



Das Schwarze Auge

BEILSTATT
GRENZDORF IN
DER WALDWILDNIS

IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Nikolai Hoch, Carolina Möbis

Regelredaktion

Alex Spohr

Autoren

Florian Don-Schauen und Marco Findeisen

Lektorat

Carolina Möbis

Korrektorat

Timo Roth

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Ben Maier

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Patric Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Tristan Denecke, Djamila Knopf, Jennifer Lange,
Nathaniel Park, Diana Rahfoth, Matthias Rothenaicher,
Sebastian Watzlawek, Rabea Wieneke,
Karin Wittig, Maurice Wrede

Copyright © 2017 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN und UTHURIA

sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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

INHALT

Beilstadt – Grenzdorf in der Waldwildnis	3
Überblick	3
Beilstadt – Ein Stadtrundgang	3
Wichtige Orte	4
Der Dorfplatz	4
Firunschrein	6
Tsatuaraschrein	6
Das Gasthaus	6
Schänke Eichenkrug	6
Die Umfriedung	7
Die Anlegestelle	7
Die Furt	7
Die Otterburg	7
Der Steinkreis	8
Kladurs Hütte	9
Holzfällerlager	10
Personen	10
Ritter Oskar von Otternpfot	10
Kladur, der Sume	10
Holk, Firunpriester	12
Lina, Tsatuarapriesterin	12
Bauer Eidelrich	13
Odislaus und Hildi, Wirtsehepaar	14
Ulmling, Waldschrat	14
Szenariovorschläge	15
Der Ritter	15
Der Ritter muss weg!	15
Holzeinschlag	16
Jagdausflug	16
Krötenfluch	16
Das Wolfskind	16
Im Visier des Feindes	17
Die Herren von Beilstadt	18



BEILSTATT – GRENZDORF IN DER WALDWILDNIS

Überblick

Die Zwölfe zum Gruße! Du liest gerade eine Mini-Spielhilfe der 5. Edition des traditionsreichen Rollenspiels **Das Schwarze Auge**.

In diesem PDF möchten wir dir den kleinen Grenzort Beilstatt vorstellen, ein Dorf in der Waldwildnis, mitten im Grenzgebiet zwischen Nostria und Andergast. Freu dich auf einen ausführlichen Stadtrundgang, eine Beschreibung der wichtigsten Personen und spannende Aufhänger für dein Abenteuer in Beilstatt!

Diese Spielhilfe fußt auf den Informationen der Regionalspielhilfe **Die Streitenden Königreiche** (auch RSH abgekürzt), die du zum besseren Verständnis des Folgenden genauso besitzen solltest, wie das **DSA5-Regelwerk** (RGW) und den **Aventurischen Almanach** (AAL).

Qualität, Preise, Schlafplätze

Bei Herbergen wirst du drei Angaben in Form von (Q)ualität, (P)reis und (S)chlafplätze vorfinden. Die Schlafplätze geben die maximale Zahl von Betten an, die Angabe Preis modifiziert die Preise aus dem **Regelwerk** um den in der unten aufgeführten Tabelle angegebenen Prozentsatz und die Qualität gibt an, wie gut die Versorgung in der Herberge ist.

Qualität und Preis

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerliche Bruchbude	sehr billig (50 % der Normalpreise)
2	dreckige Spelunke	billig (75 % der Normalpreise)
3	einfache Herberge	normal (Normalpreise)
4	gutbürgerliches Gasthaus	teuer (150 % der Normalpreise)
5	exquisites Hotel	sehr teuer (200 % der Normalpreise)
6	luxuriöse Unterkunft	horrend (400 % der Normalpreise)

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

Beilstatt – Ein Stadtrundgang

»Nichts Gutes ist je von außerhalb gekommen, nur Hunger und Tod. Was also bringst du uns, Fremder?«
—ein Beilstätter zu einem Fremden.

»Misstrauische Hinterwäldler, die hinter jedem Fremden zunächst einmal einen nostrischen Spion vermuten, und doch können sie sehr freundlich sein, wenn sie erst einmal Vertrauen gefasst haben. Nur ihr Ritter: Das ist ein Schurke, in der Rüstung eines Edelmanns. Haltet Euch fern von dem!«
—ein Barde auf der Durchreise

An der Ostseite des gemächlich dahinfließenden Ornib, der hier knapp zwanzig Schritt breit und nur in der Mitte mehr als anderthalb Schritt tief ist, liegt Beilstatt, das mit seinen 390 Einwohnern eine der größten Siedlungen der Waldwildnis ist. Obwohl der Ornib von Joborn aus schiffbar ist, zwingen einige tückische Stromschnellen etwa eine Meile flussaufwärts den Wanderer dazu, seine Reise zu Fuß fortzusetzen.



Die Siedlung liegt inmitten hügeligen Ackerlands, auf dem vor allem Getreide, Rüben und Obstbäume gedeihen, immer wieder unterbrochen von Gehölzen und kleinen Wäldchen. Dahinter beginnt der allgegenwärtige Wald, ein bedrohliches Meer, aus scheinbar undurchdringlichem Grün. Nur gen Westen gewährt die Waldwildnis dem Wanderer Einlass und lässt ihn über eine niedrige Hügelkette einen kleinen, zu großen Teilen mit Schilf zugewachsenen See erreichen, der aus einem Altarm des Ornib entstanden ist.

Beilstatt gehört im Augenblick zwar zu Andergast, wurde im Laufe seiner Geschichte jedoch mehrfach von der jeweils anderen Seite eingenommen. Zahllose Male wurde die Stadt von Feinden geplündert, die Einwohner erschlagen und das Vieh geraubt. So erklärt sich, warum die Stadt trotz der fruchtbaren Felder, die man in mühsamer Arbeit dem Wald abgetrotzt hat, von Armut geprägt ist.

Region: Waldwildnis (Grenzgebiet am Ornib)

Einwohner: 390

Herrschaft: Ritter Osgar von Otternpfot (Andergast)

Tempel: Firun- und Tsatuaraschrein

Handel und Gewerbe: Holzeinschlag, Schweinemast, Holzverarbeitung

Gasthöfe: Eidelrichs Gasthof (Q3/P2/S8); Schänke Eichenkrug (Q2/P2)

Stimmung im Dorf: Resignation und sturer Optimismus gehen in Beilstatt Hand in Hand. Zu oft war das kleine Dorf Schauplatz blutiger Kriegszüge, die Armut und Hungersnot in den Ort brachten. Längst hat man es aufgegeben, weitreichende Pläne zu schmieden, und erfreut sich stattdessen an jedem Tag, an dem es die Überderischen gut mit einem meinen. Man verlässt sich nur auf Bekanntes und begegnet allem Fremden mit Misstrauen. Schicksalsergeben erträgt man die Willkür des tyrannischen Ritters.

In einem Landstrich, der zur begehrten Kriegsbeute der Streitenden Königreiche zählt, hat man schon zu viele Herrscher kommen und gehen sehen. Da wird auch der nächste nicht lange auf sich warten lassen.

Das Dorf im Spiel: Als typisches Grenzdorf ist Beilstatt, so ärmlich es auch ist, ein lohnendes Ziel für Eroberungsfeldzüge. Wall und Festung erleichtern es, Stadt und Umland zu halten und so seine Eroberungen von hier aus fortzusetzen. Entsprechend oft kommt es zu Grenzkonflikten, in denen sich die Beilstätter oftmals als hilflose Spielbälle im ewigen Kampf um die Macht wiederfinden. Helden sehen sich hier mit dem Misstrauen konfrontiert, das jedem Fremden anfänglich entgegen schlägt, und müssen beweisen, dass sie Vertrauen verdienen. Sie können sowohl als Beschützer wie auch als Eroberer kommen und theoretisch ist es möglich, dass sie selbst zu den neuen Herren von Beilstatt werden.

Und weil jeder Fremde ein potenzieller Eroberer ist, der das mühsam Errungene zu zerstören droht, begegnet man Auswärtigen mit Misstrauen und Ablehnung.

Im Zentrum der kleinen Siedlung wächst auf dem kleinen Dorfplatz eine gewaltige Eiche. Darum drängen sich die Fachwerkhäuser der Wohlhabenden. Ein Erdwall umgibt die Siedlung, in dem sich an einigen Stellen Reste einer alten Palisade zeigen. Doch schon lange hat sich niemand mehr um die Befestigung gekümmert und so wächst dichtes Gestrüpp auf dem Wall. In seinem Schatten stehen die Holzhütten der ärmeren Knechte und

Mägde, die Dienst auf den Höfen ihrer Herren tun. Ein kleiner Hühner- oder Ziegenstall stellt oft den einzigen Besitz dar.

Jenseits des Flusses erhebt sich auf einem Hügel die Ruine einer einstmals stolzen Burg. Ursprünglich als Grenzfestung erbaut, wurde sie zahllose Male beschädigt und notdürftig wieder instandgesetzt, meist jedoch nur provisorisch, weil für mehr das Geld nicht reichte. In dem noch halbwegs intakten Teil des Gemäuers haust der misllaunige Ritter von Otternpfot über Beilstatt.

Wichtige Orte

Der Dorfplatz

Der Dorfplatz ist nicht gepflastert und neben den Menschen sieht man hier immer auch ein paar Hühner, Gänse und Schweine herumlaufen. Aus seiner Mitte erhebt sich eine uralte Steineiche, deren ausladende Krone

den gesamten Platz überschattet. Sie steht sicherlich schon einige Jahrhunderte hier, und vereinzelte Äste sind längst abgestorben. Neben ihrem knorrigen Stamm steht ein knapp zwei Schritt großer Felsblock, in den ein Eisenring eingelassen ist. Immer, wenn im Dorf zu



Gericht gegessen wird, versammeln sich die Bewohner rund um diesen Stein. Während der Verhandlung kann der Beklagte an den Eisenring gebunden werden, wenn zu befürchten ist, dass von ihm Gefahr ausgeht. Ist schließlich ein Urteil gefallen, steigt der Richter zur Verkündung auf den Stein – nur so wird das Urteil von den Einheimischen als rechtskräftig akzeptiert.

Am Rand des Platzes befindet sich auch der Dorfbrunnen, ein runder, gemauerter Schacht von acht Schritt Tiefe. Eine Kurbel oder einen Eimer gibt es nicht – wer Wasser schöpfen will, benötigt sein eigenes Gefäß, mit einem entsprechend langen Seil daran. In der Regel bevorzugen die Beilstätter jedoch das Wasser des Ornib, denn das Brunnenwasser schmeckt bitter und abgestanden – nur im Fall einer Belagerung greift man auf den Brunnen zurück.

