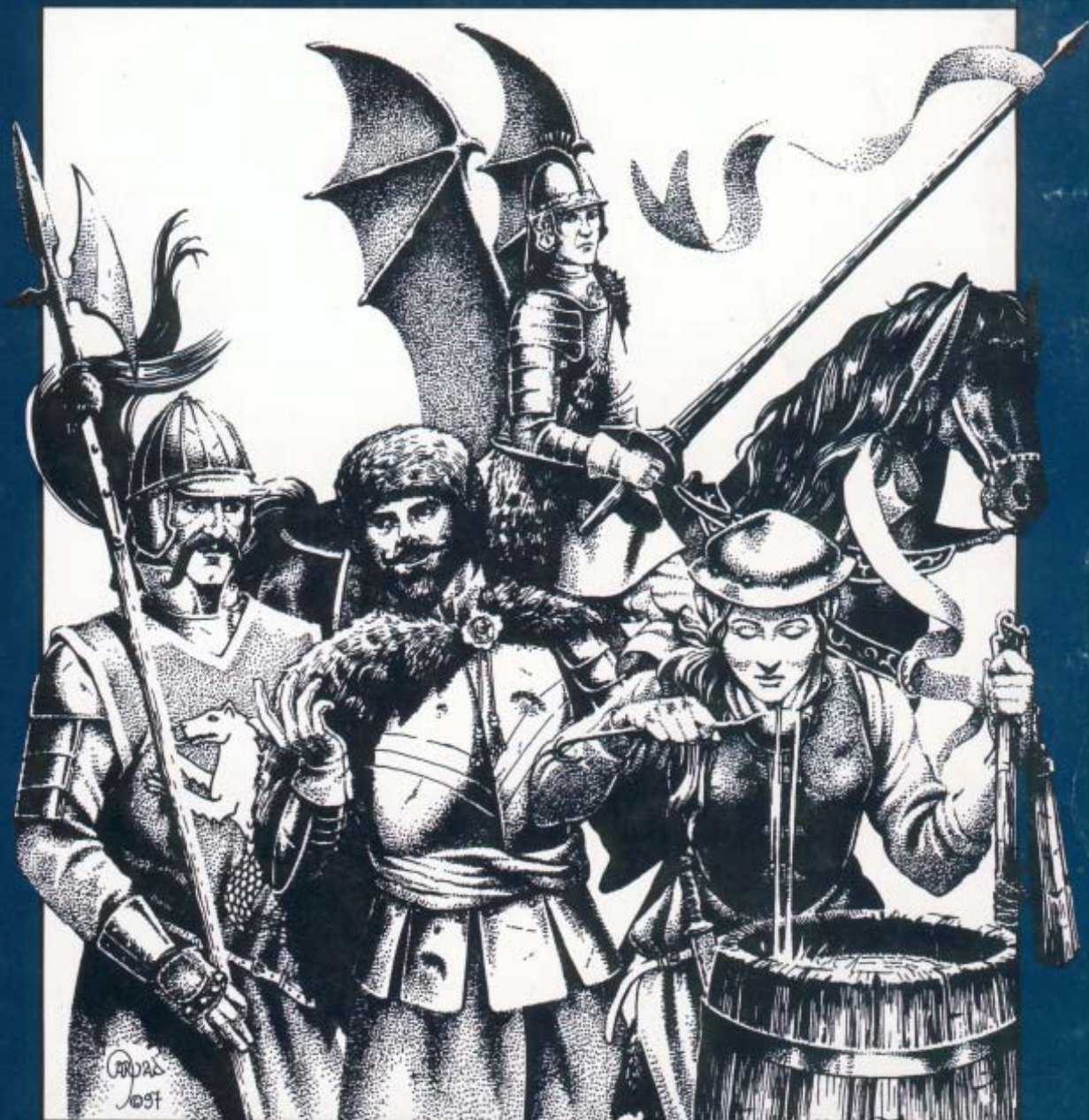


ADVENTURIEREN

ABENTEUER ZUR BOX RAUHES LAND IM HOHEN NORDEN

VON MEUCHELMÖRDERN UND DRACHENTÖTERN



Das Schwarze Auge



Redaktion: Ralf Hlawatsch
Lektorat: Ralf Hlawatsch, Michael Meyhöfer
Umschlagillustration: Caryad
Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck
Innenillustrationen: Caryad; Planskizzen von Ralf Hlawatsch
Boxcover: Thomas Thiemeyer
Gesamtredaktion: Britta Herz, Ina Kramer, Thomas Römer
Satz und Herstellung: Fantasy Productions
Belichtung/Lithographie: Werbedruck Meyer, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg

DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN
Sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1997 by Fantasy Productions GmbH.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem
oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath

Printed in Germany 1998
ISBN 3-89064-270-5

Scan und pdf-Format: 2350924429659



VON MEUCHELMÖRDERN UND DRACHENTÖTERN

**Abenteuerband zur Box
Rauhes Land im hohen Norden**

von
Udo Kaiser und Marc Kessler

mit Szenariovorschlägen von
Frank Wilco Bartels, Britta Herz, Ralf Hlawatsch,
Ina Kramer, Jörg Raddatz





Inhalt

Der Drache	5
von Udo Kaiser	
Der Meister der Ratten	16
von Udo Kaiser	
Doppeltes Spiel.....	23
von Mark Kessler	
Die Stimme im Dunkeln.....	42
von Frank Wilco Bartels	
Die Wölfe vom Mahrenwald.....	44
von Britta Herz und Ina Kramer	
Abenteuer in Norburg	48
von Britta Herz und Jörg Raddatz	
Die drei letzten Tage von Oblosch.....	50
von Ralf Hlawatsch	



DER DRACHE

Ein Abenteuer für Helden der Erfahrungsstufen 6 – 12
von Udo Kaiser

Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Die Helden reisen im Hesinde des Jahres 1020 BF durch die tief verschneite bornländische Mark. Ihr Ziel ist der nördlich der Drachensteine gelegene Ort Drachenzwinge. Dort gibt es einen Rondraschrein, wo tapfere Recken schon seit Jahrhunderten den Beistand der Göttin erbitten, bevor sie gegen einen Drachen ziehen müssen. Angesichts der Gefahr, die dem Bornland durch den Statthalter Borbarads in Tobrien, den Drachen Rhazzazor, droht, haben die Helden diese beschwerliche Reise angetreten. Als die Abenteurer sich dem Ort nähern, sehen sie, wie das Dorf und die Burg Drachenzwinge Opfer einer Feuersbrunst werden. Urheber dieser Katastrophe ist ein Drache. Dieser war einen Tag zuvor erschienen, um seinen eigenen Worten zufolge den Menschen zu zeigen, dass er und andere Drachen die Menschen und ihre Götter nicht fürchten müssen. Zum Beweis dafür hat er sich kurzerhand im Schrein der Rondra niedergelassen und damit das heilige Gebäude geschändet.

Der Baron von Drachenzwinge zog daraufhin mit einigen Kriegerern zum Schrein, um das Untier zu vertreiben. Ganz offensichtlich überlebte dies jedoch keiner der mutigen Kämpfer, denn vor wenigen Stunden erschien der Drache erneut über dem Dorf. Er brüllte und wütete, entzündete mit seinem Feueratem die Burg sowie das Dorf und erklärte, dass die Drachenzwinger ihn fortan zu ernähren hätten.

In den folgenden Tagen werden die Helden am vorerst nur provisorischen Wiederaufbau des Dorfes teilnehmen. Während dieser Zeit müssen sie erkennen, dass die Forderung

des Drachen die Dorfbewohner sehr bald in den Hungertod treiben wird.

An eine Flucht ist jedoch nicht zu denken, da viele Dorfbewohner den weiten Weg zur nächsten menschlichen Siedlung in der klirrenden Winterkälte nicht überleben würden. Außerdem wären die Flüchtlinge den Attacken des Drachen, der sicherlich bald nach ihnen suchen würde, schutzlos ausgeliefert. Die einzige Möglichkeit, das Dorf zu retten, liegt also in der Vertreibung oder Vernichtung des Ungeheuers.

Um die Erfolgsaussichten für dieses Unterfangen zu erhöhen, sollten sich die Helden zuvor der Hilfe zweier Dörfler versichern, die sie schon am ersten Tag kennenlernen konnten:

Da wäre zum einen Gerion Karolus, der, bevor er sich der Trunksucht hingab, ein hoher Offizier des Bannstrahl-Ordens war. Zum anderen können die Helden im Verlies der Burg Katjenka Jurgavist entdecken, die wie durch ein Wunder die Feuersbrunst überlebt hat. Sie war im Bergfried eingesperrt, da sie im Verdacht stand, mit bösartiger Hexerei ein Kind getötet zu haben. Um Gerion und Katjenka zu einer Teilnahme am Kampf gegen den Drachen zu bewegen, bedarf es vor allem des Einfühlungsvermögens und der Beredsamkeit der Helden, da die Vorurteile, Schuldgefühle und Selbstzweifel behutsam abgebaut werden müssen.

Schlussendlich kommt es zur Auseinandersetzung mit dem Untier, die für die Abenteurer nur dann glücklich enden wird, wenn sie intelligent vorbereitet wurde.

Drachenzwinge (Meisterinformationen)

Der Name Drachenzwinge rührt von einem Kampf her, in dem vier Rondrianer im Jahre 437 BF unweit des heute so benannten Dorfes einen ungewöhnlich großen Höhlendrachen erschlugen. Im Jahre 488 BF ließ die nach der Zeit der Priesterkaiser wieder erstarkte Rondrakirche bei Drachenzwinge einen Schrein errichten, um die hier im Kampf gegen den Drachen gefallenen Recken zu ehren. Schon bald wurde der Schrein ein Pilgerort, an dem die Tapfersten der Tapferen um Beistand im Kampf gegen einen Drachen oder ein anderes Ungeheuer erbaten.

Der kleine Ort, der etwa eine Wegstunde vom Schrein entfernt lag, war schon bald als 'Drachenzwinge' in aller Munde. Die erste urkundliche Erwähnung dieser Bezeichnung

stammt aus dem Jahre 578 BF, als Ritter Brandor von Fechtlingen, dem das rasch wachsende Dorf unterstand, zum Baron von Drachenzwinge ernannt wurde.

Diesen Titel erhielt der Ritter, weil er aus eigenen Mitteln den hölzernen Wehrturm, der seit 495 BF über die Sicherheit des Dorfes wachte, durch einen steinernen Bergfried ersetzte, was das Dorf zum strategisch wichtigsten Ort der Region machte. Den Nachkommen des Ritters gelang es schließlich sogar, Kaiser Alrik (663-697 BF) davon zu überzeugen, dass zum Schutze der Mark gegen die Goblins der Roten Sichel eine Burg in Drachenzwinge notwendig sei. Im Jahre 712 BF endlich waren die vom Reich finanzierten Arbeiten an der Feste beendet.



Eine winterliche Reise

Meisterinformationen:

Es zählt in jedem Fall zu den besonderen Eigenarten einer Pilgerfahrt, dass sie sich nicht am bequemsten Reise-termin, sondern an ihrer Notwendigkeit orientiert. Aus diesem Grund haben die Helden sich auch im Hesinde auf den Weg ins Bornland gemacht, da sie erst im Boron diesen Jahres von dem Rondraschrein in Drachenzwinge erfahren haben.

Wenn die finanziellen Mittel der Gruppe dies zulassen, sollten die Abenteurer in Kaleschkas reisen. Auf den gepolsterten Bänken dieser im Winter mit Kufen ausgerüsteten Gefährte, die von drei Pferden gezogen werden, kann man die zu erwartende Kälte gut ertragen, besonders dann, wenn unter den über die Beine gelegten Pelzen und Decken ein im Lagerfeuer erhitzter Stein für die nötige Wärme sorgt. Besitzen die Helden dann auch noch einige Flaschen Meskinnes, der den Frost aus Gesicht und Händen vertreibt, werden sie diese Reise, die vom munteren Klingen der Schlittenglöckchen untermalt wird, wahrscheinlich in guter Erinnerung behalten.

Völlig anders stellt sich die Situation dar, wenn die Abenteurer versuchen, zu Fuß (nur mit Schneeschuhen möglich) oder auf dem Pferderücken mitten im Hesinde nach Drachenzwinge zu reisen. Die Strapazen eines Fußmarsches oder Rittes durch tief verschneites Gelände und die beißende Kälte, die Wanderer und Reiter heimsucht, machen dieses Unterfangen zu einem wirklich sehr unangenehmen Erlebnis.

Entlang des Weges, der durch Buchenpfähle markiert ist, befinden sich in unregelmäßigen Abständen kleine Holzhütten, die dem Wanderer ein Lager und Zuflucht vor den immer wieder einsetzenden Schneestürmen bieten. Ein ungeschriebenes Gesetz des Bornlandes sagt,

dass jeder diese Hütten so verlässt, wie er sie vorgefunden hat. Das bedeutet beispielsweise, dafür Sorge zu tragen, dass immer trockenes Brennholz für spätere Benutzer vorhanden ist.

Wenn Sie die ansonsten eher ereignislose Winterreise der Helden etwas spannender gestalten wollen, so mögen Sie vielleicht ein paar Wölfe oder Goblins 'einsetzen', die der gestrenge Winter aus den Bergen und der Hunger auf die Fährte der Gefährten getrieben hat. Auch ein plötzlich hereinbrechender Schneesturm oder eine durch unvorsichtige Abenteurer ausgelöste Lawine können beeindruckend vor Augen führen, wie gefährlich eine Reise durch das winterliche Bornland sein kann.

Allgemeine Informationen:

Schnee, Schnee und noch mehr Schnee! Soweit das Auge reicht, ist alles von Firuns weißer Pracht bedeckt.

In Salderkeim hatte man gesagt, dass ihr euch an den hohen Buchenpfählen, die man im Herbst entlang des Weges nach Drachenzwinge aufgestellt hat, orientieren könntet. Niemand hat euch aber erklärt, dass der Abstand zwischen den einzelnen Pfählen mehr als eine halbe Meile betragen kann. Auch davon, dass sie bisweilen unter Schneeverwehungen verschwinden oder vom eisigen Wind umgeknickt werden, war keine Rede gewesen.

Da unter diesen Umständen eine Orientierung in der schier unendlichen Schneewüste langwierig und schwierig ist, dauert eure Reise nun schon zwei Tage länger als geplant. Hättet ihr nicht die auf ein Stück Leder geritzte Karte des Pelzjägers, dem ihr vor drei Tagen in einer Schutzhütte begegnet seid, wärt ihr wahrscheinlich noch weit von Drachenzwinge entfernt. So aber befindet ihr euch kurz vor dem Ziel, da die Eintragungen auf dem Leder trotz ihrer Einfachheit sehr hilfreich waren.

Die Handschrift eines Drachen

Allgemeine Informationen:

Die Zeichen auf der Karte zeigen, dass jenseits des Waldes, durch den nun schon seit Stunden euer Weg führt, das Dorf Drachenzwinge liegen muss. Die Vorfreude auf ein gutes Essen, auf trockene Betten und vor allem auf einen warmen Kamin lässt euch fröhlich plappernd durch den Schnee ziehen.

Eure Gespräche verstummen abrupt, als ihr plötzlich zwischen einigen Bäumen einen verstümmelten Leichnam erblickt.

Meisterinformationen:

Spuren von Wölfen oder anderen Raubtieren sind nicht zu finden. Ganz offensichtlich hat irgend etwas den Leichnam aus großer Höhe abgeworfen. Darauf lassen

die vom Schnee befreiten Äste der Bäume, die direkt beim Fundort stehen, schließen.

Weitere Untersuchungen ergeben, dass der Leichnam noch nicht lange hier liegen kann, da er nicht steifgefroren ist. Bei dem Toten handelt es sich wahrscheinlich um einen Landsknecht, da er lederne Beinschienen und schwere Stiefel trug.

Der Tote gehörte tatsächlich zu den Soldaten, die mit dem Baron von Drachenzwinge einen Tag zuvor gegen den Drachen ausgezogen waren. Er war nach der Niederlage seines Herren geflohen, doch vor wenigen Stunden ward er dennoch vom Drachen gestellt. Er riss den Unglücklichen in die Höhe, biss ihn zu Tode und ließ die sterblichen Reste hier fallen.

Nachdem die Helden den Leichnam borongefällig bei-



gesetzt haben, werden sie ihre Reise nach Drachenzwinge fortsetzen.

Kurze Zeit später steigt ihnen der Geruch eines großen Feuers in die Nasen, gewaltige Rauchwolken verdunkeln den Himmel. Die schlimmsten Befürchtungen der Helden bewahrheiten sich, als sie den Wald verlassen und das brennende Dorf erblicken.

Allgemeine Informationen:

Ihr hattet zwar gehofft, endlich einmal etwas anderes zu sehen als das eintönige Weiß der winterlichen Landschaft, doch an die schrecklich schöne Farbenpracht einer Feuersbrunst hattet ihr wahrlich nicht gedacht.

Das ganze Dorf und die ehemals wohl stolze Burg stehen lichterloh in Flammen. Der Schnee ist in einem weiten Kreis um den Ort vollständig abgetaut. Die zum Teil völlig schweigsamen, zum Teil aber auch vor Verzweiflung weinenden und schreienden Menschen sitzen oder stehen unweit des Flammeninfernos im Schlamm und starren wie gebannt auf das, was einst ihr Dorf war. Immer wieder laufen einige Wagemutige aus der Menge in das Chaos aus Rauch, Feuer und Asche zurück, um letzte Habseligkeiten zu retten. Bis auf eine feuchte Decke schützt sie nichts vor den Flammen, der ungeheuren Hitze und dem alles erstickenden Rauch, und manch einer kehrt nicht wieder zurück.

Unter lautem Getöse fällt der Palas der Burg in sich zusammen. Die herabstürzenden Balken und Steine reißen wiederum andere Gebäude nieder. Die mörderische Hitze, die direkt aus Agrimoths Reich zu stammen scheint, sprengt krachend Risse in die mächtigen Wehrmauern. So vergeht schließlich die stolze Feste.

Meisterinformationen:

Den Helden bietet sich in Drachenzwinge ein Bild des Grauens: Der zerstörerischen Macht des Feuers stehen sie ebenso hilflos gegenüber wie die Dorfbevölkerung. Die Dörfler nehmen die Ankunft der Helden still und teilnahmslos zur Kenntnis. Diese Gleichgültigkeit wird sich erst legen, wenn die Abenteurer jemanden aus der Flammenhölle retten oder sich um die Verletzten kümmern. Nach solchen Aktionen sieht man in den Helden plötzlich von den Göttern gesandte Retter.

Wenn diese anschließend nach der Ursache für die Feuersbrunst fragen, antworten die umstehenden Dorfbewohner fast gleichzeitig:

Allgemeine Informationen:

„Det woer de Drach“ – „Min Mann, min Mann, de iss noch im Hoos ... de wollt nur...“ – „Brakador nennt de sich!“ – „De wollt nur de Burch niederbrenn, doch dat Feuer kennt



ken Halten.“ – „De Baron zooch gestern geg’n Drach!“ – „De iss’n Diener vom Borbarad!“ – „De unn sin Soldat sin sicher toot.“

Meisterinformationen:

Es liegt nun an den Helden, die Leute zu beruhigen, damit einer der Dorfbewohner einen zusammenhängenden Bericht abgeben kann. So beginnt schließlich der Schmied des Dorfes, Darjew Elkensen dessen Gesicht rußgeschwärzt ist und dessen Arme von Brandblasen übersät sind, stockend vorzutragen:

Allgemeine Informationen:

Darjew erzählt euch, dass der Drache vor einem Tag zum ersten Mal über Drachenzwinge erschienen sei. Nach den Beschreibungen des Schmiedes, die durch die Umstehenden bestätigt werden, handelt es sich bei ihm um eine riesenhafte, rot und golden geschuppte Kreatur, die von ihren Nüstern bis zur Schwanzspitze wohl über dreißig Schritt misst. Brakador habe sich das Untier genannt und herablassend erklärt, es sei gekommen, um eine kleine Demonstration dafür abzugeben, dass die mit Borbarad wieder erstarkten Drachen die Menschen und ihre Götter nicht zu fürchten hätten. Diesen Beweis anzutreten, habe Brakador voller Hohn den heiligen Schrein – welcher der Rondra geweiht

– zu seiner neuen Heimstatt erklärt. Kurz darauf sei das Ungeheuer mit dröhnendem Gelächter davongeflogen.

Der Baron sei angesichts dieser Blasphemie sehr erzürnt gewesen und habe umgehend nach seinen Rittern und Soldaten gerufen. Heute morgen sei er dann mit zwei Rittern und neun Landsknechten ausgezogen, um den Drachen aus dem heiligen Schrein der Rondra zu vertreiben.

Was aus diesen Männern und Frauen geworden sei, wisse niemand, doch vor einigen Stunden sei der Drache erneut über dem Dorf erschienen. Das Ungeheuer habe aus einigen kleineren Wunden geblutet und sei sehr zornig gewesen. Dann habe es mit seinem stinkenden Atem Feuer und Verderben verbreitet.

Die ganze Burg sei in Flammen aufgegangen, doch das Dorf wollte das Untier offensichtlich schonen. Es habe ausgerufen, dass es von der Bevölkerung Drachenzwinges erwarte, dass sie es fortan ernährten. Es benötige täglich ein Rind, drei Schafe, ein Pferd – oder zwei Menschen –, wobei ihm jeweils die Zartesten von jeder Art zu bringen seien.

Dann sei der Drache fortgeflogen, und der Wind unter seinen mächtigen Schwingen habe das Feuer über die Mauern der Burg ins Dorf getrieben, wo es sich rasend schnell ausgebreitet habe. Viele seien bei dem Versuch, ihre wertvollsten Habseligkeiten zu retten, in den brennenden Häusern umgekommen.

Verbrennungen und Rauchvergiftung (Meisterinformation)

Ab und zu möchte sicherlich der Heilkundige Ihrer Gruppe so richtig glänzen – schließlich hat er auch viel Energie zur Vervollkommnung der entsprechenden Talente eingebracht. Für die Behandlung der oben genannten Verletzungen haben wir uns daher einige **optionale Regeln** ausgedacht:

Bis zu einem *Verlust von 10% der Gesamt-LE* sind **Verbrennungen** in erster Linie schmerzhaft, aber nicht gefährlich. Kühlende Umschläge verschaffen Linderung.

Bei einem *Verlust von bis zu 50% der ursprünglichen LP* bilden sich zusätzlich zur Hautrötung noch Brandblasen. Werden diese nicht fachgerecht behandelt, können sie aufbrechen und sich entzünden, was wie ein drei Tage andauerndes Wundfieber zu behandeln ist. Die sachgerechte Behandlung von Brandblasen erfordert Chonchinis und saubere Verbände.

Bei einem *Verlust von bis zu 75% der Gesamt-LE* sind weite Bereiche der Haut zerstört. Es besteht eine Wahrscheinlichkeit von 15%, dass der Verletzte sich Wundfieber zuzieht. Weiterhin gehen fast immer (80%) Vergiftungserscheinungen einher, die 1W6+1 Tage lang einen täglichen LP-Verlust von 1W6 Punkten bedeuten. Die großflächigen Verbrennungen verursachen erhebliche Schmerzen und verhindern, dass der Verletzte sich bis zur vollständigen Abheilung selbständig bewegen kann. Die Patienten sind ständig mit sauberen und kühlenden Verbänden, Chonchinis und Tarnele sowie Ilmenblatt zur Minderung der Schmerzen zu behandeln. Ab

einem *Verlust von 75% der Gesamt-LE* ist die Haut weitgehend zerstört. Ein solcher Patient ist in der Regel bewusstlos und verstirbt im Laufe weniger Stunden (er verliert 1W6+1 LP pro Stunde!), wenn ihm nicht durch Magie oder ein Wunder der Göttin Peraine das Leben erhalten wird. (Seine LE muss wieder auf wenigstens 75% des Ursprungswertes gebracht werden. Dann kann mit den weiter oben beschriebenen Behandlungen fortgefahren werden.)

Das Wissen über Verbrennungen ist jedem Helden mit einem Talentwert *Heilkunde Wunden* von mindestens 7 bekannt.

Bei der **Rauchvergiftung** handelt es sich um eine Vergiftung der siebten Stufe. Jede Spielrunde, die man dem Rauch ausgesetzt ist, führt zum Verlust von 1W6+1 LP. Auch an der frischen Luft zollt die Vergiftung weiteren Tribut.

Wenn der Vergiftete zuvor mindestens 5 SP erlitten hat, verliert er, bis ihm eine *KK-Probe* gelungen ist, jede weitere Spielrunde 1W6-1 LP. Ein vor Mund und Nase gebundenes, feuchtes Tuch verringert alle hier genannten Schadenswürfe um 2 Punkte!

Behandelt werden kann eine Rauchvergiftung mit Olginwurz, Vierblättriger Einbeere, Magie oder mittels gelungener Talentprobe *Heilkunde Gift*. Über dieses Wissen verfügt jeder Held mit einem Talentwert *Heilkunde Wunden* von mindestens 7.



Nach dem Feuer das Eis

Meisterinformationen

Recht schnell werden die Helden erkennen müssen, dass die Bevölkerung von Drachenzwinge alle Hoffnungen auf sie setzt. Von den ehemaligen Herren, dem Baron oder den Rittern, lebt wahrscheinlich keiner mehr. Die hochgeborene Familie und die anderen Bewohner der Burg sind wohl alle in den Flammen umgekommen. So sehen sich die Helden plötzlich als allgemein anerkannte Führer einer ungewohnten Aufgabe gegenüber. Ihnen wird alsbald die Organisation von Lebensmitteln, Übernachtungsmöglichkeiten und der Pflege von Verletzten angetragen. Die Helden sind etwa drei Stunden in Drachenzwinge, als ein heftiger Schneesturm über das Dorf fegt. Dieser löscht die letzten Flammen und verdeutlicht den Abenteurern, dass sie in Zukunft weniger gegen das Feuer des Drachen als gegen die Kälte des bornländischen Winters zu kämpfen haben.

Spätestens mit Beginn des Schneesturms werden alle weniger in Mitleidenschaft gezogenen Häuser wieder bezogen. Einige der größeren Brandruinen besitzen Keller, in denen man ebenfalls Notunterkünfte errichtet. In den Häusern hängt natürlich noch der Rauch des Feuers. Außerdem ist alles mit einer dichten Ascheschicht bedeckt, und in den Kellern waten man knöcheltief durch Tauwasser und Schlamm. Unter diesen Umständen haben natürlich auch die Vorräte und Decken gelitten, die man hier und dort finden kann.

Die eisige Kälte, die durch die Gassen des Dorfes weht, lässt die Frierenden sehr nahe zusammenrücken. Die Helden müssen jedoch immer wieder in die tobende Schneehölle hinaus, um Lebensmittel, Brennholz oder Verbandmaterial auf die verschiedenen Unterkünfte zu verteilen. Diese Dinge sind in den Häusern und Kellern zu finden, die den Flammen nicht oder nur teilweise zum Opfer gefallen sind. Häufig müssen die Abenteurer rauchende und vom Einsturz bedrohte Ruinen durchsuchen, um an die lebenswichtigen Utensilien zu kommen.

Die Verletzten benötigen eine besondere Pflege, damit sie nicht erfrieren oder den Folgen ihrer Verbrennungen bzw. Vergiftungen erliegen. Trotzdem wird nur die gezielte Anwendung von Magie (BALSAMSALABUNDE, RUHE KÖRPER, KLARUM PURUM usw.) oder seltener Heilkräuter (Atanax, Belmart, Olginwurz, Tarnele, Traschbart und vor allem Chonchinis) den Tod des einen oder anderen verhindern können. Ein Medicus oder Peraine-Geweihter mag mit seinen besonderen Fertigkeiten hier kleinere Wunder vollbringen.

Der Trinker

Meisterinformationen:

Wenn die Helden die Dorfbevölkerung nach Plätzen fragen, an denen Lebensmittel gelagert wurden, werden sie recht bald auf den Keller des ehemaligen Gasthauses verwiesen.

Allgemeine Informationen:

Endlich habt ihr die rauchenden Überreste des Gasthauses erreicht. In dem eiskalten Wind, der unzählige Schneeflocken vor sich hertreibt, schaukelt ein gusseisernes Schild, auf dem ein Ritter mit seiner Lanze einen Drachen durchbohrt. „Ritter und Drache“ ist der Name des Wirtshauses, in dessen Kellern ihr noch einige Lebensmittel zu finden hofft.

Ihr betretet gerade die ehemalige Gaststube, als ein Geräusch im Hintergrund des Raumes eure Aufmerksamkeit erregt.

„Woohh, woh bischt Du nuhr? Zeisch Disch, mein Lieb!“, ist aus dieser Richtung zu vernehmen. Dann hört ihr ein Quietschen, und fast zugleich heult die unbekannte Stimme auf: „All mein Meschkinesch ischt wesch.“

Als ihr euch der Quelle des Lärmes nähert, seht ihr einen etwa dreißigjährigen Mann, der euch mit rot unterlaufenen Augen aus einem rußverschmierten Gesicht anstarrt. Stumm deutet er auf einen kleinen Schrank, in dem unzählige Schnapsflaschen liegen, die in der Hitze des Brandes zerplatzt sind.

Meisterinformationen:

Ganz offensichtlich handelt es sich bei dem Unbekannten um einen Säufer, der hier nach Schnaps sucht. Der Fremde ist von großem Wuchs und trotz seiner Sucht noch immer ein sehr kräftiger Mann. An seiner Seite baumelt ein prunkvoller Streitkolben, was darauf hindeutet, dass der Fremde nicht zu den hiesigen Leibeigenen gehört. Wenn die Helden den Burschen in eine der Notunterkünfte führen, können sie dort erfahren, dass er Gerion Karolus heißt.

Allgemeine Informationen:

Ungefragt berichten euch die Dorfbewohner davon, dass dieser Gerion Karolus im letzten Frühjahr nach Drachenzwinge gekommen sei. Damals habe er eine goldene Rüstung getragen und sei auf einem stolzen Ross geritten. Dann habe er sich ein Zimmer im „Ritter und Drache“ genommen, die Rüstung abgelegt und fortan nur noch in der Schankstube gesessen und getrunken. Recht bald habe er das Pferd versilbern müssen, um seine Trinksucht zu bezahlen.

Später habe er dann nur noch von den Almosen der Rondrapilger und der Barmherzigkeit des Wirtes gelebt. Karolus habe niemals viel erzählt, weshalb im Dorf auch niemand weiß, was ihn in den Suff getrieben hat. Er sei eine bedauernswerte Gestalt, der das Leben sicherlich böse mitgespielt hat.

Meisterinformationen:

Sobald die Helden den Entschluss fassen, den Drachen mit Waffengewalt und List aus dem Rondraschrein zu vertreiben, werden sie möglicherweise an den Trinker



denken, der dereinst ein Ritter war. Ein solcher Mann könnte nüchtern sicherlich eine große Hilfe im Kampf gegen Brakador sein. Diese Annahme ist auch durchaus gerechtfertigt, wenn man etwas von der Geschichte des Gerion Karolus weiß:

Gerion ist der dritte Sohn eines Fuhrmannes aus Eslamsbrück. Als siebenjähriger Junge stand für ihn schon fest, dass er irgendwann wie sein Onkel Rakon als Soldat des Kaisers in schmucker Uniform durch seine Heimatstadt reiten werde. So wunderte es niemanden, als er im Alter von vierzehn Jahren aufbrach, um in Wehrheim die Kriegerschule zu besuchen. Als man ihn dort jedoch abwies, weil man in diesem Jahr schon genug junge Zöglinge aufgenommen hatte, zerbrach für den jungen Gerion eine Welt.

Seine Enttäuschung währte aber nicht lange. Denn schon am nächsten Tag wurde er auf die in Wehrheim stationierten Bannstrahl-Ritter aufmerksam. Von deren glänzenden Rüstungen und ihrem herrischen Auftreten fasziniert, beschloss er, ihrem Orden beizutreten.

In den folgenden Jahren durchlief Gerion eine sehr harte Ausbildung, die ihn zu einem treu ergebenen und frommen Praiosritter formte. Er war ein Musterschüler, der begierig die Lehren des Bannstrahl-Ordens aufnahm und nach einer ungewöhnlich kurzen Knappenzeit zum Ordensritter geschlagen wurde.

Gerion erfüllte seinen Dienst voller Hingabe und fiel seinen Vorgesetzten schon bald durch absolute Loyalität und zweifelsfreie Frömmigkeit auf. So wunderte es nicht, dass er eine steile Karriere durchlief und schon mit achtundzwanzig Jahren zum Ordensrittmeister und damit zum Kommandeur einer ganzen Schwadron Bannstrahl-Ritter ernannt wurde.

