

# GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

*DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb*



Titel: Brutrache

Autor: David de Kleijn, david\_de\_kleijn@yahoo.de

Stufe: 5-11. Ort/Zeit: Bornland, 1028 BF

Dieses Abenteuer erreichte Platz 6

**Das Schwarze Auge** (DSA) und **Aventurien** sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb im Sommer 2005 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenturm.de.

# Bruttrache

Auf der Spur des Eierdiebs

*Ein Gruppenabenteuer für den Spielleiter und 3-5 Helden geringer bis mittlerer Erfahrung*

von

David Maurits de Kleijn

- david\_de\_kleijn@yahoo.de -

*Das Schwarze Auge (DSA) und Aventurien sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Abenteuer enthält nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen.*

# Inhalt

Einleitung .....	3
Vorwort .....	3
Vorgeschichte .....	3
Handlungsüberblick .....	4
Auftakt .....	5
Einstieg .....	5
Tannhag .....	5
Ermittlungen .....	7
Vermisst .....	7
Am Krankenbett .....	7
Zeugnisse des Sturms .....	7
Viehsterben .....	8
Verletzte .....	8
Sonstiges .....	8
Magische Untersuchungen .....	8
Hexenjagd? .....	9
Im Bornwald .....	9
Riesenangst .....	10
Konfrontation .....	10
Die Hexenhütte .....	11
Der Auftrag .....	12
Zurück in Tannhag .....	13
Auf nach Festum! .....	13
Die Nadel im Heuhaufen? .....	14
Ankunft in Festum .....	14
Anlaufstellen .....	15
Wer anderen eine Grube gräbt... ..	16
Der Eierdieb .....	18
Nachtwache .....	19
Rabeschas Geständnis .....	19
Diebstahl II .....	19
Der Tatort .....	20
Befragungen .....	20
Verdächtige .....	21
Geertja Simkelsen .....	21
Der Homunculus spricht .....	22
Wo ist Wol tan Ardinski? .....	22
Amtsschimmel .....	22
Nachbarn .....	23
Weitere Hinweise .....	23

Des Lumpen Unterschlußpf .....	23
Mit Anstand zum Erfolg .....	24
Heimliche Varianten .....	24
Schlussakkord .....	24
Epilog .....	26
Konsequenz des Erlebten .....	26
Dramatis Personae .....	27
Lew Dobelsteen .....	27
Wol tan Ardinski .....	27
Nadeschja und Katlinja .....	27

Zum Spielen dieses Abenteuers ist die Kenntnis der **Basisregeln** des Schwarzen Auges sowie der Magieregeln aus der Box **Zauberei und Hexenwerk** unerlässlich. Ergänzend ist eine Vertrautheit mit den Boxen **Schwerter und Helden** und **Raues Land im Hohen Norden** sowie der Spielhilfe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen** hilfreich, aber nicht zwingend erforderlich.

## Einleitung

*»So heiszt es – nicht allein in den Wercken des groszen Al Toghari ay Yasra, zahllose Capacitaeten der Al’Chimie behaupten dies – bereits die Echsischen haetten Mittel und Wege gekannt, Satinav und Boron für immer Einhalt zu gebieten. Offenkundig war auch ay Yasra der Crone der Spagyrik auf der Spur, nur fehlte ihm das womoeglich entscheidende Ingridienzum...«*

- Lucianus von Vinsalt, um 725 BF, aus einem persönlichen Schreiben an einen unbekanntenen Adressaten

## Vorwort

Das vorliegende Abenteuer nimmt abseits der großen politischen Umwälzungen der jüngsten aventurischen Vergangenheit seinen Lauf. Zwar wird auf diverse Geschehnisse der letzten Götterläufe hin und wieder Bezug genommen, doch wird dadurch die Handlung nicht unmittelbar beeinflusst. Damit sollte es durch geringe Variationen auch für eine Heldengruppe, die in ihrer Zeitlinie noch nicht auf dem aktuellen Stand angelangt ist, möglich sein, das Abenteuer zu spielen. Eine räumliche Verlagerung ist zwar ebenfalls denkbar, erfordert allerdings wesentlich mehr Aufwand und Fingerspitzengefühl. Vor allem ist dabei darauf zu achten, dass das Abenteuer in einem abgelegenen Dörfchen beginnt, das für die klassische Konkurrenz einer Heldengruppe, vulgo: lokale Ordnungshüter, nicht ohne weiteres erreichbar ist. Ebenso ist im zweiten Teil des Abenteuers darauf zu achten, dass es sich beim Schauplatz um eine größere Stadt handelt, in der eine oder mehrere Niederlassungen kompetenter Alchimisten existieren.

