewicht: 85 Stein

Daanje und Dabbert, Lausbuden des Schmieds

Die beiden Jungen (**Daanje** ist zehn und **Dabbert** neun) sind Spaßmacher und Streichspieler. Ihr Vater versucht, dafür zu sorgen, dass sie nicht zu viel Schabernack anrichten – und sich schon gar nicht mit dem Fürsten anlegen. Auf **Uriel**, der ihre Mutter trotz großer Schmerzen erst einen Tag nach der Nachricht (und somit nach ihrem Tod) aufsuchte, sind sie nicht gut zu sprechen. Daher wollen sie ihm eins auswaschen.

Haare: braun, kurz

Augen: blau

Haut: hell

Alter: 9'/10

Größe: 1,4/1,45 Schritt

Gewicht: 38/40 Stein

Dorfbüttel

LeP 30, **INI** 12, **GS** 8, **SK** und **ZK** je 0

Knüppel: AT 10, PA 4, TP 1W6+2,

Reichweite mittel

Herausragende Talente:

Menschenkenntnis (12/12/12) 5

Sinnesschärfe (12/12/12) 5

Fürst Pulgajew von Dunkelheim

Er herrscht als Bronnjar über das Dorf und einige Dörfer der Umgebung. In jungen Jahren reiste er herum und nahm an zahlreichen Kämpfen teil. Dabei zeugte er auch mehrere, uneheliche Kinder.

Inzwischen reist er nur noch zur Adelsversammlung zweimal im Jahr in Festum. Von seinen ehelichen Kindern hat nur **Jedwinja** die Kindheit – und seine Frau – überlebt. **Wanja** zählt zu den Kindern, die er nie anerkannte. Inzwischen hat er sie längst vergessen. Mit dem Turnier will er seinen Ruf unter seinen Standesgenossen verbessern – wobei sein Übergewicht nicht gerade hilfreich ist. Er ist eher ruhig, kann im Ernstfall jedoch auch kurze Wutausbrüche bekommen, falls jemand es wagt, seine Autorität in Frage zu stellen. Gegenüber seinen Leibeigenen zeigt er entsprechend eine ruhige, aber bestimmende Autorität, überlässt die meisten täglichen Aufgaben inzwischen jedoch **Jedwinja**.

Haare: blond, kurz, Schnurbart

Augen: grün

Haut: hell, etwas gebräunt

Alter: 42

Größe: 1,8 Schritt

Gewicht: 100 Stein

Herausragende Talente:

Menschenkenntnis (12/12/12) 6

Sinnesschärfe (12/12/12) 6

Zeichen (12/13/12) 10

Jedwinja von Dunkelheim

Pulgajews Tochter ist ebenso tatkräftig wie standesbewusst. Den rondrianischen Tugenden ist sie vor allem durch ihr offenes Auftreten und ihren Schwertarm verbunden. Da ihr Vater alt und etwas außer Form ist, nimmt sie an seiner Stelle am Turnier teil. Sie sieht es als Bewährungsprobe und will daher gut abschneiden.

Haare: dunkelblond, kurz

Augen: blau Haut: hell

Alter: 16

Größe: 1,72 Schritt

Gewicht: 70 Stein

MU 13, **KL** 11, **IN** 10, **CH** 11, **FF** 10, **GE** 13, **KO** 13,

KK 13 **LeP** 30, **INI** 13*, **GS** 8*; **SK** 1, **ZK** 2,

Ausweichen 7*

Holzschild und Säbel

AT 11, **PA** 7, **TP** 1W6+3, **RW** mittel

Lanze (beritten)

AT 11, **PA** 6, **TP** 1W6+3, **RW** lang

Rüstung: Plattenpanzer (**RS** 6, **BE** 2 durch Gewöhnung)

Herausragende Talente:

Sinnesschärfe (11/10/10) 5

Reiten (11/13/13) 10

Zeichen (11/13/13) 7

Sonderfertigkeiten:

Belastungsgewöhnung I

Berittener Kampf,

Wuchtschlag I * Bei getragener Rüstung je 2 weniger.