Vor anderthalb Jahren wurden er und seine Ritter nach Tobrien versetzt; das Land hatte er seit seinem Fortgang vor so vielen Jahren nicht mehr besucht. Hier war er dem Inquisitionsrat Andrik von Ruthenberg unterstellt, während dieser mehrere Inquisitionsprozesse gegen vermeintliche Hexen abhielt.

Eines Tages erhielt Gerion den Befehl, eine Hexe aus den Kerkern von Eslamsbrück zum Praiostempel in Beilunk zu überführen, wo der Inquisitionsrat über sie Gericht halten wollte. Der junge Ritter erschrak, als er sah, dass es sich bei der 'Hexe' um seine eigene Mutter handelte.

Trotzdem brachte er sie nach Beilunk, da er davon überzeugt war, dass die Gerechtigkeit des Herrn Praios es niemals zulassen würde, dass seine unschuldige Mutter verurteilt wird. Dies verteidigte er ihr gegenüber selbst dann noch, als der Prozess sich sehr ungünstig für sie entwickelte. Gerion glaubte sogar noch an ihre Rettung, als man seine Mutter zum Tode durch das Feuer verurteilte.

Erst als man sie zum Scheiterhaufen führte, beschlichen ihn tiefgreifende Zweifel, die rasch zur schrecklichen Gewissheit wurden. Unter den Schreien der sterbenden Mutter, die, wie er wusste, sicherlich keine Hexe war, zerbrach sein bisher unerschütterlicher Glaube an die

Inquisition, die Bannstrahler und die Gerechtigkeit des Herrn Praios.

Doch nun war es zu spät, er konnte der Mutter nicht mehr helfen, weshalb er in stummer Verzweiflung sein Pferd sattelte und davonritt. Seine Reise führte ihn Wochen später nach Drachenzwinge. Hier, im abgeschiedenen Winkel der Bornlandes, versuchte er, seine Selbstvorwürfe und seine Verzweiflung in Unmengen Meskinnes zu ertränken.

Wenn die Helden Gerion für ihren Kampf gegen Brakador gewinnen wollen, müssen sie zunächst seine Selbstzweifel zerstreuen. Es ist erforderlich, ihm neuen Halt zu geben und eine Aufgabe zu stellen. Dies kann vor allem dann gelingen, wenn sie ihm eindringlich ins Gewissen reden und seine ritterlichen Tugenden einfordern.

Wahrscheinlich werden die Helden niemals erfahren, warum Gerion so verzweifelt ist. Dies ist jedoch auch nicht nötig, um mittels nachhaltiger Reden und einer drastischen Entziehungskur aus dem Trinker wieder einen Ritter zu machen.

Katjenka Jurgavist (siehe unten) kann bei der Läuterung Gerions eine besondere Rolle spielen. Die unhaltbaren Anschuldigungen gegen sie mögen seinen Gerechtigkeitssinn wecken, so dass er erkennt, dass er dem Unrecht durch entschlossenes Handeln weitaus besser entgegentreten kann als durch stumpfsinniges Brüten.

Die Hexe

Meisterinformationen:

In den frühen Morgenstunden legt sich der Schneesturm, so dass die Helden mit Beginn des neuen Tages erkunden können, ob in der Burg irgend jemand das Inferno überlebt hat.

Allgemeine Informationen:

Als ihr durch das ehemalige Torhaus der Burg schreitet, wird das Ausmaß der Zerstörungen an der ehemals gewisslich stolzen Feste deutlich sichtbar:

Die einzelnen Gebäude der Burg sind allesamt bis auf die Grundmauern niedergebrannt. Dünne Rauchfahnen steigen aus den Trümmern, die ein weißes Leinentuch aus Schnee bedeckt. Verkohlte Holzpfiler weisen anklagend in den Himmel.

Teile der Befestigungsmauern wurden von der zerstörerischen Kraft des Feuers eingedrückt, und noch immer lösen unbedachte Bewegungen und laute Stimmen lose Steine aus den verkohlten Mauern. Allein der Bergfried steht als steinernes Mal für die Stärke und den Stolz dieser Anlage fest und sicher am anderen Ende des Burghofes.

Meisterinformationen:

Auf den ersten Blick wird klar, dass nur im Bergfried Überlebende zu erwarten sind. Zu dem in einer Höhe von vier Metern gelegenen Zugang in den Wehrturm



führt eine steinerne, sich an der Außenwand entlangwindende Treppe. Die sehr schwere, eisenbeschlagene Tür muss, da sie sich völlig verzogen hat, mühsam eingeschlagen werden. Wenn sie dann endlich nachgibt, muss der Suchtrupp enttäuscht feststellen, dass auch im Bergfried niemand überlebt haben kann.

Hier drinnen muss eine Hitze wie in einem Hochofen geherrscht haben. Alles, was sich ehemals in diesem Gebäude befand, ist zu Asche verbrannt oder zu Schlacke geschmolzen, und noch immer geben die glasierten Innenwände des Bergfrieds eine ungeheure Hitze ab.

Als das Suchkommando sich schon enttäuscht abwenden will, sind aus dem unteren Bereich des Gebäudes schwache Hilferufe zu vernehmen. Dort befindet sich, wie einige Dorfbewohner zu berichten wissen, der Kerker. Dieser ist nur durch eine Luke im Turmboden zu erreichen, die nun von einer dicken Schicht heißer Asche und Schlacke bedeckt ist.

Diese Erkenntnis führt jedoch keineswegs zu Rettungsanstrengungen seitens der Dorfbewohner. Die Drachenzwinger scheinen die um Hilfe rufende Person nicht hören zu wollen. Wenn die Helden sich darüber wundern, erfahren sie, dass sich dort unten nur die 'Hexe' befinden könne. Sie habe vor wenigen Wochen ein kleines Kind vergiftet, weshalb sie nun hier im Turm auf ihren Prozess warte.

Es liegt nun an den Helden, ob sie in der mörderischen Hitze, die im Bergfried herrscht, nach dem Zugang zum Kerker suchen wollen, um die Hexe zu befreien. Diese Aktion wird etwa eine Stunde dauern und führt, wenn man sich nicht entsprechend schützt, zu Verbrennungen (Schaden nach Maßgabe des Spielleiters).

Trotzdem sollte den Helden an der Rettung der Hexe gelegen sein, da diese über Möglichkeiten zu verfügen scheint, dem alles vernichtenden Feuer des Drachens zu widerstehen.

Wenn die Helden die steinerne Bodenplatte freigelegt und geöffnet haben, können sie in dem darunter gelegenen

Verlies eine etwa fünfzigjährige Frau entdecken. Diese kann sich kaum noch aus eigener Kraft bewegen und muss mittels einiger Seile geborgen werden. Mit ihrer schwachen Stimme verlangt sie immer wieder nach Wasser. Verbrennungen weist die Frau nicht auf, doch ihr Körper scheint völlig ausgetrocknet zu sein. Nachdem sie einige Becher Wasser getrunken hat, überkommt sie eine tiefe Ohnmacht, aus der sie erst am Abend wieder erwacht.

Bis dahin haben die Helden ein wenig Zeit, über diese Frau Erkundigungen einzuholen. Dabei erfahren sie, dass sie Katjenka Jurgavist heißt und seit Kindesbeinen hier in Drachenzwinge lebt. Katjenkas Mutter war bereits die Hebamme und Kräuterfrau des Dorfes, und diese Aufgabe hat die Tochter vor fast zwanzig Jahren übernommen. Natürlich war im Dorf immer wieder das Gerücht umgegangen, dass Katjenka zauberfähig sei, doch dies hatte niemand wirklich geglaubt.

Dann aber war die kleine Tochter des Wirtes erkrankt. Ein schlimmes Fieber suchte das Kind heim, und natürlich rief man sofort nach der Hebamme, damit sie mit ihren heilkräftigen Kräutern dem Kind helfe. Katjenka braute auch einen Tee und flößte ihn der kleinen Patientin ein. Doch kurz darauf musste das Kind sich erbrechen, und zwei Stunden später war es tot. Alle, die dies miterlebten, waren sich absolut sicher, dass Katjenka das Mädchen vergiftet haben musste.

So wurde diese unter dem Verdacht der böswilligen Hexerei von den Bütteln des Barons festgenommen und in den Kerker geworfen, aus dem die Helden sie heute befreien.

Stellen Sie bitte den Spielern deutlich die Sturheit und Uneinsichtigkeit der abergläubischen Dorfbewölkerung dar, die, obwohl Katjenka zwanzig Jahre lang um das Wohl der Drachenzwinger bemüht war, nun in ihr eine verachtungswürdige und gefährliche Kreatur sehen.

Natürlich hat die Hebamme das Kind nicht absichtlich vergiftet. Dessen Reaktion auf den Tee war unvorhersehbar, weshalb Katjenka keine Schuld trifft.

Das Drachenmahl

Allgemeine Informationen:

Einige Frauen bringen einen Topf mit Suppe, und auch ihr wollt euch an der heißen Mahlzeit laben. Plötzlich hört ihr Schreie, und ein gewaltiger Schatten fährt über euch hinweg. Sofort ist euch klar, dass dies nur der Drache sein kann, der gekommen ist, um seinen Tribut einzufordern.

Unweit des Dorfes geht tatsächlich Brakador nieder, um mit lauter Stimme seine Forderungen zu stellen. Als ihr das rot und golden geschuppte Untier seht, müsst ihr erkennen, dass es sich bei ihm um einen sehr imposanten Vertreter seiner Art – und Gegner – handelt.

Meisterinformationen:

Helden, die über ein wenig Drachenkunde verfügen, erkennen in dem Peiniger von Drachenzwinge sofort einen

Kaiserdrachen. Somit ist unmissverständlich klar, dass man hier nicht nur einem äußerst mächtigen, sondern auch sehr intelligenten und zauberkundigen Feind gegenübersteht.

Allgemeine Informationen:

Kurz nach seiner Landung werden drei junge Zicklein an Brakador übergehen, der zwei davon in jeweils einem Bissen hinunterschlingt, um dann das dritte, kläglich blökende Tier in die ängstlich wartende Menge der Dorfbewohner zu werfen.

Dabei beschwert er sich über die mangelnde Zartheit des Fleisches, das ihm hier geboten wird, und droht damit, demnächst die Kinder des Dorfes zu fressen, wenn sich dieser Missstand bis morgen nicht abgestellt sei.

Brakador starrt die zitternden Bauern mit seinen kalten



Augen an und steigt dann laut lachend in die Luft, um mit wenigen Flügelschlägen über dem nahen Wild zu verschwinden.

Meisterinformationen:

Niemals ist der Drache während seines kurzen Besuches so unaufmerksam, dass sich mutige Helden in seinen Rücken schleichen könnten. Zudem sollten solche Draufgänger an die Bewohner Drachenzwinges denken, die einen offenen Kampf mit Brakador wohl kaum überleben würden.

Der Drache gibt sich herablassend und demütigend. Er spielt mit der Angst der am ganzen Leibe zitternden Bauern, kostet jede Sekunde seines Triumphes aus und trachtet danach, das Leiden dieser Menschen möglichst zu verlängern.

Den Helden sollte schon bei dieser ersten Begegnung klar werden, dass dieses Untier nicht eher ruhen wird, bis alle Menschen in Drachenzwinge tot sind. Sollte sich bei den Charakteren diese Einsicht nicht einstellen, so müssen Sie Brakador bei seinem nächsten Besuch noch arroganter, grausamer und fordernder darstellen.

Sieg oder Tod!

Meisterinformationen:

Der Auftritt Brakadors hat für viele Dorfbewohner jegliche Aussicht auf eine lebenswerte Zukunft zerschlagen. Es ist nun die Aufgabe der Helden, den Menschen wieder ein wenig Hoffnung zu geben, damit diese sich nicht schon vorzeitig selbst aufgehen. Obwohl sie sich gelassen geben müssen, können die Abenteurer sich aber nicht der Erkenntnis verschließen, dass sie den Drachen möglichst schnell vertreiben müssen, um noch größere Not, Hunger und Verzweiflung zu verhindern. Es ist äußerst unwahrscheinlich, dass während des Winters Hilfe von außen das abgelegene Drachenzwinge erreicht. Boten mit Hilfesuchen auszusenden, scheint auch nicht sinnvoll, da der Drache solche Kuriere sehr leicht abfangen kann. Außerdem würde es mindestens eine Woche dauern, bis etwa der Nachbarbaron Drachenzwinge erreicht, was schon zu spät sein kann. Man ist also im Kampf gegen den Drachen völlig auf sich allein gestellt.

Am Abend erwacht Katjenka Jurgavist aus ihrer Ohnmacht. Sie bedankt sich bei den Helden, denen sie sogleich offen und selbstbewusst begegnet, für ihre Rettung. Katjenka ist eine freundliche Frau, der die Abenteurer sicher nicht zu trauen, kaltblütig ein Kind zu vergiften. Trotzdem muss sie in Furcht vor der Dorfbevölkerung leben, die ihr noch immer mit Verachtung begegnet und die Zorgan-Pocken an den Hals wünscht. Katjenka sucht deshalb stets die Nähe der Helden und würde gerne an deren Aktionen zur Vertreibung Brakadors teilnehmen. Dies führt schließlich auch zu Problemen für die Helden, die bei der Dorfbevölkerung auf wenig Verständnis für einen derart behutsamen Umgang mit der 'Hexe' stoßen. Diese wiederum scheint vor allem deshalb mit den Abenteurern zusammenarbeiten zu wollen, um eben jene Dörfler vor weiterem Schaden zu bewahren.

Während der Vorbereitungen zur Vertreibung Brakadors werden die Abenteurer besonders auf die Hilfe Katjenkas und Gerions bauen können. Dies führt dazu, dass zwei Personen, die sonst eher am Rand der Dorfgemeinschaft stehen, plötzlich ins Zentrum des Interesses rücken. So wird irgendwann der Schmied Darjew den Helden in

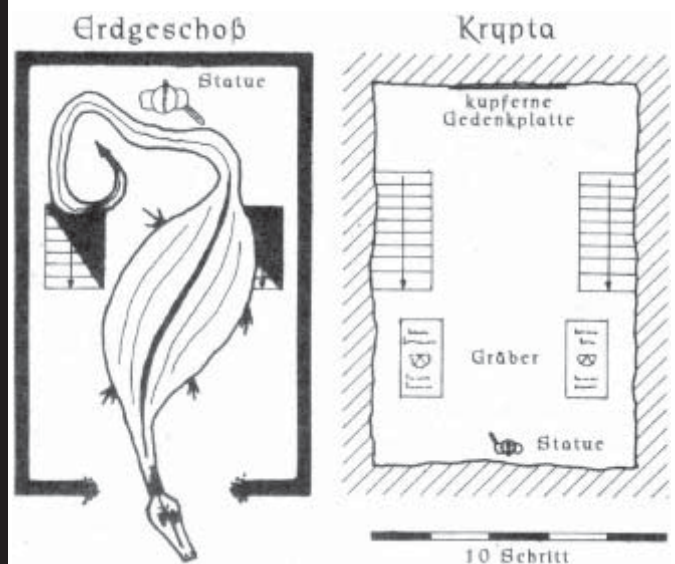
einem vertraulichen Gespräch darlegen, dass das Dorf sich nicht den schwarzen Künsten einer Hexe und dem Schwertarm eines Trinkers anvertrauen will.

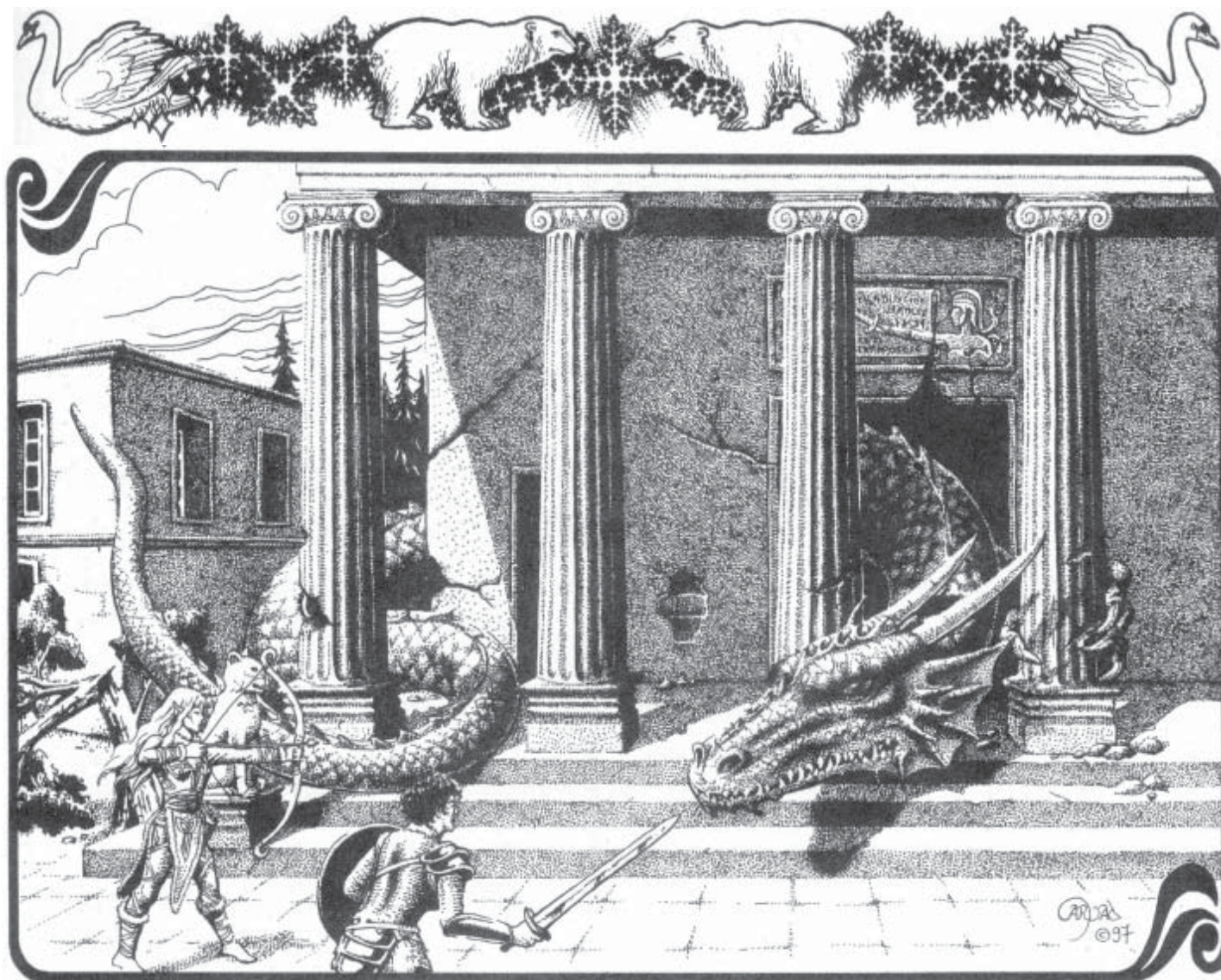
Katjenka wird sich den Helden recht bald als Tochter Satuaris zu erkennen geben, so dass fortan auch mit ihren magischen Fähigkeiten geplant werden kann.

Wie Gerion zu motivieren ist, wurde bereits im Kapitel **Der Trinker** angedeutet. Hier liegt es allein am Einfallsreichtum und der Beredsamkeit der Helden, ob es gelingt, den zweifelnden Praiosritter wieder aufzubauen. Erfüllen Sie Katjenka und Gerion mit Hilfe der bereits dargelegten Lebensläufe und der im Anhang aufgeführten Charakterisierungen somit Leben, dass Ihre Spieler Spaß daran finden, sich mit den beiden auseinanderzusetzen.

Nachdem nun zwei weitere Mitstreiter im Kampf gegen Brakador zur Seite stehen, muss vor allem ein Plan geschmiedet werden, wie man erfolgversprechend gegen das Ungeheuer vorgeht. Im folgenden finden Sie einige Hinweise und Ideen, die dazu beitragen können, das Problem zu lösen:

Brakador im offenen Feld anzugreifen, ist sicher eine





schlechte Idee. Hier kann er sich nämlich mühelos in die Lüfte schwingen, um von dort mit seinem Flammenstrahl Tod und Verderben zu verbreiten. Viel besser stellt sich dahingegen die Situation dar, wenn man den Drachen im Rondraschrein stellt. Dort ist er in seiner Bewegungsfähigkeit stark eingeschränkt und seinen Feueratem kann er nur gegen Gegner einsetzen, die sich ihm direkt von vorne nähern.

Auf diese Gedanken können die Helden natürlich nur kommen, wenn sie das Gebäude und den darin liegenden Drachen aus sicherer Entfernung beobachten. Hierbei können sie auch herausfinden, dass Brakador den Schrein gewissenhaft untersucht, bevor er sich dann unter Mühen rückwärts hineinzwängt.

Wenn die Abenteurer die Dorfbewohner befragen, können sie sich aus deren Beschreibungen ein Bild vom inneren Aufbau des Rondraschreines machen (siehe unten). Mit diesen Informationen kann der Angriff auf den Drachen noch effektiver vorbereitet werden.

So scheint die Krypta ein guter Ausgangspunkt für eine Attacke gegen den 'weichen' Bauch Brakadors zu sein. Ein solches Vorhaben müsste jedoch durch einen offenen Angriff von vorne unterstützt werden, um zu verhindern, dass das Untier aus dem Schrein herauskriechen, sich draußen rasch wenden und anschließend die sich im Gewölbe befindenden Helden 'ausräuchern' kann.

Da Brakador den Schrein sicherlich untersucht, bevor er sich hineinbegibt, müssen sich die Helden in der Krypta verstecken. Zudem weiß jeder halbwegs erfahrene Abenteurer genau, dass Drachen über einen sehr gut ausgeprägten Geruchssinn verfügen, weshalb vor allem ihr Geruch die Abenteurer verraten kann. Dieses Problem weiß jedoch Katjenka zu lösen, die in ihrer Hütte, die am Waldrand steht und deshalb kein Opfer der Flammen wurde, noch einige Talaschinflechten verwahrt hält, aus denen sie eine Salbe herstellen kann, die für zwei Stunden alle Körpergerüche vertreibt. (Sie hatte die Flechten in der Roten Sichel gesucht, um dem Gerber Fjodor, der auf Freiersfüßen wandelte, bei einer Brautwerbung in Irberod zu helfen – mit Erfolg!) Auch den tapferen Helden, die Brakador ablenken müssen, kann die Hexe mit einer Variante des FEUERBANNS helfen, mit der sie auch andere Personen notdürftig vor Feuer schützen kann. Zu den Kämpfern, die eine direkte Konfrontation mit Brakador suchen, wird sicher auch Gerion zählen, der es niemals gewagt hat, seine geweihten Waffen oder die Rüstung zu versetzen. So liegt in seinem – vom Feuer weitestgehend verschonten – Zimmer neben Streitkolben und Rüstung noch immer der goldene Schild eines Ordensrittleisters. Mit diesem ist es ihm möglich, Kampf magie, wie z.B. den IGNIFAXIUS des Drachen, abzuwehren (einfache PA) und unter glücklichen Umständen sogar auf



das Untier zurückzuwerfen (bei einer PA von 1 oder 2). Wenn die Helden einen noch besseren Plan haben, sollten Sie ihnen natürlich Ihre volle Unterstützung zukommen lassen. Falls sie jedoch ratlos sind oder einen selbstmörderischen Direktangriff in Erwägung ziehen, so könnten Dorfbewohner, Katjenka oder Gerion einige der oben aufgeführten Ideen beisteuern.

Allgemeine Informationen:

Die Stunde der Entscheidung naht. Ihr habt euren Plan geschmiedet und euch gewappnet, gegen Brakador vorzugehen. Jeder von euch fühlt Angst, auch wenn er dies nicht unbedingt offen zeigt. Ihr müsst in dem bevorstehenden Kampf siegen – oder ihr seid des Todes!

Meisterinformationen:

Natürlich warten die Helden gut getarnt in einem beim Schrein gelegenen Waldstück darauf, dass Brakador nach Drachenzwinge fliegt, um dort seine tägliche Mahlzeit einzufordern. Als er dann endlich aufbricht, kann ein Teil der Abenteurer in den Schrein eindringen, um sich in der Krypta zu verstecken. Zuvor hat man hoffentlich die Salbe aufgetragen und bangt nun inständig, dass Brakador

nicht länger als zwei Stunden fortbleiben mag.

Treiben Sie die Spannung ruhig auf die Spitze, indem Sie eindringlich die Unsicherheit und Zweifel beschreiben, welche die Helden vor dem alles entscheidenden Kampf beschleichen.

Dann jedoch, nach fast zwei Stunden, kehrt der Drache zurück und beschnüffelt sehr genau sein Heim, um sich dann behäbig in den Schrein zu zwängen. Kurz darauf wird es zum Kampf kommen, der zur Vertreibung Brakadors führen soll. Für Helden, die den Bauch des Drachen angreifen, droht keine Gefahr durch die Magie oder die Kraft des Untiers, doch das aus seinen Wunden schießende Blut ist kochend heiß. Daher muss der erfolgreiche Pikenier eine *GE-Probe* ablegen, um nicht durch das siedende Blut 2W6+2 SP zu erleiden.

Sollte Brakador die Helden, die ihn von vorne offen angegriffen haben, überwinden, dann hat auch für die Abenteurer in der Krypta und für die Bewohner Drachenzwinges das letzte Stündlein geschlagen.

Sobald jedoch die Lebensenergie des Drachen auf weniger als 30 fällt, wird er mit einer letzten Kraftanstrengung versuchen aus dem Schrein auszubrechen und tief gedemütigt sein Heil in der Flucht erhoffen.

Der Drache ist fort!

Meisterinformationen:

Natürlich wird man Rondra in ihrem Schrein für diesen Sieg danken. Wenn die Helden danach ins Dorf zurückkehren und seinen Bewohnern mitteilen, dass Brakador vertrieben wurde, werden sie überschwenglich gefeiert. Rührende Szenen der Erleichterung und des Dankes spielen sich in Drachenzwinge ab. Am nächsten Tag werden Boten ausgesandt, um Hilfe zu holen. Bis ein Abgesandter der Gräfin von Irberod eine Woche später eintrifft, ist es jedoch die Pflicht der Helden, am Wiederaufbau von Drachenzwinge mitzuwirken.

Aber auch danach harret eine weitere Aufgabe der Abenteurer: Sie müssen nach Festum reisen, um dort den Hochgeweihten der Rondra, Gernot von Halsingen, über die Vorfälle und die Entweihung des Schreines zu informieren. Außerdem sollten sie auch die Adelsmarschallin unterrichten und darum bitten, nach Verwandten des Barons von Drachenzwinge zu forschen.

- Der Kampf gegen Brakador sollte den Helden **100 bis 200 AP** einbringen,
- der einfühlsame Umgang mit den Mitstreitern Katjenka und Gerion bis zu **50 AP**.
- Die Hilfe, die die Helden den Dorfbewohnern zukommen ließen, sollte ebenfalls mit **50 bis 100 AP** honoriert werden.

Gerion wird die Abenteurer übrigens in die Metropole des Bornlandes begleiten wollen, um dann weiter nach Süden zu reisen. Sein eigentliches Ziel ist Beilunk, wo er sich erklären will – im entlegenen Drachenzwinge weiß man schließlich wenig über die schrecklichen Vorgänge im Kaiserreich (so, dass Beilunk bereits belagert wird). Katjenka bleibt in Drachenzwinge, wo sie Merischa, die Tochter des Jägers Wlad, zur neuen Hebamme des Dorfes ausbilden will. Man hat ihr nach dem Kampf gegen Brakador verziehen.



Anhang: Personen

Gerion Karolus

Solange Gerion betrunken ist, erscheint er wehleidig, schreckhaft und heruntergekommen. Sein ganzes Streben ist auf einen weiteren Schluck Meskinnes ausgerichtet.

Während der Ausnüchterung verändert sich Gerions Auftreten. Er verwandelt sich in einen Mann, der reumütig auf sein Trinkerdasein zurückblickt, jedoch noch immer unentschlossen und antriebsarm ist. Erst mit Hilfe der Helden beginnt er ganz langsam wieder Tugenden wie Mut, Gerechtigkeitssinn und Selbstdisziplin zu entdecken. Am Ende wird aus dem Säufer ein zwar zurückhaltender, jedoch kampfbereiter und tapferer Ritter vor den Helden.

Zitate:

„Isch will nisch kämpfen, isch will Meschkinesch!“

„Ich weiß aus eigener Erfahrung, wie schwach der Mensch ist, doch er kann auch Großes vollbringen!“

Gerions Werte (nüchtern), Krieger der 12. Stufe:

MU 17 KL 13 IN 11 CH 14 GE 13 FF 11 KK 16

AG 2 HA 5 RA 3 TA 5 NG 2 GG 3 JZ 1

MR 10 LE 73 RS 8 (Plattenrüstung)

AT/PA 15/11 TP 1W+7 (Streitkolben)

Alter: 32 Größe: 1,86 Schritt

Haarfarbe: blond Augenfarbe: graublau

Herausragende Talente: Körperbeherrschung 13, Reiten 14, Götter und Kulte 14, Kriegskunst 10, Etikette 11, Zehen 15

Katjenka Jurgavist

Katjenka ist eine Person, die Wärme und Geborgenheit ausstrahlt. Ihre Kleidung ist – höflich ausgedrückt – sehr gewagt, was die Kombination der Farben angeht. Katjenka kümmert sich um ihre Mitmenschen wie eine Mutter um ihre Kinder. Die Verachtung, die ihr entgegenschlägt, trägt sie äußerlich mit großer Fassung, obwohl sie insgeheim natürlich sehr darunter leidet. Der Zwischenfall, der zum Tod der Wirtstochter führte, hat Katjenka offensichtlich sehr mitgenommen, obwohl sie sich keiner Schuld bewusst ist.

Zitate:

„Da kann ich Euch helfen!“

„Mach dir deswegen bloß keine Sorgen, mein Junge!“

Katjenka Jurgavist, Hexe der 8. Stufe:

MU 14 KL 15 IN 14 CH 16 GE 10 FF 12 KK 9

AG 3 HA 2 RA 4 TA 5 NG 5 GG 3 JZ 2

MR 8 LE 42* AE 44* RS 2 (Winterkleidung)

AT/PA 11/13 TP 1W+2 (schwerer Dolch)

Alter: 53 Größe: 1,64 Schritt

Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: grün

*) Bei ihrer Rettung verfügt Katjenka über 23 LP und 15 ASP!

Herausragende Talente: Pflanzenkunde 14, Heilkunde Gift 13, Heilkunde Krankheit 14, Heilkunde Seele 9, Heilkunde Wun-

den 10, Kochen 13

Wichtige Zauber: Schleier der Unwissenheit 11, Verwandlungen beenden 9, Sanftmut 12, Krähenruf 8, Hexenholz 7, Ängste lindern 8, Balsamsalabunde 7, Hexenspeichel 14, Tiere besprechen 10, Harmlose Gestalt 9, Hexenknoten 10, Blitz Dich find 6, Hexenblick 8, Feuerbann 8 (Diese Variante des FEUER-BANNS kann für jeweils 9 ASP auch auf eine andere Person gesprochen werden.)

—Katjenka verfügt über keinerlei Fluggerät, da sie bereits seit zehn Jahren an keiner Hexennacht mehr teilgenommen hat. Ihr Vertrauter, ein Kater, ist vor einem Jahr gestorben. Seither lebt sie ohne Zaubertier.

—Katjenka verfügt über folgende Hexenflüche: *Hexenschuss*, *Warzen Sprießen* und *Krötenkuss*.

Brakador

Brakador ist ein fast 1.200 Jahre alter Kaiserdrache aus dem Gefolge des schwarzen Kaiserdrachen Rhazzazor.

Seit Jahrhunderten schon stört sich Brakador an der Überheblichkeit der kurzlebigen und schwachen Menschen. Immer wieder begehren sie auf und bitten dann um Mitleid. Brakador ist mit diesen widerlichen Zweibeinern schon immer so umgegangen, wie sich dies für einen Drachen geziemt: Er hat sie ohne Mitleid gefressen, verbrannt und damit in ihre Schranken gewiesen.

Nun musste er aber erfahren, dass Menschen einen Ort, an dem sie einst einen Drachen töteten, Drachenzwinge nannten. Brakador beschloss darob, diese Leute für ihre Dreistigkeit zu bestrafen. Brakador rechnet in seiner Überheblichkeit nicht mit dem Widerstand der Helden, was den Recken nur zum Vorteil gereichen kann.