Der Dorfplatz ist zugleich das Zentrum des gesellschaftlichen Zusammenlebens. Die größten und reichsten Häuser säumen seinen Rand, man kommt zusammen, um die neusten Gerüchte auszutauschen oder sich die Zeit mit Spielen wie dem Zapfenklickern oder dem Eichelspiel zu vertreiben. Auch die beiden aufwändig verzierten Schreine sind gelegentliches Ziel der Dorfbevölkerung. An warmen Sommerabenden spielen Musiker zum Tanz auf, dann versammelt sich fast die ganze Bevölkerung hier, und nicht nur die Jugend schwingt unter den ausladenden Ästen der alten Steineiche das Tanzbein. Wenn es hingegen länger regnet, dann verwandelt sich der Untergrund schnell in eine große Schlammfläche.

Aus den Misthaufen in Beilstatt sickert ständig fauliges Wasser in den Boden und verschmutzt das Grundwasser. Daher ist das Brunnenwasser nicht sehr gesund und riecht auch nicht sehr angenehm.



Der Glaube der Beilstätter

In Andergast gibt es keine allgemeingültige Religion, wie es in den meisten anderen Ländern des Zwölfgötterglaubens ist. Für die örtliche Bevölkerung ist es vollkommen normal, dass andere Leute andere Götter verehren, und sei es der eigene Nachbar. In Fragen des Glaubens zeigt sich der sonst so engstirnige Bewohner der Streitenden Königreiche aufgeschlossen und tolerant. Die Welt ist groß und voller mächtiger Wesen, von denen der Mensch gar nicht zu sagen weiß, ob es sich dabei um tatsächliche Götter oder andere einflussreiche Mächte handelt. Darum spricht man hier allgemein auch nur von den „Überderischen“, um einzelne Wesenheiten nicht zu verärgern. (Mehr zum Glauben in den Streitenden Königreichen erfährst du in der Spielhilfe im Kapitel **Götter & Dämonen** ab Seite 104).

Wie fast überall in Andergast verehren auch die Beilstätter die Urmutter **Sumu** als höchste Gottheit und Verkörperung des Lebens und allen Seins. Sie ist die Weltenschöpferin, der zu Ehren man keine Tempel errichtet, sondern ihr dort Verehrung entgegenbringt, wo ihre Kraft am stärksten und urchtlichsten und man der Göttin somit am nächsten ist. Ihre Priester und Mittler sind die Sumen, meist eigenbrötlerische Einsiedler, denen man mit Ehrfurcht und Verehrung begegnet. Kein Dorf am Rande der Waldwildnis kommt ohne einen Sumen aus, der den Willen des Waldes verkündet. Auch Beilstatt nicht, in dessen Nähe der Sume **Kladur** (siehe Seite 10) dieser Aufgabe nachkommt.

Welche Gottheiten neben Sumu verehrt werden, variiert von Ort zu Ort und manchmal sogar von Familie zu Familie. In Beilstatt wird vor allem ein göttliches Paar verehrt, das man für die Lieblingskinder Sumus hält: **Firun** und **Tsatuara**. Firun gilt als der Herr der Tiere, Tsatuara als die Herrin der Pflanzen und heitere Göttin des alltäglichen Lebens. Passend zum Andergaster Geschlechterbild ist Firun dabei der strenge und vernünftige Herr und Patriarch, Tsatuara die junge, gefühlsgeleitete und manchmal ein wenig vorlaute Frau, die gerne und häufig lacht, weint und anbandelt.





Firunschrein

Dieses Miniaturfachwerkhäus ist gerade einmal groß genug, dass eine Person darin stehen kann – aber seine Balken und sein Dach sind so üppig mit Schnitzereien versehen wie kein anderes Gebäude in ganz Beilstatt. Dargestellt sind viele Tiere (vor allem Bären, Auerochsen und Wildschweine, aber auch Wölfe, Raubvögel und Baumdrachen), einige Jagdszenen und drei große Bäume, die auf den zweiten Blick als Waldschrate zu erkennen sind.

In diesem Schrein beten die Beilstätter zu Firun, den man hier als Herrn aller Wesen des Waldes, der Luft und des Wassers verehrt. Die große Verehrung, die dem Herrn der Jagd hier zuteilwird, zeigt sich nicht nur am filigran geschnitzten Gebälk, sondern auch an den vielen Opfergaben, mit denen der Schrein ausgestattet ist. Schnitzereien und Schmuck aus Horn und Knochen schmücken den Ort ebenso wie Leder und Pelze erlegter Tiere. Aber auch mit Milch gefüllte Opferschalen findet man hier, danken die Beilstätter Firun doch auch für die Gesundheit und Fruchtbarkeit ihres Viehs. Auf dem kleinen Altar des fensterlosen Häuschens stehen zwei Holzstatuen, von denen die eine Firun als einen finster dreinblickenden Mann in lederverstärkter Kleidung zeigt, einem Langbogen in der Hand, und die zweite einen Auerochsenbullen, der seine gewaltigen Hörner bedrohlich gesenkt hält. Sie stellt den König der Auerochsen dar, von dem es heißt, dass er in diesem Teil des Waldes heimisch sei. Er gilt als Diener, Reittier

und treuer Gefährte Firuns und wird bisweilen auch als Mittler angerufen, wenn man es nicht wagt, seine Bitten direkt an den grimmigen Herrn der Jagd zu richten. An den Wänden hängen mehrere Bögen, Pfeile und Jagdmesser, die erfolgreiche Jäger als Opfergabe dargebracht haben.

Gepflegt wird der Schrein von dem greisen *Holk* (siehe Seite 12), einem hageren und vollkommen humorlosen Greis mit brüchiger Stimme. Oft ist er tagelang im Wald unterwegs und deshalb nur selten am Schrein anzutreffen.

Tsatuaraschrein

Wie der Firunschrein handelt es sich auch beim Haus Tsatuaras um ein kleines Fachwerkhäus, das gerade genug Platz für ein oder zwei Besucher bietet. Die hölzernen Wände des Gebäudes sind über und über mit Pflanzen- und Blumenschnitzereien bedeckt, die von den Dorfbewohnern in leuchtenden Farben angemalt wurden. Hier wird die heitere Tsatuara als Göttin des Lebens und Herrin aller Pflanzen verehrt. Kranke und Verletzte bitten bei ihr um Genesung, Bauern um reiche Ernte und Unverheiratete darum, beim Mann oder der Frau ihrer Träume bald Gehör zu finden. Im Inneren steht die hölzerne Statue einer üppigen, unbekleideten und schelmisch lächelnden Frau, deren Haupt stets mit einem frischen Blütenkranz geschmückt ist – Blumen der Saison, die von der Magd Lina, der „Priesterin“ im Ort (siehe Seite 12), in liebevoller Arbeit geknüpft werden.

Vor dem Göttingenbild stehen Vasen mit frischen Blumen und Schalen mit Obst und Getreide – Opfergaben der dankbaren Bevölkerung.

Das Gasthaus

Am zentralen Platz steht auch der größte Bauernhof dieser Ortschaft. Auf den ersten Blick wirkt er mit Scheune, Stall und Wohnhaus nicht anders als die anderen Höfe, nur etwas wohlhabender. Auf den zweiten Blick jedoch erkennt man über dem Eingang ein Schild, auf das von Hand ein Bett gemalt wurde – ein eindeutiger Hinweis, dass es sich um ein Gasthaus handelt.

Betritt man das Haus, landet man in einer normalen guten Stube, wie es sie auch in jedem größeren Bauernhaus gibt, mit einem langen Tisch und Bänken auf beiden Seiten, während an der Stirnseite ein großer Stuhl auf den Herrn des Hauses wartet. Hier versammelt sich die Familie mit allen Knechten und Mägden am Tisch, um nach einem gemeinsamen Gebet an die Götter das Essen zu sich zu nehmen. Oft begnügt sich das Hauspersonal mit einem einfachen Getreidebrei. Für die Hausherrn und zahlende Gäste hält Freibauer *Eidelrich* (siehe Personenbeschreibung auf Seite 13) jedoch stets auch

Brot, Eier, Wurst, Käse und manchmal sogar Wild vorrätig.

Gerade einmal zwei Kammern gibt es unter dem Dach, die an Durchreisende vermietet werden, was *Eidelrich* jedoch Grund genug ist, um sich großspurig als Gastwirt zu bezeichnen. In beiden Zimmern stehen jeweils vier einfache Bettkästen, die mit Stroh gefüllt sind. Dazu gibt es Wolldecken. Sie sind immerhin recht sauber und frei von „Mitbewohnern“. Auch Gäste des Hauses versammeln sich zu festen Essenszeiten mit dem Personal an der langen Tafel.



Dienstleistung	Preis
Brotmahlzeit	5 Heller
Hartwurst	5 Kreuzer
Bett im Gemeinschaftszimmer	6 Heller

Schänke Eichenkrug

Dem Gasthaus gegenüber steht ein weiteres recht großes Haus, vor dessen Eingang mehrere Tische und Bänke stehen, woran zu erkennen ist, dass es sich wohl ebenfalls um eine Wirtschaft handelt. Vom späten Nachmittag bis in die frühen Abendstunden sitzen mehrere Leute an den Tischen, während eine ältere Frau Krüge mit schäumendem Eichelbier oder Becher mit selbst gemachtem Obstbrand serviert. Gäste von außerhalb sind selten, aber bei Wirt *Odislaus* und Frau *Hildi* (14) immer gern gesehen. Ausgeschenkt wird bis Sonnenuntergang, denn dann gehen alle anständigen Leute zu Bett. Alternativ zur lokalen Braukunst kann man auch einen Krug mit geminztem Flusswasser haben, und für ein paar Kreuzer schickt die Wirtin *Hildi* jemanden los, um euterfrische Milch zu besorgen.

Speisen werden üblicherweise nicht aufgetragen, aber wenn ein Held ausdrücklich danach fragt und gut bezahlt, dann geht *Hildi* in die Küche und beginnt zu kochen.