Bei der Auswahl der Helden sollte darauf geachtet werden, dass zumindest ein Charakter sich auf Magiekunde versteht. Es muss nicht unbedingt ein Analyse-Magier sein (ein solcher wäre des Pudels Kern vermutlich sogar zu schnell auf der Spur), doch minimal ein Held sollte zumindest den ODEM einigermaßen beherrschen. Relevant dürfte zudem sein, dass die Helden nicht allzu praiotisch gesinnt sind und sich ihr Aberglaube ferner in Grenzen hält. Trotzdem sollte es sich um eine lebensbejahende Gruppe handeln, die gewisse moralische Grenzen einzuhalten versteht.

## Vorgeschichte

Obwohl die Helden es in diesem Abenteuer gleich mit mehreren Gegenspielern zu tun bekommen werden, liegt das Hauptaugenmerk zunächst auf dem Festumer Alchimisten Lew Dobelsteen, einem verschrobenem, siebzehnjährigen Wissenschaftler, der seine nicht unbeträchtliche Lebenszeit allein mit der Forschung zugebracht hat.

Auf dem Gebiet der Spagyrik, der Herstellung von Arzneien, genießt er mittlerweile den Nimbus einer einzigartigen Koryphäe. Vor allem seine Neugier und sein Forschungsdrang haben ihn so weit gebracht, doch in den letzten zehn Jahren merkte er, wie sein Körper unter den Unannehmlichkeiten des Alters immer stärker zu leiden hatte. Seine ehemals hervorragende Sehkraft ließ nach, die für einen Alchimisten unverzichtbare „ruhige

Hand“ leidet nun unter fortwährender Zittrigkeit und dazu schafft er es kaum noch, stundenlange Versuche durchzuführen, da irgendwann seine Glieder schmerzen und er die Augen kaum mehr offen halten kann.

Bei der Durchsicht alter Schriften stößt er dann aber auf den Hinweis auf eine Tinktur, die es möglich machen soll, die Lebensdauer enorm auszudehnen und die Erscheinungen des Greisenalters auszumerzen. Zunächst hält er diese Andeutung für ein irres Hirngespinnst eines Größenwahnsinnigen, doch mit der Zeit findet er immer mehr glaubwürdige Verweise auf das besagte Mittel.

Obwohl er noch immer am Wahrheitsgehalt dieser Schriften zweifelt, entwickelt er den Ehrgeiz, der Sache auf den Grund zu gehen. Bald konzentriert er sich nur noch auf die Suche nach der mysteriösen Rezeptur, die Al Toghari ay Yasra zu Zeiten des Diamantenen Sultanats begonnen haben soll und der Vinsalter Alchemist Lucianus einst vollendete.

Mit hohem finanziellem Aufwand gelingt es ihm, die Nachkommen des Lucianus in der horasischen Capitale ausfindig zu machen. Tatsächlich findet sich im Nachlass ein altes Pergament mit allerlei exotischen Ingridienzen.

Mit fanatischem Eifer versucht Dobelsteen die benötigten Zutaten zusammenzutragen und wird dabei ein weiteres Mal ein erkleckliches Vermögen los. Ein wesentlicher Bestandteil der wundersamen Essenz stellt ihn jedoch vor ein größeres Problem, denn damit der Trank seine volle Wirkung entfalten kann, wird eine besondere allegorische Zutat benötigt, die für Leben, Geburt und Macht steht: ein Hexenei!

Dobelsteen lässt sich aber nicht lange von Zweifeln an seinem Experiment aufhalten, sondern fahndet wie besessen nach der seltenen Zutat. Durch seine exzellenten Kontakte bekommt er heraus, dass alljährlich im Efferdmond das größte Hexentreffen Nordaventuriens in den Bergen nördlich von Ouveumas stattfinden soll.

Da ihm sein eigenes Auftreten auf dem Fest zu gefährvoll erscheint, sendet er seinen Homunculus (eine von einem Astralgeist beseelte Alraune, die durchaus zu Spionagezwecken geeignet ist, siehe **SRD, 110**), welchem es gelingt, eine Junghexe ausfindig zu machen, die unlängst ein Ei zur Welt gebracht hat. Ohne zu zögern heuert Dobelsteen daraufhin eine erfahrene Söldnertruppe an, die das Ei für ihn stehlen soll, was ihr auch problemlos gelingt.