Zitate:

„Ihr habt zu schweigen, wenn ein Drache spricht!“

„Ein Rind oder die drei Bälger dort, ihr könnt's euch aussuchen!“

MU 20 KL 17 IN 13 CH 15 GE 14 FF 10 KK 50

AG 0 HA 0 RA 2 TA 1 NG 5 GG 7 JZ 8

MR 25 LE 174* AE 141* RS 11/(6 am Bauch)

AT/PA 17/14 TP 3W+4 (Rachen)

Alter: 1179 Länge: 18 Schritt Spannweite: 14 Schritt

Schuppenfarbe: rotgold Augenfarbe: golden

*) Nach dem Kampf gegen den Baron und dem Entzünden der Burg verfügt Brakador noch über 147 LP und 96 ASP

Wichtige Zauber: Brakador ist ein Kämpfer, weshalb er sich neben den typischen Drachenzaubern wie MOTORICUS, GARDIANUM und IN DEIN TRACHTEN vor allem auf Kampf- magie versteht. Den IGNIFAXIUS beherrscht er z.B. mit ZF 18! Weiterhin verlässt er sich auf seinen Feueratem, der seinen Gegnern in jeder Kampf- runde zwei Schadenspunkte zufügt.



DER MEISTER DER RATTEN

Ein Abenteuer für Helden der Erfahrungsstufen 6 – 12
von Udo Kaiser

Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Die Geschichte, die im folgenden erzählt wird, spielt im Tsa des Jahres 27 Hal in den Gassen von Festum.

Aus Datum und Ort lässt sich ersehen, dass die Helden, die bereits in Drachenzwinge erfolgreich gegen Brakador gekämpft haben, zur rechten Zeit am richtigen Platz sind, um nun gegen den „Meister der Ratten“ anzutreten. Es spricht aber auch nichts dagegen, andere Helden in dieses Abenteuer zu schicken.

Zu Beginn der Geschichte beobachten die Helden nach einer ausgedehnten Zechtour mitten in der Nacht einen Mann, der Flöte spielend durch die verlassen Gassen der Stadt zieht. Als der Fremde die Helden bemerkt, verschwindet er in der Dunkelheit. Dort, wo er zuletzt gesehen wurde, halten sich ungewöhnlich viele Ratten auf.

Am nächsten Morgen tauchen plötzlich überall in der Stadt Ratten auf. Die unzähligen Nager werden zudem von einigen besonders großen, tiefschwarzen Exemplaren ihrer Art angeführt. Sie erreichen leicht die Größe kleiner Hunde, was natürlich für Schrecken unter der Bevölkerung sorgt.

Außerdem haben es die wimmelnden Scharen nicht nur auf die knappen Vorräte der Stadtbevölkerung abgesehen, sondern sie greifen auch gezielt Menschen an.

Schon bald stellen die Helden fest, dass es sich bei den schwarzen „Rattenfürsten“ um Dämonen handelt, die nur mit geweihtem Stahl oder Magie zu verletzen sind.

Während in der Stadt erste Abwehrmaßnahmen ergriffen werden und man eine größere Panik zu verhindern sucht, werden sich die Abenteurer sicher an den seltsamen Flötenspieler erinnern. Dieser könnte für die Plage verantwortlich sein, da sein gestriger Auftritt bereits mit dem Erscheinen von Ratten verbunden war. Im übrigen steht schon nach kurzer Zeit fest, dass nur Festum von den Ratten heimgesucht wird, weshalb diejenigen, die Verwandte im Umland haben, die Stadt verlassen.

Nach wenigen Tagen brechen Krankheiten wie Lutas, Sumpffieber und Rascher Wahn aus. Als diese durch Flüchtlinge auch nach Soprieten, Bangra und Alderow getragen werden, beschließt der Stadtrat in Festum, alle Tore und den Hafen zu schließen um eine weitere Verbreitung der Seuchen zu verhindern.

Die Helden, die zu diesem Zeitpunkt noch in der Stadt weilen sollten, sind mit 25.000 anderen Menschen den Ratten und den sich ausbreitenden Krankheiten ausgeliefert. Dies ist sicher eine ausreichende Motivation, um das Problem möglichst schnell anzugehen.

Die Stadt leidet unter den sich rasch verbreitenden Seuchen und dem Hunger, der um sich greift, weil die Ratten die Vorräte vernichten. Die Unruhe unter der Bevölkerung wächst, was zu Ausschreitungen und Plünderungen führt.

Der Plan, Festum mit einem Rattenheer zu besiegen, scheint aufzugehen – bis die Stadt schließlich Hilfe von einer Seite erhält, von der niemand Unterstützung erwartet hätte: Die hier ansässigen Goblins beginnen mit einer organisierten Rattenjagd.

Diese bisher von den restlichen Festumern verachteten Bewohner des Gerberviertels scheuen sich dabei nicht, den kleinen Plagegeistern in ihre dunklen und modrigen Verstecke zu folgen, um sie dort mit Knüppeln und Fackeln zu erlegen. Die Dämonenratten bekämpfen die von ihrer Führerin Mantka Riiba geleiteten Goblins, indem sie diese unter Einsatz ihres Lebens einfangen und dann möglichst schnell in die Tempel der Stadt bringen, wo die niederhöllischen Wesen sogleich vergehen.

Während die Goblins mit den Ratten aufräumen, jagen die Helden den Herrn der Nager. Ihre Ermittlungen ergeben relativ rasch, dass die Dämonenratten irgendwo in der Nähe der Hafenmole beschworen werden.

Tatsächlich trifft man in dieser Gegend in der Nacht auch auf den seltsamen Flötenspieler, doch diesem gelingt die Flucht. Schließlich aber führt eine grausige Entdeckung auf die Spur des Unholdes, in dessen Versteck es zum entscheidenden Kampf kommt. Nach dem Sieg der Helden tauchen keine weiteren Dämonenratten mehr auf, so dass die anderen Tiere, die nun führerlos sind, dahin zurückkehren, woher sie gekommen sind.

Die Helden werden in der Stadt gefeiert, und auch die Goblins werden für ihren Einsatz geehrt. Den Rattenfängern, die im Kampf gegen die Nager fielen, wird im Gerberviertel ein Denkmal errichtet. Außerdem erhalten die Rotpelze als Privileg die Berechtigung, in Festum Ratten zu jagen und für je fünf getötete Tiere vom Stadtrat einen Deut einzufordern.

Die Rattenplage (Meisterinformationen)

Jede mögliche Situation oder Begegnung, die im Verlauf des Abenteuers eintreten könnte, zu beschreiben, würde den Rahmen dieses Heftes sprengen. Deshalb werden an dieser Stelle einige Hinweise gegeben, die Ihnen helfen sollen, den

Spielern die düstere Atmosphäre in der Stadt zu schildern, ohne dass sich der Autor in Details ergehen muss.

Zunächst sei natürlich auf die Beschreibung der Stadt Festum im Hintergrundband **Das Land an Born und Wals-**

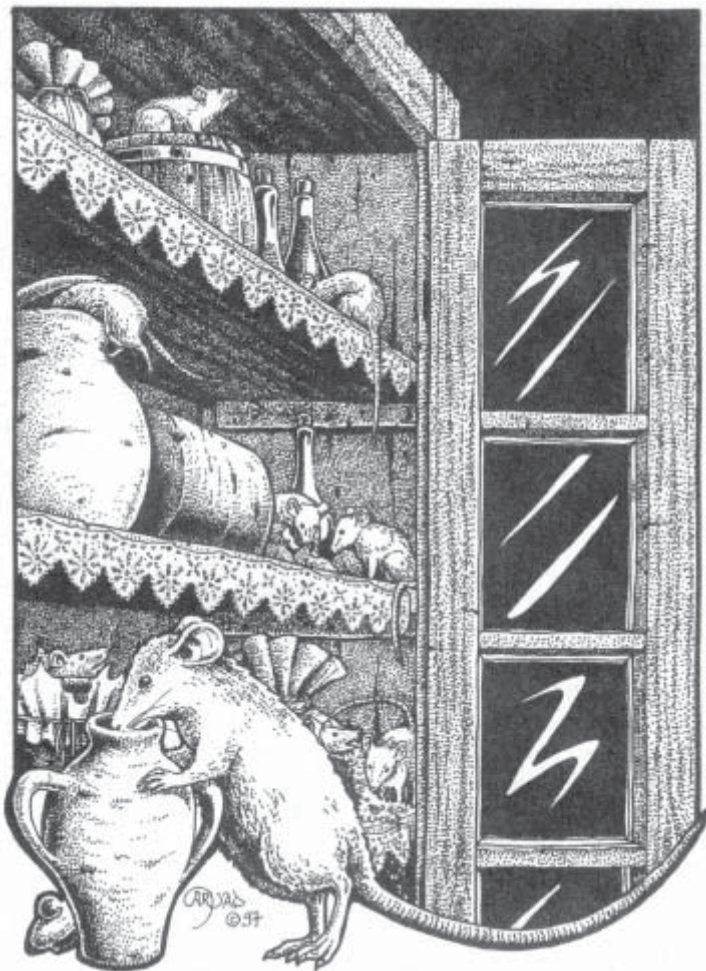


ach verwiesen. Besonders interessant sind hier die Kapitel, die den Hafen und das Gerberviertel betreffen. Insbesondere werden hier auch jene Goblins, die in Festum leben, beschrieben. Wenn die Helden mit den „Rotpelzen“ zusammenarbeiten wollen, erhalten sie ganz neue Einblicke in eine Gesellschaft, deren Mitglieder bisher nur als 'Aufwärmmonster' dienten. Stellen Sie die Goblinschamanin Mantka Riiba als geschickte Taktikerin dar, die der Stadt nur hilft, weil sie genau weiß, dass dies für viele Jahre die Stellung ihres Volkes verbessern und ihre persönliche Macht mehrern wird. Außerdem ist sie nicht daran interessiert, dass 'ihr' Festum unter die Herrschaft Borbarads fällt.

Falls Sie eine Meisterperson auftreten lassen wollen, die im Abenteuer nicht beschrieben wurde, dann führen Sie sich immer vor Augen, welche Stellung diese in Festum hat und welche Motive sie antreiben. Zum Beispiel wird ein Ratsherr die Situation stets schönreden wollen, da er hofft, dadurch den Schaden, der durch eine Panik entstehen könnte, zu verhindern. Er wird ohne Rücksicht auf Einzelschicksale für den Fortbestand der Stadt kämpfen. Der einfache Festumer hingegen, der kaum mehr als sein Leben besitzt, will angesichts der unheimlichen Gefahr nur das eigene Überleben und das seiner Familie sichern. Diese unterschiedlichen Sichtweisen führen zu Spannungen, die das Klima in der Stadt prägen und schließlich zu Angriffen gegen die geschlossenen Stadt-tore oder zu Plünderungen führen. Wenn Sie gleichzeitig noch schildern, dass überall in den Gassen und Häusern Ratten herumlaufen, die wie tollwütig nach den Menschen beißen, wird die unheimliche und gefährliche Atmosphäre, in der die Helden sich bewegen, greifbar.

Fuhrwerke, mit denen hustende Kranke zum Therbuniten-spital gebracht werden, zeigen deutlich, welche Gefahr von den Rattenbissen ausgeht. An den Türstöcken werden schließlich sogar schwarze Tücher angebracht, die anzeigen, dass die Borongeweihten, die am Abend mit ihren schwarzen Karren durch die Gassen ziehen hier ein Opfer der Ratten abholen können.

Um diese düstere Stimmung noch weiter zu schüren, sollten Sie das Wetter in Festum eingehend beschreiben. Der



Monat Tsa ist klamm, kalt und verregnet, in den ungepflasterten Gassen der Stadt watet man knöcheltief im Schneematsch. Helden, die in der Nacht dem Flötenspieler auflauern wollen, müssen bei Temperaturen um den Gefrierpunkt stundenlang im Regen stehen. Wenn dann noch ihre Fackeln durch einen eisigen Windhauch erlöschen und sich blutgierige Dämonenratten durch die Finsternis bewegen ...

Der Flötenspieler

Meisterinformationen:

Festum ist die Metropole des Bornlands. Hier hat sich die geistige und magische Elite der Region versammelt. Hier befinden sich Tempel der Zwölfe und einiger anderer Gottheiten. Hier residiert der Geldadel des Landes, der zur Lösung von Problemen gerne auf 'arbeitslose' Abenteuerer zurückgreift.

So sind die Helden nun nach Festum gekommen, um wichtige Geschäfte zu erledigen, um von den Untaten Brakadors zu berichten (siehe **Der Drache**) um sich nach einem Auftrag umzuschauen oder einfach nur, um sich zu amüsieren.

Es ist der frühe Morgen des 14. Tsa 1020 BF, als die Aben-

teurer sich nach einem ausgedehnten Bummel durch die Wirtshäuser Festums auf den Heimweg machen. Als einer von ihnen in einer Nebenstraße in der Hafengegend einem menschlichen Bedürfnis nachgeht, hat er eine seltsame Begegnung:

Allgemeine Informationen:

Du hast dich erleichtert und willst zu deinen Freunden zurückkehren, als du plötzlich schreckliche Töne vernimmst, so dass dir eine Gänsehaut den Rücken entlangläuft. Am anderen Ende der schmalen Gasse, in die du dich zurückgezogen hattest, erkennst du eine Bewegung. Von dort nähert sich dir ein fast zwei Schritt großer Mann in zerlump-



Ablauf der Ereignisse (Meisterinformationen)

An dieser Stelle soll der zu erwartende Ablauf der Rattenplage chronologisch aufgelistet werden. Die verschiedenen Ereignisse werden nur kurz genannt und müssen von Ihnen mit Leben gefüllt werden. Benutzen Sie hierzu bitte die Anregungen aus dem Kapitel **Die Rattenplage!**

14. Tsa

- In der Nacht stoßen die Helden zufällig auf einen seltsamen Flötenspieler, in dessen Umgebung Ratten auftauchen.
- Am Morgen wimmelt es in den Straßen von Festum von Ratten, die von minderen Dämonen angeführt werden.
- Nach einer ersten Panik gehen die Festumer schließlich konsequent gegen die Nager vor, die sich daraufhin zurückziehen.

15. bis 18. Tsa

- Stadtrat, Magier und vor allem die Geweihten spekulieren über die Ursache der Plage und eventuelle Gegenmaßnahmen. Wenn die Helden den Flötenspieler als möglichen Urheber der Plage nennen, wird ihnen wenig Glauben geschenkt.
- Gegenmaßnahmen, wie z.B. mit geweihten Waffen den Dämonenratten nachzustellen, zeigen wenig Erfolg, da die Nager sich nur noch selten zeigen. Sie ändern ihre Strategie und beginnen, in der Nacht über Schlafende herzuziehen.
- Gerüchte über einen dämonischen Ursprung der Plage machen die Runde. Der Stadtrat versucht, die Bürger zu beruhigen. Trotzdem verlassen Hunderte die Stadt, um bei Verwandten und Freunden in den nahegelegenen Dörfern unterzukommen, wo es keine Rattenplage gibt. Angeblich ist außerhalb der Stadt nicht eine Ratte zu finden.

19. Tsa

- Erste Fälle von Lutanias und Raschem Wahn treten in Festum bei Bürgern auf, die am 14. oder 15. Tsa von Ratten gebissen wurden. Erneut bricht Panik aus, und der Strom der Menschen, die die Stadt verlassen, schwillt an. Viele Vorratskammern sind von Ratten geplündert worden, weshalb nach einem langen und harten Winter eine Hungersnot droht.
- Die Tempel und einige Kaufleute versorgen aus ihren gut bewachten Nahrungsspeichern die Hungernden. Ein jeder Bürger wird öffentlich aufgefordert, Nahrungsmittel 'rattensicher' zu lagern, denn unveröffentlichte Schätzungen besagen, dass die Vorräte in der Stadt nur noch eine Woche reichen.

20. Tsa

- Nachdem bekannt wurde, dass Flüchtlinge den Raschen Wahn und auch die Gilbe nach Soprieten, Alderow und Bangra getragen haben, beschließt der Rat, die Stadttore und den Hafen bis auf weiteres zu schließen. Dieser Beschluss, der vom Perainetempel und den Therbuniten

ter Kleidung, der auf einer beinernen Flöte spielt. Die Melodie, die er dabei anstimmt, ist schrill und unharmonisch. Plötzlich blickt der unheimliche Musikant auf, und du erkennst im Mondlicht ein merkwürdig entstelltes Gesicht. Die Augen scheinen zu groß und die Nase zu lang zu sein. Das Spiel des Fremden verstummt ebenso abrupt wie es anfang, und er wendet sich ab, um hastig in der Dunkelheit zu verschwinden.

Meisterinformationen:

Wenn der Held den Fremden verfolgen will, muss er feststellen, dass der Flötenspieler bereits verschwunden ist. Auffällig ist jedoch, dass sich ungewöhnlich viele Ratten am anderen Ende der Gasse finden. Die Nager huschen nach dem Auftauchen des Abenteurers in ihre dunklen Verstecke. Die schnellen Bewegungen des fliehenden Fremden scheinen sie merkwürdigerweise nicht erschreckt zu haben.

Die Ratten

Allgemeine Informationen:

Euer Schlaf ist nach einer durchzechten Nacht sicher tief und fest, doch das Gebrüll und Gezeter, das an diesem Morgen an eure Ohren dringt, würde selbst einen Höhlenbären im Firun wecken.

Als du, (Name eines Helden), die Fensterläden öffnest um für Ruhe zu sorgen, springt dich eine Hausratte, die auf der Fensterbank saß, voller Todesverachtung an. Das überrascht dich so sehr, dass es dem scheinbar tollwütigen Nager gelingt, dich zu beißen (2 SP), bevor du ihn erschlagen kannst.

Angewidert packst du den Kadaver am Schwanz und wirfst ihn aus dem Fenster. Beim Blick nach draußen fällt dir auf, dass im Schlamm der Straße, auf den Dächern und unter den Treppen weitere Ratten daherhuschen oder knabbernd dahocken. Es handelt sich überwiegend um die überall zu findenden Haus- und Wanderratten, aber auch um Sumpfund Wolfsratten, die man an einem solchen Ort nur selten sieht. Außerdem entdeckst du einige besonders große, schwarze Ratten, die die anderen zu befehligen scheinen. Besonders unheimlich ist, dass die Nager am helllichten Tage Vorräte aus den Häusern schleppen und gezielt und vereint jene Menschen angreifen, die dies verhindern wollen ...

Meisterinformationen:

Sorgen Sie zuerst dafür, dass der gebissene Held sich an die Geschichten erinnert, die seine Großmutter über Ratten erzählte:

Danach sollen diese Krankheiten und Flüche übertragen, Kreaturen des Namenlosen sein und Kleinkindern die Kehle zerbeißen, wenn sie in die Krippe gelangen können.

Diese Geschichten mögen wohl auch die Festumer ken-



nen, die angesichts der vielen Ratten in Panik geraten sind. Einige tapfere Bürger schlagen zwar mit Knüppeln und Werkzeugen nach den Nagern, doch diese rotten sich daraufhin zusammen, um zum Gegenangriff überzugehen. Solche Aktionen scheinen immer von einer der Riesenratten auszugehen, die mittels schriller Pfiffe ihr Gefolge organisiert.

Wie bereits in der Zusammenfassung erläutert, handelt es sich bei den Riesenratten um mindere Dämonen. Diesen ist mit normalen Waffen nicht beizukommen, wie die Abenteurer erkennen müssen, sobald sie ein solches Wesen angreifen.

Wenn die Helden übrigens glauben, dass sie mit ihrer Kampfkraft die Situation bereinigen können, so wird sehr schnell klar, dass es einerseits sehr leicht ist, eine, zwei oder auch zehn Ratten zu töten. Andererseits ist es aber schier unmöglich, gegen fünfzig, hundert oder tausend dieser Tiere zu bestehen.

Jeweils ein Dämon gebietet übrigens über etwa zwei Dutzend Wolfs- und Sumpf- sowie über mehrere hundert Haus- und Wanderratten (Werte siehe Anhang).

Die Taktik der Dämonenratten besteht darin, ihre Untergebenen ausschwärmen zu lassen, damit diese Vorräte plündern und einzelne Personen beißen können.

Stellen sich Menschen zum Kampf, sammeln die Dämonenratten ihr Gefolge nur dann zum Gegenangriff, wenn der Sieg gewiss erscheint.

Ansonsten verschwinden die Nager und ihre Anführer (letztere können sich unsichtbar machen) in ihren dunklen Verstecken, um wenig später an anderer Stelle wieder zuzuschlagen.

Angesichts dieser Vorgehensweise werden die Helden einsehen, dass die Plage nur beendet werden kann, wenn man ihre geradezu militärischen Strukturen zerschlägt. Als erstes Ziel bieten sich hierbei natürlich die Rattenfürsten an, die jedoch nur mit besonderen, magischen Waffen zu verletzen sind, was aber angesichts der großen Zahl der dämonischen Nager kaum zum Erfolg führen wird.

Effektiver wäre es sicherlich, wenn man die Quelle, der die Dämonen entstammen, 'trockenlegen' könnte. Bei diesem Gedanken wird den Helden hoffentlich wieder der seltsame Flötenspieler einfallen.

Lystramon

Meisterinformationen:

Die oben beschriebenen Ereignisse werden sicherlich den Tagesablauf der Helden mitbestimmen, doch ihre eigentliche Aufgabe liegt darin, den Initiator der Rattenplage, Lystramon, zur Strecke zu bringen. Davon werden sie vielleicht zuerst nichts wissen wollen, doch nachdem ihnen das Verlassen der Stadt unmöglich gemacht wurde, wird ihr Interesse vermutlich steigen.

Der Spielleiter hat deshalb dafür zu sorgen, dass die Hel-

Ablauf der Ereignisse – Fortsetzung –

20. Tsa (Fortsetzung)

mitgetragen wird, soll die Verbreitung dieser ansteckenden Krankheiten verhindern.

- Nach der Schließung der Tore kommt es zu ersten Zwischenfällen. Einige Bürger wollen den Beschluss des Rates mit Gewalt umgehen. Während einer spontanen Versammlung auf dem großen Markt werden die bisher wirkungslosen Maßnahmen des Rates angeprangert.
- In der Stadt werden die ersten Fälle von Gilbe und Sumpffieber bekannt. Gerüchte besagen, dass die Therbuniten in einem ihrer Siechenhäuser auch schon Fälle von Zorgan-Pocken behandeln.

21. Tsa

- Am frühen Morgen versucht eine aufgebrachte Menge, das Siechenhaus der Therbuniten anzuzünden.
- Zum erstenmal erkrankt Pflegepersonal, das zuvor von keiner Ratte gebissen wurde, an Lutas und Raschem Wahn.

22. bis 24. Tsa

- Die Seuchen, die nun in der Stadt grassieren, fordern die ersten Todesopfer. Besonders Alte und Kinder sterben an der Gilbe und dem Raschen Wahn.
- Die allgemeine Nahrungsmittelknappheit hat, nachdem die Ratten die Kornvorräte des Perainetempels vernichtet haben, solche Ausmaße angenommen, dass es zu ersten Plünderungen kommt.
- Der Stadtrat benötigt alle loyalen Kräfte, um Straßenschlachten zu verhindern, weshalb er den sowieso erfolglosen Kampf gegen die Ratten einstellt.
- In der Nacht vom 22. zum 23. Tsa beginnen die Goblins mit ihrer Rattenjagd. Die kleinen Rotpelze sind ungewöhnlich effektiv, weil sie sich nicht scheuen, den Ratten in die Kanalisation oder in die Sickergruben zu folgen. Außerdem verwenden sie unter der Anleitung ihrer Führerin Mantka Riiba Eisenkäfige, die sie todesmutig über die Rattenfürsten stülpen. Mittels zweier Holzstangen wird dann das Gefängnis der niederhöllischen Kreatur möglichst schnell in einen Tempel getragen, wo die Dämonenratte dann vergehen muss.

Die Goblins haben erhebliche Verluste, doch Mantka Riiba treibt sie immer wieder in die Stollen und Röhren, in denen sich die Ratten versteckt halten.

Bereits am 24. Tsa nimmt die Anzahl der Rattenattacken spürbar ab.

25. bis 28. Tsa

- In der Nacht vom 24. auf den 25. Tsa stellen die Helden den „Meister der Ratten“. Nachdem sie ihn besiegt haben, dauert es noch drei Tage, bis die letzte Dämonenratte erlegt und damit die 'Organisatoren' der Plage vernichtet sind. Ein zweiwöchiger Albtraum geht zu Ende. Allerdings werden in der folgenden Tagen noch viele an den Seuchen erkrankte Festtumer sterben.



den Festum nicht vorzeitig verlassen. Zu diesem Zweck können Sie die Abenteurer in den Dienst des Stadtrates stellen, der sie mit geweihten Waffen ausrüstet. Wenn die Helden auf das lukrative Angebot (1 Batzen für jede vernichtete Dämonenratte) eingehen, verbringen sie die Zeit bis zum Schließen der Tore damit, die sogenannten „Rattenfürsten“ zu jagen. Wenn Sie die einzelnen Szenen dieser Jagd entsprechend beschreiben, werden Ihre Spieler vorerst nicht bemerken, dass sie ein Fass ohne Boden füllen wollen.

Erst wenn die Helden „in der Falle sitzen“, sollten Sie ihnen zu verstehen geben, dass man der Rattenplage nur beikommt, wenn man den Beschwörer findet.

Wahrscheinlich werden Ihre Recken sich rasch an den seltsamen Flötenspieler erinnern, den einer von ihnen gesehen hat. Es liegt jetzt an den Helden, die mit keinerlei Unterstützung vom völlig überforderten Stadtrat rechnen können, diese Spur zu verfolgen. Einen ersten Hinweis können sie erhalten, wenn sie die Orte, an denen die Dämonenratten bislang aufgetaucht sind, in einem Stadtplan eintragen. Diese Methode zeigt recht bald, dass die Rattenfürsten vor allem im Hafengebiet und in der Altstadt gesichtet wurden. Wenn die Helden diesen Gedanken weiterverfolgen, können sie schließlich feststellen, dass die Dämonen wahrscheinlich in der Nähe der Hafenmole beschworen werden. Hier müssen sie sich also

auf die Lauer legen, um herauszufinden, woher die schwarzen Riesenratten kommen.

Da die Rattenfürsten sich unsichtbar machen können, erscheinen sie erst in den Gassen der Stadt, wenn sie sich ausreichend weit vom Ort ihrer Beschwörung entfernt haben. Die Beobachtung der Dämonen kann die Abenteurer also nicht direkt zum Versteck des Flötenspielers führen.

Falls die Helden in die Kanalisation hinabsteigen, werden sie auch hier auffällig viele Ratten finden, aber sonst nichts. Die Ursache für die Plage ist also an anderer Stelle zu suchen. Entsprechende Nachforschungen fördern zudem zutage, dass in den letzten Tagen Leute in Festum verschwunden sind – allesamt Menschen, bei denen dies nicht sofort auffällt, wie Bettler oder Eigenbrötler, mit denen niemand etwas zu schaffen haben möchte. Die befragten Bürger vermuten, dass die Betroffenen wohl irgendwie aus der Stadt fliehen konnten.

Es liegt nun an Ihnen, die Tage und Nächte, in denen die Helden nach einer Spur des Flötenspielers Lystramon suchen, so stimmungsvoll und spannend wie möglich zu gestalten. Legen Sie einige falsche Fährten oder arrangieren Sie einen kurzen Auftritt Lystramons, der damit endet, dass der Flötenspieler wieder einmal entwischen kann.

Die dunklen Gassen der Stadt bilden eine düstere Bühne, auf der verummte Plünderer, erregte Aufwiegler, von schwerer Krankheit Gezeichnete, die mit Seuchen-





opfern beladenen Karren der unheilvoll schweigenden Borongeweiheten, huschende Ratten, ihre rotpelzigen Jäger und der unheimliche Flötenspieler den drohenden Untergang Festums eindrucksvoll inszenieren.

In der Nacht vom 24. auf den 25. Tsa führt ein Zwischenfall die Helden schließlich auf die Spur Lystramons:

Allgemeine Informationen:

Wieder einmal streift ihr abends durch das Stadtviertel, in dem ihr den Verursacher der unheimlichen Rattenplage vermutet. Dabei beobachtet ihr eine Frau, die Wasser aus einem der Brunnen holt. Als sie den Eimer aus dem Schacht zieht, schreit sie plötzlich auf und lässt das Gefäß wieder fallen. Ihr eilt hinzu, und die völlig verstörte Frau erzählt euch, dass das Wasser blutrot gewesen sei ...

Meisterinformationen:

Die allgegenwärtige Präsenz der Ratten hat durch die Jagd der Goblins schon deutlich abgenommen.

Wenn die Helden der merkwürdigen Verfärbung des Brunnen-Wassers nachgehen wollen (die nicht nur vom Blut eines Opfers allein herrührt, sondern vielmehr ein Nebeneffekt von Lystramons Beschwörung ist, Näheres dazu unten), müssen sie in den Schacht hinuntersteigen. Dort unten finden sie einen Zugang zu einem Tunnelsystem, das weite Teile der südlichen Altstadt Festums durchzieht und das unzählige kleine Zugänge hat, die nur von Ratten genutzt werden können. Die Tunnel, die seit vielen Jahren als Trinkwasserspeicher dienen, sind vor wenigen Tagen zu einem finsternen Tempel Belzhorashs umfunktioniert worden. (Anhand des Stadtplans können Sie leicht selbst das Tunnelsystem entwerfen. Gleiches gilt für die Kanalisation.) Der Flötenspieler nutzte den Kellerraum einer Ruine, der zudem einen Zugang zum Tunnelsystem hatte, als Opfer- und Beschwörungsraum. Das Wasser, das sich vor wenigen Stunden blutrot verfärbte und drei Brunnen des Viertels speist, ist seither ein Quell, der wie die Ratten Krankheiten und Tod verbreitet.

Im Tunnelsystem finden die Helden die Überreste von Lystramons Opfern sowie Ratten, Ratten und nochmals Ratten. Ihre Recken finden eine so überaus abscheuliche Szenerie vor, dass wir auf eine Beschreibung verzichten wollen.

Als die Helden diese Spur verfolgen, hören sie angsterfüllte Schreie. Dadurch in Eile versetzt, stoßen sie auf das finstere Herz dieser ekelerregenden Tempelanlage, in der Krankheit, Siechtum und Tod eine perverse Verehrung

erfahren. In diesem weitestgehend trockenen Gangkomplex treffen die Abenteurer auf den in eine Beschwörung vertieften Lystramon.

Allgemeine Informationen:

Auf einem steinernen Altar liegt ein nackter Mann, mit Ketten an den Stein gefesselt. Durch den häufigen Gebrauch mit Blut verkrustete Rinnen führen in ein in den steinernen Boden gemeißeltes Heptagramm. Neben dem Altar liegt ein weiteres Opfer. Außerdem seht ihr den Flötenspieler, der offensichtlich eine Beschwörung durchführen will. Dabei scheint es ihm völlig gleichgültig zu sein, ob er entdeckt wird.

Trotzdem beeinträchtigt euer Auftauchen seine Konzentration. Er schaut nämlich für einen Herzschlag auf, um einige in den Schatten dieses Raumes hockende, mächtig große schwarze Ratten, die dämonisch die Zähne blecken, auf euch zu hetzen.

Meisterinformationen:

Die Zahl der angreifenden Ratten sollte so gewählt sein, dass die Helden für einige Momente aufgehalten werden.

Lystramon beschließt nach dem Auftauchen der 'Störenfriede', seine Beschwörung so rasch wie möglich und ohne weitere Opferung zu beenden, was ein Risiko in sich birgt. Geifernd und erwartungsvoll schaut er in das Innere des Heptagramms, wo jedoch keinerlei Veränderung stattfindet. Nach wenigen Augenblicken schleicht sich ein Ausdruck der Enttäuschung auf das Gesicht des Beschwörers, der sich dann mit einem lautem Aufschrei hasserfüllt auf die Helden stürzt.

Falls Ihre Recken in dem nun entbrennenden Kampf zu unterliegen drohen, erscheint plötzlich eine fünfgehornte, blaugrüne Riesenratte im Beschwörungskreis, um mit dem entsetzten Lystramon sofort wieder zu verschwinden. Statt weitere Rattenfürsten zu schicken, hat Belzhorash den Beschwörer nun in die Niederhöhlen hinabgezogen.

Dies geschieht übrigens auch, wenn die Helden den Zauberer besiegen können, kurz nachdem dieser in dem verfluchten Beschwörungskreis zusammengebrochen ist.

Von Borbarads Diener sind nur der finstere Beschwörungsraum, der ihm auch als Quartier diente, und die beinerne Flöte übrig geblieben. Dies muss den Helden ausreichen, um dem Stadtrat zu beweisen, dass sie die Rattenplage beendet haben.