Dienstleistung	Preis
Eichelbier, Krug	1 Heller
Obstbrand, Becherchen	2 Heller
Geminztes Flusswasser, Krug	2 Kreuzer
Frische Milch	5 Kreuzer
einfacher Eintopf	3 Heller

Die Umfriedung

Auch ohne großen Sachverstand ist zu erkennen, dass einst eine Palisade aus dicken Baumstämmen das Dorf umgab, die auf der Spitze eines Ringwalls errichtet worden war. Der Wall ist noch immer vorhanden, aber von den angespitzten Holzstämmen ragen nur noch vereinzelte Stümpfe aus dem dichten Dornengebüsch heraus, das inzwischen den gesamten Wall überwuchert. Durch diese Wehrhecke ist das Dorf jedoch passabel gegen Angriffe geschützt, denn größere Tiere würden in dem Dickicht aus Brombeeren, Weißdorn und Brennnesseln ebenso hängen bleiben wie angreifende Goblins oder Nostrier. An ein paar Stellen sind schmale Pfade ins Gestrüpp gehackt, über die man kleine Aussichtspunkte auf dem Wall erreichen kann. • ○ • • • • •

• Wer aufmerksam ist (Sinneschärfe (Wahrnehmen) -2) oder gezielt danach sucht (Fährtsensuchen (Humanoide Spuren) +1), kann kleine „Tunnel“ im Gebüsch finden, in dem die Kinder des Dorfes ihre geheimen Abkürzungen über den Wall angelegt haben. Was für die Kinder ein schönes Spiel ist, kann findigen Angreifern jedoch als Einfallstor nach Beilstatt dienen.



Von hier aus kann man im Fall eines Angriffs heranstürmende Gegner beschießen. An zwei Stellen führen breite Wege durch den Wall, die durch Holztore geschützt werden können, die jedoch nicht sonderlich stabil wirken. Ursprünglich gab es nur ein Tor auf der dem Fluss zugewandten Seite. Doch nachdem die Palisade zerstört war, haben die Einwohner kurzerhand einen weiteren Durchgang auf der gegenüberliegenden Seite geschaffen, durch den sie schneller zu ihren Feldern gelangen. Auf der dem Fluss zugewandten Seite des Walls sind noch die Reste eines hölzernen Wachturms zu erkennen, der aber schon vor Jahrzehnten einem Feuer zum Opfer gefallen ist.

Die Anlegestelle

Der Ornib ist vor Beilstatt etwa 15 Schritt breit und besitzt nur wenig Strömung. Das Ufer ist flach und mehrere Pfade führen ans Wasser. An einer hölzernen Anlegestelle sind kleine Ruderboote und ein Floß festgemacht, weitere Boote wurden aufs Land gezogen.

An schönen Tagen finden sich die Frauen der Stadt hier ein, um zu waschen, während die Kinder schwimmen gehen. An der tiefsten Stelle ist der Fluss knapp anderthalb Schritt tief, sodass man ihn gefahrlos durchqueren kann. Nach stärkeren Regenfällen und während der Schneeschmelze steigt er jedoch um bis zu anderthalb Schritt an, sodass die Anlegestelle in Extremfällen vollkommen im Fluss versinkt. Mit dem Floß können Pferde und kleinere Wagen trocken über den Fluss gebracht werden, allerdings ist es nicht ganz einfach, mit den Stakstangen gegen die Strömung zu arbeiten.

Die Boote dienen vor allem der Fischerei, man kann mit ihnen aber auch flussabwärts fahren. Etwa eine halbe Meile oberhalb von Beilstatt wird das Flussbett schmaler und Stromschnellen zwingen den Reisenden dazu, den Weg an Land fortzusetzen.

Die Furt

Einige Schritt oberhalb der Anlegestelle ist der Fluss selbst in der Mitte nur wenige Spann tief und tiefe

Furchen im Uferboden weisen darauf hin, dass diese Stelle als Furt genutzt wird. Nichtsdestotrotz sollte man trotzdem vorsichtig sein, denn auch hier gibt es große und zum Teil glitschige Steine, über die man leicht stolpern kann.

Die Otterburg

Auf der anderen Seite des Flusses erhebt sich ein etwa 20 Schritt hoher Hügel über die Landschaft, auf dessen Spitze die Ruine einer kleinen Burganlage steht. In der steinernen Außenmauer klaffen mehrere Breschen, die Spitze des Burgfrieds ist eingestürzt und von den Palisadenzäunen, die die Außenmauer einst umgeben haben, sind nur noch verrottende Reste zu sehen, während die Grabenanlagen zugewuchert sind. Erst auf den zweiten Blick kann man erkennen, dass Teile des Gebäudes noch bewohnt werden. Im alten Palast der Burg haust der Herr über Beilstatt und Umgebung, der jähzornige Ritter *Osgar von Otternpfot* (siehe Personenbeschreibung auf Seite 10).

Der Steinkreis

Westlich des Sees beginnt ein schmaler Pfad, der sich etwa eine Meile hartnäckig durch das Unterholz eines kleinen Laubwaldes windet, bis er schließlich auf einer Lichtung endet. Hier, auf der baumlosen Kuppe eines kleinen Hügels, wachsen aus einem Meer von Wildblumen insgesamt neun mannsgroße Steine aus dem Boden. Insekten und große Käfer schwirren zwischen den moosbewachsenen Findlingen umher, die wirken, als müsste eine Riesenhand sie hier aufgestellt haben. Sie sind im Kreis um die Mitte der Lichtung angeordnet, in der eine Felsplatte wie ein steingewordener Tisch ruht. Dies ist der Kultplatz der Urmutter Sumu, der vom Druiden *Kladur* (siehe Beschreibung auf Seite 10) betreut und gepflegt wird. An bestimmten Feiertagen im Jahr (wie beispielsweise an *Bukenbrinn* im Ingerimm, siehe RSH auf Seite 63) kommt die Dorfgemeinschaft hier zusammen, um von Kladur angeleitet der Göttin zu huldigen. Auch außerhalb der Feiertage suchen Dörfler vereinzelt diese Stelle auf, wenn sie mit einem persönlichen

Anliegen vor die Göttin treten wollen. Doch wägen die Beilstätter in solchen Fällen ihren Wunsch sorgfältig ab, denn der Sume gilt als mürrisch und menschenfremd und jagt den Dorfbewohnern ebenso viel Angst wie Ehrfurcht ein.

Wer die Felsen näher betrachtet, stellt fest, dass sie unbearbeitet sind und wohl schon vor langer Zeit hier aufgestellt wurden. Vor allem zwischen den Steinen sprießt das Leben. Mit einer Probe auf *Pflanzenkunde (Heilpflanzen)* findet man nicht nur mehrere essbare Wurzeln und Pilze, sondern auch folgende Heilkräuter:

Probe auf Pflanzenkunde (Heilpflanzen)

QS 1 – 1W3 Tarnelen^{RSH103}

QS 2 – 1W3+1 Gulmond^{RW345}, 1W2 Hollbeeren^{RSH102}

QS 3 – 1W3 Vierblättrige Einbeeren^{AAL172}

QS 4+ – 1W3 Jorugawurzeln^{AAL172}

Der Einfachheit halber kannst du deine Spieler eine einzige Probe würfeln lassen und anhand der erzielten QS bestimmen, was der Held gefunden hat. Das Ergebnis ist dabei kumulativ. Wer also 2 QS erzielt hat, findet nicht nur Gulmond und Hollbeeren, sondern auch Tarnelen. Der Würfelwurf bestimmt die Menge der Anwendungen, die gefunden werden können. 1W3 bedeutet in dem Fall: Der Spieler wirft 1W6 und teilt die Augenzahl durch 2 (aufgerundet). Bei 1-2 wird also 1 Anwendung gefunden, bei 3-4 2 Anwendungen und bei 5-6 3 Anwendungen.

Werden nur 1W2 Anwendungen gefunden, wird das Ergebnis durch 3 geteilt. 1-3 = 1; 4-6 = 2.

Es können auch mehrere Spieler eine Probe ablegen, jedoch können nie mehr Anwendungen gefunden werden als angegeben. Wer zweimal 1W3 Tarnelen findet, kann trotzdem nur maximal 3 Anwendungen finden, nicht 6.

Jeder Held darf nur einmal eine Probe ablegen. Danach hat er die gesamte Lichtung abgesucht. Sollte die Probe gescheitert sein oder bei der Probe keine 4 QS erzielt werden, sind dem Helden bestimmte Pflanzen eben nicht (gut genug) bekannt.



Schauen sich die Helden die Umgebung näher an, können sie feststellen, dass rund um die Lichtung fünf große, unterschiedliche Bäume stehen (*Pflanzenkunde (Nutzpflanzen)*): eine Steineiche, eine Blutbuche, eine Ulme, eine Kastanie und eine Weide. Jeder Baum scheint mehrere Jahrhunderte alt zu sein. Gemeinsam bilden sie ein Fünfeck. Eine Probe auf *Magiekunde* +2 ergibt, dass sie zusammen ein Pentagramm bilden. In ihrer Mitte ruht die Steinplatte.

Die Steinplatte ist ein Opfertisch, auf dem der Göttin Sumu zu bestimmten Anlässen Pflanzen-, Trank- und manchmal sogar Blutopfer dargebracht werden. Mit einer Probe auf *Götter & Kulte* können Helden darauf schließen. Diese Auskunft erhalten sie aber auch bereitwillig von jedem Dörfler. Solche Opfer sind im Sumuglauben keine Seltenheit.

Wer den Ort einer magischen Analyse unterzieht, erhält folgende Informationen:

Magische Analyse

QS 1 – Die Anordnung der Bäume lässt vermuten, dass sie gegenüber dem Steintisch entweder eine Schutzfunktion ausüben oder die Kräfte der Umgebung fokussieren und auf ihm bündeln.

QS 2 – Der Steinkreis ist von starken arkanen Strömen erfüllt, die sich im Opferstein kreuzen.

QS 3+ – Dem gesamten Ort scheint Sumus Atem geradezu zu entströmen. Magische Rituale, die sich um Leben und Natur drehen, sind an diesem Ort um 1 erleichtert.



Fußspuren:

Auch der Sume hält sich nicht regelmäßig an diesem Ort auf. Wer Kontakt mit ihm aufnehmen will, bringt für gewöhnlich eine kleine Opfergabe auf dem Steintisch dar und muss warten, bis der Sume erscheint – was bisweilen recht lange dauern kann. Wer so lange nicht warten möchte, kann versuchen, auf der Lichtung nach Spuren des Druiden zu suchen, was sich aber nicht einfach gestaltet. Hierzu ist eine Probe auf *Fährtsensuchen* (*humanoide Spuren*) – 3 notwendig, denn der Druide ist leicht und überdies stets barfuß unterwegs, wodurch er wenig Spuren hinterlässt. Gelingt die Probe, kann der Held Spuren entdecken, die ihn zur Behausung des Druiden führen.

Der Druide steht mit den Wesen des Waldes im Bunde und wird von diesen über Vorkommnisse in seinem Gebiet informiert. Besonders der Spatz Niffl ist Kladur ein treuer Spion, der ihm sofort Bericht erstattet, sobald jemand eine Opfergabe auf den Steintisch gelegt hat.