Die halbwüchsige Senja, Mutter der wertvollen Beute und damit Opfer dieses Raubzugs, kommt dabei zu Tode. Ihr Zirkel konnte weder Mord noch Diebstahl verhindern, da alle anderen sechs Hexen sich währenddessen auf einem internen Treffen im nördlichen Bornwald aufhielten. Sie machen daraufhin einige schuldlose Einwohner ihres Heimatdorfes Tannhag für das Verbrechen verantwortlich und liefern den kleinen Ort ihrem gnadenlosen, ungezügeln Zorn aus. Hilfe suchend wenden sich die Dörfler an die Vertrauen erweckende Gruppe mutiger Reisender, die gerade zufällig vor Ort ist.

## Handlungsüberblick

In Tannhag angelangt, stellt sich bald heraus, dass nur mächtige Hexen hinter den Ereignissen stecken können. Die einzige als Hexe in Frage kommende Person, Nadeschja, ist jedoch spurlos verschwunden. Die Helden spüren sie im Bornwald auf und finden heraus, dass ihre Zirkelschwester Katlinja für das Chaos in Tannhag verantwortlich war. Die beiden Hexen erzählen jedoch, dass einige Tannhager zuvor Katlinjas Tochter Senja ermordet und ihr frisch geborenes Ei gestohlen haben. Sie bitten die Helden, das Ei für sie zu finden.

In Tannhag weiß man weder von dem Mord noch um einen Diebstahl. Die Dorfbewohner berichten allerdings von drei Abenteurern aus Festum, die sich zum besagten Zeitpunkt in den Bornwald begeben haben.

Also machen sich die Helden auf den Weg in die Hauptstadt, in der Hoffnung, Senjas Vermächtnis noch retten zu können. Als sie den Schurken schon dicht auf den Fersen sind, ergreifen diese selbst die Initiative und setzen die Helden in einer Baracke im Gerberviertel fest. Sie können die Kopfgeldjäger jedoch überwältigen und erfahren von ihnen, dass ihr Auftraggeber der Alchemist Lew Dobelsteen war. Daraufhin statten die Helden diesem einen Besuch ab und bringen ihn dazu, das Ei am nächsten Tage herausgeben zu wollen.

In der Nacht wird Dobelsteen jedoch kaltblütig ermordet. Nachdem seine Schülerin berichtet, dass sie das Geheimnis um das Hexenei in einer Taverne herumerzählt hat, müssen die Helden feststellen, dass das Ei aus seinem Versteck in der Magierakademie *Halle des Quecksilbers* entwendet wurde. Übeltäter ist jedoch nicht etwa Ardinskis schärfste Konkurrentin Geertja Simkelsen, wie die Helden zunächst vermuten mögen, sondern des Alchymisten vermeintlicher Freund Woltan Ardinski, in dessen eigener Wohnkammer das Hexenei aufbewahrt wurde. Nachdem sich herausgestellt hat, dass der Magier Ardinski für den Mord verantwortlich ist, gilt es nun, den Täter dingfest zu machen...

# Auftakt

## Einstieg

Das Abenteuer beginnt in dem Hundertseelendorf Tannhag, gelegen in der bornschen Hohemark (im Niemandsland der südlichen Ausläufer des Bornwaldes). Zugegeben, eine Motivation für die Helden zu finden, das Örtchen zu bereisen, dürfte schwer fallen. So sollten diese nach Möglichkeit schon im Vorfeld von der prekären Lage dort gehört haben. Diese Information könnte z.B. von einer Zufallsbegegnung mit einem reisenden Händler stammen, der den Helden auf dem Sieben-Baronien-Weg (ehem. Goblinstieg, derzeit einzige Verbindungsstraße zwischen Bornland und Mittelreich) entgegen kommt. Auch wenn die Helden bereits ein Abenteuer im Bornland gespielt haben und es nun verlassen möchten, erscheint dieser Einstieg geeignet. In diesem Fall sollten sie jedoch auf der Straße zwischen Hulga und Irberod auf den Informanten treffen. Dass dieser selbst vor Ort war, ist eher unwahrscheinlich, schließlich liegt Tannhag fernab der Straße.