Das Ende (Meisterinformationen)

Nachdem Lystramon verschwunden ist, werden sich die Ratten, wenn alle ihre „Fürsten“ vernichtet wurden, wieder zurückziehen. Den Helden wird, wenn sie von ihrem Kampf gegen den Beschwörer berichten, der Dank der Stadt zuteil. Dieser äußert sich in einer Belohnung von 50 Batzen pro Beteiligtem und der Ernennung zu Ehrenbürgern Festums. Wie sich letzteres in der

Zukunft auf das Leben der Abenteurer auswirken wird, überlassen wir Ihnen. Für die Erfahrungen, die die Helden in der von Ratten belagerten Stadt und während der Suche nach Lystramon gemacht haben, stehen ihnen mindestens **250 AP** zu. Erhöhen Sie diese Summe bei Charakteren, die sich durch stimmungsvolles Rollenspiel oder gute Ideen hervorgetan haben.



Anhang

Lystramon

Lystramon ist ein Anhänger Borbarads, der nach Festum gekommen ist, um mit einem Rattenheer die Stadt zur Übergabe zu zwingen. Er ist ein Magier aus dem fernen Brabak und schloss sich schon vor vielen Jahren den Borbaradianern an, die den äußerst begabten Beschwörer in ihre finsternen Geheimnisse der Dämonologie einweiheten.

Lystramon interessierte sich besonders für die Beschwörung von Dienern Belzhorashs. Die zerstörerische, das Leben verneinende Macht der Erzdämonin übte eine Faszination auf den durch seine Studien verwirrten Magier aus. Lystramon verfiel schließlich dem Wahn, sich selbst dieser zersetzenden Macht auszuliefern, was dazu führte, dass er einen Pakt mit Belzhorash schloss.

Die erzdämonische Wesenheit machte Lystramon zum Herren der Ratten, den Verbreitern von Krankheit und Tod. Dafür musste er einen Preis zahlen, bevor ihn Belzhorash in sein Reich holte:

Lystramons Äußeres nahm langsam die Züge einer Ratte an, und ihn umgab immerzu der eklig-süße Duft der Verwesung.

Nach Borbarads Rückkehr wurde Lystramon ein Günstling des Dämonenmeisters, von dem er die beinerne Flöte erhielt. Mit dieser ist er in der Lage, Ratten in einem Umkreis von vielen Meilen anzulocken, um sie dann der Kontrolle seiner Dämonen zu unterstellen.

Lystramon ist in die zerfetzten Überreste einer einst prunkvollen Beschwörerrobe gekleidet. Sein Gesicht erinnert mit den großen, schwarzen Augen und der langen, spitz zulaufenden Nase an eine Ratte. Im Kampf gegen die Helden wird er seine ungewöhnlich langen Fingernägel, die an die Krallen eines Nagers erinnern, einsetzen.

Dies ermöglicht ihm zwei Attacken pro KR. Die Krallen verströmen die Pestilenz des Belzhorash, weshalb die mit ihnen geschlagenen Wunden (1W6+2 TP) sich häufig (50%) entzünden. Wenn dies der Fall ist, erkranken die von Lystramon Getroffenen innerhalb weniger Tage an der Gilbe oder am Raschen Wahn.

Lystramon, Magier der 16. Stufe

MU 19 **KL** 17 **IN** 16 **CH** 6 **GE** 13 **FF** 10 **KK** 12
AG 0 **HA** 4 **RA** 1 **TA** 2 **NG** 6 **GG** 5 **JZ** 3
MR 19 **LE** 63 **AE** 123* **RS** 1 (Tuchrüstung)
AT/PA 2 x 13/15 **TP** 1W+2 (Krallenhände)

Alter: 42 **Größe:** 1,97 Schritt

Haarfarbe: grau **Augenfarbe:** schwarz

*) Wenn die Helden Lystramon aufspüren, verfügt dieser noch

über 82 ASP. Die Beschwörung der Dämonenratten führte er fast immer mit Hilfe unheiliger Blutmagie durch. Seine Opfer lockt er mittels eines IMPERAVI in den weiter oben beschriebenen Keller. Da sein CH-Wert außergewöhnlich gering ist, konnte er nur Menschen mit außergewöhnlich niedriger MR verzaubern.

Herausragende Talente: Schleichen 15, Sich Verbergen 15, Heilkunde Gift 14, Heilkunde Krankheiten 14, Klettern 12, Musizieren (Flöte) 10

Wichtige Zauber: Adler, Wolf (Ratte) 15, Imperavi Animus 14, Furor Blut 16, Heptagon 15, Krabbelnder Schrecken 13, TLalucs Odem 14, Eisenrost 12, Höllenpein 10, Fluch der Pestilenz 15

...

Lystramons Zauberstab ist mit sechs Stabzaubern belegt, der Magier kann zur Verteidigung also auch auf sein Flammenschwert zurückgreifen (PA: 9). Er wird jedoch bevorzugt mit TLALUCS ODEM und HÖLLENPEIN gegen die Helden vorgehen.

Ratten

Die Werte der Ratten (Haus- und Wander-/Wolfs-/Sumpfratten):

MU 10/12/15 **AT** 5/7/9 **PA** 0 **LE** 3/6/6 **RS** 0

SP 2/3/3 (Biss) **GS** 4 **AU** 20 **MR** 1

GW 1/1/2 (Rudel 10/11/13)

Wenn ein Held durch Rattenbisse mehr als 5 SP hinnehmen musste, besteht eine zehnprozentige Wahrscheinlichkeit (19 und 20 auf W20) der Infektion mit einer der folgenden Krankheiten:

Lutanas (1-5), Sumpffieber (6-9), Gilbe (10-13), Rascher Wahn (14-18), Jahresfieber (19-20).

Attacken gegen die Ratten sind um drei Punkte erschwert, da die kleinen Nager sehr flink sind. Ein Tritt gegen die Tiere verursacht 1W6 TP und gelingt mittels einer GE-Probe.

Rattenfürsten

Werte der Rattenfürsten (Niedere Dämonen aus Mishkaras Gefolge):

MU 14 **AT/PA** 9/4 **LE** 15 **RS** 1

SP 4 (Biss) **MR** 8 **AU** – **GW** 3

Die Rattenfürsten sind ebenfalls nur mit einem Abzug von 3 Punkten auf die AT zu treffen. Außerdem kann ihnen nur mit magischen oder geweihten Waffen bzw. mit Magie Schaden zugefügt werden. Weiterhin verfügen die Rattenfürsten über die Fähigkeit, sich einmal pro Tag für eine SR unsichtbar zu machen. Die Bisse der Dämonen verursachen keine Krankheiten.



DOPPELTES SPIEL

Ein Abenteuer für Helden der Erfahrungsstufen 4 – 7
von Mark Kessler

Die Geschichte einer verhängnisvollen Nacht (Meisterinformationen)

Wütend blies der Wind in wilden Böen den Schnee von den Dächern. Der Sturm lag schwer auf dem Dorf in dieser Nacht. Eine Gestalt löste sich aus dem Schatten einer Hauswand und bewegte sich vorsichtig hinüber zum großen Haus des Dorfschulzen. Rasch und behende kletterte sie am unverputzten Fachwerk des Gebäudes hinauf bis zu dem weit überhängenden Dach. Das Fenster einer Dachkammer war ihr Ziel. Behutsam tastete die Gestalt dort nach einem sicheren Halt, um sich auf das verschneite Dach hinaufzuschwingen. Doch da glitt sie unvermittelt aus und drohte, in die Tiefe zu stürzen. Ein leiser, norbardischer Fluch entglitt der Kehle des Mannes, als er noch rechtzeitig einen rettenden Balken ergriff und sich abfangen konnte. Ärgerlich und gleichsam froh der Gefahr entronnen zu sein, sah er seiner Pelzmütze hinterdrein, die weit unter ihm zu Boden fiel.

Im Haus hörte Tasja ein vertrautes Geräusch vom Fenster. Sie stand vom Bett auf, um die schweren hölzernen Läden zu öffnen. Erschrocken wich sie zurück, als sie ein anderes Gesicht erblickte als das erwartete. „Taschinka, ich bin es, Swobodjir. Erkennst mich necht?“ fragte der späte Besucher mit breitem norbardischen Akzent. Erst jetzt kam der Maid die Erinnerung. „Swoboschek? Bist du’s wirklich?“ – „Jo, sicherlich. Mit mir hast necht jerechnet, was? Ha, ha! Aber lass mech doch erstamal hereinkommen. Es is’ nämlich verdammt kalt hier draußen.“ Rasch half Tasja dem Norbarden in die Kammer und schloss die Läden wieder gegen den Wind. Dann fiel sie dem Besucher freudig um den Hals: „Dass ich dich nach langer Zeit einmal wiedersehe, alter Freund!“

Fassungslos sah der junge Mann zu, wie eben ein anderer statt seiner durch das Fenster ins Schlafgemach seiner Braut stieg. Er hatte sich dicht am Häusereck gehalten, damit ihn der Fremde oder gar die untreue Tasja nicht sahen. Jetzt lief er zurück zur Schenke, in der er eben noch ein warmes Bier mit Kräutern zur Stärkung gegen den frostigen Biss des winterlichen Windes zu sich genommen hatte. Der letzte späte Gast verabschiedete sich an der Schenkentüre und machte sich gerade auf den Heimweg. Im Schankraum löschte der Wirt gerade die letzten Lichten „Ota! Noch einmal auf eine Stärkung zurückgekehrt, mein Junge? Der Gevatter Wirt schließt leider schon, da musst du ein anderes Mal wiederkommen.“ Der enttäuschte Bräutigam erkannte den letzten Gast sogleich. Es war Wieland, mit dem er doch eben noch in der Schenke geschwätzt hatte. Hier war der Ver-

traute, den er nun so dringend brauchte. „Ich brauche deine Hilfe“, bat Ota.

Gemeinsam und leise eilten die beiden Männer zurück zum Hause des Dorfschulzen. Tränen der Wut und der Enttäuschung schossen Ota in die Augen, als sie im Schutze nächtlicher Schatten beobachteten, wie der Fremde das Mädchen Tasja – seine Tasja, Otas Braut – am Fensters noch einmal in die Arme schloss, bevor er sich nunmehr wieder hinaus aufs Dach schwang und im Fachwerk hinabstieg. Eben erreichte der Fremde den verschneiten Boden, und Ota wollte schon auf ihn losstürmen, da hielt Wieland ihn zurück. Der fahle Schein des Mondlichts fiel auf das Gesicht des Fremden, enthüllte seinen geschorenen Schädel, seine langen Schläfenzöpfe „Ein Nurbard“, presste Wieland, im höchsten Maße erstaunt, zwischen den Zähnen hindurch, und Ota spürte wie die Hand, die ihn zurückhielt, noch fester zupackte. Es dauerte einen Atemzug, bis sich die Beobachter wieder gefasst hatten. „Kümmere du dich um deine Braut und lass den Schurken meine Sorge sein“, hörte Ota seinen Begleiter sagen und machte sich schon daran, den Weg zum Fenster seiner Geliebten – nein, dieses Luders, das ihn so schändlich verraten hatte – zu erklimmen. Ein Weg, den er doch schon so manche Nacht genommen hatte. Wut wallte in ihm auf und er stieg schnell Balken um Balken im Fachwerk empor, gelangte ans Dach, griff zielsicher mit der Linken nach einem Vorsprung, der ihm gewöhnlich Halt gab und spürte, wie seine Hand am schlüpfrigen Eis abrutschte! Hastig suchte er mit der Rechten Halt auf dem verschneiten Dach, doch ohne Erfolg. Er fühlte, wie er nach hinten und in die Tiefe gerissen wurde, und wollte gerade schreien, als ihn ein Schlag mit unvermittelter Urwucht auf den Kopf traf. Schwärze umflog ihn.

Der andere Mann wandte sich gerade der Verfolgung des norbardischen Lumpen zu, da vernahm er den dumpfen Schlag, mit dem Ota auf den verschneiten Grund stürzte. Erschrocken lief Wieland zum Verunglückten, nahm ihn auf und rüttelte ihn, um das Leben wieder in den regungslosen Leib zurückzubringen – ohne Erfolg. „Zur Hilfe! Helfet mir!“ rief Wieland aus, als er den Jungen aufhob und über den Dorfplatz zum Tempel der Herrin Peraine schleppte. Mit einem Male hielt er inne, sah auf den leblosen Ota, dessen Augen weit aufgesperrt und blicklos in das fahle Angesicht des Madamals starrten. Ein feiner Faden dunklen, roten Blutes floss aus seinen Ohren und tropfte in den weißen Schnee. Entsetzen überkam den Mann, schreckliche Angst,



und ehe er sich versah, hatte er den Toten fallengelassen und rannte wie um sein eigenes Leben, rannte in den Schutz der Schatten, wo er sich angstvoll verbarg, als die ersten Dörfler mit Lichtern vor ihre Hütten traten.

Swobodjir hatte das weite Feld hinter dem Weiler schon überquert, als er seines Schpodeks, seiner Mütze, gedachte, die ja noch im Schnee bei Tasjas Hütte lag. Er lief zurück, um das langehegte Stück aus gutem Pelz zu bergen, da bemerkte er, dass Lichter allüberall in den Katen und Hütten des Dorfes entzündet wurden. Ein rechter Aufruhr schien entstanden zu sein. Eben überlegte er noch, ob er nicht besser umkehre, als man ihn plötzlich vom Dorfrand aus anrief:

„Heda! Wer geht da?“ Eine zweite Stimme wurde laut: „Mord, Mord!“ Ehe Swobodjir sich versah, liefen bereits zwei Dörfler mit Knüppeln auf ihn zu. Er gab Fersengeld. Wieland lag schwer atmend in seinem Versteck beim Hause des Schulzen. Der Anblick des Norbarden hatte viele schlimme Erinnerungen in ihn geweckt, denn Wieland hatte ein Geheimnis, das er bewahren musste, wollte er der Rache der Sippe entgehen. „Wie hatte sie ihn hier bloß finden können?“ fragte er sich wieder und wieder. Wieland blickte herüber zur Stätte des grausigen Unfalls und sah, wie in Tasjas Kammer Licht gemacht wurde. Da fiel sein Blick auf etwas Braunes im Schnee unter dem Kammerfenster, das ihm zuvor nicht aufgefallen war: eine Pelzmütze. Er zwang sich zur Ruhe, sein scharfer Verstand kehrte zurück, und als er vom Dorfrand Schreie vernahm, keimte plötzlich ein Plan in ihm auf. Er würde sein Ge-

heimnis bewahren. Hastig lief er hinüber zum Schulzenhaus und griff die Mütze.

Die Leute, die den Leichnam Otas umringten, wichen auseinander, als sie Wieland sprechen hörten. Er hielt einen Schpodek in den Händen, wie sie die Norbarden fertigen und tragen. „Seht, das habe ich dort drüben auf dem Dorfplatz gefunden. Die muss der Meuchler sicher auf der Flucht verloren haben ...“

Rasch packte Wieland in seinem Haus ein paar Dinge zusammen. Seine Hände zitterten, als er vorsichtig den Griff des feinen Giftdolchs öffnete, den er in einer Truhe aufbewahrt hatte. Er musste sich sehr zusammenreißen, um die tödliche Flüssigkeit nicht zu verschütten, die er nun in die hohle Klinge des präparierten Borndorns füllte. Auch war Eile geboten. Als er fertig war, verstaute er alle Dinge in einem ledernen Rucksack, zäumte sein scheckiges Pony auf und folgte den Häschern aus dem Dorf, die bereits in kleinen Trupps im Scheine flackernder Pechfackeln nach dem vermeintlichen Meuchler forschten, in die Hügel.

Swobodjir hastete auf den schützenden Wald zu. Er konnte sich nicht vorstellen, was im Dorf eigentlich passiert war. Was immer es aber war, man wollte ihn dafür zur Rechenschaft ziehen, und er sah die Dörfler näherkommen. Inzwischen hatten sie auch Hunde mitgebracht, die gnadenlos seine Fährte verfolgten. Am Waldrand kroch er ins dichte Unterholz hinein. Hier, im Forst lag auch weniger Schnee, und Swobodjir hoffte, seine Spur sei für die Verfolger nun nicht mehr so gut zu erkennen. Tatsächlich, die Häscher fielen zurück. Scheinbar waren sie sich nicht ganz schlüssig, in welcher Richtung sie den Norbarden verfolgen sollten.

Unvermittelt fuhr Swobodjir herum, er hatte das laute Knacken von Ästen hinter sich vernommen. Er spähte in den finsternen Tannicht. Dort sah er einen Reiter auf einem Pony. Angstvoll duckte der Gejagte sich in das Unterholz. „Hej, Briederchen. Komm herieber, die wollen dech vertobacken, Schlimasnik. Ich werd der hälfen, dech heimbringen, zu der Mame“, rief der Reiter in die Dunkelheit. Swobodjirs Herz hüpfte vor Freude. Mespoche! Ein Nurbard. Eilig lief er dem Mann entgegen. „Spring hinter mech, aufs Pferdchen. Ich wird dech noch retten, Frejnd!“

Sie ritten zu einem Pfad hinüber, auf der Swobodjirs Retter das kleine Ross zu einem schnelleren Lauf anspornen konnte. Der Junge musste sich gut am norbardischen Mantel des Vordermannes festhalten, um nicht herunterzufallen. Plötzlich hielten sie an, und der Reiter sprang ab. „Was is' los?“ fragte Swobodjir überrascht, als er es ihm gleichtat. Dann erst sah er, dass sie an einem steilen Hang zu Stehen gekommen waren. Hier ging es gar nicht weiter. Misstrauisch blickte er seinem unerwarteten Helfer ins Gesicht, das er nun zum ersten Male erkennen konnte. Er hatte seine Pelzmütze tief in die Stirn gezogen, doch Swobodjir erkannte, dass er es hier nicht mit einem Bruder zu tun hatte. Zu spät erblickte er die lange, spitze Klinge, die böseartig im Mondlicht funkelte, da stach der Fremde auch schon zu.





Auf ein Wort, lieber Meister!

Wie Sie sich bereits sicher gedacht haben, ist bei dem vorliegende Szenario eine Heldengruppe gefragt, die mit Grips und Spürsinn vorgehen kann. Denn es gilt, die finsternen Geschehnisse jener ereignisreichen Nacht aufzuklären. Körperkraft und Geschick mit der Waffe werden Ihren Helden bei der Aufdeckung der seltsamen Ereignisse in Kreiben nur selten weiterhelfen. Aus diesem Grunde eignet sich das Abenteuer auch hervorragend für eine Gruppe von niedrigstufigen Charakteren.

Im Verlaufe des Abenteuers werden die Helden von der verzweifelten Tasja gebeten, einen rätselhaften Mordfall in ihrem Heimatdorf Kreiben aufzuklären, der das Mädchen zwei geliebte Menschen kostete und es noch vor der Vermählung zur Witwe machte. Es wird sich herausstellen, dass der vorgebliche Mord nur ein Unfall, der augenscheinliche Unfall aber die wahre Bluttat war und dass eine ganz andere Ursache hinter all diesen Geschehnissen steckt als nur die Eifersucht zweier rivalisierender junger Männer.

Was tatsächlich passierte (Meisterinformationen)

Tasja, die Tochter des Kreibener Schulzen Jaromir Aljoschik, ist überglücklich. Bald soll sie mit Ota vom Grosnahof, dem einzigen Sohn eines reichen Großbauern, vermählt werden. Eine Verbindung, die auch die beiden Väter gerne sehen. Eines Abends, am 15. Hesinde, mitten im tiefen bornischen Winter, will der junge Ota seine Angebetete, wie schon häufiger, in ihrer Schlafkammer besuchen. Dabei beobachtet er einen anderen Mann, der durch Tasjas Kammerfenster in das Haus des Schulzen klettert und dort von ihr freudig empfangen wird. Ota entbrennt vor Eifersucht, denn er weiß nicht, dass der vermeintliche Rivale ein Freund aus Tasjas Kindertagen ist: der Norbarde Swobodjir. Swobodjir kam als Kind häufig mit seiner Sippe nach Kreiben, ist aber inzwischen mit einer anderen Sippe im Süden vermählt und hat seine liebe Freundin schon sehr lange nicht mehr gesehen. Er hat von ihrer baldigen Vermählung erfahren und kommt, um Tasja seine besten Wünsche auszusprechen. Außerdem ist er auf der Suche nach einem Mann, den seine neue Sippe in dieser Gegend vermutet. Ota ist außer sich. Kopflos holt er sich im Dorf den Beistand eines Freundes, um Swobodjir beim Verlassen des Schlafgemaches aufzulauern. Sein Verbündeter ist Wieland Barndt.

Niemand im Dorf weiß, dass Wieland in Wahrheit norbardischer Abstammung ist und unter falschem Namen (eigentlich heißt er Boleslaw Wjiroschenko) in Kreiben lebt, da er aus gutem Grund die Nachstellungen seiner Sippe fürchtet eben jener Sippe, der Swobodjir nun angehört. Als er in Tasjas nächtlichem Besucher einen Norbarden erkennt, ist er außer sich vor Furcht. Er schickt Ota zu seiner Braut und will sich selbst um den jungen Norbarden küm-

mern. Doch Ota gleitet auf dem vereisten Dach aus, als er zu Tasjas Kammer hinaufsteigt, und stürzt zu Tode. Wieland will seinen Freund zum Heiler des Dorfes tragen, doch auf halbem Wege überkommt ihn die Furcht vor der Entdeckung durch die Dorfbewohner und der Enttarnung durch den Norbarden (Näheres entnehmen Sie bitte der Personenbeschreibung Wieland Barndt im **Anhang**). Er flieht und lässt den zerschmetterten Ota auf dem Dorfplatz zurück, wo der Leichnam bald darauf entdeckt wird. Die aufgebrachten Dorfbewohner entdecken am Dorfrand Swobodjir, der sich gerade auf den Heimweg macht, aber noch einmal wegen einer Pelzmütze zurückgekehrt ist, die er beim Haus des Dorfschulzen vergessen hat. Sofort glaubt man, hier den Mörder gesehen zu haben, und stellt ihm nach. Wieland Barndt schmuggelt die Mütze in die Nähe des Leichnams, wo sie gefunden wird, und verstärkt den Verdacht der Kreibener gegen den jungen Norbarden damit. Doch Wieland weiß auch, dass er den Dörflern zuvor kommen muss, damit Swobodjir nichts über ihn ausplaudern kann. Durch seine Kenntnisse der norbardischen Sprache und Kultur gibt er sich als vermeintlicher Freund aus, der dem Norbarden vor seinen Häschern retten will, und ersticht den Arglosen heimtückisch mit einem vergifteten Dolch. Dann stürzt er ihn von einer Klippe im Wald, wo man den Leichnam später entdeckt. Es heißt, er sei auf der Flucht verunglückt. Die Dorfbewohner geben sich damit zufrieden.

Die unglückliche Tasja mag nicht so recht daran glauben, dass ihr lieber Freund ihren Bräutigam ermordet haben soll, und will nun eine Heldengruppe um Hilfe zu bitten.

Der Weg ins Abenteuer (Meisterinformationen)

Nach ihren schrecklichen Erlebnissen in Kreiben hat Jaromir Aljoschik seine Tochter gemeinsam mit ihrer Amme Natjescha zur Erholung zu den Verwandten in eine der drei großen Städte der Umgehung (Norburg, Ouvenmas oder Rodebrannt) gesandt. Suchen Sie aus diesen drei Ausgangsorten für den Beginn des Abenteuers einfach den heraus, der sich für Ihre Spielgruppe am besten eignet. (Nötigenfalls kann der Aufenthaltsort der beiden Frauen natürlich auch jeder andere beliebige Ort im Bornland sein). Da Tasja

bereits seit ihrer Ankunft in dem gewählten Ort Natjescha dazu drängt, ihr bei der Suche nach geeigneten Ermittlern behilflich zu sein, gab die gutmütige Amme schließlich nach. Gemeinsam haben die beiden ein Schriftstück verfasst, das die Abenteurer in einschlägigen Etablissements der bornischen 'Heldenszene' ihrer entsprechenden Stadt entdecken können. Es sind etwa zehn Praiosläufe seit dem Mord vergangen, wenn die Gruppe auf das Dokument stößt. Auf dem Pergament ist zu lesen:



Fräulein in Not

sucht die dringende Unterstützung eines oder mehrerer erfahrener Kämpen, die ihr dabei behilflich sein wollen, die Wahrheit in einer familiären Angelegenheit ans Licht zu bringen. Verschwiegenheit wird vorausgesetzt.

Kost und Unterkunft werden übernommen,
Erfolgshonorar steht in Aussicht.

Bewerber finden sich bitte am nächsten Feuertag zur zweiten Stunde der Rondra ein.

Außerdem findet sich hier die Adresse Tasjas in der betreffenden Stadt.

Natürlich ist es auch denkbar, dass Ihre Abenteurer sich bereits in einem anderen Szenario dieses Bändchens oder gar bei einer anderen Gelegenheit einen Namen gemacht haben. In diesem Fall sendet Tasja ihre Amme Natjescha zu den Helden um sie zu einem baldigen Gespräch einzuladen.

Eine weitere Variante ist, die Abenteurer zufällig die Bekanntschaft Tasjas und ihrer Amme machen zu lassen. Die Helden könnten zum Beispiel Zeugen werden, wie eine andere, weniger seriöse Gruppe herumfahrender Haudegen, durch den obigen Aushang auf den Auftrag aufmerksam geworden, vorspricht und schließlich die beiden Damen vom Lande bedrängt. Ihre edlen Recken, werter Meister, haben dann die Gelegenheit, galant zur Hilfe zu eilen und sich gleichwohl für die bevorstehende Aufgabe auszuzeichnen.

Wie auch immer die Helden auf die Lage der sewerischen Maid aufmerksam werden, es kommt auf jeden Fall zum folgenden Zusammentreffen:

Am kommenden Feuertag

Allgemeine Informationen:

Ihr habt euch am Feuertag zur gewünschten Stunde bei der ausgeschriebenen Adresse eingefunden und werdet nun von einer älteren Frau hereingebeten. Sie hat ihr stellenweise ergrautes Haar fast vollständig unter einer weißen Haube versteckt und macht einen sehr gütigen, fast mütterlichen Eindruck auf euch. Gewandet ist sie in das einfache braune Kleid und die dunkle Schürze einer Dienerin. Unbeholfen, fast bäuerlich knicksend, mag sie gar nicht so recht in diese städtische Umgebung passen. „Willkommen in unserem Haus, Herrschaften. Tretet ein und lasst etwas von dem Glück zurück, das Ihr mit Euch bringt. Mein Name ist Natjescha“, stellt sie sich mit einer sehr höflichen, sewerischen Begrüßung vor. Sie weist euch den Weg ins Haus und führt euch eine Treppe hinauf in eine sparsam

eingerichtete Kammer. Eine lange Bank am warmen Ofen, in dem ein behagliches Feuerchen knackt, lädt zum Sitzen ein. Ansonsten finden sich hier noch ein Tisch und eine große hölzerne Truhe. Eine weitere Tür führt scheinbar in den hinteren Teil des Hauses.

Eine junge Frau sitzt auf einem Stuhl vor einem Spinnrad, das am einzigen Fenster zur Straße hinaus aufgestellt ist. Sie mag höchstens 18 Sommer zählen und hat flachsblondes, langes Haar. Man darf sie mit Fug und Recht als eine bornische Schönheit bezeichnen. Als ihr eintretet, erhebt sie sich, um euch schüchtern zu begrüßen.

Meisterinformationen:

Vor den Helden steht Tasja Aljoschka, Tochter des Kreibener Schulzen und Braut des verstorbenen Ota. Ebenfalls höflich knicksend stellt sie sich den Helden vor und schweigt erst einmal. Auf einen Wink der Amme hin schaut sie etwas verlegen und fragt schließlich nach den Namen der Gäste. Die Amme bietet den Helden Plätze an und trägt für jeden einen Krug würzigen Kräuterbieres mit Honig auf, während Tasja sich höflich bei den Recken nach ihrer Herkunft und ihren bisherigen Erlebnissen erkundigt. Dann endlich kommt sie zum eigentlichen Auftrag.

Allgemeine Informationen:

„Verehrte Herrschaften, mein Ansinnen ist mitnichten als gewöhnlich zu bezeichnen. Mein Bräutigam Ota ist am 15. Hesinde heimtückisch gemeuchelt worden. Als sein Mörder gilt Swobodjir, ein alter Jugendfreund von mir. Er kam am selben Tag noch nach der Bluttat bei einem Unfall ums Leben – auf den ersten Blick scheint es, als habe er für den Mord gesühnt. Doch ich glaube nicht an Swobodjirs Schuld. Der wahre Mörder läuft, so glaube ich, noch frei herum. Deshalb möchte ich Euch nun bitten, den Übeltäter für mich ausfindig zu machen.“

Meisterinformationen:

Tasja hofft, dass die Abenteurer den Auftrag annehmen und ihr zu helfen bereit sind. Bei Erfolg will sie der Gruppe 25 Batzen zahlen, ein nicht unerheblicher Teil ihrer Mitgift, und sie ist bereit für Unterkunft und Verpflegung aufzukommen. Ausrüstung kann sie leider keine stellen, obwohl sie weiß, dass dies mitunter üblich ist. Die Gruppe müsste sie außerdem in ihr Heimatdorf Kreiben begleiten, wo die Tat geschehen ist.

Die Bezahlung ist natürlich für eine größere Truppe nicht wirklich verlockend, auch ist alles Verhandeln zwecklos. Die gute Tasja kann sich nicht mehr leisten. Dennoch bleibt zu hoffen, dass die Tränen der Trauer, die der jungen Maid bei ihren Ausführungen in den Augen stehen, die Herzen der Abenteurer anrühren.

Bereits für den nächsten Tag wird die Abreise geplant. Eine Kaleschka aus Kreiben trifft ein, um die Damen abzuholen.



Teil 1 – In, um und um Kreiben herum

Meisterinformationen:

Nachdem die Helden den Auftrag erhalten haben, die Vorkommnisse um die Tode des jungen Ota und des Norbarden Swobodjir noch einmal genauer in Augen-

schein zu nehmen, reisen sie im ersten Teil des Abenteurers ins etwa 100 Meilen westlich von Ouveenmas gelegene Kreiben. Hier lernen sie die Dörfler kennen. Es geht darum, deren Vertrauen zu gewinnen und vor allem die richtigen Fragen zu stellen.

Die Reise

Meisterinformationen:

Am vereinbarten Tag machen sich die Abenteurer mit ihrer neuen Auftraggeberin auf den Weg nach Kreiben. Die beiden Damen werden mit einer Kaleschka abgeholt, in der unberittene Helden gerne mitfahren dürfen. Die Reise geht durch eine wundervolle Winterlandschaft. Vornweg traben die Ponys, die bei jedem Schritt ein lustiges Schellen der vielen Glöckchen ertönen lassen, die an ihren Geschirren befestigt sind, während die Insassen der Kaleschka gemütlich in warme Decken eingehüllt sitzen. Die kalte Luft ist klar, und der Weg führt über verschneite Straßen durch weiße, schneeverhüllte Wälder. Während der Reise bietet sich eine gute Gelegenheit, noch einmal mit den beiden Damen über die Vorkommnisse der Mordnacht zu sprechen. Es bleibt Ihnen überlassen, ob sie die Fahrt nach Kreiben mit einigen Zufallsbegegnungen ausfüllen wollen.

Sollte es notwendig werden, während der Reise in einem Gasthaus zu übernachten, so übernimmt Tasia selbstverständlich die Kosten für die günstigste Unterbringung und die Mahlzeiten. Die Länge der Reise richtet sich nach dem von Ihnen gewählten Ausgangsort, sie dauert jedoch längstens sieben Tage.

Schließlich erreicht die Gruppe Kreiben.

Ranzen in der Falle

Allgemeine Informationen:

Das schmale Band der Straße, das sich nur durch die Spuren anderer Schlitten ausmachen lässt, schlängelt sich einen kleinen Hügel hinauf. Der Kutscher deutet voraus: „Dort vorn liegt Kreiben.“ Tatsächlich könnt ihr schon die ersten Hütten in der weißen Landschaft ausmachen, aus deren Schornsteinen Rauch in die Winterluft steigt. Unweit davon entfernt, entdeckt ihr eine kleine Gruppe von Gestalten auf dem offenen Feld, die in einem merkwürdigen Tanz umherspringen. Auch die beiden Damen versuchen, sichtlich verunsichert, auszumachen, was dort vor sich geht. „Oh, gute Götter! Ranzen!“ kreischt da Natjescha mit einem Male. Ihr schaut noch einmal genau hin. Wahrhaftig, ein wenig abseits der Straße fauchen und schreien mehrere der bornischen Bestien. Offensichtlich greifen sie jemanden an. „Ich glaube, sie bedrängen Wassej und Pale! Tut doch et-

was!“ ruft eure Auftraggeberin aus.