Einem Helden, dem eine solche Probe sogar mit 2 QS gelingt, kann überdies eine weitere Entdeckung machen: Ihm fällt auf, dass etwas mit der jungen Ulme am Waldrand nicht stimmen kann. Statt dass das Gras zwischen den Wurzeln des Baumes hervorsprießt, scheinen dessen Wurzeln auf den Grasbüscheln zu stehen. Der Held

hat den jungen Waldschrat *Umling* (siehe Seite 14) entdeckt, der jedoch aus Verunsicherung erst einmal stillhalten und darauf hoffen wird, dass die Helden das Interesse an ihm schnell wieder verlieren. Erst wenn sie nicht von ihm lassen oder ihm gar mit Klinge oder Feuer zu Leibe rücken wollen, wird er sich enttarnen.

Kladurs Hütte

Der Sume bewohnt ein Baumhaus, das hinter dem dichten Blattwerk einer alten, knorrigen Steineiche, in etwa 5 Schritt Höhe liegt. Auffällig viele Vögel huschen durch das Geäst und kein Fremder entgeht den aufmerksamen Blicken eines großen, roten Eichhörnchens.

Das Baumhaus liegt noch einmal etwa zwei Meilen vom Steinkreis entfernt, mitten im dichten Gehölz der

Waldwildnis. Kein Beilstätter hat den Sumen je hier aufgesucht und so braucht man gute Kenntnisse im Fährtsensuchen – oder puren Zufall –, um die Behausung des Druiden aufzuspüren.

Eine Leiter oder ein Seil, die zu der Hütte hinaufführen, sind nicht zu sehen. Wer sich die knorrige Rinde der Eiche näher anschaut, erkennt darin Trittmöglichkeiten, die wie eine natürliche Leiter nach oben führen.

Die Hütte selbst hat nur einen einzigen Raum. Wände, Boden und Dach bestehen aus zahllosen Stöcken, die mit Seilen zusammengebunden und deren Lücken mit Lehm ausgestopft wurden. Moose, aber auch Efeu und andere Schlingpflanzen haben dieses Konstrukt überwuchert, sodass es auf den ersten Blick kaum von der Umgebung zu unterscheiden ist. Alles hier ist krumm und schief, denn es ist in den Baum eingepasst, ohne ihn zu beschädigen, und als Baumaterial hat Kladur benutzt, was er im Wald gefunden hat. Kein Nagel und kein Scharnier finden sich hier verarbeitet. Dafür ist die Behausung alles andere als dicht. Der Wind sucht sich einen Weg durch die Ritzen, und bei Regen tropft es an vielen Stellen hinein. Im Inneren ist es dämmerig, denn es gibt keine richtigen Fenster, nur einige Schlitzte unter dem Dach, durch die ein wenig Licht hereinfällt. Es riecht erdig und etwas modrig.

Die vielen Vögel halten sich hier auf, weil Kladur sie oft füttert und sich um Nestflüchtlinge oder verletzte Tiere kümmert. Das zutrauliche Eichhörnchen heißt Kratzer und wurde von Kladur aufgezogen, nachdem seine Mutter von einem Fuchs getötet wurde.

Holzfällerlager

Östlich des Dorfes, etwa eine Meile landeinwärts hat ein gutes Dutzend Holzfäller ein Lager aufgeschlagen. Mit großen Äxten werden die mächtigen Bäume gefällt und dann einen leichten Hang abwärts bis zum Fluss gerollt, von wo sie dann Richtung Joborn geflößt werden.

Die Holzfäller haben sich in den Katen am Rande Beilstatts niedergelassen und verlassen das Dorf jeden Morgen bei Sonnenaufgang. Im Lager selbst gibt es lediglich zwei mit Zeltplanen geschützte Unterstände und eine verschließbare Blockhütte mit Arbeitsgerät.

Personen

Ritter Osgar von Otternpfot

Kurzcharakteristik: 36 Jahre, breitschultriger Ritter mit Pferdegebiss und auffälliger Narbe am Kinn, aufbrausend und jähzornig mit Hang zum Sadismus; liebt das Gefühl von Überlegenheit, hasst Widerstand, braucht zur Selbstvergewisserung stets jemanden, den er erniedrigen kann.

Funktion: der Herrscher von Beilstatt; kann ein Tyrann und eine echte Plage sein, aber auch notwendiges Übel

Hintergrund: Als junger Ritter träumte Osgar davon, ein großer Held zu werden, kam aber nie so recht zum Zuge. In seiner Jugend zog er mit dem heutigen

König Wendelmir durchs Land. Gemeinsam stießen sie sich die Hörner ab und feierten bei manchem Eichelbier. Doch die erhoffte Karriere bei Hof blieb auch nach Wendelmirs Krönung aus. Der König hatte keine Verwendung für den zur Brutalität neigenden Ritter. So zog dieser sich verbittert auf seine Burg zurück – sehr zum Leidwesen der Beilstätter, die der unbeherrschte und in tiefstem Inneren feige Ritter zum eigenen Machtbeweis regelmäßig erniedrigt. Hin und wieder streift er durchs Land, um zu jagen und in der heimlichen Hoffnung, nostrische Eindringlinge aufzuspüren.

Feindbilder: Aufmüpfigkeit, Respektlosigkeit, Widerstand

Darstellung: Setz dich aufrecht hin und halte den Mund immer ein Stückweit geöffnet, dass man deine Zähne sehen kann. Sprich mit harter, rauer Stimme, die keinen Widerspruch duldet und zögere nicht, mit der Faust auf den Tisch zu schlagen, wenn du glaubst, ein Machtwort sprechen zu müssen. Osgar fährt schnell aus der Haut, vor allem, wenn er sich nicht respektiert fühlt. Er wird laut und beleidigend und zeigt Menschen, die unter seinem Stand sind, durch Grausamkeiten nur zu gern, wo ihr Platz ist. Er ist jedoch nur so lange mutig, wie er sich überlegen fühlt.

Ritter Osgar von Otternpfot

MU 14 KL 12 IN 14 CH 12

FF 11 GE 14 KO 15 KK 15

LeP 36 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK 2 ZK 3 AW 6 GS 7

Langschwert: AT 13 PA 7 TP 1W6+4 RW mittel

Zweihänder: AT 13 PA 4 TP 2W6+5 RW mittel

RS/BE 4/1 (Kettenrüstung) (in den Werten berücksichtigt)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Berittener Kampf, Lanzenreiten, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: individuell, typisch sind Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)

Talente: Einschüchtern 10, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 9, Reiten 10, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 7, Verbergen 0, Willenskraft 5

Kampfverhalten: kämpft bevorzugt mit Wuchtschlägen

Flucht: Aufgabe beim Verlust von 25 % der LeP

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

♁ Kladur, der Sume

Kurzcharakteristik: 53 Jahre, langer schwarzer Bart mit vielen grauen Strähnen, wildes Haar; eigensinniger Einsiedler, der ebenso gefürchtet wie verehrt wird; genießt quasi den Status eines Priesters; liebt seinen Wald, hasst jeden, der sein Gleichgewicht nicht achtet; braucht neue Kleider

Funktion: der örtliche Sume; wahlweise ein mächtiger Verbündeter oder ein hartnäckiger Feind; Mittler zwischen Menschen und Natur; Orts- und Waldkundiger, der auch Kontakte zu anderen Waldbewohnern (wie den Goblins) hält

Hintergrund: Seit vielen Jahren schon ist Kladur der örtliche Sume. Als Einsiedler lebt er abseits von Beilstatt in einem Baumhaus, weit oben in einer alten Steineiche. Als Sumudiener empfindet er sich als Mittler zwischen allen Waldbewohnern und in seinen Augen genießen die Menschen keine Sonderstellung. Das Gleichgewicht ist ihm wichtig und in seinem Sinne handelt er. Wie ein Priester unterweist er die

Das Verhalten Fremden gegenüber

Beilstatt liegt abseits der üblichen Reiserouten und so sind Reisende, wenn es nicht gerade Ritter auf dem Weg zu einem Scharmützel mit den Nostriern sind, ein seltener Anblick. Insofern begegnet man jedem Fremden mit unverhohlener Neugier, aber auch einer gehörigen Portion Misstrauen. Schließlich kann sich hinter jedem Fremden in Wahrheit ein nostrischer Spion oder Eroberer verstecken, und mit Nostriern hat in Beilstatt jede Generation ihre leidvollen Erfahrungen gemacht.

Auf die Helden bezogen bedeutet dies, dass man sie zunächst aus der Ferne inspizieren wird. Sie ernten neugierige Blicke und manch einer macht sich nicht einmal die Mühe, verlegen wegzuschauen, wenn die Helden diese Blicke bemerken. Kinder laufen ihnen hinterher und rennen schreiend und lachend davon, wenn sich die Helden zu ihnen umdrehen oder auf sie zugehen. Zugleich gibt es aber auch die anderen, denen jeder Fremde zunächst suspekt ist. Sie reden nicht mit den Helden, gehen ihnen aus dem Weg und machen keinen Hehl daraus, dass es ihnen am liebsten wäre, wenn die Helden gleich weiterzögen. Man bleibt lieber unter sich, und um von diesem Teil der Dorfbevölkerung akzeptiert zu werden, muss man einiges geleistet haben.

Stelle diese Ambivalenz dar, indem du die einzelnen Aspekte auf verschiedene Personen verteilst. Während jemand wie Lina eher neugierig auf die Helden zugeht und Eidelrich sich bemüht, ein guter Gastgeber zu sein und das Dorf von der besten Seite zu zeigen, wird jemand wie Holk offen zur Schau stellen, dass er kein Interesse an den Helden hat. Und auch Odislaus wird den Helden mit Misstrauen begegnen, vermutet er doch hinter jedem Fremden zu leicht einen Parteigänger der Nostrier – was ihn jedoch nicht davon abhält, sie zu bewirten; aber man behält sie im Auge.

Beilstätter in den Lehren Sumus und erneuert mit ihnen regelmäßig die althergebrachten Rituale. Darüber hinaus sucht er nur selten den Kontakt zu den Menschen. Vielmehr sind es die Dörfler, die ihn aufsuchen, wenn sie Rat oder Hilfe benötigen. Aber auch das überlegen sie sich gründlich, denn der Einsiedler ist den meisten Beilstättern unheimlich.

Als Mittler des Waldes unterhält Kladur Beziehungen zu allen Waldbewohnern, so auch zu den Goblins, die vor allem oberhalb der Ornibquellen beheimatet sind. Insofern könnte es keinen besseren Orts- und Waldkundigen geben, vor allem dann, wenn es darum geht, mit den anderen Waldbewohnern in Kontakt zu treten – würde Kladurs Loyalität nicht einzig dem Wald gelten.