Folgende Angaben kann der Passant den Helden machen:

- In dem abgeschiedenen Dörfchen Tannhag soll es vermehrt zu Raubtierüberfällen gekommen sein, zahlreiche Bauern wurden dabei verletzt.
- Bei einem schrecklichen Schneesturm (und das Anfang Travia!) kam es zu schweren Schäden an mehreren Gebäuden und auf den Feldern der Dörfler.
- Dazu sollen Tiere wie Menschen an einer grausigen Sieche erkrankt sein, die sie binnen weniger Tage dahinrafft.

Sie sollten im Gespräch jedoch nicht gleich mit der Tür ins Haus fallen. Es empfiehlt sich vielmehr, die Helden in einen unverfänglichen Schwatz zu verwickeln und die o. g. Aussagen als Gerüchte einzustreuen. Die weitere Ausgestaltung der Begegnung überlassen wir Ihnen.

Je nach Charakter des Informanten hält er diese Gerüchte entweder für ausgemachte Ammenmärchen oder für wahr. In letzterem Fall behauptet er, die Götter zürnten dem Dorf und die zwölf Plagen seien über es hereingebrochen. Um den Helden eine Motivation für eine Reise nach Tannhag zu geben, raten wir zu letzterer Variante.

Magiekundige Helden mögen bereits eine leise Ahnung von der wahren Ursache dieser Vorkommnisse haben, erklären Sie ihnen auf Anfrage zunächst, dass »selbst eine Hexe zu solch namenlosen Taten wohl kaum in der Lage ist, obschon man bei Hexen natürlich mit allem rechnen muss«. Vor allem sollten Magiekunde-Proben nur auf Nachfrage abgelegt werden dürfen, da die Helden ansonsten dem Grund für die Geschehnisse zu schnell auf die Schliche kommen.

## Tannhag

Die Anreise nach Tannhag sollte – trotz widriger Reisebedingungen auf dem Wegstück, wie dichter Nadelwald, ein in der Dämmerung kaum auszumachender Pfad oder beißender Nordwind – innerhalb eines Tages zu schaffen sein.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Gerade als ihr beschlossen habt, alsbald einen geeigneten Ort zum Kampieren ausfindig zu machen, lichtet sich der Wald und macht den Blick auf ein weites Tal frei. Drunten könnt ihr in einer knappen Meile Entfernung den Lichtschein eures Zielorts ausmachen. So braucht ihr heute doch nicht in der Wildnis zu lagern, sondern könnt euch auf einen bequemen Schlafplatz in einer warmen Gaststube freuen.

*Informationen zu Tannhag:*

*Einwohner:* knapp 100

*Tempel:* kleiner Peraine-Schrein, wird von den Bauern gepflegt

*Gaststätten/Händler/Handwerker:* Mittelpunkt des öffentlichen Lebens ist die kleine Schänke »**Grüne Hecke**« (Q4, P5, S6). Erwähnenswert ist ebenfalls der Schwarzschmied Anjew Kruschin, der sich auch leidlich auf die Anfertigung von einfachen Waffen versteht.

Die Einwohner ernähren sich in erster Linie von der Rinder- und Schafzucht sowie sekundär auch vom Hafer-, Roggen-, Kartoffel-, Kohl- und Rübenanbau. Dazu beschert die Holzfällerei manchem ein spärliches Zubrot. Etwas abseits des Ortes hat sich eine Handvoll Jäger angesiedelt.

Die Nähe zum sagenumwobenen Bornwald und der Roten Sichel, die für regelmäßige Goblinüberfälle sorgt, hat die Bevölkerung entscheidend geprägt. Selbst Heranwachsende sind nicht nur schnell mit den Fäusten, sondern wissen sich auch mit Knüppel oder Mistgabel zu wehren. Im Grunde handelt es sich bei den rauen Tannhagern aber um einen gemütlichen Menschenschlag, der die Gebote Travias eifrig befolgt.

Das Dorf wird durch eine undurchdringliche, zehn Schritt hohe »Hecke« aus Nadelbäumen vor den Gefahren der Außenwelt abgeschirmt. Einzelne Durchlässe sind durch kurze Holzpalisadenstücke ausgebessert, der einzige wirkliche Zugang bildet der schmale Waldpfad.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Flugs habt ihr das letzte Stück eurer Reise hinter euch gelassen und schon müsst ihr erkennen, dass das Gerede des Durchreisenden der Wahrheit entsprach. Entlang des Weges könnt ihr einzelne fast geschmolzene Schneewehen erkennen. Wo zu dieser Zeit eigentlich die wenigen Feldfrüchte prangen sollten, die das karge Land abwirft, finden sich nur abgeknickte Halme und ausgezehnte Pflanzen.