Aikul Janinsen

norbardischer Händler: Der Norbarde zieht, was ungewöhnlich für seinesgleichen ist, allein durch die Lande. Dies tut er, um selbst Reichtum anzuhäufen und eine gute Partie ehelichen zu können. Daher rasiert er seine Haare nicht. Grundsätzlich ist er weder einer (norbardischen) Liebschaft, noch süßer Speise abgeneigt. Da Adlige im Bornland seinem Volk oft misstraut, ist er sehr vorsichtig gegenüber diesen Leuten. Andern Menschen dreht er auch Tand von seinem Karren zu übersteuerten Preisen an. Denn wer vom Handeln nichts versteht, ist selber schuld. Den übers Ohr Gehauenen danach auf einen Schluck einzuladen, ist bei Norbarden kein Widerspruch. Zudem unterhält er Zuhörer gern mit seinem Flötenspiel.

Haare: schwarz, schulterlang, Schnurbart

Augen: schwarz

Haut: gebräunt

Alter: 18

Größe: 1,8 Schritt

Gewicht: 86 Stein

Eigenschaften:

Alle 13, nur FF und IN 11 LeP 31, INI 13, SK und ZK je 1

Kampfstab

AT 12, PA 9, TP 1W6+2, **Reichweite** lang

Herausragende Talente:

Menschenkenntnis (13/13/13) 7

Musizieren (13/11/13) 6

Überreden (13/13/13) 7

Zechen (13/13/13)

Garman Lieko

Der bürgerliche Zimmermann ist auf dem Rückweg von einer Pilgerreise vom Ingerimtempel in Notmark, war in der Nähe und nimmt eher zufällig teil. Er ist ein guter Armbrustschütze und will in dieser Disziplin gewinnen. Gegenüber den einfachen Dorfbewohnern – und Helden – gibt er sich weltmännisch und etwas arrogant.

Haare: weißblond, kurz

Augen: schwarz

Haut: hell

Alter: 19

Größe: 1,85 Schritt

Gewicht: 95 Stein

Eigenschaften:

FF 15, KO 13, Rest 12 LeP 28,

INI 12, GS 8, SK 1, ZK 1

Nachteile:

Arroganz

Leichte Armbrust

AT 13, TP 1W6+6, RW 10/50/80, **Laden** 4 Aktionen

Kampfstab

AT 9, PA 5, TP 1W6+2, **Reichweite** lang

Rüstung: keine

Sonderfertigkeiten:

Schnellladen (Armbrust)

Nokiasab (aus Festum)

Die Maraskanerin bildet mit ihren bunt bedruckten Sommerkleidern, der Frisur mit zahlreichen Zöpfen und dem zwei Säbeln einen exotischen Anblick. Wie viele Maraskaner plappert sie ausgiebig mit allen möglichen Leuten. Sie behauptet von sich selbst, Abkömmling maraskanischer Adliger zu sein, und möchte ihre Kunst unter Beweis stellen. Diese Bitte wird ihr, zwecks Abwechslung, von **Pulgajew** gewährt – zumal ihr Kampfstil mit zwei Waffen zugleich im Bornland eher selten vorkommt.

Haare: schwarz, kurze Zöpfe

Augen: braun

Haut: heller Brauntön

Alter: 18

Größe: 1,88 Schritt

Gewicht: 91 Stein

Eigenschaften:

GE 15, **restliche** 13 LeP 30, INI 14, GS 8, SK 2, ZK 2,

Ausweichen 8

Vorteile:

Beidhändiger Kampf

Zwei Säbel

AT 11, PA 5, TP 1W6+3, **Reichweite** mittel

Rüstung: Schuppenpanzer (RS 5, BE 1, GS und INI - 1)

Sonderfertigkeiten:

Aufmerksamkeit

Beidhändiger Kampf II

Belastungsgewöhnung I

Finte II

Uriel Perainjew, Diener Peraines

Der Geweihte von kleiner, aber wohlgenährter Statur lebt in einem Kloster einige Tagesreisen entfernt und kommt gelegentlich vorbei, um nach dem Rechten zu sehen. Während des Turniers dient er als Heiler für die Teilnehmer und interessiert sich noch weniger für die Dorfbewohner. Vor einigen Jahren ließ er sich einen Tag Zeit, um **Coljews** Frau trotz großer Schmerzen aufzusuchen. Dies überlebte die Kranke nicht. Er ist über drei Ecken mit **Pulgajew** verwandt, und sein Kloster erhält öfters Spenden des Fürsten.

Haare: kurz, dunkelblond

Augen: braun

Haut: hell

Alter: 25

Größe: 1,65 Schritt

Gewicht: 90 Stein

Liturgien und Segnungen:

übliche Segen der Zwölfe,
dazu Giftbann 10
Heilsegen 10
Krankheitsbann 10

Geistige Eigenschaften je 12, **körperliche** je 11.
Er besitzt 35 **KaP**, **SK** und **ZK** erreichen 1 und 0.