Meiserinformationen:

Der Knecht Wassej und die Magd Pale sind in argen Schwierigkeiten, das ist beim Näherkommen unzweifelhaft zu erkennen. Als die beiden die Gruppe bemerken, rufen sie verzweifelt um Hilfe.

Des Winters stellen die sewerischen Bauern Fallen rund um ihre Siedlungen auf um ausgehungerte Wölfe bereits auf dem Weg zum Weiler einzufangen. Die Konstruktion ist einfach, aber wirkungsvoll. Sie besteht aus drei starken Ästen und einem weiten Netz. Die Äste sind lediglich lose zu einem hohen Dreibein gegeneinandergelehnt, über das das Netz gelegt wird. Letzteres reicht nicht bis zum Boden, damit die Wölfe überhaupt in die Falle tapen können. Das Netz ist ringsherum auf eine Seilschlinge





aufgefädelt, und das Seil wird seinerseits an einem Holzpflöck befestigt. Schnappt nun ein Wolf nach dem Köder, der in der Mitte der Falle am Dreibein aufgehängt ist, stürzt letzteres um, und das Netz fällt über das Tier. Versucht die Bestie nun fortzulaufen, zieht sich das Netz immer weiter zu.

Diese Falle hat zwei Vorteile. Sie kann über der Erde im offenen Gelände aufgebaut werden, ist es doch im Winter zu mühsam, eine tiefe Wolfgrube in die gefrorene nordsewerische Scholle zu graben. Zudem taugt die Falle auch dafür, mehrere Tiere gleichzeitig zu fangen. Einmal am Tag kontrollieren die Bauern, ob sich nicht etwa ein hungriger Wolf eingefangen hat. Wenn ja, prügeln und stechen sie ihn zu Tode. Bisweilen kommt es jedoch vor, dass sich eine Horde Sumpfranzen bis in die Siedlungen vorwagt.

Genau diese Ungeheuer haben die Kreibener hier erwischt. Die sechs Bestien sind zwar bereits vom harten Winter ausgemergelt, doch wehren sie sich mit unerwarteter Kraft. Sie haben das Netz zerrissen und sich nun mit wütendem Fauchen auf zwei Knechte geworfen, die von der plötzlichen Attacke vollkommen überrascht sind. Wenn die Helden eintreffen, gewinnen die Ranzen gerade die Oberhand.

Sie haben die beiden Bauern eingekreist, die sich mit Mistgabeln und Spießen zu wehren versuchen.

Sechs Sumpfranzen

MU 7 AT 9 PA 4 LE 20 RS 2
TP 1W+3 GS 8 AU 30 MR -4
GW 5/12 (Meute)

Knecht Wassej und Magd Pale

MU 9 AT 10 PA 8 LE 25 RS 1
TP 1W+3 (Spieß)

Sollte die Hälfte der Sumpfranzen sterben oder drei Tiere mehr als die Hälfte ihrer Lebensenergie verlieren, flieht die Meute.

Den Helden sollte es gelingen, Knecht Wassej und Magd Pale aus ihrer Notlage zu befreien. Die beiden sind den Fremden dafür sehr dankbar und werden ihnen bei ihren Ermittlungen behilflich sein, wo sie nur können. Auch im Dorf verbreiten sie die Nachricht von ihrer Rettung durch die Neuankömmlinge, was den Fremden den Respekt und das Vertrauen der Dörfler einbringt.

Das Dorf

Ein kurzes Wort zu den Ermittlungen (Meisterinformationen):

In diesem Abschnitt des Abenteuers kommt auf Sie etwas Arbeit zu, lieber Meister, denn Sie müssen bei den Unterhal-

tungen, die die Helden mit den Dörfler führen, eine große Menge an Informationen im Auge behalten. Bereiten Sie sich auf die Aussagen daher besonders gewissenhaft vor.

Die Aussagen der Dörfler (Meisterinformationen)

Natürlich hat jeder Zeuge eine andere Erinnerung an die Meuchelnacht, jeder hat auch Unterschiedliches gesehen und aus verschiedenen Gründen zu berichten oder zu verschweigen. Es würde den Rahmen dieses Heftes sprengen, wortwörtlich die Schilderungen eines jeden einzelnen wiederzugeben, deshalb finden Sie in diesem Abschnitt die wichtigsten Aussagen in kurzen Sätzen dargelegt. Die Berichte von Personen, die bisweilen die Unwahrheit sagen, sind als wahr (w) oder falsch (f) gekennzeichnet.

Denken Sie daran, dass die Zeugen selbstverständlich nicht immerzu unverzüglich mit allen Tatsachen herausrücken, sondern diese in einem Gespräch kundtun, bei dem sie auch ihre, für die Helden eigentlich überflüssigen, Meinungen und Ansichten zur Mordsache im genaueren und der Lage Sewerians und des Bornlandes im allgemeinen einfließen lassen.

Gleichsam hilft es den Abenteurern natürlich ungemein weiter, den richtigen Leuten die richtigen Fragen zu stellen und sich das eine oder andere Gegenüber zuerst durch eine entsprechende Anerkennung gewogen zu machen. So freut sich der Wirt zum Beispiel, wenn die Heldengruppe auch etwas in der Schenke bestellt, anstatt ihn und die Gäste

lediglich auszuhorchen. Oder die nächtlichen Häscher des vermeintlichen Meuchlers schätzen es sehr, wenn so welt-erfahrene Kämpen wie die Ihren sich lobend über das Raffinement ausdrücken, mit dem sie den Schandtäter in der Blutnacht zu Tode hetzten.

Sie können Ihren Spieler durch entsprechende Proben das eine oder andere Gespräch erleichtern beziehungsweise erschweren. Auch ist es möglich, dem Gegenüber die eine oder andere Lüge an der Nasenspitze anzusehen. Mit einer Ausnahme: Wieland Barndt.

Sie sollten unbedingt verhindern, lieber Meister, dass Wieland in eine magische Falle nach Art eines BANNBALADIN, IMPERAVI, RESPONDAMI oder IN DEIN TRACHTEN... tappt. Erstens steht hier für ihn viel zuviel auf dem Spiel, und zweitens würde solcherlei natürlich Ihnen und Ihren Spielern den Spaß ruinieren. Wieland selbst hat sich mit einem Amulett geschützt, das seine Magieresistenz um 5 Punkte anhebt. Doch das mag nicht immer ausreichen. Lassen Sie in solchen Fällen einfach etwas dazwischenkommen. Gewisslich fallen Ihnen diverse Möglichkeiten ein, die Aufmerksamkeit der Helden im entscheidenden Moment auf etwas gänzlich anderes zu lenken. Außerdem sind die un-



gebildeten Kreibener Bauern recht misstrauisch gegenüber allem 'Hexenwerk'. Sagt man den Norbarden nicht sogar die Beherrschung schwarzer Künste nach? Vergessen Sie nicht, dass Wieland fest entschlossen und wahrscheinlich auch oft gewitzt genug ist, den Ermittlern zu entgehen. Immerhin ist er ein geachteter Nachbar der Kreibener Bevölkerung, die Abenteurer aber im schlimmsten Fall nur dahergelaufene, zerlumpete Söldlinge aus dem Ausland! Erst wenn alle Fakten auf ihn deuten und sich die Lage für ihn zuspitzt, verliert auch der Krämer Wieland Barndt die Fassung.

Was Tasja berichtet

Tasja geniert sich zwar ein wenig, vor den Helden zuzugeben, dass sie Ota und Swobodjir in ihrer Kammer empfangen hat, verschweigt dies aber trotzdem nicht. Denn es ist gerade der Besuch Swobodjirs in der Mordnacht, der ihr Zweifel an seiner Schuld aufgibt. Sie bittet die Abenteurer, ihrem Vater nichts von den nächtlichen Besuchen zu verraten. Tasja hat keinen Grund, den Helden die Unwahrheit zu erzählen.

- Ota besuchte Tasja regelmäßig. Dazu stieg er über das Dach zu ihrem Fenster, wo sie ihn einlassen konnte, ohne dass man im Haus etwas bemerkte.
- In der Nacht des Mordes hatte sie eigentlich ihren Bräutigam erwartet. Statt dessen sei aber Swobodjir erschienen.
- Sie ist Ota niemals untreu geworden. Der Norbarde kam lediglich, um ihr Glück für ihren Traviabund zu wünschen.
- Swobodjir war nur kurze Zeit bei ihr. Sie haben lediglich ein paar Sätze gewechselt. (Der Besuch war zu kurz für ein rahjagefälliges Stelldichein, wie sich die Helden zusammenreimen können.)
- Swobodjir berichtete ihr von der Sippe, in die er hineingeheiratet hatte.
- Swobodjir stellte ihr eine seltsame Frage, die sie jedoch nicht beantworten konnte. Er sagte, seine Sippe habe ihn beauftragt, in der Gegend die Augen nach einem Ladislav Roschenko (oder so ähnlich) offenzuhalten. Er fragte sie, ob sie diesen Namen vielleicht schon einmal gehört habe, denn es handele sich um einen sehr bösen Mann, der sich irgendwo im Bornland vor der Norbarden versteckt halte.
- Wenig später, nachdem der Norbarde wieder gegangen war, habe es ein zweites Geräusch am Dach gegeben, doch Ota sei auch dieses Mal nicht erschienen.
- Statt dessen hörte sie bald darauf Hilferufe ganz aus der Nähe.
- Erst als der Tumult im Dorf schon im vollen Gange war, kam ihr Vater in ihre Kammer gestolpert, um ihr die traurige Nachricht zu überbringen. Sie ist dann sogleich mit Natjescha auf den Dorfplatz gegangen, wo sie der Kummer überwältigte und sie in eine tiefe Ohnmacht versank, aus der sie erst am folgenden Tag erwachte. Da hatte Natjescha bereits die Nachricht erhalten, dass man den Meuchler ebenfalls zur Strecke gebracht hatte.

• Voller Rachedgedanken forderte sie dessen Leichnam zu sehen, doch traute sie ihren Augen kaum, als sie Swobodjir erkannte.

• Wenig später kam seine alte Sippe, die ihr Winterlager jedes Jahr ganz in der Nähe aufschlägt, in das Dorf, um den Verstorbenen einzufordern. Die Dörfler beschimpften die Norbarden wüst, doch diese luden unbeirrt den steifgefrorenen Leichnam auf eine Kaleschka und verschwanden wortlos.

• Tasja hätte gerne mit ihnen gesprochen, doch man gab ihr keine Gelegenheit. Sie fürchtet, dass dieser Ladeslaus Rodenkoff der böse Mann, den Swobodjir gesucht hat, hinter allem steckt.

Was der Schulze und Natjescha berichten:

Alle Aussagen der beiden entsprechen der Wahrheit.

- Beide schliefen in der betreffenden Nacht in ihren Kammern.
- Natjescha ist von einem lauten Geräusch erwacht.
- Natjescha hörte die Hilferufe und weckte den Schulzen, der ins Dorf ging, um nach dem Rechten zu sehen.
- Er kam mit Tränen in den Augen zurück und berichtete, Ota sei ermordet.
- Gemeinsam gingen sie mit Tasja auf den Dorfplatz, die dort aber in Ohnmacht fiel, so dass sich Natjescha im Haus um sie kümmern musste.
- Der Schulze nahm derweil die Ermittlungen in Kreiben auf und hat alle Informationen, die unter den übrigen Dorfbewohnern aufgeführt sind und ausschließlich den Mord betreffen.
- Der Schulze glaubt fest an die Schuld des Norbarden und dass sich alles so zugetragen hat, wie es derzeit von allen behauptet wird.

Was der Heiler berichtet

Alle Aussagen Heimerans entsprechen vollkommen der Wahrheit.

- Er ist durch die Hilferufe vom Dorfplatz erwacht.
- Als er dort ankam, waren bereits zehn Dorfbewohner um den Leichnam Otas versammelt, die meisten in Nachtgewandung (fragen die Helden nach, wer nicht, dann erinnert sich Heimeran daran, daß nur der Wirt, die Schmiedin Olessa und Wieland Barndt noch im Tageskleid waren.)
- Ota hatte offensichtlich einen sehr kräftigen Schlag (mit dem berühmten stumpfen Gegenstand) auf den Kopf erhalten. Wer immer das getan hat, muss sehr stark gewesen sein. Sein Schädel war gebrochen und vermutlich auch sein Genick. Ansonsten wies er keine Verletzungen auf. Seine Kleidung und Haare waren voller Schnee, er vermutet, dass Ota sich beim Kampf mit seinem Gegner auf dem Boden gewälzt hat.
- Spuren waren keine mehr zu erkennen, die Helfer hatten bereits alles zertrampelt.



- Den Norbarden hat er nicht untersuchen können, da seine Sippe ihn sehr bald nach seinem Auffinden abgeholt hatte. Sein Körper war jedoch zerschunden und zerschmettert, da er aus etwa zwanzig Schritt Höhe abgestürzt sein soll.
- Wieland Brandt versteht sich sehr wohl auf das Zubereiten verschiedener Arzneien. Bei einer Epidemie vor vier Götterläufen half er Heimeran bei der Herstellung von Kuren für die Pflöge des Tempels.
- Die beiden älteren Brüder Otas sind vor vier Jahren während der Epidemie dahingerafft worden. Ota war Grosnas letzter Sohn und hätte alles geerbt.
- Bruder Heimeran musste vor einiger Zeit einmal einen Kunden der Schmiedin Olessa pflegen. Damals hatte sie einen durchfahrenden Kutscher nach einem Streitgespräch mit einem Schmiedeeisen verprügelt und ihm einen Arm gebrochen.

Was Wieland berichtet

- Er ist mit seinem Pony hinter den Häschern hergeritten (w), um ihnen bei der Jagd nach dem Meuchler zu helfen, der seinen Freund Ota auf dem Gewissen hat (f).
- Er ist der letzte Gast der Dorfschenke gewesen (w) und befand sich bereits auf dem Heimweg, als er vom Dorfplatz die Hilferufe Otas vernahm (f).
- Er hat den norbardschen Schpodek in unmittelbarer Nähe der Leiche Otas entdeckt (f).
- Ota hat ihm in der Schenke berichtet, er wolle Tasja in dieser Nacht heimlich besuchen (w).
- Beim Verlassen der Schenke ist ihm niemand begegnet (f). Der Wirt muss sich geirrt haben.
- Er führt keinerlei Gifte oder Heilkuren in seinem Krämerladen (w). Davon versteht er rein gar nichts (f). Für solcherlei halten sich alle Dörfler an Seine Gnaden Heimeran, der sich freilich als Peraine-Geweihter vortrefflich auf die Heilkunst versteht und im Tempel sogar einen eigenen Garten mit Heilkräutern angelegt hat (w).

Was die Häscher berichten

Die drei Bauern Jurij ter Leyten, Sinja Ohnenkopper und Hane Kopanek stehen stellvertretend für die Meute der Dorfbewohner, die den armen Swobodjir Iiruschin in der Nacht des vermeintlichen Mordes in den Wald verfolgten. Ihre Aussagen können auch anderen Dörflern in den Mund gelegt werden, die die Spieler vielleicht befragen.

- Es waren insgesamt neun Männer und Frauen, die sich in der Nacht an der Hatz beteiligten (w).
- Wieland Barndt kam später mit einem Pony dazu (w).
- Sinja Ohnenkopper hatte ihre Hunde mitgebracht, die gegen Morgengrauen auch den Leichnam des Meuchlers entdeckten (w).
- Jurij ter Leyten hatte den Mörder über das Feld fliehen sehen, nachdem er zum Dorfplatz zurücklaufen wollte, und hat sogleich Alarm geschlagen (w).

- Hane Kopanek hätte den Burschen fast am Schlafittchen gehabt, aber dann hat der Schurke ihn niedergeschlagen (f).
- Hane hat sich in Wirklichkeit seinen Dumpfschädel an einem Baum im Wald eingerannt (w).
- Die Truppe war nur mit Dreschflegeln, Knüppeln und Mistforken bewaffnet (w).
- Sinja will als einzige gesehen haben, dass der Norbarde im Wald einen Gefährten getroffen hat (w).
- Deshalb munkelt man, die Meucheltat sei von langer Hand geplant gewesen (f).
- Ota ist ermordet worden, weil sein Vater einmal die Norbarden betrogen hat (f).
- Obwohl man niemals etwas beweisen konnte, heißt es, die Norbarden hätten auch die beiden älteren Brüder Otas dahingemeuchelt (f).
- Hane Kopanek und Olessa, die Schmiedin, waren die ersten nach dem Wirt bei Otas Leiche (w).
- Hane Kopanek und Olessa hatten in der Nacht noch etwas Geschäftliches zu besprechen (f).
- Die Schmiedin und Bauer Kopanek haben ein Verhältnis (w).
- Wieland war für eine kurze Weile mit seinem Pony im Wald verschwunden (w).
- Der verunglückte Mörder wurde an einer Klippe im Wald gefunden, wo er in der Nacht wohl abgestürzt ist. Er war ganz zerschunden. Man hat ihn heraufgeholt und ins Dorf gebracht. Bei der Leiche und an der Absturzstelle war keine Waffe zu finden gewesen (w).

Was der Wirt berichtet

Alle Aussagen des Wirtes entsprechen der Wahrheit.

- Die Schenke war an dem betreffenden Abend von den üblichen Leuten besucht. Ota kam dann etwas später hinzu und trank ein warmes Bier mit Kräutern. Er saß gemeinsam mit Olessa Stralsky, der Schmiedin, an einem Tisch.
- Die beiden gerieten in einen Streit, und Wieland setzte sich zu ihnen, um zu schlichten. Die Schmiedin ging daraufhin.
- Wieland war der letzte Gast, der die Schenke verließ. Vor ihm waren Wassej und Pale gegangen und davor Ota von Grosnahof.
- Wieland hat jemanden getroffen, als er die Schenke verließ. Der Wirt konnte Wieland sprechen hören, als er die Tür hinter ihm verriegelte. Er weiß jedoch nicht, mit wem.
- Als er die Hilferufe vom Dorfplatz vernahm, ist er alsbald nach draußen gelaufen. Er war der erste, der den unglücklichen Ota entdeckte, der aus Ohren und Nase blutete. Er ist sich nicht sicher, aber der Wirt glaubt, jemanden in Richtung auf das Haus des Schulzen fortrennen gesehen zu haben, möglicherweise der schändliche Nurbard. Dann seien bereits die übrigen hinzugekommen.
- Auf Spuren hat er bei dem Schrecken gar nicht geachtet, auch die Mütze wird er deshalb wohl übersehen haben.



Was Olessa, die Schmiedin berichtet

- Sie hat sich mit Ota gestritten, weil dieser mit der Reparatur eines Pfluges unzufrieden war (w). Die Arbeit sei einwandfrei ausgeführt worden (f). Es ist zwar nicht rechtens, schlecht über Tote zu reden, aber der Junge war immer schon ein Hitzkopf und nannte sie eine „geldgierige Halsabschneiderin“. Wieland kam an den Tisch, um zu schlichten. Doch bei den Frechheiten des Bengels war ihr der Durst vergangen, also ging auch sie (w).
- Sie ging nach dem Streit schnurstracks zu ihrer Hütte (f).
- Ja, sie hat einmal einen Hundsfoß von Kutscher vertoback, der sie mit falschen Batzen für das Beschlagen eines Pferdes betrügen wollte (w). Sie hat ihm aber nur die Nase blutig und das Auge blau gehauen, sonst nichts (f).

Was Wassej und Pale berichten

- Die beiden waren in der besagten Nacht noch einmal auf einen kleinen Schluck von ihrem Hof, der etwas außerhalb des Dorfes liegt, zur Schenke gekommen. (w)
- Sie haben beobachtet, dass Ota sich mit der Schmiedin gestritten hat. Es ging wohl um Geld. Als Wieland Barndt hinzutrat, der sehr gut mit dem Großbauern Grosna befreundet sein soll (f), ist die Schmiedin gegangen.
- Pale glaubt gehört zu haben, dass Olessa Ota vom Grosnahof sogar ein „Schandmaul“ genannt hat (w), und dass sie vorhatte, dem „Bengel“ beizeiten einmal das Fell strammzuziehen (f).
- Wassej erinnert sich, dass die jähzornige Schmiedin schon einmal einen Kunden mit einem schweren Schmiedeeisen verdroschen hat (w).
- Wieland Barndt mag die Norbarden nicht. Er kauft nicht von ihnen und fährt selbst dann zum Ankauf neuer Waren in die Stadt, wenn die norbardischen Händler nach Kreiben kommen. (w)

Wichtig ist noch folgendes: Alle Dörfler sind davon überzeugt, dass Swobodjir nicht ermordet wurde, sondern Opfer eines Unfalls war. Die Kreibener bedauern das zutiefst, hätten sie doch den Norbarden lieber selbst 'der gerechten Strafe' zugeführt.

Vermutlich werden die eifrigen Ermittler bei ihren Nachforschungen auch Personen befragen wollen, die hier nicht aufgeführt sind. Die Aussagen dieser Dörfler sind somit auch nicht wichtig, es ist aber sehr stimmungsvoll, auch diese eine Beschreibung ihrer Erlebnisse in der Mordnacht abgeben zu lassen.

Vielleicht treffen Ihre Abenteurer in der Dorfschenke auf einen Knecht mit trockener Kehle, der den Fremden nach einigen Krügen Bier und Meskinnes gerne seine ausschweifende Erzählung der schrecklichen Nacht in Kreiben schildert. Im Grunde kommt dann nur heraus, dass er viel zu spät aus seinem tiefen Schlaf erwachte und eigentlich erst auf dem Dorfplatz erschien, als die Ereignisse bereits ihren Lauf genommen hatten.

Oder eine arme Witwe zeigt sich erfreut, endlich einmal jemanden gefunden zu haben, der Zeit und Aufmerksamkeit für ein längeres Gespräch mitbringt.

Zudem gibt es noch zahlreiche abenteuerliche Geister, die in der Nacht des Mordes mehrmals selbst bei der anschließenden Hetzjagd, dem Tod in Gestalt des norbardischen Untäters gegenüber gestanden haben wollen, der ihnen selbstredend nur um Haaresbreite entwischen konnte.

Achten Sie bei allen Schilderungen aber unbedingt darauf, dass solcherlei am Ende auch als Unsinn zu erkennen ist. Denn es ist nicht schwierig, Ihre Abenteurer in die Irre zu führen. Dann laufen Sie aber Gefahr, sich für den Rest des Szenarios den Kopf darüber zerbrechen zu müssen, wie die Helden den roten Faden wiedererlangen können.

Da es unmöglich vorherzusehen ist, welche 'undenkbaren' Fragen Helden noch einfallen können, seien Sie zu deren Beantwortung auf die Kapitel **Was tatsächlich passierte** und **Die Geschichte einer verhängnisvollen Nacht** verwiesen.

Eine interessante Beobachtung ... (Meisterinformationen)

... können die Abenteurer im Haus des Schulzen machen. Wenn sie hierherkommen, um zum Beispiel das Dach genauer in Augenschein zu nehmen, fällt ihnen auf den ersten Blick nichts Verdächtiges auf. Sie werden jedoch Zeugen, wie Natjescha, die eben den Fußboden im oberen Stockwerk geschrubbt hat, ihren Wassereimer zu einem der Fenster hinausschüttet. Das Wasser rinnt am Dach entlang und vor dem Fenster zu Tasjas Kammer vorbei, von wo aus es

dann zu Boden tropft. Ein intensivere Untersuchung des Schnees auf dem Dach ergibt, dass sich hier bereits eine schlüpfrige Eisschicht gebildet hat, die jedoch unter der Schneedecke verborgen lag. Bei einer Befragung der Amme erinnert sie sich, den Boden ebenfalls am 15. Hesinde gesäubert zu haben. Danach schüttete sie das Wasser gleichfalls aus dem Fenster. So entstand die Vereisung auf dem Dach, die Ota zum Verhängnis wurde.



Teil 2 – Swobodjirs Meschpoche

Meisterinformationen:

Über kurz oder lang wird den Helden dämmern, dass sie sich auch die andere Seite der Geschichte anhören müssen. Im zweiten Teil des Abenteuers sollen die Helden die Sippe des ermordeten Norbarden aufsuchen und die Geschichte des Verräters Boleslaw Wjiroschenko erfahren. Sie finden ebenso heraus, dass Swobodjir in einem der alten Hügelgräber bestattet wurde.

Die Sippe der Iiruschins ist nicht schwer zu finden, Tasia kann genau erklären, wo sie ihr Winterlager bereitet haben. Es liegt etwa 15 Meilen firunwärts von Kreiben und ist am einfachsten zu erreichen, wenn die Helden dem Bett der Brinna folgen. Die Schulzentochter kann den Abenteurern für die Reise die Kaleschka ihres Vaters zur Verfügung stellen. Dieser sieht das zwar nicht gern, kann Tasia aber keinen Wunsch abschlagen.

Sie selbst wird die Gruppe nicht begleiten, denn die Norbar-

den haben deutlich erklärt, dass sie keinen Kreibener in ihrer Nähe dulden. Sie bittet die Charaktere jedoch, einen Brief mitzunehmen, und ihn der Muhme der Iiruschins zu überbringen. In der Kaleschka dauert die Fahrt etwa einen halben Tag. Natürlich ist es erforderlich, dass der Schlitten von einem Abenteurer mit dem Talent Fahrzeug lenken geführt wird. Zwar ist es nicht schwierig, das Gefährt durch die weiße Landschaft zu steuern, trotzdem muss aber stündlich eine einfache Talentprobe bestanden werden. Ansonsten verlängert sich die Fahrt für jede misslungene Probe um eine Stunde.

Es bleibt Ihnen überlassen, werter Meister, ob Sie die Reise mit einigen Zufallsbegegnungen ausgestalten wollen. Aus Platzgründen verzichten wir hier auf entsprechende Tabellen, aber die Box **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos** bietet reichlich Auswahl.

Wenn die Helden das Lager der Norbarden erreichen, ist es schon Nachmittag. Eine Rückreise am selben Tag kommt also nicht mehr in Frage.

Das Winterlager

Allgemeine Informationen:

Schon von weitem ist das Winterlager der Iiruschins zwischen den sanften Hügel zu erkennen, die unter einer unversehrten Schneedecke verborgen liegen. In einem großen Kreis sind Kaleschkas und Wagen zusammengestellt und heben sich bunt gegen das gleichmäßige Weiß der Umgebung ab. Dazwischen haben die Norbarden fast ein Dutzend sechseckiger Zelte aus grünen und gelben Stoffen aufgestellt. Vom Frost erstarrte rote Wimpel baumeln an den Wagen und schaukeln leicht im Wind. Einige der fahrenden Behausungen scheinen sogar Öfen zu besitzen, denn zahlreiche helle Rauchfahnen kräuseln sich von Wagen und Zelten aus in den strahlend blauen Winterhimmel.

Als ihr euch den ersten Wagen nähert, treten Euch drei Männer und eine Frau entgegen. Sie sind in Fellmäntel gekleidet, die für die Norbarden so kennzeichnend sind. Die Männer tragen allesamt lange Schnauzbärte zur Schau und haben ihre Schpodeks wegen der Kälte tief über die Ohren gezogen.

Die Frau hat die Kapuze ihres Mantels zurückgeschlagen. Ihre rasierte, helle Scheitelglatze steht in einem starken Kontrast zu ihren pechschwarzen Haaren. Auf der kahlen Kopfhaut trägt sie eine hübsche Tätowierung, die Darstellung einer Biene und einer Schlange. „Hej, wos wollt ihr da, Fremde? Sejt ihr die Rabbutniks von den Krejbener Parnessen? Is' es so, denn schert Ejch von dannen!“ spricht sie euch an.

Meisterinformationen:

■ Vor den Helden steht die Muhme der Sippe und Mutter

Swobodjirs, Jedwinja Iiruschin, und die Männer Slodilslaus, Baril und Mikaim.

Wenn die Helden erklären, dass sie aus Kreiben geschickt wurden, können sie beobachten, wie sich die ohnehin finsternen Mienen der Norbarden zusehends weiter verdunkeln. Mit Kreibenern will man hier auf gar keinen Fall etwas zu schaffen haben. Zu tief sitzt der Stachel, den die vermeintliche Todeshatz auf Swobodjir in die Herzen der Norbarden getrieben hat. Es gibt dennoch mehrere Möglichkeiten, mit den fahrenden Händlern ins Gespräch zu kommen.

Zum einen können die Helden der Muhme den Brief von Tasia überreichen, in dem das Mädchen der Sippe seines Freundes sein tiefes Bedauern über den Tod Swobodjirs Ausdruck verleiht und zugleich darauf aufmerksam macht, dass es nicht an Swobodjirs Schuld glaubt, sondern statt dessen die Helden beauftragt hat, den wahren Schuldigen ausfindig zu machen. Nachdem sie den Brief gelesen hat, bedeutet die Muhme ihren Mannen, die Abenteurer durchzulassen.

Eine weitere Möglichkeit ist, dass die Helden von sich aus ihre Unparteilichkeit beteuern und auf ihren Auftrag hinweisen, nämlich den wahren Mörder zu stellen und damit auch den unrechten Tod Swobodjirs zu sühnen. Dann verhalten sich die Norbarden ebenfalls wie oben beschrieben.

Außerdem steht den Helden die Möglichkeit frei, die Norbarden auf den seltsamen „bösen Mann“ Ladislaw Roschenko (wie Tasia verstanden hatte) anzusprechen.



Die Norbarden kommen rasch auf den Gedanken, dass in Wirklichkeit Boleslaw Wjioschenko gemeint sein könnte und reagieren jetzt sehr aufgeschlossen. Man bittet die Helden sofort ins Lager, um sie zu fragen, was sie über die Sache wissen. Es wird offenbar, dass die fahrenden Kaufleute sich äußerst interessiert an diesem Mann geben.

Die Helden können auch an die Gastfreundschaft der Norbarden appellieren. Schließlich können die Recken an diesem Tag nicht mehr zurückfahren, und ihre Pferde müssen ebenfalls ruhen. Dies sehen die fahrenden Kaufleute ein. Sie mögen zwar überrumpelt fühlen und erbost sein, doch sind sie keine Unmenschen.

Die Muhme erzählt

Allgemeine Informationen:

Ihr werdet in das Lager der Kaufleute gebeten, wo man in der Mitte der Wagenburg ein großes Feuer für die Nacht aufschichtet; an dem ihr euch bald gemeinsam mit der Muhme und den anderen Sippenmitgliedern niederlasst. Alles in allem leben wohl 30 Menschen in diesem Winterquartier. Während die Nacht sich senkt und das Feuer wohligh prasselt, reicht man euch Schai, den starken, heißen Trank der Norbarden, den sie aus getrockneten Kräutern in ei-

nem eigenen, sonderbaren Kessel zubereiten. In dieser Runde gibt euch Jedwinja Iiruschin Gelegenheit, eure Fragen zu stellen.

Meisterinformationen:

Die Muhme ist hereit, den fremden Kämpen die Geschichte von Boleslaw Wjioschenko, der seine eigene Sippe betrogen und verraten hat, anzuvertrauen. Ihr selbst wurden die Geschehnisse von Swobodjir erzählt. In der Sippe von Swobodjirs Frau gibt es noch einige der ehemaligen Wjioschenko-Männer. Tatsächlich sind dies sogar jene, die Boleslaw in Festum erwischten und beinahe auch gefangen hätten. Die Geschichte des abtrünnigen Norbarden finden Sie im **Anhang** in der Charakterbeschreibung Wieland Barndts. Jedwinja erzählt sie genau so – ausgenommen natürlich die Fakten über Boleslaws jetzigen Namen und Aufenthaltsort, worüber niemand etwas weiß. Die Norbarden nehmen an, dass Boleslaw sich eine Verkleidung zugelegt hat und sich vermutlich nicht mehr als Norbarde zu erkennen gibt. Doch wissen sie weder wie er heute aussieht noch, dass er sich im Grunde unmittelbar vor ihrer Nase versteckt hält.