Doch um sich der Sache noch heute anzunehmen, ist es schon zu spät, denn Mada steht bereits hoch am Firmament.

Tannhag ist, wie der Name schon vermuten lässt, von einem hohen Wall aus Nadelbäumen umgeben, die den Blick auf das Innere des Dorfes zunächst versperren.

Als ihr die natürliche Palisade passiert habt, bietet sich euch ein trauriger Anblick: Gut die Hälfte der kleinen Holzkatzen des Dorfes ist vom Sturm schwer gezeichnet, wie euch Trümmerhaufen und weit verstreute Dachschindeln beweisen. Aus der im wahrsten Sinne des Wortes windschiefen Hütte neben euch dringt leises Wehklagen.

Glücklicherweise scheint die kleine Taverne, die euch sogleich ins Auge fällt, weit und breit das einzige Steingebäude am Ort, kaum unter dem Unwetter gelitten zu haben.

Als die Helden die kleine Schankstube betreten, fällt ihnen gleich die trübsinnige Miene der zu solch später Stunde wenigen Gäste auf, denn natürlich haben die Ereignisse der letzten Tage die Stimmung auf den Tiefpunkt sinken lassen. Dessen scheinbar ungeachtet, tritt die geschwätzige Wirtin Eljascha gleich überschwänglich auf die Helden zu und durchbohrt sie mit Fragen.

Trotz allem sind die Tannhager über den Besuch der Helden erfreut und schöpfen schnell Hoffnung. Manch einer wird gar vor den weit gereisten Recken flehentlich auf die Knie fallen. Gewissenhaft kümmert man sich um die unverhofften Gäste und tischt sogleich Meskinnes und deftige Kohlsuppe auf. Wie ein Lauffeuer verbreitet sich bald die Nachricht der Ankunft fremder Hoffnungsträger und schon bald hat sich das halbe Dorf um den prasselnden Kachelofen inmitten der Schankstube versammelt, um den Helden aufgebracht von den furchtbaren Ereignissen zu berichten und desgleichen den Erzählungen der Weitgereisten zu lauschen.

Hauptansprechpartner der Gruppe wird im Laufe des Abends Dorfschulze Bosjew Lerschow sein, ein schmerbäuchiger Mittvierziger mit imposantem Backenbart, dessen Aufgeschlossenheit sich nach ausgiebigem Alkoholkonsum in tristen Kummer verwandelt. Er ist es auch, der als Erster die Umtriebe von Hexen in Zusammenhang mit den Katastrophen, die den Ort erschüttert haben, erwähnen wird.

Die Dörfler können die Gerüchte des Durchreisenden zunächst ausnahmslos bestätigen und dazu mit detaillierten Informationen aufwarten:

- Begonnen haben die seltsamen Ereignisse vor einer Woche mit drei Angriffen eines Wolfsrudels, das mehrere Bauern schwer verletzte. Dunja, die kleine Tochter des Schulzen, wurde gar gerissen.
- Ein halbes Dutzend Tannhager liegt seit einer knappen Woche mit schwerem Fieber und enormen Leibeskrämpfen danieder, zwei ältere Personen sind daran bereits verstorben.
- Die Krankheit, welche die Schafe und Rinder erfasst hat, scheint eine andere zu sein, jedoch noch üblere Folgen von sich zu tragen. Zehn Tiere scheinen geradewegs von Innen heraus verfault zu sein und sind in der letzten Woche elendiglich verendet.
- Vor drei Tagen brach dann ein gewaltiger Schneesturm über das Dorf herein und zerstörte einen großen Teil der Ernte und viele Behausungen der Tannhager.