Nessa von Rübenheim, arme Ritterin

Die Zweitgeborene wird wahrscheinlich nicht das Gut ihrer Familie erben. Daher zieht sie, mehr schlecht als recht ausgestattet, umher, in der Hoffnung, sich im Turnierkampf Ruhm, Geld und womöglich ein eigenes Gut zu verdienen. Daher pflegt sie auch einen offensiven Kampfstil. Entsprechend nennt sie einige blaue Flecken, Beulen und Dergleichen ihr Eigen.

Haare: dunkelblond, Pferdeschwanz

Augen: grün

Haut: hell

Alter: 22

Größe: 1,82 Schritt

Gewicht: 88 Stein

Eigenschaften:

MU 15, **KK** 15, **KO** 14, **Rest** je 11 **LeP** 35, **INI** 13*, **GS** 8*, **SK** und **ZK** je 1, **Ausweichen** 6*

Abgenutzter Zweihänder

AT 14, **PA** 5, **TP** 2W6+2 (abgenutzt), **RW** mittel

Lanze

AT 12, **PA** 7, **TP** 1W6+3, **RW** lang

Rüstung: mitgenommener Schuppenpanzer (**RS** 4, **BE** 1, zusätzlich **GS** und **INI** -1)

Herausragende Talente:

Sinnesschärfe (11/11/11) 6

Reiten (11/11/15) 12

Zechen (11/15/15) 7

Sonderfertigkeiten:

Belastungsgewöhnung I

Berittener Kampf

Schildspalter

Wuchtschlag II * Rüstung beachten (-2).

Hane Tuljow, Händler

Hane treibt vor allem mit Holz Handel und war, zusammen mit seiner Wächterin **Ura**, gerade in der Gegend, als er von dem Turnier erfuhr. Mit ihr und einer Ladung Holz kommt er daher nach Dunkelheim. Er hat noch eine Rechnung mit **Pulgajew** offen. Dieser hatte sich vor einigen Jahren in der Adelsversammlung gegen ein Vorhaben **Hanes** ausgesprochen und es so abgeschmettert. Daher befiehlt **Hane** auch **Ura**, des Nachts **Nessas** Schwert gegen eine falsche Klinge auszutauschen. Als Händler ist er natürlich gewohnt, seine Absichten zu verschleiern.

Haare: blond, kurz

Augen: braun

Haut: hell

Alter: 25

Größe: 1,8 Schritt

Gewicht: 82 Stein

Eigenschaften:

Körperliche auf 12, **Geistige** auf 14

Herausragende Talente:

Menschenkenntnis (14/14/14) 10

Überreden (14/14/14) 10

Handel (14/14/14) 10

Ura von Tumpski

Als Tochter eines Brückenbarons (landlosen Adligen) sind ihre Mittel begrenzt. Ihre gern geputzten Stiefel tragen nach außen das eingenähte Familienwappen (Bär über Fisch). Sie arbeitet für den Händler **Hane Tuljow**. Sie selbst ist den rondrianischen Idealen nicht so nah wie andere Standesgenossen. Dennoch würde sie nicht alles für ihren Auftraggeber tun. Sie ist auch eine passionierte Sängerin und kennt zahlreiche Sagen, die sie gern zum Besten gibt.

Haare: braun, kurz

Augen: blau

Haut: gebräunt

Alter: 17

Größe: 1,7 Schritt

Gewicht: 76

Eigenschaften:

Körperliche auf 13, **Geistige** auf 12 **LeP** 31, **INI** 13*, **GS** 8*, **SK** und **ZK** je 1, **Ausweichen** 7*

Nachteile:

Eitelkeit 5

Langschwert und Lederschild

AT 11, **PA** 7, **TP** 1W6+4, **RW** mittel

Lanze (benutzt sie selten)

AT 9, **PA** 5, **TP** 1W6+3, **RW** lang

Rüstung: Schuppenpanzer (**RS** 5, **BE** 2, zusätzlich **INI** und **GS** -1)

Herausragende Talente:

Sagen und Legenden (12/12/12) 6

Singen (12/12/13) 7

Sinnesschärfe (12/12/12) 6

Überreden (12/12/12) 5

Sonderfertigkeiten:

Berittener Kampf

Finte I

Wuchtschlag I * Rüstung beachten

Winja Walroder (eigentlich Wanja ohne Nachnamen)