Die Helden können außerdem erfahren, dass man Swobodjir ein überaus ehrenvolles Grab gegeben hat –



wie es sich für einen angesehenen Norbarden gehört. Stolz erklärt Jedwinja, dass sie auf den ihr zustehenden Platz in der Grabstätte verzichtet hat, um damit Swobodjirs Ehre und Ruhm zu preisen. Der Jüngling wurde in einem norbardischen Hügelgrab beigesetzt, das eigentlich einem Toten gebührt, der zu Lebzeiten ein beträchtliches Vermögen angehäuft hat. Da er jedoch der Sohn der Muhme ist und zudem auf solch schlimme Art ums Leben kam, hat die Sippe beschlossen, ihm auf diese Weise ein Denkmal zu setzen. Die Helden können herausfinden, dass Swobodjir in einer geräumigen Grabkammer unter der Erde aufgebahrt ist, die mit kostbaren Beigaben versehen wurde. Das bedeutet, dass der Leichnam noch unversehrt ist und von den Helden untersucht werden könnte – so man sie in das Grab hineinsteigen ließe. Dies sei unmöglich, erklärt Jedwinja, denn Swetlaja, die zauberkundige Zibillja der Sippe, hat das Grab mit einem Schutzzauber versiegelt. Nur sie selbst ist in der Lage, den Zauber zu lösen, wird dies jedoch aus gutem Grund nicht für die Helden tun. Da die Norbarden ein

reisendes, unstetes Volk sind, fürchtet man, der Geist des Verstorbenen könne im Tod das Grab verlassen und ruhelos auf der Suche nach seiner Sippe das Land durchstreifen. Außerdem schützen die Norbarden auf diese Weise ihre Gräber vor möglichen Räufern. Aus diesem Grund wollen die Händler den Abenteurern auch nicht verraten, wo sich die Grabstätte befindet. Weitere Informationen zur Ausgestaltung des Abends und des Lagerlebens der Norbarden finden Sie im Hintergrundband **Rauhes Land im hohen Norden**.

Es sei an dieser Stelle angemerkt, dass auch die Norbarden glauben, dass der Sturz die wahre Ursache für Swobodjirs Tod war. Die kleine Dolchwunde im vom Aufprall erheblich zerschundenen Körper hat man übersehen, und auf eine genauere Untersuchung wurde aus Pietätsgründen verzichtet.

Schließlich ist es Zeit, sich schlafen zu legen. Die Norbarden bieten den Helden ein eigenes Zelt an, in dem sie übernachten können.

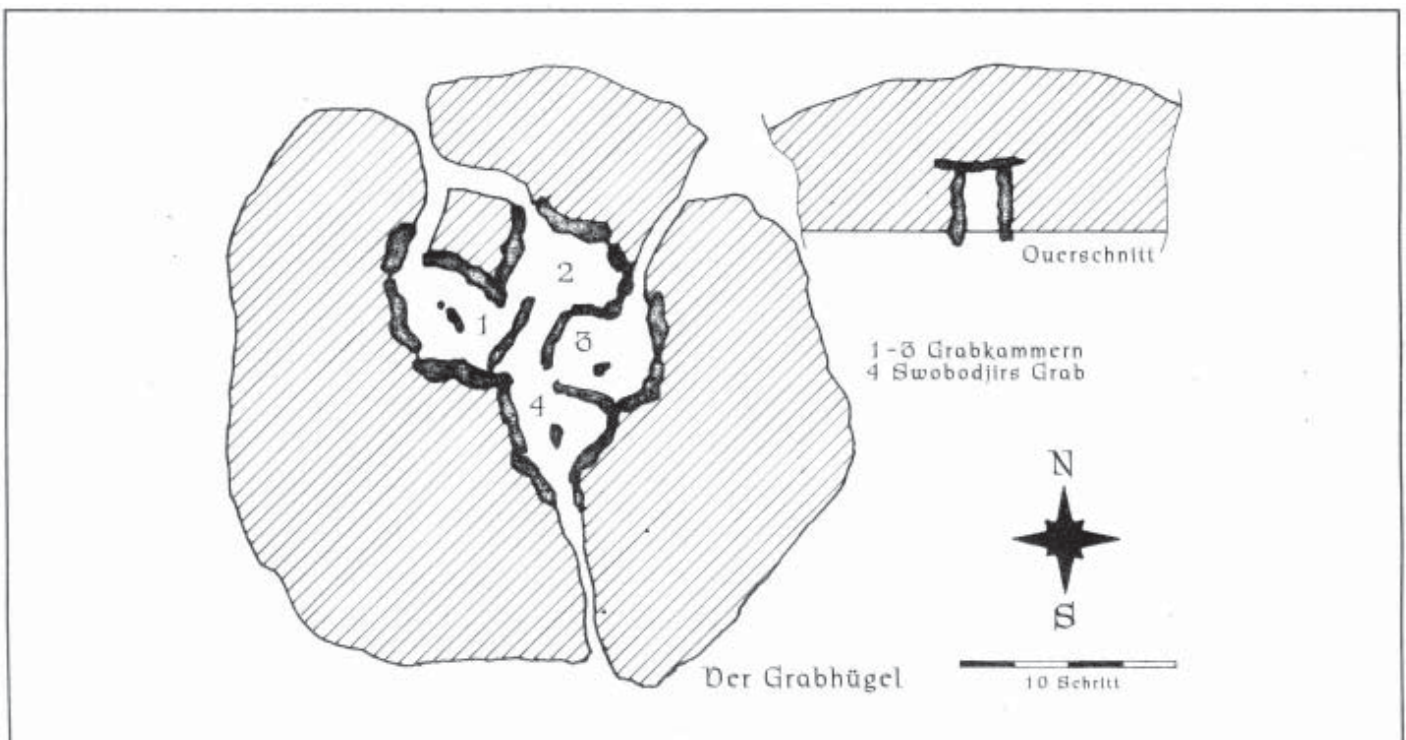
Am nächsten Morgen

Meisterinformationen:

Wenn die Helden sich auf den Rückweg nach Kreiben machen, tritt eine Frau an sie heran, die sich als Ruschinka Iiruschin vorstellt. Sie ist Swobodjirs Schwester und bietet den Helden heimlich an, sie zum Grab ihres Bruders zu führen. Sie hofft, die fremden Abenteurer sind in der Lage, ihren jüngeren Bruder zu rehabilitieren, und bittet sie um absolute Verschwiegenheit über den Ort der Begräbnisstätte. Unter dem Vorwand, die Reisenden noch ein wenig zu geleiten, um sicherzustellen, dass sie heil

nach Kreiben zurückkommen, schließt sie sich mit einem Pony der Gruppe an.

Kaum ist das Lager jedoch außer Sichtweite, lenkt sie ihr Pferdchen vom Weg ab und nach Osten. Hier liegt, etwa fünf Meilen vom Winterlager entfernt, der Grabhügel der Iiruschin-Sippe. Ohne die Hilfe der Norbardin wäre er unter dem dichten Schnee nicht zu erkennen gewesen. Ruschinka zeigt den Helden noch den Eingang des Hügel, dann wünscht sie der Gruppe viel Glück und reitet zurück zum Lager.





Teil 3 – Ins kalte Grab

Meisterinformationen:

Im dritten Teil der Geschichte dringen die Helden in das unterirdische Hügelgrab vor und erhalten die Gelegenheit, die vom Frost erstarrte Leiche des getöteten Nor-

barden einmal genauer zu untersuchen.

Dabei fördern sie die abgebrochene Klinge des präparierten Bordorns zu Tage – des Giftdolches, mit dem Wieland Barndt sein Opfer heimtückisch ermordete.

Der Grabhügel

Allgemeine Informationen:

Der Hügel, an dem Ruschinka euch verlassen hat, ist vielleicht 6 Schritt hoch und durchmisst 22 Schritt. Er weist eine seltsame Senke an der Stelle auf, die euch die Norbardin gewiesen hat. Unter der Schneedecke ist sie als sanfte Delle auszumachen. Dies ist wohl der Eingang.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden die Senke vom Schnee freigraben, stoßen sie auf eine lückenlose Mauer aus unbehauenen Steinen. Sie ist mit verschiedenen gelben und grünen Schriftzeichen geschmückt, die alle Felsen untereinander verbinden. Dahinter befindet sich tatsächlich der Eingang in den Hügel.

Die Schriftzeichen sind norbardischer Herkunft und von der Zibillja hier angebracht worden, um den Zauber zu unterstützen, den sie auf die Wand gesprochen hat. Nicht ein einziger Stein lässt sich von Menschenhand aus dem Gefüge entfernen. Eine magische Untersuchung fördert zutage, dass hier ein Zauber nach dem Prinzip des OBJECTUM FIX gewirkt wurde. Die Zeichen dienen dazu, die Wirkung permanent an den Steinhäufen zu binden. Ein entsprechend kundiger Magus kann versuchen, den Spruch mit einem VERWANDLUNGEN BEENDEN zu brechen, in diesem Fall gelten die im **Codex Cantiones** aufgeführten Regeln. Die Zibillja hat die Stufe 17. Wird der Zauber gebrochen, dann können die Steine abgetragen werden, und der Weg ins Grab ist frei. Die Helden erreichen in diesem Fall die Grabkammer durch den direkten Gang.

Falls sich kein Magier in der Gruppe befindet oder er nicht in der Lage ist, den Spruch aufzuheben, lohnt sich eine weitere Untersuchung des Hügels. Dabei entdecken Ihre Helden auf der dem Eingang gegenüberliegenden Seite zwei weitere Senken im Schnee. Darunter liegt jeweils ein Eingang, der ebenfalls mit Steinen vermauert und mit Schutzzeichen versehen ist. Die Zeichen sind allerdings wesentlich älter und schon ein wenig verwittert. Bei der nordwestlichen der beiden Mauern, die offenbar am ältesten ist, fehlen einige der Schriftzeichen bereits vollständig. Die permanente Wirkung des Spruches ist deshalb geschwächt worden, und der Zauber hat bereits vor einiger Zeit seine Wirkung verloren. Der Steinhäufen lässt sich einfach abtragen. Die Gruppe kann nun den Hügel betreten.

Im Inneren

Meisterinformationen:

Die Maße der Kammern und Gänge entnehmen Sie bitte der Planzeichnung am Ende des Abenteuers.

Beschreibung eines Tunnelganges (Nr.5)

Allgemeine Informationen:

Vor euch liegt ein Gang, der offenbar einfach in den Hügel hineingegraben wurde. Er ist etwa anderthalb Schritt hoch und verläuft leicht abwärts. Im Gang ist es stockfinster. Wenn ihr Licht entzündet, erkennt ihr, dass die Decke im Abstand von wenigen Schritten immer wieder mit starken Holzbohlen abgestützt ist.

Meisterinformationen:

Beim Öffnen des Grabes ist den Helden bereits ein muffiger, süßlicher Geruch entgegengeschlagen. Als sie nun den Hügel betreten, verstärkt sich der modrige Gestank. Für jeden wird eine einfache *Raumangst-Probe* erforderlich, und Elfen müssen zusätzlich eine einfache *Selbstbeherrschungssprobe* ablegen. Misslingt eine der Proben, kann der Betroffene nicht weitergehen.

Die Gänge wurden in den Hügel hineingegraben, die Wände bestehen aus Lehm. Die Tunnelgänge führen jeweils in eine der drei Kammern hinein. (Im folgenden wird aus Platzgründen nur eine Kammer stellvertretend für alle anderen beschrieben. Modifizieren sie die Ausstattung der einzelnen Gräber und Toten nach Ihrem Gutdünken, lieber Meister.)

Die Grabkammern (Nr.1, 2 u. 3)

Allgemeine Informationen:

Wände und Decke dieser Kammer bestehen ungewöhnlicherweise aus massivem, weitgehend unbearbeitetem Felsen. Dort, wo die Steine an den Ecken aneinander stoßen, ist das Erdreich zu sehen. Der Raum ist mit 2 Schritt wesentlich höher als die Gänge. In der Mitte liegt auf einem Steintisch eine einzelne Tote aufgebahrt. Entlang der reichbemalten Wände sitzen etwa ein Dutzend verschiedener Körper in einer Hockstellung auf dem Lehm Boden. Alle Toten sind umgeben von Kelchen, Pelzen, Waffen und zahlreichen wertvollen oder alltäglichen Gegenständen.



Meisterinformationen:

Jeder Abenteurer, der zum ersten Mal der Toten ansichtig wird, muss eine *TA-Probe-4* ablegen, um in der Kammer bleiben zu können.

Die Helden sind auf einen der Begräbnisräume des unterirdischen Hügelgrabes gestoßen. Das Grab von Kreiben weist insgesamt vier dieser Räume auf. In dreien davon sind jeweils eine Muhme oder eine Zibilla der Iiruschins gemeinsam mit einigen ihrer einflussreichen Zeitgenossen oder nahen Freunden und Verwandten bestattet.

Die Leichen sind beiderlei Geschlechts und finden sich in den verschiedensten Verwesungszuständen. Dadurch, dass es im Grab auch im Sommer verhältnismäßig kühl ist und es außerdem fast luftdicht verschlossen war, haben sich viele der Leichen erstaunlich gut erhalten oder sind teilweise sogar mumifiziert.

Alle Toten sind mit bunten Gewändern und Mänteln bekleidet, einige sogar mit Fellen zugedeckt. Man hat die Leichname mit kunstvoll geflochtenen Lederstricken zusammengeschnürt, damit sie in der Hocke sitzen können.

Der Raum ist angefüllt mit Grabbeigaben aller Art, es finden sich Jagdwaffen genauso wie persönliche Gegenstände, Schmuck und Speisen. Bei vielen Beigaben handelt es sich um Abschiedsgeschenke von Angehörigen.

Die Grabkammern selbst sind aus mehreren großen Steinplatten errichtet worden, bevor man den eigentlichen Hügel darüber angehäuft hat. Viele der Wände sind mit Szenen aus dem Leben der Sippe bemalt und beschriftet oder gar mit Reliefs bemaiselt, in denen immer wieder Biene und Schlange auftauchen.

Die Iiruschins kommen schon seit Jahrhunderten hierher, um ihre Toten zu bestatten. Ist eine Kammer voll, werden die Gebeine der bereits vollständig verwesenen Leichen in kostbare Decken gehüllt und in den Ecken der Kammern aufgeschichtet. So findet sich immer wieder Platz für weitere Bestattungen.

Swobodjirs Grab (Nr.4)

Allgemeine Informationen:

Der tote Swobodjir Iiruschin liegt in Rückenlage auf einer steinernen Platte. Er trägt einen reichhaltig verzierten, bunten norbardischen Mantel und ist mit einem Bärenfell zugedeckt. Sein Haupt ist scheinbar noch einmal glattrasiert worden, und man hat ihm das Bild einer Biene auf die Stirn gemalt. Seine Augen stehen weit offen. Um ihn herum auf dem Tisch finden sich verschiedene Dinge aus seinem täglichen Leben. Ein hübscher Tonkelch, eine Flasche Meskinnes, ein Dolch, sogar Handschuhe und ein Beutel mit Gold. Sein Körper zeigt keine Zeichen von Verwesung, die Kälte hat ihn augenscheinlich gut konserviert.

Meisterinformationen:

■ Tatsächlich ist Swobodjirs Leiche sogar steifgefroren und

lässt sich bei der anstehenden Untersuchung nur sehr schwer bewegen. Jedem Held, der den Leichnam untersuchen möchte, muss eine *Totenangstprobe -2* misslingen, erst dann ist er in der Lage, den eiskalten Körper zu berühren. Es ist notwendig, Swobodjir zumindest teilweise zu entkleiden, um ihn genau in Augenschein zu nehmen. Swobodjir wurde nach Sitte der Norbarden mit offenen Augen bestattet. Eines davon ist dunkelrot vom eingelaufenen Blut. An seinem toten Leib sind zahlreiche Verletzungen und angelaufene Wundmale zu finden, die ein kundiger Held mit einer einfachen Probe auf *Heilkunde Wunden* als Verletzungen aus dem Sturz erkennen kann. Der rechte Unterschenkel ist gebrochen, und eine Knochenspitze ragt hier durch die Haut. Ob es noch mehr Brüche gibt, lässt sich nicht sagen.

Bei einer Untersuchung von Wunden und Prellungen können die Helden jedoch bei einer bestandenen *Klugheitsprobe* oder *Sinnenenschärfe-Probe +5* etwas entdecken, das den Norbarden offenbar entgangen ist. In einer Wunde in der rechten Flanke der Leiche ist etwas zwischen den Rippen steckengeblieben. Der Gegenstand lässt sich mit Hilfe eines Messers und einer *Fingerfertigkeitprobe +3* aus der Wunde hervorholen. Es handelt sich um die abgebrochene, hohle Klinge eines Dolchs.

Mit diesem Fund in der Tasche sollte die Gruppe nun sicher sein, dass Swobodjirs Tod kein Unfall war.





Teil 4 – Der Kreis schließt sich

Meisterinformationen:

Inzwischen sollte sich der Verdacht gegen den Krämer des Weilers erhärtet haben. Immerhin hetzt Wieland gegen die Norbarden, und einige seiner Aussagen können eindeutig als Lügen enttarnt werden. (Vor allem die, in der er vorgibt, von Giften keine Ahnung zu haben.) Also sollten jetzt Ihre Helden in der Vierten und letzten Episode des Abenteuers Wieland Barndts Geschäft untersuchen und dabei schließlich Gegenstände aus der norbardischen Vergangenheit des Mörders sowie den Griff der Meuchlerwaffe finden. Bevor Wieland überführt werden kann, flieht er auf seinem Pony aus dem Dorf. Es ist möglich, dass die Helden das Geschäft des Krämers durchstöbern, bevor sie zu den Norbarden fahren. Die Beweise sind allerdings ohne die abgebrochene Hohlklinge aus der Leiche Swobodjirs und die Geschichte über Boleslaw Wjiroschenko nutzlos. Die Kreibener würden den Anschuldigungen der Heldengruppe keinen Glauben schenken.

Brechen die Abenteurer zu den Norbarden auf, bekommt auch der Mörder über kurz oder lang Wind davon. Dann packt er seine Siebensachen und hat das Dorf auf seinem Pony verlassen, kurz bevor die Helden wieder in Kreiben eintreffen. Natürlich hat er niemandem gesagt, dass er nicht zurückzukehren gedenkt, sondern er verschwindet unter dem Vorwand, eine Geschäftsreise zum Lehnsherrn nach Drauhag zu unternehmen. In seinem Gepäck hat er die norbardischen Gewänder und sein Vermögen. Die Gruppe kann nun noch das Geschäft untersuchen und dann versuchen, dem Flüchtigen hinterherzueilen.

In beiden Varianten holt man den Flüchtigen nach einem scharfen Ritt durch die Winterlandschaft, den Sie nach Ihren Wünschen ausgestalten können, lieber Meister, schließlich ein. Wieland Barndt weiß, dass sein Leben auf dem Spiel steht, und wird sich den Verfolgern nicht kampfflos ergeben. Er war selbst einmal ein Abenteurer und versteht es, verwegen zu fechten. Zudem ist er verzweifelt, er wirft sich seinen Gegnern mit ganzer Kraft entgegen.

Wenn es den Abenteurern gelingen sollte, Wieland lebend einzufangen, gesteht er all seine Schandtaten und übergibt sich ihrer Gnade. Es ist nun an der Gruppe zu entscheiden, was mit ihm geschehen soll.

Wieland Barndts Haus

Allgemeine Informationen:

Der Krämerladen von Kreiben ist in einem kleinen Haus aus grauen, unbehauenen Steinen untergebracht, das am Ende der Dorfstraße zu finden ist. Das Dach wurde mit dunklen Schieferschindeln eingedeckt, und über der hölzernen Türe hängt ein dunkelgrünes Holzschild, auf dem in

etwas verblichenen roten Letter die Aufschrift „Handels-
haus Wiel. Barndt“ geschrieben steht.

Meisterinformationen:

Als Wieland seinerzeit nach Kreiben kam, kaufte er vom Lehnsherrn ein altes Lagerhaus, um es als Laden und Wohnhaus herzurichten. Das Gebäude erschien Wieland als sehr geeignet, denn es ist einer der wenigen Steinbauten des Dorfes. Seitdem er die Feuersbrunst in der Apotheke erlebte (siehe Personenbeschreibung Wieland Barndt im **Anhang**), fürchtet er ebenfalls, bei einem Brand ums Leben zu kommen. Ein Steinhaus ist nicht so leicht niederzubrennen!

Die Eingangstür ist abgeschlossen, wenn der Krämer nicht im Laden ist. Sollten die Helden mit dem Gedanken spielen, in das Haus einzubrechen, können sie versuchen, das Schloss zu knacken (*Fingerfertigkeitstest* +6 oder *Schlösser Knacken* +3). Das Haus liegt jedoch unmittelbar an der Dorfstraße, und Abenteurer, die sich hier zu schaffen machen, laufen leicht Gefahr, entdeckt zu werden.

Durch die unverschlossene Stalltür können die Helden die Küchentür erreichen, die nur einen Riegel auf der Innenseite hat. Mit einer um 3 Punkte erschwerten *FF-Probe* und einem schmalen Werkzeug, z.B. einem Dolch, lässt sich der Riegel beiseite schieben. Dieser Weg ist weniger auffällig als der durch die Vordertür.

Alle Maße und Räumlichkeiten entnehmen Sie bitte der Planzeichnung am Ende des Abenteuers. Im folgenden soll nur das Inventar etwas genauer beschrieben werden.

1. Der Verkaufsraum

Allgemeine Informationen:

Das Geschäft des Kreibener Krämers ist nicht besonders groß. Dennoch hat Wieland hier einiges an Waren anzubieten, die er in langen Regalen und Kisten entlang der Wände aufbewahrt. Eine Ladentheke gibt es nicht. Exotische Dinge finden sich hier natürlich nicht, denn das Sortiment ist hauptsächlich auf die Bedürfnisse der Dörfler ausgelegt. Die Abenteurer können hier jedoch viele Ausrüstungsgegenstände wie Decken, Seile, Kerzen oder Lampen zu vernünftigen Preisen erstehen. Fässer mit eingepökeltm Fleisch oder Fisch finden sich ebenso wie einige geräucher- te Schinken, die von den Balken der nicht ganz zwei Schritt hohen Decke hängen. Waffen führt Wieland jedoch keine. Die Fenster im Haus sind nicht besonders groß, und aus diesem Grund ist es im Laden auch nicht sehr hell. Ein weiches Dämmerlicht füllt den Raum, der außer der Eingangstüre noch eine weitere Tür, einen mit einem groben Vorhang verhängten Durchgang so wie eine schmale, steile Treppe nach oben aufweist.



2. Lager

Allgemeine Informationen:

Da der verbliebene Lagerraum ebenfalls recht klein ausgefallen ist, hat Wieland ihn heillos mit Kisten, Tiegeln und Fässern überfrachtet, die verschiedenste Waren enthalten und sich unter anderem auch im Verkaufsraum wiederfinden. Außerdem bewahrt der Krämer hier seine persönlichen Vorräte auf.

3. Küche

Allgemeine Informationen:

In der Küche findet sich eine große Feuerstelle mit einem aufgemauerten Rauchabzug. Hier können Töpfe zum Kochen über dem Feuer aufgehängt oder auf einem Rost abgestellt werden. Ein Tisch zur Zubereitung der Speisen steht an der gegenüberliegenden Wand, und auf einem Regalbrett finden sich eine Schüssel aus gebranntem Ton, drei tönernen Teller, zwei Messer, zwei Holzlöffel, ein großer Tonkrug mit Wein und vier dazugehörige Becher. An einem Haken sind ein Topf und eine Pfanne aufgehängt. Ein Schemel ergänzt das Mobiliar. Der Raum hat ein Fenster und eine Tür mit einem einfachen Riegel, durch die man in den Stall gelangt. Hinter einem groben Vorhang liegt der Verkaufsraum.

4. Stall

Allgemeine Informationen:

In dem kleinen Stall ist das scheckige, kleine Pony des Krämers untergebracht. Das zutrauliche Tier steht gewöhnlich in seiner Box und kaut Hafer. In einer Ecke sind einige Strohballen aufgestapelt, davor stehen Mistgabel und Schubkarren. An der Wand hängen Geschirr und Sattel.

Meisterinformationen:

■ Die Stalltüre nach draußen ist unverschlossen.

5. Latrine

6. Dachkammer

Allgemeine Informationen:

Dies ist die Kammer, in der Wieland sein Bett hat und seine persönlichen Gegenstände aufbewahrt. Sie liegt unmittelbar unter dem Dach der Hütte und ist deshalb im Giebel etwa 3 Schritt hoch. Außerdem hat der Krämer den Raum ringsum bis zu einer Höhe von etwa einem Schritt mit Holz

verkleidet, so dass die Kammer eine kleinere Fläche als die Grundfläche des Hauses hat.

Das Bett ist eine sewerische Eigenheit. Es ist am Schornstein aufgemauert und im Grunde ein kleiner, flacher Ofen, auf dem eine weiche Unterlage aus mehreren dicken Decken liegt. Da es im Winter des Nachts sehr kalt wird, kann man hinter der eisernen Ofenklappe ein warmes Feuerchen entzünden, das dann das ganze Bett beheizt. Der Rauch zieht über den Schornstein ab, der dadurch ebenfalls erwärmt wird.

Der Raum enthält neben dem Bett zwei große Truhen, ein kleines Tischchen mit einem Kästchen darauf und einen Schemel. An einem Haken neben dem Bett hängt ein fellgesäumter Mantel und ein wertvoller Ledergürtel mit einer Silberschnalle.

Meisterinformationen:

In der Truhe finden sich verschiedene Gewänder sowie zwei Bücher, zwei edle Silberbecher, drei Zinnplatten, ein Kästchen und ein hübsch verziertes Messer mit einem Perlengriff. Die Bücher stellen sich bei näherer Betrachtung als die Geschäftsaufzeichnungen des Krämers heraus. Die zweite Truhe enthält ein besticktes Laken, eine schwere Wolldecke und zwei Kissen, alles sorgsam zusammen mit Beuteln süßlich riechender Kräuter aufbewahrt. In dem Kästchen auf dem Tisch liegen Pergament, Federkiel und Tinte.

Sollte ein Held sich die Mühe machen, die Ofenklappe zu öffnen und die Asche darin genauer in Augenschein nehmen, kann er tatsächlich etwas entdecken. In der Asche findet sich der Griff eines Borndorns, inzwischen schwarz verkohlt und leicht angeschmolzen. Außerdem lässt sich auch noch der Griffknopf finden, mit dem man den hohlen Griff verschließen konnte.

Ziehen die Helden die Kleidertruhe von der Wand, erkennen sie, dass sich dahinter eine kleine Klappe befindet. Sie hat ein Schloss, das sich mit einer *Schlösser Kna-cken-Probe* +3 oder einer *FF-Probe* +7 öffnen oder mit einer gelungenen *KK-Probe* einfach auftreten lässt. Den Schlüssel selbst trägt Wieland immer bei sich.

Durch die Klappe gelangt man hinter die Holzverkleidung. Hier steht eine kleine Truhe, in der Wieland, sofern er noch im Dorf ist, den reichbestickten Fellmantel eines Norbarden, einige andere norbardische Gewänder und ein mit Blattgold belegtes, wertvolles Hesindebildchen verwahrt sowie sein Vermögen von augenblicklich 135 Batzen aufhebt.

Ist Wieland bereits geflohen, hat er den Inhalt der Truhe mitgenommen.



Der Schluss – Gewinner und Verlierer

Tasja ist froh, den Ruf ihres Freundes wiederhergestellt zu haben, wenn auch dadurch ihr Bräutigam nicht wieder lebendig wird. Sie bietet den Abenteurern das versprochene Honorar von 25 Batzen als Belohnung an.

Von Ihnen, lieber Meister, dürfen die Spieler jetzt mit Abenteuerpunkten überschüttet werden. **150 AP** gibt es für die Aufklärung des Verbrechens, **50 AP** zusätzlich für den Helden, der den Tathergang am schlüssigsten rekonstruiert hat. Wenn Ihre Helden gar auf das Honorar verzichten

und aus Nächstenliebe der trauernden Tasja geholfen haben, lohnt das auch noch einmal **25 AP**. Sollten Ihre Spieler es sogar geschafft haben, Norbarden und Dörfler wieder zu versöhnen, ist das weitere **50 AP** wert. Die Gruppe kann mit Recht stolz auf sich sein.

Vielleicht lesen Sie Ihren Spielern abschließend die Geschichte vom Anfang vor, dann wissen sie genau, wie es tatsächlich in der Nacht des 15. Hesinde in Kreiben zugegangen ist.

Anhang – Die Personen des Abenteuers

Wieland Barndt oder Boleslaw Wjiroschenko

Wieland Barndt ist der Krämer Kreibens. Er kam vor sieben Jahren hierher, aus Norburg, wie er sagt, wo er zuvor in einem größeren Kontor gearbeitet haben will. Als das Geschäft bei einem Brand vernichtet wurde, bei dem auch der Besitzer ums Leben kam, verlor Wieland seine Beschäftigung. Er hatte sich jedoch in langen Jahren ein bescheidenes Vermögen zusammengespart und sehnte sich nach einem ruhigeren Leben auf dem Lande. Aus diesem Grund kam er nach Kreiben, um hier mit seinen Ersparnissen ein eigenes Geschäft zu betreiben, in dem er allerlei Dinge des täglichen Bedarfs verkauft. Vom Seil bis zum Wassereimer findet sich so einiges in Barndts kleinem Krämerladen, und die Dörfler sind sehr zufrieden mit den Waren des Kaufmanns, die er mehrmals im Jahr selbst aus Ouvenmas oder Rodebrannt holt. Von den norbardischen Karawanen lässt er sich nicht beliefern. Es heißt, dass er die Norbarden nicht leiden kann, und Wieland verschwindet sogar meistens mit seinem eigenen Wagen in Richtung der großen Städte, um neue Waren zu erwerben, bevor die reisenden Händler nach Kreiben kommen. Die Dörfler glauben, er fürchtet, die günstigen Preise der fahrenden Kaufleute würden sein Geschäft ruinieren. Tatsächlich meidet Wieland die Norbarden, weil er fürchtet, sie könnten ihn erkennen.

Wieland Barndt heißt in Wirklichkeit Boleslaw Wjiroschenko, und in seinen Adern fließt norbardisches Blut. Er wurde als Sohn der inzwischen erloschenen Wjiroschenko-Sippe geboren. Der jugendliche Boleslaw hatte sich in eine Tochter der Kossarov-Sippe verliebt, seit altersher Erzfeinde der Wjiroschenkos, und die Zibillja seiner Sippschaft

weigerte sich, einer solchen Verbindung zuzustimmen. Sie erwählte ihm statt dessen eine andere Partnerin. Vor Rachedurst und Habgier getrieben, stahl der jugendliche Boleslaw das Neroth, das heilige Rollsiegel der Wjiroschenkos, und bot es den Kossarovs zum Kauf an. Die Sippe willigte in den Handel ein und zwang mit Hilfe dieses bedeutsamen Artefakts die Wjiroschenkos unter ihre Knute. Doch ein Verräter wird von niemandem geachtet, das ist auch bei den Norbarden so. Boleslaw wurde nicht glücklich bei den Kossarovs. Er nahm all sein Geld und versuchte sich als Abenteurer. Schließlich endete er ohne einen Batzen in der Tasche auf den Straßen Festums. Da er lesen und schreiben konnte, erklärte sich ein Apotheker bereit, ihn in seinem Laden zu beschäftigen. Hier lernte Boleslaw den Umgang mit Kräutern und Giften und legte auch seinen norbardischen Akzent ab. Doch die verbliebenen Mitglieder seiner Sippschaft, allesamt Männer, die mittlerweile mit anderen Sippen vermählt waren, hatten ihm ewige Rache für seinen furchtbaren Frevel, den Verkauf der symbolischen Seele der Wjiroschenkos, geschworen. So kam es dass sie ihn eines Tages in Festum entdeckten. Bei einem Kampf im Werkraum der Apotheke geriet das gesamte Gebäude in Brand und der Apotheker kam in den Flammen um. Boleslaw konnte jedoch entkommen und floh nach Norden, wo er sich schließlich in Kreiben unter einem falschen Namen niederließ. Er hat das Verbrechen seiner Jugend bereits bitter bereut und wird häufig von Alpträumen geplagt, in denen seine Sippe Feuer in seinem Geschäft in Kreiben legt und er in den Flammen umkommen muss, wie einst sein Freund, der Apotheker. Als er beobachtete, wie Swobodjir heimlich des Nachts ins Dorf kommt, fürchtete er, die Rächer hätten ihn auch hier gefunden – und handelte.



Wieland Barndt sieht man seine norbardische Herkunft heute nicht mehr an. Er trägt sein dunkles Haar kurz, in der Art der Bauern von Kreiben, und einen wohlgestutzten Vollbart. Er spricht Bornisch mit einem eleganten Festumer Einschlag und hat das höfliche und zuvorkommende W:sen, das man von einem Kaufmann erwartet. Das Auftauchen der Helden in Kreiben gefällt ihm jedoch gar nicht und irritiert ihn sehr. Er sieht durch die Fragerei der Fremden seine Sicherheit in Gefahr. Wieland wird alles versuchen, um die Helden von der von ihm erdachten Version der Geschehnisse in der verhängnisvollen Nacht zu überzeugen und sie bald wieder loszuwerden.