Wo andernorts die Sumen ein enges Bündnis mit dem örtlichen Ritter schließen, ist das Verhältnis

zwischen Kladur und Ritter Osgar alles andere als einfach. Der Ritter kann es auf den Tod nicht ausstehen, wenn andere ihm Vorschriften machen, ebenso wie Kladur es nicht akzeptiert, wenn seine Vorgaben missachtet werden. Und so haben die beiden einen brüchigen Burgfrieden geschlossen. Beide sind darauf bedacht, sich, so gut es geht, aus dem Weg zu gehen. Doch wehe, sie geraten einmal aneinander. Ein Streit der beiden hätte das Potenzial, die Dorfgemeinschaft zu entzweien.

Feindbilder: Missachtung gegenüber dem Wald, Respektlosigkeit, Überheblichkeit

Darstellung: Sei wie ein liebevoller Vater gegenüber den Helden, der bereitwillig die Zusammenhänge der Natur erklärt. Bleibe unnachgiebig, was deine Ansichten zum Wald angeht, und lasse es nicht an Strenge und Härte mangeln, wenn du feststellst, dass man deinen Anweisungen nicht Folge leistet. Bleibe wortkarg und zurückhaltend in allen anderen Belangen. Außerhalb des Waldes bist du weltfremd und ohne fremde Hilfe schnell aufgeschmissen.

Besonderheiten: Besonderer Freund: Waldschrat Ulmig

Kladur

MU 14 KL 15 IN 14 CH 13

FF 12 GE 11 KO 12 KK 12

LeP 32 AsP 40 KaP – INI 13+1W6

SK 2 ZK 1 AW 6 GS 8

Druidendolch: AT 11 PA 6 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Tradition (Druide)^{RS157}

Vorteile/Nachteile: Zauberer / Persönlichkeitschwäche (Weltfremd)

Talente: Einschüchtern 7, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Magiekunde 12, Pflanzenkunde 14, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 11, Tierkunde 11, Verbergen 12, Willenskraft 11

Zauber: Armatruz 8, Atemnot ^{RS161}, Blick in die Gedanken 13, Dunkelheit ^{RS162}, Horriphibus 13, Manifesto 13, Odem 12, Zunge betäuben ^{RS168}, Zwingtanz ^{RS168}

Kampfverhalten: Kladur vermeidet Kämpfe, kann aber auf einige gefährliche Zauber zurückgreifen

Flucht: je nach Situation, in der Regel aber nach dem Verlust der Hälfte der LeP

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

1 Holk, Firunpriester

Kurzcharakteristik: 82 Jahre, hagerer, großgewachsener Jäger mit wettergegerbtem Gesicht und brüchiger Stimme, wortkarg; liebt die Stille, hasst Fremde, braucht eine Sehhilfe

Funktion: der mürrische Alte; harte Schale, weicher Kern; kann ein nützlicher Verbündeter sein, wenn die Helden Zugang zu ihm finden

Hintergrund: Als ältester und erfahrenster Jäger des Dorfes betreut Holk schon seit vielen Jahren den Firunschrein. Eine Weihe hat er nie empfangen, doch Firuns Gebote sind ihm wohlbekannt und nach ihnen versucht er sich stets zu richten. Anderen zwingt er diese Ideale nicht auf, doch wer immer Rat oder Hilfe bei ihm sucht, wird beides nur bekommen, solange er sich firungefällig verhält. Holk war schon immer ein Einzelgänger, doch seit seine Frau, die frühere Tsaturapriesterin Yanke, bei einem Hochwasser im Ornib ums Leben kam, sind Zahl und Dauer seiner Jagdausflüge noch gestiegen. Nur selten trifft man ihn in Beilstatt an, wo er noch verschlossener ist als früher.

Feindbilder: Geschwätzigkeit, Respektlosigkeit, Arroganz

Darstellung: Gib dich wortkarg und antworte nur dann in Sätzen, wenn du dich nicht auch mit einem Brummen oder Nicken verständlich machen kannst. Betrachte Fremde mit grimmigem Blick, es ist selten Gutes aus dem Wald gekommen. Tau erst auf, wenn sich jemand deines Vertrauens als würdig erweist, dann steh ihm mit Rat und Tat zur Seite.

Wichtige Werte: Bögen FK 16, Fährtsensuchen 14 (15/15/14), Orientierung 15 (12/15/15), Tierkunde 14 (15/15/13), Willenskraft 7 (15/14/12), SK 2

1 Lina, Tsaturapriesterin

Magd, 19, arbeitet im Alltag im Haushalt ihres Herrn Ludger, doch in religiösen Belangen streift sie sich ein blütenbesticktes Gewand über und tritt als Priesterin auf. Oft wird sie dabei mit Fragen konfrontiert, mit denen sie sich in ihrem jungen Leben noch nie befasst hat.

Kurzcharakteristik: 19 Jahre, blond; im Alltag eine einfache Magd, sonst unerfahrene Priesterin Tsaturaras; fröhlich und beschwingt, aber ernst und verantwortungsbewusst, wenn es um Belange des Glaubens geht; seit dem Tod ihrer Lehrmeisterin die beste Heilerin am Ort; liebt ihr Priesteramt, hasst Aufgaben, die ihr ihre mangelnde Erfahrung vor Augen führen, braucht die Hilfe erfahrener Helden.

Funktion: Priesterin der Tsatura; unerfahrene Heilerin, die dankbar für Rat und Hilfe ist

Hintergrund: Lina ist die junge Magd des Bauern Ludger und aufgrund ihrer (magischen) Begabung die Priesterin Tsaturaras vor Ort. Die Dorfbewohner achten sie für ihr Heilungsgeschick und suchen sie auch in anderen Belangen des alltäglichen Lebens auf. Immer wieder sieht sie sich gestandenen Männern gegenüber, die sich von der eigentlich unerfahrenen Frau Ratschläge in ernsten und schwerwiegenden Angelegenheiten erhoffen. Dadurch sieht sie sich oft mit scheinbar unlösbaren Aufgaben konfrontiert und lebt in ständiger Angst, dass die Dörfler deshalb irgendwann den Respekt vor ihr verlieren könnten. Umso dankbarer ist sie über jeden geheimen Tipp, der ihr die Bewältigung dieser Aufgaben erleichtert. Lina ist viel zu früh in dieses Amt gekommen,

nachdem ihre Lehrmeisterin Yanke bei einem Ornibhochwasser ums Leben gekommen ist. Jetzt muss sie in ihre neue Aufgabe hineinwachsen und tut sich bisweilen sehr schwer damit. Dass es keine Göttin ist, die Lina ihre Kräfte verleiht, sondern Magie (was sich nicht einmal ausschließen muss), und dass sie in Wahrheit eine unerfahrene Hexe ist, die nie initiiert wurde, ahnt Lina nicht.



Darstellung: Sei fröhlich, hilfsbereit und aufgeschlossen, fahre dir bei schwierigen Fragen nervös durchs Haar oder lächle verlegen. Äußere Ideen und Vorschläge in unsicherem, fragendem Ton und beende Sätze mit „... nicht wahr?“. Recke dein Kinn und straffe die Schultern wie jemand, der versucht, selbstbewusster zu wirken, lass diese Haltung aber schnell wieder fallen, nur um dich gleich darauf wieder an deine Körpersprache „zu erinnern“. Wie viele Hexen ist Lina sehr emotional, was sich darin äußert, dass sie alles zunächst mit großer Begeisterung angeht, aber auch dazu neigt, schnell an ihren Aufgaben zu verzweifeln, wenn sie auf Widerstand stößt. In diesen Momenten kann sie Hilfe gebrauchen, für die sie sich sehr dankbar zeigen wird.

Besonderheiten: eine unerfahrene Tochter der Erde ohne Vertrautentier

Lina

MU 12 KL 11 IN 12 CH 14

FF13 GE 12 KO 10 KK 9

LeP 25 AsP 34 KaP – INI 12+1W6

SK 1 ZK 0 AW 6 GS 8

Dolch: AT 9 PA 5 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Tradition (Hexe)

Vorteile/Nachteile: Zauberer

Talente: Einschüchtern 0, Heilkunde Gift 5, Heilkunde Krankheiten 5, Heilkunde Wunden 5, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 2, Selbstbeherrschung 0, Sinnesschärfe 2, Tierkunde 6, Tanzen 6, Verbergen 4, Willenskraft 2

Zauber: Balsam 5, Große Gier 4, Harmlose Gestalt 3, Hexengalle 2, Krötensprung 5, Radau 3, Sanftmut 4

Kampfverhalten: versucht vor Kämpfen zu fliehen

Flucht: beim ersten Anzeichen von Ärger

Schmerz +1 bei: 19 LeP, 13 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger

Linus Herr

♂ **Ludger** (53, ergrautes, stets zerzaustes Haar, untersetzt; ewiger Junggeselle; freundlich; behandelt Lina väterlich, wird beim abendlichen Bier schwatzhaft; ist stolz auf seine gefragten Zuchtschweine und seinen

selbst gemachten Eichelbrand, liebt seine Sammlung seltener Vogeleier, hasst Unordnung auf seinen Feldern, braucht gute Gespräche und ein paar neue Stiefel)

♂ **Bauer Eidelrich**

Kurzcharakteristik: 41 Jahre, fettleibig, hünenhaft, rechthaberisch; kompetenter Freibauer und jovialer Gastgeber; vermietet Betten unter seinem Dachstuhl, weshalb

er seinen Hof großspurig als Gasthaus bezeichnet, Dorfschulze; liebt den Respekt, der mit seinem Amt verbunden ist, hasst es, als Dorfschulze die unliebsamen Befehle Ritter Osgars zu überbringen; bräuchte Mut, um dem Ritter auch einmal zu widersprechen

Funktion: Gastwirt, bei dem die Helden einziehen können; Ortskundiger, der die Helden mit dem Dorf vertraut macht; hilfloser Dorfschulze, der ständig zwischen Dörflern und Ritter steht; Familienpatriarch

Hintergrund: Eidelrich ist der wohlhabendste Bauer in Beilstatt und entspricht ganz dem klassischen Bild des Andergaster Patriarchen. In seinem Haushalt leben neben seiner Frau Rulinda, seinem Vater und den vier Kindern auch Mägde und Knechte, denen gegenüber er dieselbe Fürsorge wie auch Strenge zeigt wie gegenüber seinen eigenen Kindern. Vor allem Außenstehenden gegenüber gibt er sich gerne jovial und gönnerhaft, auf Widerstand reagiert er jedoch äußerst ungehalten. Innerhalb seines Hauses begegnet er diesem mit Machtwort, Hand und Gürtel. Eidelrich liebt den Status, den ihm sein Amt als Dorfschulze einbringt, und sonnt sich mit stolzgeschwellter Brust darin – zumindest solange, bis er wieder einmal eine unbeliebte Entscheidung Ritter Osgars überbringen muss und auf den Unmut der Dorfbevölkerung stößt. Mit lauter Stimme versucht er diesen im Keim zu ersticken, da er anders mit einer solchen Situation nicht umgehen kann. Das hilft, um die erste Unzufriedenheit zu unterdrücken, aber nur solange, bis sich die Dorfgemeinschaft einmal geschlossen gegen ihn stellt.