Die etwas magere Söldnerin ist ein uneheliches Kind von Fürst **Pulgajew**. Er hat sie nie anerkannt. Nach dem Tod ihrer Mutter zog sie zu einem Onkel nach Festum, wo sie nicht weniger hart als eine Leibeigene mit anpacken musste. Dann fand sie

zufällig einen bewusstlosen Bürgerlichen, den sie nach Hause brachte. Dessen Mutter ermöglichte ihr aus Dank die Ausbildung an der Kriegerakademie, berührte sie jedoch auch unsittlich. Als **Wanja** sich eines Tages zur Wehr setzte, erschlug sie die Frau. Danach floh sie in die Schattenlande, wo sie als Söldnerin arbeitete. Durch die fortschreitende Rückeroberung der Gebiete durch das Mittelreich verlor sie ihren Dienstherrn und floh zurück ins Bornland. Dabei änderte sie ihren Namen in **Winja Walroder**. Da sie in Festum gesucht wird, kam sie nach Sewerien. Als sie vom Turnier erfuhr, beschloss sie, sich an **Pulgajew** zu rächen, indem sie seine Tochter beseitigt. (Siehe oben.) Sie führt neben Speer, Axt und Schild noch einen Dolch, der mit Arax bestrichen ist und daher nur im Ernstfall zum Einsatz kommt. Vom Wesen her ist sie verschlossen, nur unter Alkoholeinfluss manchmal gegenüber wenigen Leuten – wie **Nokiasab**, die eine ähnliche Lebensgeschichte aufweist – etwas offener. Allen Andern gegenüber gibt sie sich lediglich als reisende Söldnerin aus.

Haare: blond, kurz

Augen: braun

Haut: blass

Alter: 19

Größe: 1,85 Schritt

Gewicht: 75 Stein

Eigenschaften:

Körperliche 14, **geistige** 12 **LeP** 35, **INI** 14*, **GS** 8*,
SK 1, **ZK** 2, **Ausweichen** 7

Nachteile:

Rachsucht

Speer (AT/PA auch für Stäbe)

AT 14, PA 7, TP 1W6+4, RW lang

Streitaxt und Schild

AT 12, PA 7, TP 1W6+4, RW mittel

Dolch

AT 12, PA 7, TP 1W6+1, RW kurz (mit Arax bestrichen**)

Rüstung: Leder (**RS** 3, **BE** 0, **INI** und **GS**-1), im Wettkampf nur zwischen den Disziplinen getragen

Herausragende Talente:

Menschenkenntnis (12/12/12) 6

Selbstbeherrschung (12/12/14) 8

Sinnesschärfe (12/12/12) 8

Überreden (12/12/12) 8

Verbergen (12/12/14) 8

Willenskraft (12/12/12) 6

Sonderfertigkeiten:

Belastungsgewöhnung 1

Finte I

Wuchtschlag I

* Rüstung beachten. ** Siehe GRW, S. 342.

Winjas Tagebucheintrag

Bin nach meiner Flucht nur kurz in Festum geblieben. Vermutlich suchen sie mich dort noch. Dabei hatte es die Alte verdient!

Habe auf der Durchreise gehört, der alte Pulgajew veranstaltet ein Turnier. Ich will anreisen und sehen, ob ich ihm eins auswischen kann.

Habe jetzt den alten Fettsack und seine Tochter gesehen. Unglaublich, dass diesem Görr alles gehören soll! Was hätte meine Mutter schon mit 5 Batzen anfangen können! Ich werde mich rächen! Ich werde ihr bei Gelegenheit die Kehle durchschneiden!"



Abenteuerliche Beschreibung

von Dennis Rüter

Das folgende Abenteuer spielt im Bornland. Die Helden gelangen in ein Dorf, wo ein Turnier abgehalten wird. Veranstaltet wird es von Fürst Pulgajew. Unter den Teilnehmern findet sich auch die Söldnerin Winja, ein uneheliches und vergessenes Kind des Fürsten, dass sich rächen will, indem sie ihn diskreditiert und seine andere Tochter Jedwinja tötet



Genre: Detektivgeschichte

Voraussetzungen: keine

Ort: Irgendwo im Bornland

Zeit: ab 1039 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel/
gering

Erfahrung der Helden: erfahren

Anforderungen: Hilfsbereitschaft

Wichtige Fertigkeiten:

Gesellschaftstalente

Kampf

Naturtalente

Lebendige Geschichte