Zitate:

„Werft einen Blick auf dieses kostbare Kästchen aus Norburg, ein Meisterstück sewerischen Holzhandwerks.“
 „Ich fürchte, da irrt ihr, mein Freund. Schließlich hat der Meuchler seine Kappe bei der Tat verloren, und man hat ihn auf der Flucht sogar gesehen. Er muss es gewesen sein.“

Wieland Barndt, Norbarde der 9. Stufe

MU 12 KL 14 IN 12 CH 15 GE 14 FF 13 KK 11
AG 4 HA 6 RA 4 TA 2 NG 5 GG 5 JZ 4
MR 3 LE 43 AU 54 AT/PA 15/13 RS
TP 1W+3 (Säbel)

Geburtstag: 13. Bor. 985

Größe: 1,76 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: braun

Herausragende Talente: Schätzen 12, Reiten 11, Selbstbeherrschung 11, Menschenkenntnis 10, Lügen 10, Feilschen 9, Sprachen 8, Zechen 7

Tasja Aljoschka, die Braut

Die junge Tasja ist eine wahre Schönheit. Ihr volles Haar ist blond wie Stroh und reicht ihr in einem dicken Zopf bis zu den Hüften. Ihre blauen Augen blicken schüchtern unter dem zarten Schwung ihrer Brauen hervor. Ein voller Mund, zartrote Wangen und eine Nase, die vielleicht (aber wirklich nur vielleicht) ein kleines bisschen zu groß geraten ist, vervollkommen die angenehme Erscheinung.

Tasja ist der ganze Stolz ihrer Vaters Jaromir, des Dorfschulzen, der eifersüchtig über sie wacht. Tasja hat keine Geschwister, denn ihre Mutter starb im Kindbett, nachdem sie mit ihr niedergekommen war. Statt dessen zog die Amme Natjescha das Kind auf, die für Tasja inzwischen eine zweite Mutter geworden ist und der sie alles anvertraut.

Als Kind war die Tochter des Dorfschulzen oft sehr wild und streifte mit Vergnügen durch die nahen Wälder und Wiesen. Ein häufiger Begleiter war der damals jugendliche Norbarde Swobodjir, der in jedem Winter mit seiner Sippe ins Winterlager nach Kreiben kam. Die beiden waren lange unzertrennliche Freunde, bis Swobodjir mit einer anderen Sippe verheiratet wurde und aus Kreiben fortging. Schließlich machte auch Jaromir Anstalten, seine Tochter

zu vermählen. Das Mädchen hatte schon lange mit dem schmucken Ota geliebäugelt und war deshalb sehr froh, als der Schulze mit Otas Vater einen Heiratsvertrag aushandelte. Einen besseren Bräutigam hatte sie sich nimmer erträumt. Seitdem nun beide Freunde plötzlich auf seltsame Weise ihr Leben verloren, ist die sonst so lebenslustige Tasja sehr ernst geworden. Sie mag nicht so recht daran glauben, dass ihr norbardischer Jugendfreund ihren zukünftigen Ehemann gemeuchelt haben soll.

Zitate:

„Ach, mein armer Ota. Er war so bleich und schön, als wir ihn fanden...“ (weint)

„Ach, mein lieber Swobodjir, soll er mich denn so verraten haben?“ (seufzt)

Heimeran Hilthal, Geweihter der Peraine

Der Perainegeweihte des Ortes ist eine bemerkenswerte Persönlichkeit und jedermann in Kreiben gut bekannt, denn nicht ein Bäuerlein lebt hier, das niemals seiner Hilfe bedurfte, sei es für sich, die Familie, sein Vieh oder gar seinen Acker. Seitdem der inzwischen zweiundfünfzigjährige Geweihte vor 23 Jahren von seinem Haupttempel in Ouvenmas hierher entsandt wurde, hat er vieles geleistet. Der kleine Tempel, den man der Göttin hier errichtete, entstand unter seiner Aufsicht. Heimeran kennt viele Kreibener schon von Kindesbeinen an, war er doch nicht selten sogar als Geburtshelfer zugegen.

Bruder Heimeran hat ein sehr freundliches Wesen. Sein Haar ist über die Jahre schon sehr weiß geworden, genauso wie auch seine buschigen Brauen, unter denen er aus dunklen, warmen Augen hervorblickt.

Heimeran ist ein überaus wacher Geist, der seine Umwelt täglich aufmerksam und mit großer Neugier betrachtet. Die Helden werden in ihm einen Verbündeten finden.

Zitate:

„Der Tod ist genauso Teil des Lebens wie die Geburt. Doch hier wurde ein Mensch vor seiner Zeit abberufen. Erfüllt Euch das nicht gleichsam mit Trauer wie mit Neugier?“

„Erstaunlich! Wie kommt ihr zu diesem Schluss?“

Jaromir Mjoschik, der Dorfschulze von Kreiben

Jaromir liebt ein gemütliches Leben über alles. Eine Tatsache, von der seine Fettleibigkeit genauso zeugt wie seine rote Nase, spricht er doch allzugern dem Kwassetz und den guten Speisen zu. Ständig steckt unter dem gewaltigen Schnauz ein Pfeifchen Tobak im Mundwinkel, so dass Jaromir immerzu zwischen seinen Zähnen hindurch mur-



melt. Jaromir ist ein götterfürchtiger Mann, der niemals vergisst, vor einem Heiligenbildchen das Zeichen der Gottheit zu schlagen oder vor einer Götterstatue niederzuknien. Bei der Verrichtung seiner täglichen Aufgaben führt er gern ein göttergefälliges Sprichwort im Munde, mit dem er glaubt, seinen Worten den nötigen Nachdruck zu verleihen. Im Dorf ist er wohlgeschätzt, denn er stammt nicht nur aus einer der wenigen freien Familien in Kreiben, sondern ist auch dafür bekannt, dass er schon einmal eines seiner Schweinsauglein für einen guten Freund zudrückt. Einem Schnaps oder einem leckeren Happen kann er selten widerstehen.

Natürlich ist Jaromir über die Ermittlungen der Helden nicht sehr erfreut, schließlich hat er als Schulze des Dorfes den augenscheinlichen Geschehnissen auch seinen Glauben geschenkt. Ein Eingreifen von außen wirft ein schlechtes Licht auf sein Amt. Auf der anderen Seite ist es aber auch der Wunsch seiner geliebten Tochter, zu erfahren, ob ihr Bräutigam tatsächlich von ihrem Freund ermordet wurde. Und seiner Tochter kann er nur wenige Wünsche abschlagen.

Zitate:

„Briderschern Wirt, Briderschern Wirt! Das riecht aber lecker! Was habt ihr da im Topf?“

„Das ist so sicher wie des Herren Praios Lauf – gepriesen sei Sein Name – am Himmelszelt.“

„Ja, mein Tochterchen, hast ja recht. Nu weine doch nich’!“

Die Amme Natjescha

Die 42 Winter zählende Natjescha ist eine einfache Frau, die Tasja nun schon erzieht, seit ihre leibliche Mutter im Kindbett verstarb. Sie selbst hatte seinerzeit ihr eigenes Kind durch Krankheit verloren, und so stellte sie der Schulze in seine Dienste. Zwar ist sie längst mehr die Haushälterin des Aljoschik-Haushaltes, doch nennt Tasja sie weiterhin liebevoll Amme. Natjescha ist Tasjas engste Vertraute und Freundin in allen Lebenslagen. Sie selbst liebt das Mädchen wie eine eigene Tochter und sucht, sie vor allem Leid zu beschützen. Natürlich ist es für Tasja leicht, die gutmütige, einfache Frau um den Finger zu wickeln. Sie kann es überhaupt nicht ertragen, dass Tasja seit dem tragischen Tod ihrer beiden Freunde immer wieder in Melancholie verfällt, und unterstützt deshalb auch schnell ihren Plan, eine Heldengruppe mit dem Aufspüren der Wahrheit zu betrauen.

Zitate:

„Ja, mein Mädchen.“

„Ach, ja mein liebes Kindlein.“



Die Stimme im Dunkeln

Ein Abenteuervorschlag von Frank Wilco Bartels

Schlafend lag Milzenis nahe der Quelle des Sârn in einem Meer von Akelei. Gut sechs Schritt lang von Zeh zu Scheitel, mit dem Gewicht von zehn Ochsen, den massigen Leib mit einem halben Dutzend Bärenfellen bedeckt, ruhte er nach seinem Tagwerk, und der Wald holte Atem.

Das gewaltige Haupt des Riesen war auf einen üppig bemoosten Findling gebettet, und zaghaft spielten die Winde mit den Zotteln in seinem drei Schritt langen Haupt- und Barthaar. Kein Reh, kein Vogel, nicht einmal der freche Marder wagte, seinen Schlaf zu stören.

Gleich zweimal war Madas Scheibe in tiefer Nacht zu sehen, einmal am Himmel und einmal im Wasser. Und er, der älter war als Frevel, den Vaës Sohn einst beging, träumte von fernen und fremden Dingen. Es war die Nacht, in der die Stimme Sumus Enkelsohn fand.

Ein Wispern entsprang aus dem Dunkeln, meilenfern und doch überdeutlich, drang in die riesige Ohrmuschel und glitt zwischen seine Gedanken.

Jemand rief ihn bei seinem wahren Namen. Der Riese erwachte. Doch er regte sich nicht. Denn ohne ein Auge aufzutun wußte er, dass niemand in der Nähe war. Und so versuchte Milzenis, gleichsam mit seiner inneren Stimme zu antworten, als der andere ihn wiederum bedrängte:

„Hörst du mich, Milzenis?“

„Ja.“

„Wach auf, Gigantenspross, erwache! Achte auf meine Worte, denn was ich dir sagen muss, ist von großer Bedeutung.“

„Wer bist du, dass du meine Ruhe störst?“

„Die Menschen haben für mich viele Namen, wie für dich, o Herr des Waldes.“

„Sag mir nur einen.“

Und als der, dem die Stimme gehörte, ihm seinen eigenen, göttlichen Namen verriet, überkam ein Schaudern den Riesen, denn lange schon hatte er nicht mehr solche Macht gespürt. Dann sprach Milzenis: „Ich wusste es. Ich wusste, dass du kein Mensch bist und auch nicht von Meinesgleichen. Nun sag: Was willst du?“

„Dir zur Freiheit verhelfen.“

„Niemand gebietet Sumus Kindern. Ich bin frei.“

„Und doch an jene Quelle dort gebunden.“

Zorn wallte in seiner Riesenseele auf, als Milzenis an das Menschlein, den Zauberer, und seinen Bannspruch dachte, und Wut über den schmerzhaften Ausschlag, den er seit jenem Tag immerzu fühlte, und den er nur durch ein Bad in dieser Quelle zu lindern vermochte. Er sprach eines der wenigen Worte, die er in der Zunge der Menschen sagen konnte, und er tat es laut:

„Urnislaw.“

„Ja.“

„Du weißt es?“

„Alle wissen es. Er hat damit geprahlt, den großen Milzenis gebannt zu haben. Die Menschen, sie verehren ihn als Helden und Heiligen, bauen ihm Standbilder und lachen über seinen Streich. Jeder kennt den Namen Urnislaw von Uspiaunen.“

„Willst du mich verspotten? Dich an meinem Gram weiden?“

„Nein. Dein Schmerz war mein Schmerz. Er, Urnislaw, verließ sein Land, damals vor vierhundert Zwölfkreisläufen, und zog vor mein Haus. Er hat mir übel mitgespielt, wie er dir übel mitgespielt hat.“

„Und?“

„Sie zerstörten mein Heim und warfen mich in die Zwischenwelt, durch die Pforten, die Madas Schandtät aufgetan hatte. Diese unwürdigen Menschlinge! Und heute wollen sie dein Reich vernichten. Sie brennen deine Heimstatt nieder, um Dörfer und Felder anzulegen, oder sie füllen die Uralten, die Baumriesen, und erbauen sich aus ihrem Holz schwimmende Häuser welche die Seen und Meere befahren. Das tun sie doch, nicht wahr?“

„Ja. Ich kann es nicht verhindern.“

„Ich kann dir helfen.“

„Wie?“

„Ich selbst habe die Bande ahgestreift, die sie mir übergeworfen haben, und bin nun mächtiger denn je zuvor. Ich will dich befreien, Waldweiser, und deine riesigen Kräfte entfesseln. Unter einer Bedingung.“

„Welche Bedingung?“

„Dass du wanderst, Gewaltiger! Zieh aus, die Welt zu erforschen. Lass sie spüren, dass die Kinder der Erdriesen die Wächter ihres Leibes sind und sich den gierigen Menschlein nicht beugen.“

„Ich weiß nicht.“

„Bedenke: Du könntest dich wenden, wohin du wolltest. Nach Norden, nach Süden, nach Westen, nach Osten. Wie es dir beliebt. Deine Geschwister harren deiner.“

„Ja. Yumuda...“

„Denk nicht an Yumuda! Du kannst nicht zu ihr kommen, nicht in hundert mal hundert Jahren. Aber deine Schwestern im Osten sind näher, sie warten. Ich war bei ihnen, und sie lehrten mich eure Sprache. Und ich kenne die Wege dorthin, die wenigen, die immer noch gangbar sind. Ich kann sie dir zeigen.“

„Ja.“

„Willigst du ein in den Bund?“

„Ja.“

„Dann, Mächtiger erhebe dich! Die Zeit der Rast ist vorüber. Die Sonne grüßt den neuen Tag. Es soll der erste deiner Wanderschaft werden. Steh auf Milzenis!“

Der Riese erhob sich. Und der, dem die Stimme zu eigen war, frohlockte im geheimen.



Meisterinformationen:

Zwar verlangt ein Riesenabenteuer eigentlich nach einer umfangreicheren Abhandlung, doch aus Platzgründen müssen wir uns hier mit einem Szenariovorschlag begnügen. Mit Hilfe der Ausführungen in der Box **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos** und ein wenig Vorarbeit sollte es Ihnen jedoch gelingen, eine 'gewaltige' Geschichte zum Leben zu erwecken.

Der Marsch des Riesen beginnt mit der Eingebung, die er nach seinem Erwachen erhalten hatte; doch weil der Fluch über mehr als vierhundert Jahre auf den Gigantensohn gewirkt hat, fällt er auch nicht auf einen Schlag von ihm ab. Vielmehr ist es Milzenis jeden Tag möglich, sich ein klein wenig weiter von der Quelle zu entfernen, bevor der üble Ausschlag ihn zu plagen beginnt. Bei seiner Wanderung, die zuvor stets in geordneten Bahnen vor sich ging (daher die annähernd kreisrunde Form des Bornwaldes), gelangt der mürrische Alte mehr und mehr in die Gefilde der Menschen (und Elfen) – über deren Umgang mit den Kreaturen und Pflanzen seines Waldes der Riese ganz und gar nicht erbaut ist! Trifft sein Zorn zuerst nur einzelne Holzfäller und Wilderer, so muss schließlich gar eine adlige Jagdgesellschaft vor ihm Reißaus nehmen. Und mit bloßen Händen zerschmettert er ein Flussboot – diesen Bornschiffern hat Milzenis schon seit jeher misstraut. Was geschehen mag, wenn er auf eine richtige Stadt wie Rodebrannt, Firunen oder Festum trifft und die verzweifelten Bürger den Riesen auch noch mit ihren Waffen verwunden, möchte man sich kaum vorstellen. Oder wenn er einen Durchgang zum Riesland findet und dort eine neue Generation seines Geschlechtes begründet – die Zwölfe mögen uns bewahren! Es ist gewiss eine heldenhafte Tat, Milzenis von seinen Plänen abzubringen. Ihre Helden können nahezu überall auf Geschichten über Milzenis und seine Taten stoßen. Sei es, dass sie in Festum von neuen und ungewöhnlich zahlreichen Sichtungen des Riesen hören und zunächst nur aus Neugier beschließen, der Sache auf den Grund zu gehen. Sei es, dass die beunruhigten Elfen oder verschreckten Dörfler aus den Gebieten am Rande des Bornwaldes sie um Hilfe zu bitten. Vielleicht bittet sie auch der Kleinadlige, dessen Jäger vor dem Riesen flohen, oder dessen Lehnsherr, nach dem Rechten zu sehen und den aufgebrachten Herrn des Bornwaldes zu besänftigen. Sind Ihre Helden besonders berühmt und hoch angesehen, ist es genauso vorstellbar, dass sie von einer wahren Autorität (der Adelsmarschallin, einem großen Tempel, einer Magierakademie) mit einer regelrechten Expedition beauftragt werden.

Aus welcher Richtung die Helden schließlich auf den Bornwald zukommen, ist prinzipiell egal. Konfrontieren Sie sie mit einigen Spuren der Riesenwut: zersplitterte Schiffsplanken, ein niedergetrampeltes Dorf (die Einwohner konnten freilich vor dem 'Erdbeben' fliehen und geben passable Augenzeugen ab), eine Köhlerei, bei der plötzlich riesige Findlinge auf die Meiler niedergingen. Ebenfalls an jedem Ort können die Helden die Sage von

Urnislaw von Uspiaunen erfahren, dem listigen Zauberer, der Milzenis einst durch einen angehexten Fluch an die Särn-Quelle bannte. Wo die genannte Quelle liegt und wie weit man zu ihr reisen muss, ist nicht bekannt (schließlich haust der Riese dort), nur dass sie 'einem Berg in der Bornschleife' entspringt, freilich in der Mitte des Bornwaldes einen 'riesischen' Halbtagesmarsch vom Rand entfernt. Jener Urnislaw jedenfalls war ein mächtiger, unabhängiger Magier, der die bornischen Gildemitglieder aus den Magierkriegen heraushielt und damit das Land vor der Zerstörung bewahrte. Er zog auch an Rohals Seite gegen Borbarad, wo er Zeuge der Verbannung des Bethaniers in der Gorischen Wüste wurde. Helden, die hier bereits angesichts der jüngsten Ereignisse eine Verbindung vermuten, sind auf dem richtigen Weg. Denn natürlich gehört die verführerische Stimme im Dunkeln einem gewissen Tharsonius von Bethana, besser bekannt als Borbarad der Dämonenmeister.

Wenn Ihre Helden in den Bornwald eindringen, führen Sie ihnen den Zauber eines Alten Waldes vor Augen, während sie immer weiter ins Herz des Forstes vorstoßen. Dies ist ein Ort, an dem Sumus Atem noch lebendig ist. Schildern Sie die Reise abenteuerlich-phantastisch und würzen Sie den Weg mit teils gefährvollen, teils einfach unerklärlich fremdartigen Begegnungen. An einigen Stellen mag durch den Urwald kein Durchkommen sein, so dass die Helden einen großen Umweg einschlagen müssen. Machen Sie ihnen das Vorwärtskommen nicht zu leicht! Nützliche Hinweise finden Sie im Regelergänzungsheft **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos** auf der Seite 97 und im **Herbarium Aventuricum** auf den Seiten 126f., 139f und 149ff.

Lassen Sie die Helden schließlich häufiger auf Spuren des Riesen stoßen, die sie zum Särn und seiner Bergquelle führen (auf der beigelegten Farbkarte ist das dort unbenannte Flüsschen leicht in der Mitte des Bornwaldes auszumachen). Vermeiden Sie jedoch eine Begegnung mit dem Riesen selbst, bevor Ihre Helden nicht die Quelle erreicht haben! Dort angekommen, haben die Helden dann nämlich vor dem Eintreffen des Riesen Zeit, den Ort einer genauen Untersuchung zu unterziehen. Sie können dabei etwas entdecken, was dem Riesen in seiner neuentdeckten Wanderlust bislang entgangen ist: Die Quelle beginnt sich ohne ersichtlichen Grund immer mehr zu trüben, und zwar in der gelblich-grünen Farbe, die den Berichten zufolge dem Ausschlag Milzenis' eigen ist. Hier wäre ein magiekundiger Charakter von Nutzen, der die Quelle mittels eines ANALÜS ARKANSTRUKTUR o.ä. begutachtet. Er kann sowohl Spuren von Urnislaws Bannzauber als auch einer deutlich jüngeren Magie feststellen, die den ersten Spruch langsam, aber beständig zu verdrängen beginnt. (Eine Ähnlichkeit zu anderen borbaradianischen Formeln wäre möglich.) Die Heilwirkung der Quelle nimmt in demselben Maße wie die schädliche Wirkung des Aussatzes ab. Durch die Verschmutzung erhält das Wasser dabei einen 'boshaften Charak-



ter', der den sonst eher friedfertigen Riesen in seinen derzeitigen Absichten bestärkt – gewiss ein vom Urheber nicht unerwünschter Nebeneffekt!

Dann taucht der Riese auf, und jetzt werden sich die Helden geschickt verhalten müssen, um überhaupt sein Gehör zu finden. Warten sie, bis Milzenis sich bereits zum Bad in der Quelle niedergelassen hat (der Ausschlag quält ihn an diesem Abend besonders heftig), dann haben sie eine recht gute Gelegenheit, den Riesen auf die merkwürdige Veränderung seiner Heimstatt aufmerksam zu machen. Lassen Sie die Helden in jedem Fall vor der Macht Milzenis' zittern! (Eine Angabe von Milzenis' Werten erachten wir für unnötig, da es zu keinem Kampf kommen sollte; sinnvolle Hinweise finden Sie jedoch im **Bestiarium Aventuricum** auf Seite 34f.)

Wenn Milzenis erkennt, dass er bereits zum zweiten Mal von einem Magier getäuscht wurde, wird sein Zorn furchterlich sein, erst recht, wenn die Helden ihm klar machen, dass er einen Pakt mit dem Verderber von Sumus Leib geschlossen hat! Er brüllt seine Wut und Verzweiflung heraus in einem Schrei, den die Helden wohl niemals vergessen werden, der Bäume biegt und den Boden erzittern lässt und noch meilenweit als Donnern zu vernehmen ist und damit zerbricht er den Bund (nicht einmal Borbarad ist es möglich, göttergleiche Wesen gegen ihren eigenen Willen zu binden). Die Pläne, die die Stimme ihm eingab, sind vergessen. Und der Riese wird im Bornwald verbleiben (auch, weil Urnislaws Spruch

wieder mit voller Wirkung einsetzt). Die nächste Zeit (einige Jahre oder Jahrzehnte) zumindest wird Milzenis nun seine Quelle bewachen. Ihren Helden ist er so dankbar, wie der mürrische Gigant das eben vermag. Wer weiß, vielleicht gibt er ihnen ein riesenhaftes Zeichen mit (z.B. einen alten Zahn), an dem sie von seinem Bruder Adawadt erkannt werden können. Eine ordentliche Belohnung erwartet sie allemal, wenn sie den Wald wieder verlassen haben als wahrhaftige Helden.

Zum Abschluss: Aufmerksamen Helden wird sich vielleicht die Frage stellen, warum sich Milzenis nicht auf dieselbe Weise von Urnislaws Bann befreit hat. Urnislaw von Uspiaunen war ein sehr mächtiger Zauberer, der zudem mehrere Spielarten der Magie beherrschte. Er hat den Zauber, mit dem er den Riesen belegte, sehr sorgfältig aus den verschiedensten magischen Strömungen komponiert. Borbarad, der ja rasch den Kontinent erobern möchte, konnte nicht diese Pedanterie aufbringen, weshalb sein Zauber leichter abzuschütteln ist. Wenn die Helden in der einen oder anderen Akademie vorsprechen und dabei auf einen entsprechend gebildeten Magier treffen, mag er ihnen eben diese Antwort auf obige Frage geben.

Allerdings haben die Helden schon einen Stein ins Rollen gebracht, denn Milzenis wird sich vermutlich zumindest Gedanken darüber machen, auch Urnislaws Zauber abzuschütteln. Allerdings kann das bei einem Riesen schon mal zweihundert Jahre dauern ...

Die Wölfe vom Mahrenwald

Ein Abenteuerhintergrund von Britta Herz und Ina Kramer

In den Wäldern Sewerians stellen Banden entlaufener Leibeigener, die sich als Wegelagerer versuchen, keine große Seltenheit dar. Doch wird derartiges Raubgesindel, selbst meist nur mit Knüppeln und Dreschfliegeln ausgerüstet, in aller Regel jeden meiden, der auf ordentliche Bewaffnung hält – von eskortierten Handelszügen ganz zu schweigen. Dafür, dass die Räuberplage nicht überhand nimmt, sorgen zudem die Reisingen der Bronnjaren, die auf ihren Streifen nicht nur Jagd auf entlaufene Leibeigene machen, sondern auch sicherstellen, dass niemand die Straßen ohne gültigen Wegerechtschein passiert. Schließlich hat Sicherheit ihren Preis, und so fließt gewiss mehr Silber in die Schatullen der Bronnjaren als in die Beutesäcke der Räuber – auf die meist ohnehin recht bald Galgen oder Richtblock warten.

Eine Ausnahme bildete hier bis vor einigen Jahren die ungewöhnlich erfolgreiche Bande der Stepna Duscha, der es sogar gelang, Wlaselgo, den vierten Sohn des Fürsten von Ouveinstam, auf dessen Brautreise nach Neersand zu entführen. Schließlich sollte ihr dieser Streich jedoch zum Verhängnis werden, denn bei der Übergabe des Lösegeldes ging auch Stepna in die Falle und wurde, zusammen mit dem Großteil ihrer Leute, aus dem Hinterhalt niedergemacht.

Nur einigen wenigen gelang die Flucht unter Führung von Janne Peddersen, Stepnas rechter Hand. Prinz Wlaselgo indes blieb verschollen, und man vermutete, dass er aus Rache von den überlebenden Mordbuben gemeuchelt und im dunklen Tannicht verscharrt worden war. Der alte Fürst von Ouveinstam aber verfiel darauf dem Dunkelsinn und folgte alsbald seinem Sohne in Borons Hallen nach.

Schon wenige Monde, nachdem sie um Haaresbreite den Häschern des Fürsten entronnen war, hatte die 'Kleine Janne', wie sie bald von jedermann genannt wurde, erneut fast zwei Dutzend Gefolgsleute um sich geschart und begann noch dreister als ihre Vorgängerin, die Straßen zwischen Notmark und Gorschnitz, Brandthusen und Brinbaum unsicher zu machen – und das, obwohl der Preis auf ihren Kopf durch Graf Utzbinnen, den Kanzler des Fürsten inzwischen vervierfacht und auch auf ihre Begleiter sowie mögliche Mithelfer ausgedehnt worden war.

Trotz alledem sind die Büttel des Grafen heute, viele Jahre später, von einer Zerschlagung der 'Wölfe vom Mahrenwald', wie sich die Gesetzlosen selbst nennen, weiter entfernt denn je – vielleicht, weil das einfache Volk ein anderes Bild von Janne pflegt als es der gräfliche Steckbrief be-



schreibt: Seit die Räuberin vor zwei Jahren den fürstlichen Steuereintreiber überfiel, ihn der gesamten Ernteabgaben beraubte und den Großteil des Geldes danach unter den Bauern verteilen ließ, steht sie noch höher in der Gunst der Bevölkerung als schon Stepna Duscha vor ihr, und die Leibeigenen tun alles, was in ihrer Macht steht, um ihre Ergreifung zu verhindern. Dem Vorbild ihrer Vorgängerin folgend, beschränkt sich auch Janne in aller Regel darauf, von gut betuchten Reisenden 'Wegezölle' entrichten zu lassen. Wer keinen von ihrer Hand ausgestellten 'Passierschein' besitzt, muss zahlen – oder sich den Schein gegen ein 'erhöhtes Entgelt' nachträglich ausstellen lassen. Von besonders begüterten Opfern fordert sie darüber hinaus nicht selten eine 'Spende für die Bedürftigen' ein. Arme Leute dagegen, frei oder leibeigen, lässt sie stets ungeschoren des Weges ziehen und gibt vom Adel erbeutetes Getreide, sofern es nicht für die Versorgung der Bande selbst benötigt wird, zurück an diejenigen, die es gesät und geerntet haben. So manchem alten Mütterchen und manch friender Waise drückt sie gar ein paar Groschen in die Hand und wird deshalb gerade von den Ärmsten der Armen im östlichen Sewerien nicht selten wie eine Heldin verehrt.

Wer als Überfallener einen Wegerechtschein der fürstlichen Kanzlei zu Ouveumas vorweist, muss mit einer Verdoppelung der von Janne erhobenen 'Gebühren' rechnen, als 'Buße für die Frechheit, sich auf die Anmaßung eines dahergelaufenen Bronnjaren' berufen zu wollen. Auch kann man sich nicht darauf verlassen, dass sich die Räuber mit Handelswaren oder klingender Münze bescheiden. Es mag im Gegenteil durchaus einmal vorkommen, dass sie ihre Ausrüstung aus dem persönlichen Hab und Gut der Überfallenen ergänzen. Oft genug hat man schon von einsamen Reisenden gehört, die im Dickicht des Mahrenwaldes unter die 'Wölfe' fielen und Ouveumas zwar auf dem Rücken ihres Pferdes, aber nur mehr mit Stiefel und Federhut bekleidet erreichten, da dem einen Bandenmitglied das Hemd, und dem anderen die Hose gut gepasst hatten. Aus solchen Begebenheiten erwachsen zahlreiche, mitunter auch frei erfundene Legenden um die Kleine Janne und ihre Leute, die sich zum Teil in Gutenachtgeschichten, teilweise auch in Schenkenliedern niedergeschlagen haben, die zwar allesamt verboten sind, sich aber dennoch (oder gerade deshalb) größter Beliebtheit erfreuen. Das bekannteste Stück dieser Art stammt von einem fahrenden Barden namens Dirion vom Tale.

Tatsächlich stellt sich die Realität weit weniger romantisch dar als in diesen Liedern geschildert. Sollte man während eines Überfalls mit Jannes Leuten Bekanntschaft machen, so dürfte man, je nach äußerer Erscheinung, seine gesamte Barschaft und die meisten für die Räuber brauchbaren Teile der Ausrüstung einbüßen. Pferde hingegen sind für die Gesetzlosen in der Regel ohne Wert, da sie das Vorwärtskommen im Wald eher erschweren als erleichtern.

Wenn die Wölfe vom Mahrenwald auch keinen weltlichen Herrn über sich dulden, so ist ihnen doch anscheinend ein gewisser Respekt vor den Zwölfen und deren Dienern geblieben, denn nie hat man je davon gehört, dass ein Ge-

weihter, dem man seinen Stand ansah, oder eine Amazone von ihnen überfallen worden ist.

Ein Opfer, das klug genug ist, sich nicht zu wehren, wird gewöhnlich ohne körperliche Schäden davonkommen. Die Gesetzlosen gehen jedoch, solange sie sich nicht deutlich in der Unterzahl befinden, keinem Kampf aus dem Wege, wobei dem eigentlichen Frontalangriff zumeist ein flankierender Pfeilhagel vorausgeht. Wer glaubt, die Wegelagerer schlicht niederreiten zu können, sollte sich hinter der nächsten Wegbiegung auf über die Straße gespannte Seile, gefällte Bäume oder ähnliche Hindernisse gefasst machen. Zudem wählt Janne als Ort für ihre 'Kontrollen' in der Regel Hohlwege oder von Dornengestrüpp gesäumte Straßenabschnitte aus, was ein seitliches Ausbrechen der Bedrängten von vornherein unmöglich macht.

Nicht auf Gnade hoffen dürfen all diejenigen, die im Auftrag des Grafen Utzbinnen reisen oder die den Mahrenwald mit dem Wappen derer von Ouveumas auf ihren Rücken betreten. Mehr als einmal schon wurden in der Vergangenheit berittene Streifen der Ouveumas'schen Soldaten bis zur letzten Frau niedergemacht ...

Meisterinformationen:

Als Hauptquartier dient den Wegelagerern zur Zeit ein ehemals von Goblins bewohnter Höhlenkomplex, tief in den bewaldeten Höhen zwischen Ouveumas und Salsweiler gelegen. Gegenwärtig zählen die 'Wölfe' drei Dutzend Mitglieder, wobei die schwierige Versorgungslage im Winter eine weitere Vergrößerung der Kopffzahl eigentlich verbietet. Nur für Abenteurer mit sehr guten Fähigkeiten als Wildläufer besteht daher überhaupt Aussicht, bei der Bande aufgenommen zu werden. Doch sollte sich jeder, der sich bei Janne bewirbt, der vollen Härten des Räuberlebens bewusst sein. So ist zum Beispiel nicht damit zu rechnen, dass man Schwerverwundete aus den eigenen Reihen lebend in die Hand der Feinde fallen lässt – zum einen, um ihnen all das Schlimme zu ersparen, das sie in den Verliesen von Burg Grauzahn oder Burg Ouveunstam erwartet, zum anderen, um zu verhindern, dass sie unter magischem Zwang oder Folter wohlgehütete Geheimnisse preisgeben. Auch stellen die 'Wölfe' von Anfang an klar, dass jeder Verräter mit einem noch weit unangenehmeren Schicksal zu rechnen hat, als es ihn in dem grausigsten Kerker je erwarten könnte.