Feindbilder: Ungehorsam, Widerspruch

Darstellung: Gib dich den Helden gegenüber freundlich und zuvorkommend, aber vertritt deine Meinungen – so abwegig und bäurisch sie auch sein mögen – mit aller Entschlossenheit, du weißt es besser und hast immer recht. Gib dich allen anderen gegenüber gönnerhaft und milde, solange alle tun, was du sagst. Werde laut und schlag mit der Hand auf den Tisch, wenn jemand Anstalten macht, sich dir zu widersetzen.

Wichtige Werte: Tierkunde 8 (12/12/12), Willenskraft 4 (12/12/12), SK 1

♂ **Odislaus und Hildi, Wirtsehepaar**

Kurzcharakteristik: Odislaus: 53, klein, Halbglatze, einhändig (rechts), mürrisch; Bauer und Wirt des

Weitere Personen in Eidelrichs Haushalt:

- ♣ **Rulinda** (39, braune Haare, klein, dicklich; schaut ständig verschreckt und zuckt zusammen, wenn Eidelrich mit der Faust auf den Tisch haut; ihrem Mann gehorsam gegenüber und treu ergeben; liebt es, Gäste zu bewirten, hasst die Zornesausrüche ihres Mannes, braucht stärkere Nerven)
- ♣ **Eidelwind** (21, Eidelrichs Sohn, ebenso groß wie sein Vater, nur muskulöser, breites Kreuz; lebt in der Gewissheit, das alles einmal zu erben und glaubt deshalb, sich alles (heraus-)nehmen zu können; ein Draufgänger, der jungen Damen gerne auf den Hintern schlägt; liebt es, den Herrn zu spielen, hasst es, wenn man ihn nicht respektiert; braucht eine Tracht Prügel)
- ♣ **Gerbold** (19; Eidelrichs Zweitgeborener; dunkles Haar, zierlich gebaut; wird von seinem großen Bruder ständig provoziert und verspottet; liebt Heldengeschichten, hasst den Spott seines Bruders, braucht Hilfe, um sich Respekt zu verschaffen)
- ♣ **Adalmine & Doromine** (13, Zwillinge, blondes langes Haar, das sie zu strengen Zöpfen geflochten haben, geben sich als artige Mädchen; lieben es, ihre Reize bei (deutlich älteren) Männern auszuprobieren, hassen es, wie Kinder behandelt zu werden, brauchen jemanden, der auf sie aufpasst)
- ♣ **Rickbold** (61, Eidelrichs Vater, tut schwerhörig und senil, kann aber sehr gut hören, wenn ihn etwas interessiert; liebt Eichelbier, hasst die Überheblichkeit seines Sohns, braucht mehr Kautabak)
- ♣ **Ingevana** (35, blond, schlank, unansehnlich; Magd; liebt ihre Arbeit; hasst ihr Aussehen, braucht endlich einen Mann)
- ♣ **Irwiga** (31, braune lange Zöpfe; Magd; liebt Stricken, hasst ihre Arbeit, braucht Wolle in einer aufregenden Farbe)
- ♣ **Kundawine** (55, ergraut, füllig; Magd; ungebildet und einfältig, aber bildet sich aufgrund ihres Alters und ihrer Erfahrung etwas auf sich ein, behandelt andere wie Untergebene, fühlt sich zu Höherem berufen; spioniert heimlich für Nostria; liebt ihre Stellung, hasst es, keinen Respekt zu bekommen, braucht jemanden, der ihr die Meinung geigt)
- ♣ **Cord** (16; Knecht; tierlieb und etwas schüchtern; liebt Pferde, hasst die Waldwildnis, braucht Reitunterricht)
- ♣ **Havel** (58; Knecht, handwerklich begabt, Improvisationskünstler; liebt es, Dinge zu reparieren, hasst seine Verlegenheit gegenüber Frauen, braucht Rübenschnaps)

Bei all diesen Personen kannst du von einer Willenskraft von 4 (12/12/12) und einer SK von 1 ausgehen.

Eichenkrugs; liebt Gäste, hasst Nostrier, braucht Hilfe in der Schänke und auf dem Feld

Hildi: 39, drall, freundlich, aber etwas einfältig; Wirtin des *Eichenkrugs*; liebt Gäste, hasst die Verbitterung ihres Mannes, braucht neue Flaschen und Gefäße, um ihren selbstgebrannten Obstler abfüllen zu können

Funktion: Wirte des *Eichenkrugs*; Gerüchteverteiler; Aufwiegler gegen die Nostrier

Hintergrund: Odislaus verlor einst bei einem Überfall durch Nostrier seine rechte Hand, was seinen Hass auf den Feind nur noch gestärkt hat. Wenn man ihn nicht davon abhält, schwenkt er mit jedem zweiten Satz auf den verhassten Feind im Westen um und steigert sich schnell in Rage. Das geschieht vor allem, wenn seine Frau Hildi nicht gerade zugegen ist, die gelernt hat, ihren Mann rechtzeitig mit belanglosen Fragen in seinen Tiraden zu unterbrechen. Auch sie hasst die Nostrier, aber nicht aus eigener Erfahrung, sondern aus Trauer darüber, was sie aus ihrem einst stolzen Mann gemacht haben.

Feindbilder: Nostrier, Freunde von Nostriern, Zechpreller

Darstellung: Odislaus: Sei freundlich, zuvorkommend und lebhaft. Komm von allein immer wieder auf die Nostrier zu sprechen und ergehe dich in Beschimpfungen und Vorurteilen. Wer dir beipflichtet ist dein Freund, wer es wagt, dir zu widersprechen, ist auf jeden Fall verdächtig, ein geheimer Spion zu sein. Hildi: Sei freundlich und zuvorkommend zu deinen Gästen und entschuldige dich für die Tiraden deines Mannes. Versuch ihn mit Vernunft („Nun reg dich nicht gleich wieder so auf“), Spott („Ja, das haben wir doch alle schon gehört“) oder einem Machtwort („Jetzt ist's aber mal gut!“) darin zu unterbrechen.

Wichtige Werte: Lebensmittelbearbeitung 10 (13/14/14), Willenskraft 5 (12/13/12), SK 1



1 Ulmling, Waldschrat

Kurzcharakteristik: Alter unbekannt, 4 Schritt groß; ulmengestaltiger Waldschrat; hilfsbereit, aber schüchtern; eine Urgewalt, wenn in Zorn geraten; liebt es, wenn jemand seine Borke kratzt, hasst Feuer, braucht einen Beschnitt

Funktion: übernatürliche Kreatur; besonderer Freund, der in brenzligen Situationen unerwartet zu Hilfe eilen kann

Hintergrund: Ulmling ist der eigentliche Hüter des Waldes und ein guter Freund des Druiden Kladur, der dafür Sorge trägt, dass sich die Zweibeiner (Ulmling unterscheidet kaum zwischen Menschen, Zwergen, Goblins oder Orks) nicht einfach an seinen Bäumen vergreifen. Ulmling ist ein gütiges Wesen, das einen

mächtigen Verbündeten darstellt, wenn es sich auf die Seite der Helden stellt. Doch der Waldschrat ist schüchtern und begegnet Zweibeinern mit gehörigem Misstrauen. Von seiner ersten Erfahrung mit Menschen kündet noch heute ein verkohlter Aststumpf, als eine Gruppe Holzfäller mit Äxten und Fackeln auf ihn losgegangen ist. So dauert es sehr lange, bis er bereit ist, Vertrauen zu den Zweibeinern zu schöpfen. Hat er das jedoch erst einmal gewonnen, ist Ulmling ein Verbündeter, auf den man sich verlassen kann.

Feindbilder: Holzfäller, Brandstifter, Borkenkäfer

Darstellung: Breite die Arme weit vom Körper aus, als wären es Äste. Beweg dich langsam und verständige dich mit Gesten. Knarze anstatt zu sprechen und versuch dich trotzdem damit verständlich zu machen.



Ulmling

MU 13 KL 10 IN 11 CH 11

FF 11 GE 11 KO 30 KK 30

LeP 250 AsP – KaP – INI 12+1W6

VW 6 SK 1 ZK 10 GS 11

Hieb: AT 14 TP 2W6+4 RW lang

Tritt: AT 12 TP 3W6+6 RW mittel

RS/BE: 4/0

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Hieb, Tritt; bei erfolgreichem Trittangriff müssen Gegner der Größe mittel und kleiner eine Probe auf Kraftakt erschwert um 5 bestehen, sofern sie nicht ausgewichen sind; ansonsten erhalten sie den Status Liegend), Schildspalter (Hieb, Tritt), Wuchtschlag I (Hieb, Tritt).

Vorteile/Nachteile: Angst vor Feuer III

Talente: Einschüchtern 9, Klettern 4, Körperbeherrschung 2, Kraftakt 13, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 7, Verbergen 7, Menschenkenntnis 1, Überreden 2, Willenskraft 9

Kampfverhalten: Waldschrate sind eigentlich friedfertige Wesen. Zerstört man jedoch ihren Wald, können sie ausgesprochen aggressiv werden. Meist warten sie als Baum getarnt ab, bis ein Gegner in ihrer Nähe ist, um ihn zu überraschen und zu zertrampeln.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 188 LeP, 125 LeP, 63 LeP, 5 LeP oder weniger



Szenariovorschläge

Der Ritter

Osgar von Otternpfot, der Herr der Otterburg, kehrt von einem Jagdausflug zurück und schaut dabei in Beilstatt vorbei. Noch bevor er die Umfriedung der Stadt durchquert, läuft ein kleiner Junge durch die Straßen und kräht: „Der Herr Ritter, der Herr Ritter kommt!“

Daraufhin verfallen alle Menschen in hektische Betriebsamkeit, scheuchen die Schweine und Hühner von der Straße, sammeln die spielenden Kinder ein und räumen schnell alles von der Straße, was eventuell das Auge eines Ritters stören könnte. Dann kommt der Ritter in Begleitung von zwei Jägern durch die Straße geritten, und seinem Blick ist anzusehen, dass er nur einen Anlass sucht, um irgendjemanden herunterzuputzen. Wenn er nichts anderes findet, wird er ein etwa achtjähriges Mädchen anschnauzen, weil es ihm angeblich nicht schnell genug aus dem Weg gegangen ist. Als das Kind daraufhin bitterlich zu weinen anfängt, brüllt er die ängstlich herbeieilende Mutter an: „Wenn das krähende Balg nicht sofort ruhig ist, dann schneid ich ihm die Zunge ab!“

Daraufhin hält die Mutter dem Kind den Mund zu und eilt unter dem spöttischen Gelächter der beiden Jäger davon. Derweil kommt Schulze Eidelrich herbeigelaufen, verbeugt sich tief und fragt den „ehrenwerten Herrn von Otternpfot“ nach seinem Begehr. Der verlangt daraufhin nach einem kühlen Bier und frischem Brot, steigt von seinem Pferd und lässt sich auf eine der Bänke bei Bauer Odislaus nieder. Sofort eilt Hildi mit drei vollen Krügen herbei, während sich einige jüngere Männer dienstbeflissen um die Pferde kümmern.