Nachrichten von den Umtrieben Borbarads erreichen derzeit selbst die Gesetzlosen des Mahrenwaldes. Daher wird gegenwärtig fremden Abenteurern mit noch mehr Misstrauen begegnet als dies ohnehin stets der Fall war. Um ihre überlegene Ortskenntnis voll ausnutzen zu können, sind die Wegelagerer im Kampf auf Beweglichkeit angewiesen. Mit Ausnahme des Zwerges Tsalin, der sich selbst im Gestrüpp in seinem Kettenhemd geschmeidig zu bewegen versteht, trägt darum keiner von ihnen mehr als ein ledernes Wams zur Rüstung. Dazu führen die Räuber entweder Kurzschwert oder Haumesser, seltener ein Hand- bzw. Wurfbeil oder einen Borndorn. Auch Janne



selbst trägt neben ihrem Andergaster, der – von seiner moralischen Wirkung auf ‘passierscheinlose’ Reisende einmal abgesehen – im dichten Wald von keinem praktischen Nutzen ist, noch ein Kurzsword bei sich.

Ferner sind unter den Bandenmitgliedern, als klassische Räuberwaffen, auch Keulen und sämtliche Formen von Dolchen verbreitet. Als Fernwaffen finden leichte Armbrüste oder Kurzbögen Verwendung.

Ein typischer ‘Wolf’

MU 13 AT 12/13 PA 10/11 LE 45+2W6

RS 2 (Lederkleidung) TP 1W+3 / 1W+4 (je nach Waffe)

GST 1 AU 60+2W6 MR W6

Fernwaffen: entweder Kurzbögen 18 oder Wurfmesser 18

Janne Peddersen, genannt ‘Die Kleine Janne’

Die inzwischen 36-jährige stammt aus dem kleinen Weiler Trepelow, zwischen Ouvenmas und Sjepengurken gelegen. Mit zwölf Jahren war sie aus dem Elternhaus fortgelaufen und hatte Aufnahme bei einer gen Festum ziehenden Söldnerschar gefunden. Nachdem sie im Dienste verschiedener, bornischer wie mittelreichischer, Landesherrn gestanden hatte, kehrte sie vor nunmehr zehn Jahren in ihre alte Heimat zurück.

Da sich die sewerischen Bronnjaren jedoch nur allzu oft nicht an das Festumer Stadtrecht gebunden fühlen und oftmals eine entlaufene Leibeigene auch nach 14 Jahren in der Fremde nicht als Freie gilt, versuchten die Büttel gleich nach Jannes Rückkehr, ihrer habhaft zu werden. Nach einem Scharmützel mit den Häschern des Fürsten suchte sie darum Zutucht bei der Bande von Stepna Duscha.

Bald verband die beiden Frauen mehr als nur eine gewöhnliche Freundschaft, und es wird heimlich behauptet, Jannes Beiname, der so gar nicht zu der gut neuneinhalb Spann großen Hünnin mit den langen, blonden Haaren passen will, sei ihr einst von Stepna verliehen worden. Jannes ganze Verehrung gilt weniger der himmlischen Löwin als vielmehr deren grimmigen Sohne Kur, von dem sie sich Beistand bei ihrer blutigen Rache an den ‘Mördern’ Stepna Duschas verspricht.

Um ihm zu huldigen, versucht sie im Zweikampf stets, ihre Gegner mit genau neun Streichen niederzustrecken. Dass sie trotz des hohen Kopfgeldes noch immer unter den Lebenden weilt, verdankt sie nicht nur der blinden Verehrung ihrer Person durch die Landbevölkerung, sondern auch einem unfehlbar scheinenden Instinkt, der sie Verrat und Hinterhalt schon von weitem wittern lässt.

Im Kampf gleicht sie oft einer in Walwut geratenen Torwalerin und schon mehrfach hat sie sich und ihren Leuten in scheinbar auswegslosen Situationen mit dem Andergaster, ohne Rücksicht auf die eigene Deckung, eine blutige Bresche durch die Reihen der Feinde geschlagen. Als Rüstung trägt sie gewöhnlich eine Krötenhaut; sie ist im Umgang mit dem Kampfstab ebenso geschickt wie mit dem Zweihänder.

Janne Peddersen

MU 17 KL 13 IN 17 CH 15 FF 12 GE 14 KK 15

AG 4 HA 2 RA 3 TA 2 NG 2 GG 3 JZ 5
ST 14 MR 7 LE 79 AE/KE – AT/PA 16/16 (Andergaster)

Alter: 36

Größe: 1,91

Haarfarbe: rotblond

Augenfarbe: blau

Herausragende Talente: Schwerter 12, Zweihänder 14, Speere und Stäbe 14, Schusswaffen (Armbrust) 13, Selbstbeherrschung 12, Kriegskunst 14, Menschenkenntnis 12, Orientierung 10, Wildnisleben 12, Gefahreninstinkt 15

Lenija Oljanov

Während Janne unbestritten als Anführerin der Bande gilt, steckt als heimlicher Kopf der ‘Wölfe’ hinter vielen ihrer Taten die kleine, dralle Norbardin Lenija, die auf den ersten Blick so harmlos wirken mag wie ein Norburger Marktweib. Dabei versteht sie sich nicht nur vorzüglich auf das Führen ihres Kampfstabes, sondern ist zudem auch eine ausgesprochen fähige Magierin.

Nachdem Lenija wegen ihrer besonderen Wissbegierde vom Stoorrebrandt-Kolleg zu Riva an die Halle des Quecksilbers zu Festum weiterempfohlen worden war, fiel ihr in der weltoffenen Atmosphäre des Hesindedorfes das Manifest ‘Wider Fron und Lehen’ in die Hände. Mit ihrem scharfen, analytischen Verstand führte sie grundlegende Gedanken dieses Werkes weiter und verfasste so das ergänzende Traktat ‘Wider Zinswucher und Lohnsklaverei’, dessen Erscheinen schärfste Differenzen zwischen der Akademieleitung und dem Engen Rat von Festum nach sich zog. Als sie sich dann, trotz aller Bemühungen der Spektabilität Rakonum, standhaft weigerte, sich von dem Inhalt ihrer Abhandlung zu distanzieren, wurde sie der Akademie verwiesen.

In der Zeit danach zog sie mit Glücksrittern umher, bis ihr schließlich eine flammende Rede auf dem Marktplatz von Ouvenmas einen Kerkeraufenthalt bescherte. Da sie am gleichen Tage dem Scharfrichter überantwortet werden sollte wie zwei Mitglieder von Stepnas Bande, hatte sie jedoch das Glück, gemeinsam mit diesen befreit zu werden. Bei den Gesetzlosen sah Lenija endlich eine Möglichkeit, ihre Vorstellungen einer „freien Gemeinschaft von wahrhaft Freien“ zu verwirklichen. Doch ihre Ideen stießen auch hier nur auf geringes Interesse, denn den ehemaligen Leibeigenen, mit denen sie sich umgibt, wird ihre Utopie einer herrschaftslosen Gesellschaft wohl auf ewig unverständlich bleiben. Lediglich Dirion teilt ihre Meinungen ganz und gar, was aber sicherlich nicht der einzige Grund ist, warum die beiden so viel Zeit miteinander verbringen.

Von ihren Erlebnissen mit der sewerischen Obrigkeit verbittert und enttäuscht davon, dass sie nicht einmal bei den Räubern das erhoffte Gehör findet, vertritt Lenija inzwischen sogar die Ansicht, im Erscheinen Borbarads sei weniger eine Bedrohung zu sehen als eine einmalige Gelegenheit, die bestehende Gesellschaftsordnung zu zerschlagen. Auch der Verbreitung magischer Fähigkeiten unter den nach gildenmagischem Maßstab ‘Nichtbegabten’, für die Borbarad ja prinzipiell einen Weg gefunden zu haben scheint, bringt sie Sympathie entgegen und erhofft sich davon ‘Elfische Verhältnisse’. Zwar würde sie bislang



keinesfalls zum Feind überlaufen, ihre Überlegungen machen sie jedoch zu einem gewissen Grade anfällig für die Versuchungen des Bethaniers. Bedenkt man zudem ihren Einfluss auf die ihr in schwesterlicher Freundschaft verbundene Janne, so stellt Lenija eine nicht unbedeutende Gefahr im Rücken der Verteidiger des Bornlandes dar.

Lenija Oljanov

MU 14 KL 17 IN 15 CH 13 FF 11 GE 12 KK 10
AG 1 HA 5 RA 3 TA 3 NG 7 GG 2 JZ 7
ST 12 MR 12 LE 53 AE 98 AT/PA 12/13 (Kampfstab)
Alter: 29 Größe: 1,62

Haarfarbe: dunkelbraun **Augenfarbe:** bernsteinfarben
Herausragende Talente: Dolche 11, Speere und Stäbe 11, Selbstbeherrschung 8, Bekehren 12, Lehren 8, Geschichtswissen 13, Lesen und Schreiben 11, Magiekunde 14

Zauberfertigkeiten: Gardianum 10, Hellsicht trüben 8, Kampfzauber stören 10, Bannbaladin 10, Horriphobus 8, Foramen 12, Balsam Salabunde 14, Adleraug 10, Analüs 10, In dein Trachten 9, Odem Arcanum 12, Penetrizzel 11, Sensibar 9, Duplicatus 10, Blitz dich find 12, Fulminictus 9, Ignifaxius 6, Unitatio 9, Armatrutz 9, Aeolitus 12, Claudibus 9, Flim Flam 12

Tsalin, Sohn des Kagrims

Der Zwerg hat schon seit der Zeit, da er noch in Jannes Söldnerhaufen focht, sein Herz an die Bandenführerin verloren. So folgte er ihr in Wildnis und Gesetzlosigkeit, wo sich zu seinem allgemeinen Missmut über Mangel an Bier und lukrativen Einnahmequellen sehr bald noch die Eifersucht auf Stepna Duscha hinzu gesellte. Mit weniger gutem Grund ist er mittlerweile auf Lenija ebenso eifersüchtig wie auf Stepna zuvor. Immer wieder einmal hatte er versucht, Janne zu einer Rückkehr in das 'lustige Söldnerleben' zu bewegen – und musste schließlich einsehen, dass all diesen Bemühungen kein Erfolg beschert sein würde, ehe der Tod Stepnas nicht gerächt war. Darum versucht er nun, das Beste aus seiner Situation zu machen, und hat sich mit harter Hand daran begeben, aus dem „Haufen Lumpengesindel“ eine schlagkräftige Truppe zu formen. All das macht den Zwerg unter den Gesetzlosen nicht eben beliebt, die meisten Bandenmitglieder haben jedoch viel zu großen Respekt vor seinen Fertigkeiten im Umgang mit dem Kriegshammer, um ihrem Unmut laut Ausdruck zu verleihen. Janne schließlich fühlt sich tief in Tsalins Schuld, da er ihr bereits mehrfach das Leben gerettet hat, wenn sie in ihrem Ungestüm wieder einmal zu weit vorgeprescht war. Auch sonst zeichnet sich der Zwerg im Kampf durch besondere Kaltblütigkeit aus. Selbst gegen eine größere Übermacht heranstürmender Feinde leert er gewöhnlich gezielt und mit sicherer Hand das Magazin seines Eisenwalders, Schuss um Schuss, um erst im letzten Augenblick den Schaft seines Kriegshammers zu umfassen.

Tsalin, Sohn des Kagrims

MU 15 KL 12 IN 11 CH 10 FF 12 GE 13 KK 16
AG 6 HA 6 RA 1 TA 2 NG 5 GG 7 JZ 1

ST 10 MR 1 LE 71 AE – AT/PA 15/14 (Kriegshammer)
Alter: 68 Größe: 1,38

Haarfarbe: rot **Augenfarbe:** graugrün

Herausragende Talente: Raufen 10, Stumpfe Hieb Waffen 12, Schusswaffen 10 (Armbrust), Klettern 11, Selbstbeherrschung 12, Sich Verstecken 10, Zechen 15, Orientierung 10, Wildnisleben 12, Mechanik 11, Gefahreninstinkt 8, Sinnenschärfe 12

Dirion vom Tale

Hinter diesem Pseudonym verbirgt sich niemand anderes als Prinz Wlaselgo von Ouvenstam, der nach seiner Entführung am Leben unter Räubern Gefallen fand. Offensichtlich fühlte er sich unter den Wegelagerern des Mahrenwaldes deutlich freier als hinter den trutzigen Mauern von Burg Ouvenstam. Insbesondere zog er dabei wohl von Anfang an die Gegenwart Lenija Oljanovs der Gesellschaft seiner zukünftigen Braut in Neersand vor. Niemand sonst lauscht Lenijas Ausführungen auch heute noch so gebannt wie er. Ebenso hatte umgekehrt die Norbardin den hübschen Fürstensohn von Anfang an in ihr Herz geschlossen. Ihrer Fürsprache bei Janne, die ihn nach der gescheiterten Lösegeldübergabe und dem Tode Stepnas zunächst nur als letztes Faustpfand am Leben ließ, verdankt er seine nach und nach zurückgewonnene Freiheit, was nicht bedeuten muss, dass Janne auf lange Sicht nicht doch noch eigennützige Pläne mit ihm verfolgt.

Mit seinem alten Namen scheint Dirion sein früheres Leben als Sohn des Fürsten von Ouvenstam hinter sich gelassen zu haben. Nach all den Jahren, die er unter den Wegelagerern verbrachte, würde selbst seine Schwester Tsaiane in dem schlaksigen Langhaarigen mit dem struppigen Vollbart wohl kaum ihren Bruder erkannt haben. Auch sein abgewetztes Jagdhemd nach waldelfischer Machart, die buntgeschickten norbardischen Beinkleider und der ebenfalls norbardische Umhang lassen wohl kaum an eine adelige Abstammung denken.

Dirion vom Tale ist vielen Kneipengängern im östlichen Sewerien als leidlich begabter Sänger und Lautenspieler bekannt. Er beteiligt sich für gewöhnlich nicht unmittelbar an den Überfällen der Räuber, weshalb außerhalb der Bande kaum jemand um seine Zugehörigkeit zu den 'Wölfen' weiß. Statt dessen späht er bei seinen Darbietungen in Gasthöfen und auf Märkten lohnende Opfer aus. Schwierigkeiten mit den Bütteln bekommt er daher allenfalls wegen seiner aufwieglerischen Texte.

Dirion vom Tale

MU 12 KL 11 IN 16 CH 14 FF 13 GE 10 KK 9
AG 4 HA 5 RA 2 TA 5 NG 5 GG 1 JZ 2
ST 6 MR 1 LE 41 AE – AT/PA 11/12 (Schwert)
Alter: 28 Größe: 1,73

Haarfarbe: flachsblond **Augenfarbe:** grau blau

Herausragende Talente: Reiten 8, Tanzen 9, Zechen 8, Betören 7, Etikette 9, Sich Verkleiden 10, Lesen/Schreiben 9, Heilkunde Wunden 8, Musizieren (Laute) 9, Singen 10, Stimmen imitieren 8



Abenteuer in Norburg

Szenariovorschläge von Britta Herz und Jörg Raddatz

Norburg in Not

Ein Aufenthalt in Norburg bietet sich an, um die Helden per Zufallsbegegnung die Härte spüren zu lassen, vor der das Leben im Norden auch den Städter nicht verschont:

Brand: Zum Schutz vor Großbränden werden Lücken in die Häuserzeilen gerissen. Doch was, wenn ein Einwohner, dessen Haus weit von einem Brand entfernt liegt, trotzdem abgerissen werden soll, die Helden händeringend um Hilfe anfleht? Wenn er auf seine Frau verweist, die just gestern im Kindbett starb und ihm acht hungrige Mäuler hinterließ, und die Helden dazu bringt, den Abriss zu verhindern und sich bald darauf herausstellt, dass man einen fatalen Fehler beging, weil das Häuschen längst in Flammen steht und der Großbrand nun wirklich unabwendbar scheint ...?

Der Born tritt über die Ufer: Nach den heftigen Regenfällen im Herbst oder der Schneeschmelze (bzw. widernatürlichen Schauern, die dem Wirken des Unausprechlichen zuzuschreiben sind) mag der Wasserstand so weit ansteigen, dass der Fluss sich teilt und ein neu formierter Seitenarm das alte Bett benutzt – also mitten durch Norburg strömt. Vor allem für den unerfahrenen Helden, der zur Begleitung einer Karawane angeheuert wurde, bietet sich eine reichhaltige Problematik an: Gelingt es, für den Mehraufwand (Umladen der Waren auf Kähne) eine angemessene Entlohnung herauszuhandeln? Was, wenn die Stadtgardisten darauf bestehen, dass die Säcke, in denen die Ware verpackt ist (Salz, Gewürze, kostbares Tuch), auf der Stelle ausgeleert und mit Sand gefüllt werden, da sie beim Dammbau dringend benötigt werden? Lassen sich die Helden auf einen Konflikt mit der Obrigkeit ein, wenn man, mit dem Verweis auf eine Notstands-Verordnung, die Wagen beschlagnahmen möchte? Sind sie überhaupt in der Lage, aus Seilen Notbrücken zu knüpfen und Flößern, die es nebst Kind und Huhn auf einer Haustüre davonreißt, zu Hilfe zu kommen?

Der verstimmte Bärengong

Als die Helden in Norburg ankommen, herrscht dort helle Aufregung. In den Klang des Bärengongs hat sich, laut Auskunft des Firungeweihten, ein Missklang eingeschlichen, an dem nur ein schwerer Frevel gegen den Herrn des Frostes schuld sein könne. Entsprechend werde man den Tag der Jagd nicht eröffnen können der alljährlich die Vertreibung des Winters symbolisiert – hinter vorgehaltener Hand erzählt man sich in Norburg gar, es stünden Zustände wie in Paavi zu befürchten. Es versteht sich von selbst, dass die fremden Helfer wie gerufen kommen. Nach einem beschwerlichen Irrweg durch die klirrende Kälte des sewersischen Winters gelingt es diesen endlich, weit abseits der befestigten Pisten, der Schuldigen habhaft zu werden: ein Trupp Pelztierjäger, der mit Fallgruben für Bornbären schnelles Gold verdienen möchte ...

Eine merkwürdige Nivesenfamilie

Die Helden helfen einem jungen Nivesen, dem fünf kräftige Norbarden eine Abreibung verpassen möchten, aus der Bedrängnis. Kaum hat der Junge zu seinen Rettern Vertrauen gefasst, klagt er ihnen sein Leid: dass er einer Sippe von Verstoßenen angehört, die sich, wo immer sie sich auch niederzulassen versuchen, aufs Übelste angefeindet werden. Nun habe man sich schweren Herzens entschlossen, in der großen Stadt Fuß zu fassen – und habe prompt den Hass einer Norbardengruppe auf sich gezogen, die weder vor Schlägereien noch vor Plünderung zurück schrecke. Natürlich werden die Helden den Nivesen zu Hilfe eilen, die sich bereits resigniert daran gemacht haben, ihre Zelte in Norburg abzubauen. Doch nach etlichen weiteren, immer heftigeren Übergriffen der aufgebrachtten Norbardenschar kommt schließlich die Wahrheit ans Licht: dass die Nivesen ihren alten Gebräuchen abgeschworen und der Goldgier verfallen sind und in der Stadt Norburg den Wohlstand suchten, wobei sie ziemlich schnell mit einer zwar geschäftstüchtigen, doch redlichen Norbardensippe aneinander gerieten. Als sie an diese zwei stocklahme, doch durch Nervenstich (unter dem dichten Fesselbehang verborgen) kurzfristig kurierte Norburger Riesen verkauften, bei deren Prunkgeschirr es sich überdies um Diebesgut handelte, brachten sie das Fass zum Überlaufen. Nur dem Umstand, dass den geprellten Käufern die Täuschung mehr als peinlich war, haben sie es zu verdanken, dass man nicht längst die Stadtgardisten einschaltete ...

Der Tempelbau

Die Notwendigkeit, die aus der Grünen Ebene kommenden oder dorthin aufbrechenden Wagenzüge mit so viel göttlicher Gunst zu bedenken wie irgend möglich, hat dem Gedanken neues Leben eingehaucht, den alten Praiostempel neu zu errichten. Die verworrene politische Situation tut ihr übriges dazu: Nach der energischen Anregung (die manche eher Ultimatum nennen würden) Rahjalieb-Rondirais von Ask hat der Vormundschaftsrat mit dem frommen und den Götterfürsten ehrenden Projekt begonnen.

Das Kalkül der ebenso gläubigen wie machtbewussten Askerin war es, dass der Herr Praios von einer solchen Thronräuber-Clique, wie sie den Bastardprinzen und den Vormundschaftsrat sieht, gewiss kein Gotteshaus annehmen würde – sollte der Bau also einmal vollendet und erfolgreich geweiht werden, dann würde die Askerin auch ihre Thronansprüche aufgeben. Vorerst aber dürfte der Tempelbau noch einiges an Mühen mit sich bringen, und allein die zu erwartenden Schwierigkeiten können für einige in Norburg und Umgebung angesiedelte Abenteuer gut sein:

Der Baumeister: Wenn der Tempel der Welt die Rechtmäßigkeit des Prinzen Tsadan beweisen soll, so muss er



besonders prächtig ausfallen; für ein solches Projekt gibt es aber schlichtweg keinen geeigneten Baumeister in der Stadt Norburg. Wohl oder übel wird Obersthofmeister von Garstenitz einige Leute (Ihre Helden hoffentlich!) ausschicken müssen, um in Festum einen Architectus zu finden, der bereit ist, ins hohe Sewerien zu ziehen. Dass derzeit Baumeister rar sind, da offenbar jeder woblhabende Bronnjar Seweriens – nach überstandenen Kriegswirren – erst einmal die heimische Burg verschönern möchte, macht die Sache nicht einfacher. Vielleicht findet die Gruppe dennoch nach langen Mühen einen, der die Aufgabe übernimmt nur um ihnen unterwegs von einem Bronnjaren ‘abgeworben’ zu werden.

Das Baumaterial: Auch bei dem Material hält man auf Qualität. Einfaches Holz aus dem Bornwald wäre entschieden zu schlicht für ein neues Haus des Götterfürsten. Nein, es muss schon Roter Marmor aus dem Ehernen Schwert sein, der mit Gold verziert werden soll. Selbst wenn der Marmor trotz aller Widrigkeiten schließlich in Notmark (!) erworben und auf schweren Stoorrebrandern nach Norburg geschafft wurde – was steckt dahinter, dass fast die Hälfte der Blöcke (nämlich jeweils die im Stapelinneren gelagerten) aus Schwarzem Marmor bestehen? Ein schwarz-rotes Praioshaus ist undenkbar, aber ist hier nur Schludrigkeit im Spiel oder gezielte Sabotage?

Die Baukosten: Irgendwann dämmert es dem Vormundschaftsrat dass er die Kosten einen solchen Prestigebaus doch sträflich unterschätzt hat – also müssen neue Geldquellen her. Egal, ob eine Abenteuergruppe im Auftrag des Obersthofmeisters einen alten Familienschatz bergen soll, oder ob in Vorwegnahme der Vorteile, die ein Praiossegen dem die Finsterlande Durchreisenden bringen mag, bereits vorab hohe Zuschüsse von den Händlern gefordert werden – so oder so ist hier immer ein Abenteuer denkbar.

Sabotage: Wenn die meisten trivialeren Probleme behandelt sind und der Bau endlich unverkennbar Fortschritte macht, beginnt schließlich eine Reihe von Sabotageakten, die erst schlicht beginnen – etwa mit Schleppseilen minderwertiger Qualität, die unvermittelt reißen – und dann immer direkter und gefährlicher werden. Ihre Aufgabe als Spielleiter ist es nicht zuletzt, möglichst lange die Verdächtigung Frau Rahjalieb-Rondirais zu schüren (natürlich nicht als Täterin, sondern als Anstifterin), während in Wahrheit jemand ganz anderes schuld ist: Nämlich der Norburger Kaufmann Jasomir Jurneslaff, der sich gute Hoffnungen auf das Bürgermeisteramt macht und durch seine Sabotageakte sowohl die Praiosgefälligkeit des Vormundschaftsrates wie die Anständigkeit der Askerin in Zweifel ziehen will, damit seine Heimatstadt auch in Zukunft nicht unter die Knute eines Adligen gerät: Denn einen neuen großen Praiostempel sehen er und seine Mitverschwörer als deutlichen Vorboten einer zukünftigen Bronnjarenherrschaft.

»Daran sind nur die Verrückten schuld!«

Außerhalb der Mauern Norburgs besitzt die Akademie für Heilungsmagie einige Güter, die sie einst von der Stadt er-

worben hat, spielwichtig ist davon vor allem eines: Gut Nuppenkehmen ähnelt äußerlich einem gewöhnlichen Herrengut mit umgebendem Dorf, doch die zwei Fußstunden von Norburg entfernte Anlage dient heute Seelenkranken als ländliche Zuflucht – vor allem schreckensgeplagte Opfer der borbaradianischen Kriege haben hier Unterkunft gefunden und sollen nach dem Willen der Akademie in friedlicher Umgebung langsam von ihren Ängsten geheilt werden. In der Regel sind hier zwei bis drei Dutzend Patienten und etwa ein halbes Dutzend Betreuer zu finden, die sich ganz der elfischen Ganzheitslehre verschrieben haben und die Kranken mit viel Ruhe und befreienden Gesprächen heilen wollen.

Den biedereren Norburger Bürgern ist dieses Ansinnen allerdings eher suspekt, und wenn sie auch zumindest nach außen hin das löbliche Vorhaben gutheißen, so stellen sie doch immer wieder die gleichen Frage: „Warum ausgerechnet bei uns? Warum nicht irgendwo anders? Wer weiß, was diese Leute alles durchgemacht haben und zu was sie heute fähig sind? Wer denkt an unsere Familien und die Kinder?“ Kurzum, das Misstrauen ist groß, und während einige sich schlichtweg vor einer möglichen Besessenheit einzelner Schutzbefohlener fürchten, dient das ‘Dorf der Verrückten’ für manchen anderen als wohlfeile Erklärung für alles, was die Umgebung an unheimlichen Gefahren bietet.

Szenariovorschlag: Die Akademieleiterin Maschdawa Patriloff hat ein Problem: Seit einiger Zeit werden im weiteren Umkreis um das Gut Nuppenkehmen immer wieder verstümmelte Tierleichen gefunden, die eigentlich auf die Raubzüge eines Wolfes oder Bären hindeuten – doch die Norburger meinen, es müsse sich um das Werk eines ‘Verrückten’ handeln. Da alsbald die Pachtverlängerung für ein (anderes, aber zur Versorgung wichtiges) der Stadt gehörendes Herrengut ansteht, soll gerade jetzt keine feindselige Stimmung gegen die Hallen des Lebens entstehen: Die Helden müssen zur Untersuchung schreiten – vielleicht will ja nur ein Kaufherr das erwähnte Gut pachten und dafür die Akademie diskreditieren. Doch was ist, wenn wirklich eine Veteranin der Kämpfe gegen Borbarads Schergen sich unwissend den Fluch der Lykantropie zugezogen hat?

Ihre Spektabilität hat ein weiteres Problem: Eine Sippe der Steppenelfen aus der Grünen Ebene hat erfahren, dass man sich in Norburg um geistig Verwirrte kümmert – also haben sie ihren ‘Sippenirren’ mitgebracht und der Obhut der Halle des Lebens übergeben.

Das Problem ist nur, dass der ‘Patient’ für elfische Maßstäbe vielleicht ‘badoc’ ist, für menschliche aber ist er ein ganz normaler tatkräftiger Jüngling mit einem gewissen Hass auf Borbarads Schergen. Maschdawa Patriloff will nun aber keineswegs ihr Versprechen brechen und den Jungelfen einfach fortschicken – also muss jemand mit ihm zu den Steppenelfen reisen und ihnen klar machen, dass der ‘Kranke’ eigentlich ein ‘ganz normaler’ Abenteuerer und Held ist ...

(Dieses Szenario eignet sich vorzüglich, um einen neuen Helden in die Gruppe einzufügen).



Die drei letzten Tage von Oblosch

Ein Szenariohintergrund von Ralf Hlawatsch

Eine Beschreibung der Geisterstadt Oblosch finden Sie im Band **Rauhes Land im hohen Norden** auf den Seiten 25f.. Dieses Szenario ermöglicht Ihren Helden, die Ereignisse mitzuerleben, die zum Untergang des Goldgräberneests führten ...

Die Stadt ist von vielen Wiedergängern 'bewohnt', die bei der Vernichtung Obloschs ihren Tod fanden. Für die armen Seelen wiederholen sich die Ereignisse, die zum Untergang der Stadt führten, einmal jährlich in der Zeit vom 11. bis zum 13. Rahja. Wenn die Helden also während dieser drei Tage nach Oblosch kommen, finden sie keine ausgestorbene Geisterstadt, sondern ein quirliches Goldgräberneest vor. Was sich dann allerdings ereignet, werden Ihre Recken als weniger angenehm empfinden:

11. Rahja

Abgesehen von dem wirklich jämmerlichen Zustand der meisten Häuser ist Oblosch eine ganz normale Goldgräbersiedlung: Messerstechereien, eine lynchwütige Meute knüpft einen armen Tropf an einen Baum, besoffene Glücksritter wanken johlend aus einer Kneipe und ins nächste Bordell, ein Händler bietet zwei Hühnereier zum Spottpreis von 3 Dukaten an, auf der Straße verhungert ein glückloser Goldsucher, aus einem Amüsierhaus tönen die Klänge eines Cembalos, das eine Laune des Schicksals hierhin ans Ende der Welt verschlagen hat. Befremdend sind allerdings einige (wenige) Gerippe, die man bisweilen in der Stadt findet. Die Gebeine gehören zu der Handvoll Glücklichen, die nach dem Tode ihre Seelenruhe fanden. Die Wiedergänger nehmen die Knochen nicht wahr und werden Nachfragen mit Erstaunen und Unverständnis begegnen.

Am Abend betritt die Nivesenschamanin Huuka (Kailäkinnens Großmutter) der Lieska-Leddu eine der Kneipen und verkündet, dass die Stadt sofort zu verlassen sei, weil ihre Bewohner das Land geschändet haben, das die Himmelswölfe einst formten. Nur die Tiere sollten hierbleiben, als Tribut, der für den begangenen Frevel an ein Rauhwolfsrudel, das die Gegend durchstreift, zu entrichten sei. Huuka erntet nichts als Gelächter, man bewirft sie mit Unrat und jagt sie aus der Stadt.

Noch in derselben Nacht ruft die Schamanin die Wölfe und den Geist Nunoks, eines Vorfahren, der einst in Riva an der

Schwarzen Wut verstarb, zur Hilfe.

12. Rahja

Ein Goldsuchertrupp kommt ums Leben, als er von Wölfen überfallen wird. Gegen Nachmittag kehrt ein Jäger (der von Nunoks Geist mit der Schwarzen Wut infiziert wurde) in Oblosch ein. Der Bursche plappert nur wirres Zeug, greift dann plötzlich ohne Grund einen Kneipenwirt an, tötet diesen und verletzt noch sieben weitere Gäste, bevor man ihn überwältigen kann. Gegen Abend hebt ein vielstimmiges Wolfskonzert an, das Madamal steht riesengroß, tief und blutrot am Himmel.

13. Rahja

Die Schwarze Wut breitet sich rasend in Oblosch aus. Bis zu den Abendstunden hat sich die Bevölkerung selbst auf die Hälfte dezimiert. Bei Anbruch der Dämmerung greifen schließlich die Lieska-Leddu an, unterstützt durch etliche Wölfe. Den Kämpfen fällt der Rest der Obloscher zum Opfer, nur wenige können sich retten (darunter hoffentlich eventuell anwesende Helden.)

Allgemeines

Oblosch während der drei Tage zu verlassen, ist unmöglich (es sei denn, der Meister ist unendlich gnädig). In etwa einer halben Meile Entfernung von der Stadt trifft man auf eine Nebelwand, in die einzudringen bereits den Anfang vom Ende bedeutet.

Im feuchtkalten Nebel streifen Wölfe umher und greifen jeden Flüchtling an. Schlimmer aber noch sind die angst- und schmerzverzerrten Gesichter der Getöteten, die sich immer wieder in den grau wabernden Schwaden zeigen. Wem jetzt keine Totenangst-Probe gelingt, der verliert zunächst einen Klugheitspunkt, bei der nächsten Begegnung dann zwei usw.

Sinkt die Klugheit auf die Hälfte, ist die betreffende Person dem Wahnsinn verfallen. Mit Proben auf das Talent *Heilkunde Seele* (Aufschlag +3, beim nächsten Mal +4 usw.) können nach und nach im Abstand von jeweils einem Mond die Klugheitspunkte wieder regeneriert werden. Misslingt jedoch ein Wurf, reduziert sich der KL-Wert wieder um 2.

Wenn etwa 80% der ursprünglichen KL wiederhergestellt sind, ist die Person geheilt.