Der Ritter bleibt nur etwa eine halbe Stunde lang, und in dieser Zeit ist die Anspannung aller Beilstätter deutlich zu spüren. Osgar hat offensichtlich vor, den Einheimischen vor Augen zu führen, dass er sie als Eigentum betrachtet, mit dem er nach Belieben umspringen kann. Eidelrich versucht, ihm unterwürfig alle Wünsche von den Augen abzulesen, und herrscht die anderen Bewohner an, wenn sie nicht schnell genug agieren. Als Osgar sich und seine beiden Jäger schließlich mit dem Floß auf die andere Seite bringen lässt, entspannt sich die Stimmung langsam.

Der Ritter muss weg!

Die Entmachtung Osgars von Otternpfots kann ein Plan der Helden bleiben, dessen Umsetzung sich über die Dauer ihres Aufenthalts in Beilstatt erstreckt. Den Spielern ist schnell klar, dass ein Tyrann wie Osgar nicht in dieser Position sein dürfte. Doch die Bevölkerung fürchtet die Konsequenzen und muss erst überzeugt werden, dass alles besser ist als die derzeitige Situation. Geweihte unter den Helden, die sich öffentlich gegen Osgar wenden, können sie etwa darin bestärken oder eine wirklich schlagkräftige Gruppe kann ihnen ihren Schutz versichern. Doch selbst dann zögern viele Beilstätter. Manche würden lieber erst noch den Rat des Sumen

• Diese Szene eignet sich hervorragend, um alle Charaktere des Dorfes einmal vorzustellen, doch bietet sie, wenn man sie übertreibt, Rebellionspotenzial. Schließlich sieht sich der Ritter gegebenenfalls 4-6 kampferprobten und wahrscheinlich magisch begabten Helden gegenüber, denen er selbst mit Jägern und dem ein oder anderen Wafenknecht nicht wirklich etwas entgegenzusetzen hat. Doch damit es nicht gleich so weit kommt, dass die Helden den Ritter entmachten, kannst du einige Deeskalationsschritte unternehmen:

• Osgar bemerkt, dass ihm Widerstand entgegenschlägt und zieht sich zähneknirschend auf die Burg zurück. Vor den Dorfbewohnern den Konflikt zu riskieren, kann für ihn mit einem Gesichtsverlust enden. Er wird die Helden fortan im Auge behalten und auf den geeigneten Moment warten, um ihnen zu zeigen, wer der Herr über Beilstatt ist.

• Eidelrich könnte früh erkennen, dass sich ein Konflikt zwischen Helden und Ritter anbahnt. Da der Ritter glauben muss, die Helden seien Gäste im Dorf, will er in jedem Fall verhindern, dass der Ritter nach diesem Aufeinandertreffen seinen Zorn an den Dörflern auslässt. Aus diesem Grund wird er versuchen, Protest der Helden im Keim zu ersticken, indem er höflich dazwischen geht, die Anwesenden auf ein Getränk einlädt und sie bittet, Traviass Frieden in diesem Dorf / diesem Haus zu wahren.

• Selbst die Dörfler werden trotz dieses Ereignisses zu Osgar von Otternpfot halten. So sehr sie ihn hassen mögen, fürchten sie doch, dass er nach Abreise der Helden seinen Zorn an ihnen auslassen könnte. Selbst wenn die Helden in Aussicht stellen, die Dörfler vom tyrannischen Ritter zu befreien, löst das nicht ihr Problem. Denn der König wird sich eine Entmachtung seines Ritters, wenn er davon erfährt, nicht gefallen lassen.



einholen, schließlich sieht man in Kladur den Botschafter der Urmutter Sumu.

Trotz seiner Abneigung gegen Osgar ist auch Kladur nicht so ohne Weiteres zu einem Umsturz zu bewegen. Denn der Sume sorgt sich vor allem um das Gleichgewicht in Beilstatt und in der Region, und es ist ihm einerlei, ob das durch die tyrannische Hand eines Ritters gewährleistet wird oder die milde Herrschaft einer weisen Geweihten. Damit sich Kladur gegen Osgar stellt und die Konfrontation sucht, muss ihm eine bessere Alternative angeboten oder ein endgültiger Keil zwischen den Ritter und den Sumen getrieben werden.

Auch sollten die Helden den Zorn des Ritters nicht unterschätzen. Der hat nämlich nach wie vor Verbündete im Ort. So zum Beispiel den Schulzen Eidelrich, der seine Stellung Ritter Osgar verdankt, der ihn auch fallen lassen kann, wenn Eidelrich ihm untreu wird. Aber auch der Wirt Odislaus kann dem Ritter etwas abgewinnen, hasst Osgar die Nostrier doch fast ebenso sehr wie er. Osgar wird also gewarnt sein, wenn die Helden gegen ihn intrigieren und versuchen, sich die Abenteuer vom Leib zu schaffen. Hierzu ist ihm jedes Mittel recht. Wenn er sie mit Hilfe der Dorfbewohner nicht vertreiben oder töten kann, zögert er auch nicht, Goblinsöldner oder Waffenknechte anzuwerben oder gar nach Andergast zu schicken, um sich Hilfe vom König zu besorgen.

Holzeinschlag

Ein Trupp Holzfäller hat sich auf Osgars Befehl in einen Waldabschnitt vorgewagt, in dem besonders alte und prächtige Bäume stehen. Doch handeln sie dabei gegen das ausdrückliche Verbot des Sumen Kladur. Eine wildgewordene Rotte Wildschweine (die unter einem HERR ÜBER DAS TIERREICH steht) torpediert in der Folge die Holzfällarbeiten, und spätestens nachdem ein Holzfäller bei der Arbeit unkontrolliert zu zucken begonnen hat (ZWINGTANZ), zwei weitere schwer erkrankt sind (FLUCH DER PESTILENZ) und ein vierter gar für kurze Zeit den Boden unter den Füßen verloren hat (NIHILOGRAVO), weigern sich die abergläubischen Holzfäller, noch einen Fuß in diesen Waldabschnitt zu setzen. Ritter Osgar ist außer sich vor Zorn und droht den Holzfällern mit Gewalt, falls die nicht zurück an die Arbeit gehen.

Es kann Aufgabe der Helden sein, zunächst einmal herauszufinden, welchen Anteil Kladur an den Vorkommnissen hat und sich mit ihm auf einen Kompromiss zu verständigen. Möglicherweise ist Kladur zu diesem aber nicht bereit und besteht stattdessen darauf, ein Paraphernalium (Haar, Nagel etc.) Osgars zu bekommen, damit er seinen Zorn nicht mehr an unschuldigen Holzfällern auslässt.

Dieses Ereignis kann dazu dienen, Kladur erstmalig vorzustellen.

Jagdausflug

Osgar von Otternpfot will auf die Jagd gehen. Doch weil Holk als sein erfahrenster Fährtenleser schon seit über einer Woche nicht mehr im Dorf weilt, braucht Osgar Ersatz. Eine gute Gelegenheit für Helden, Pluspunkte beim Ritter zu sammeln – oder für einen bedauerlichen Jagdunfall zu sorgen.

Krötenfluch

Ein panischer Schrei lässt das halbe Dorf zum Tsatuaraschrein rennen. Dort wehrt sich Lina mit einem Besen gegen eine ungewöhnlich große Kröte, die ihr



nicht mehr von der Seite weichen will. Lina fürchtet das Gift des Tiers und weiß sich nicht anders zu helfen, als um Hilfe zu rufen.

Helden mit einer gelungenen Probe *Sagen & Legenden* +3 könnten Gedanken an Hexentiere kommen. Eine Hexe unter den Helden wird recht schnell erkennen, dass hier offenbar ein Vertrautentier seine Hexe erwählt hat – nur ahnt Lina nichts von ihrer Bestimmung. Es ist an der Zeit, der Priesterin die Wahrheit schonend beizubringen und sie – wenn die Helden sie nicht selbst unterweisen können – zu einer Lehrmeisterin zu bringen. Eine gefährvolle Aufgabe, denn die nächste Hexe haust in nostrischem Gebiet und Andergaster sind dort nicht gern gesehen.

Das Wolfskind

Holk kehrt von einem mehrtägigen Jagdausflug zurück, doch diesmal bringt er ganz besondere Beute mit. An der Schulter des Firunpriesters schläft, in warme Pelze gewickelt, ein Säugling. Voller Neugier ist das halbe Dorf auf den Beinen und begutachtet diesen neuen Gast. Auf Nachfrage gibt Holk mürrisch zu verstehen, dass er das Kind, einen gesunden Knaben, im Wald gefunden habe, vermutlich sei der Kleine von Wölfen genährt worden.

Eidelrich sieht bereits Lina in der Verantwortung für diesen Neuzugang, da bietet Hildi an, sich des Jungen annehmen. Doch zur allgemeinen Überraschung besteht Holk drauf, das Findelkind selbst in seinen Haushalt aufzunehmen. Er glaubt, dass Firun ihm den Jungen als potenziellen Erben und Nachfolger gesandt habe.

Die Angelegenheit ist noch nicht abschließend geklärt, da taucht Kladur auf und verlangt die Herausgabe des Jungen, denn er habe das Kind seit einigen Tagen beobachtet und sei sich sicher, dass es magisches Potenzial besitze, daher will er den Kleinen als zukünftigen Lehrling. Und überhaupt sei Holk doch schon steinalt, wie wolle er denn da noch ein Kind großziehen?

Plötzlich jedoch erwacht der Säugling und unterbricht den Disput mit einem durchdringenden Greinen. Wenn die Helden ab hier nicht übernehmen, wird Lina sich schließlich zu einer Entscheidung durchringen und das Kind vorerst in ihre Obhut nehmen. Obwohl sie sich mit Säuglingen nicht auskennt.

In den folgenden Tagen ist der Knabe aus dem Wald Dorfgespräch. Ebenso die Missstimmung zwischen Holk und Kladur, die ihre Ansprüche nicht aufgeben wollen. Lina sieht in diesem Streit eine Bedrohung für die Sicherheit und den Frieden des Dorfes. Sie bittet die Helden zu vermitteln und herauszufinden, wer der Knabe in Wirklichkeit ist.

Lösungsmöglichkeiten gibt es viele. Beispielsweise könnten die Helden durch geschicktes Herumfragen bei



Osgars Dienerschaft in Erfahrung bringen, dass es sich bei dem Knaben um ein uneheliches Bastardkind des Ritters handelt, das dieser mit einer Magd gezeugt hat und nun im Wald „verschwinden“ lassen wollte. Werden die Helden nun endgültig gegen den grausamen Ritter vorgehen? Und sehen sie in dem Knaben vielleicht einen zukünftigen, gerechteren Herrscher für Beilstatt? Alternativ stammt der Junge aus dem Nachbardorf und wird von seinen Eltern bereits händeringend gesucht. Wenn das Dorf auf nostrischer Seite liegt, dann bekommen die Beilstätter und vielleicht auch die Helden den Vorwurf der Kindesentführung zu spüren. Die Spannungen, die daraus entstehen, könnten zum Szenariovorschlag **Im Visier des Feindes** führen.

Unter Umständen bleibt zu klären, wer das Kind aufziehen soll. Hildi wäre sicher eine fürsorgliche Ziehmutter, aber wenn der Junge wirklich magisches Potenzial besitzt, wäre die Ausbildung bei Kladur vielleicht nicht die schlechteste Wahl. Zumindest in einigen Jahren. Darf man andererseits Firuns Willen in Frage stellen? Und welchen Namen soll der Junge eigentlich in Zukunft tragen?

Hier sind der Einfallsreichtum und das diplomatische Geschick der Helden gefragt.

Auch auf die Frage, ob der Junge tatsächlich magisches Potenzial in sich trägt, oder ob vielleicht nur ein harmloser Zauber auf ihm ruht, gibt es viele mögliche Antworten.

Eine Variante bestünde zum Beispiel darin, dass das Kind gar nicht aus der Gegend stammt, sondern von Feen entführt und wieder ausgesetzt worden ist. Dann könnte es eine Aufgabe für hartnäckige Ermittler sein, seine wahre Identität zu erforschen und es zu seinen eigentlichen Eltern zurückzubringen.

Im Visier des Feindes

In der Grenzregion der Streitenden Königreiche ist jeder Landgewinn ein großer Erfolg, vor allem dann, wenn er über längere Zeit behauptet werden kann. Dörfchen wie Beilstatt sind dabei besonders begehrt, machen es Wallanlage und Burg – so marode sie auch sein mögen – einem Angreifer doch schwer, den Posten zurückzuerobern, und erleichtern es dem Besitzer, das Umland zu kontrollieren. So ist es nicht verwunderlich, dass die Nostrier schon längst ein Auge auf das ärmliche Dorf geworfen haben.

Ein solches Szenario kannst du von zwei Seiten bespielen. Es ist genauso möglich, dass deinen Helden die Aufgabe zukommt, das Dorf zu verteidigen, wie sie ebenso damit beauftragt werden könnten, das Dorf auszukundschaften oder zu erobern.

Verteidigung

Im Verteidigungsfall stehen die Helden vor mehreren kniffligen Herausforderungen. Ist erst einmal bekannt, dass Gefahr von nostrischer Seite droht (die Helden könnten in einem Szenario nostrische Späher entdeckt oder Spuren – bspw. ein Lagerfeuer – eines Trupps entdeckt haben), muss die Verteidigung der Stadt erneuert werden, wozu vor allem viel Holz benötigt wird. Letzterem könnten sich der Sume Kladur und/oder der Waldschrat Ulmling entgegenstellen, denn beiden ist es völlig gleichgültig, wessen Fahne über Beilstatt weht. Beide stellen ein Hindernis dar und es liegt an den Helden, die beiden davon zu überzeugen, sie zu unterstützen.

Die Dornenhecken auf dem Wall bilden nicht nur für Kinder ein interessantes Tunnelsystem, sondern ermöglichen es auch Angreifern, sich unbemerkt an oder ins Dorf zu schleichen.

Dörfler müssen ausgerüstet und kampffertig gemacht werden und auch die Otternburg könnte eine Instandsetzung vertragen. Zudem erweist sich der tapfere Ritter alles andere als tapfer, wenn zu befürchten steht, dass er den Kampf verlieren könnte.

Die Nostrier werden ihre Soldaten mit Langbögen vorrücken lassen und dürfen gewiss auch auf die Unterstützung einer Hexe und/oder eines nostrischen Magiers hoffen. Vor allem eine Verschwiegene Schwester bringt die perfekten Eigenschaften mit, um ein Dorf heimlich auszukundschaften und mittels (Fluch-)Magie zu sabotieren. Unterstützung erhalten die Nostrier dabei von der Magd *Kundawine* (siehe Seite 13), die regelmäßig Geheimnisse aus Beilstatt weitergibt (wahlweise durch den Eulenvetrauten der Hexe, durch eine Flaschenpost, die sie in den Ornib wirft und die kurz darauf von den Nostriern geborgen wird, oder indem sie sich heimlich durch die Hecken-tunnel aus der Stadt schleicht).

Angriff

Sollten die Helden auf Seiten der Nostrier stehen, wird man sie höchstwahrscheinlich als Späher entsenden, die die Lage in Beilstatt auskundschaften sollen. Auf diese Weise kannst du ihnen die gesamte Dorfgemeinschaft so präsentieren, wie sie hier zuvor beschrieben ist. Die Helden müssen dann explizit nach Schwachstellen suchen, die den Nostriern bei einem Angriff dienlich sein könnten. Sie müssten einschätzen, wen sie auf ihre Seite ziehen können und wer sich auf jeden Fall gegen sie stellen würde. Möglicherweise nutzen die Helden in diesem Fall ihre Anwesenheit in Beilstatt, um gezielt eine Rebellion gegen Ritter Oskar anzuzetteln. Gelingt es ihnen, die Dörfler davon zu überzeugen, lieber nostrisch zu sein als sich von Oskar von Otternpfot tyrannisieren zu lassen, wird das eine Eroberung Beilstatts erleichtern.

Den Helden könnte auf dieser Mission anfänglich besonders viel Misstrauen entgegenschlagen, das sie zunächst entkräften müssen, bevor sie damit beginnen, Beilstätter für Beilstätter für die nostrische Seite zu vereinnahmen. Dabei müssen sie besonders vorsichtig vorgehen, denn fällt ihr Bestreben zu früh auf, wird man sie bestenfalls aus dem Dorf jagen. Schlimmstenfalls droht ihnen wegen Verrats der Tod. In der Magd *Kundawine* können die Helden eine Verbündete finden, im Wirt *Odislaus* dagegen einen misstrauischen Beobachter, der stets kurz davor ist, sie zu enttarnen. Ist der Weg für eine Eroberung schließlich bereitet, sollte es den Helden gebühren, Oskar von Otternpfot und seine Getreuen aus der Burg zu jagen und die Otternburg für die Nostrier zu erobern.

Die Herren von Beilstatt

Es ist auch möglich, dass die Helden Ritter Oskar tatsächlich absetzen und an seiner Stelle zu den neuen Herren von Beilstatt werden. Dies kann im Zuge einer nostrischen Eroberung geschehen, an deren Ende man die Helden mit Beilstatt für ihren Einsatz belohnt. In diesem Fall müssten sie in der Folge zunächst das Vertrauen der Dorfbewohner gewinnen und natürlich auch Rückeroberungsversuche der Anergaster abwehren.

Es kann aber auch unabhängig davon geschehen, indem die Helden beschließen, Oskar einfach irgendwann abzusetzen. Um den Zorn *Wendelmirs* nicht abzubekommen, sollte diese Tat jedoch entweder durch ihn abgesegnet sein oder die Helden sollten so clever vorgehen, dass sie sich in Verhandlungen mit den Nostriern deren Schutz zusichern lassen, sollte es ihnen gelingen, die Stadt zu erobern. Auch in diesem Szenario hätten die Helden als Befreier zunächst mit dem Vorwurf zu kämpfen, die Dörfler zum Preis ihrer Freiheit an den Feind ausgeliefert zu haben. Vertrauen muss hier erst mühsam wieder zurückgewonnen werden.







BEILSTATT – GRENZDORF IN DER WALDWILDNIS

von Florian Don-Schauen und Marco Findeisen

Die Orniber Lande gehören zu den am härtesten umkämpften Gegenden zwischen Nostria und Andergast. Am Fluss Ornib gelegen und umstanden vom dichten Gehölz der gefährlichen Waldwildnis befindet sich das kleine Dörfchen Beilstatt. Beherrscht von einem grausamen Ritter und ständig bedroht vom Feind aus Nostria, trotzen die Dorfbewohner der rauen Natur. Fremden begegnet man mit Misstrauen, lauern Spione des Feindes doch an jeder Ecke. Begeht euch in das Grenzdorf in der Waldwildnis, gewinnt das Vertrauen seiner Bewohner, weist den finsternen Druiden in die Schranken und duelliert euch mit einem despotischen Ritter! Schlagt den Feind zurück hinter die Grenze oder begeht euch auf eine spannende Spionagemission. Helft den Dorfbewohnern und werdet am Ende gar selbst zu den Herren von Beilstatt!



Diese Spielhilfe enthält einen umfangreichen Stadtrundgang durch Beilstatt inklusive eines vollfarbigen Plans, ausführliche Beschreibungen der wichtigsten Personen einschließlich Wertekästen sowie 4 Seiten mit Szenariovorschlägen für das Spiel in Beilstatt.

Beilstatt – Grenzdorf in der Waldwildnis stellt eine Ergänzung zur Spielhilfe **Die Streiten-den Königreiche** dar, die als Ergänzung empfohlen wird. Das hier beschriebene Setting kann allein oder in Kombination mit anderen Abenteuern, etwa im Vorfeld zu **Neue Bande & Uralter Zwist** oder **Ewiger Hass** gespielt werden.



www.ulisses-spiele.de

US25603PDF