Außerdem kursiert manche – mehr oder minder hanebüchene – Vermutung über die Ursache des Unglücks und wird sogleich heftig diskutiert:

- Für die meisten Tannhager steht fest, dass eine solche Anhäufung von Unglücksfällen nicht durch natürliche Ursachen geschehen sein können.
- Besonders häufig wird die Theorie geäußert, die legendäre Goblinschamanin Guulka aus der Roten Sichel, die schon die ersten Siedlern in der Hohemark Angst und Schrecken lehrte, sei zurückgekehrt und wolle sich für die Schmach, die sie einst bei Tannhag erlitt, an dem Dorf rächen.
- Auch die Sage eines mächtigen Zauberers in Wolfsgestalt, der die Menschen mit seiner Magie schwächen will um sie dann zu verspeisen, macht die Runde.
- Da der Peraineschrein von dem Schneesturm weitestgehend verschont geblieben ist, glauben manche Tannhager, das Dorf haben den Zorn einiger der Zwölfe auf sich geladen. Firun wolle sich an einigen Wilderern, die es im Dorf geben soll, rächen und Peraine bestrafe die Faulheit mancher Tannhager mit der Seuche.
- Auf das Thema Hexen kommt Bosjew erst spät zu sprechen: »Hier am Bornwald hat's ja viele von diesen Schwarzzauberinnen, eine haben wir hier sogar im Dorf. Aber die Nadeschja würde so was nich'

machen! Bei Mütterchen Peraine, sie hat so vielen Leuten hier schon mit ihrer Heilkunst geholfen, warum sollte sie die dann krank machen? Aber hier in der Gegend treiben sich auch noch andere Hexen 'rum und mit denen ist nicht so gut Kwassetzsaufen! Wo man sie finden kann, fragt ihr? Na, im Bornwald natürlich! Manchmal kommen sie aber wohl auch 'runter ins Dorf. Wo genau? Tja, ich glaub', das kann euch hier keiner so genau sagen...“

#### *Darstellungstipps:*

Es mag schwer fallen, gleichzeitig eine ganze Horde Meisterpersonen darzustellen, von denen auch noch allesamt auf einmal auf die Helden einreden. Am besten lässt sich dies bewältigen, indem Sie möglichst aufgebracht und laut erzählen und die Helden anfangs gar nicht zu Wort kommen lassen. Erst nachdem sich eine Flut von Informationen auf die Helden ergossen hat, ist dann Zeit für Fragen.

Um etwas Atmosphäre aufzubauen, empfiehlt es sich, den einzelnen Dorfbewohnern verschiedene prägnante Charakteristika zu verleihen (z.B. eine schiefe Nase oder eine hohe Stimme). Dabei sollte aber unbedingt darauf geachtet werden, es an Eigentümlichkeiten nicht zu übertreiben (schließlich soll das Dorf nicht zur »Freakshow« verkommen!). Der Stimmung sicherlich nicht abträglich wäre es, wenn Sie die Sprache der Dörfler mit breitem Bornschen Akzent versehen (ostpreußischer Dialekt oder ein osteuropäischer Akzent sind geradezu prädestiniert), um ein wenig regionales Flair aufkommen zu lassen. Weitere Tipps zur Darstellung Bornländischer Lebensart finden Sie im Band **Das Land an Born und Walsach** aus der Box **Rauhes Land im Hohen Norden**.

## Ermittlungen

Mit den Nachforschungen können die Helden natürlich erst am nächsten Tag beginnen, denn als die letzten Tannhager sich aus der Gaststätte verabschieden, ist es schon spät in der Nacht.

### Vermisst

Gleich am nächsten Morgen müssen die Helden das Verschwinden der als Hexe bezeichneten Nadeschja registrieren. Sie scheint jedoch nur das Nötigste mitgenommen zu haben, denn in ihrer kleinen Kate am Dorfrand fehlt nach Angabe der Tannhager, abgesehen von ihrem Haustier, der Kröte Tinka, nichts. Keiner kann sich ihren plötzlichen Aufbruch erklären, viele werten ihn jedoch als Schuldeingeständnis.

Den Helden mag es erscheinen, als habe sie schnell fliehen müssen. Da die meisten Dörfler vergangene Nacht aber in der Taverne weilten, lässt sich ausschließen, dass diese sie vertrieben haben. Gleichwohl mancher angesichts dieser neuen Situation wohl nicht übel Lust darauf hätte, leugnen alle Tannhager auch auf eindringliches Nachfragen, damit etwas zu tun zu haben.

In Wahrheit hat sich Nadeschja auf in den Bornwald gemacht, um ihre rachsüchtigen Zirkelschwestern, die wahren Drahtzieherinnen, zu besänftigen.

Stöbern die Helden ein wenig in der kleinen Behausung herum, lassen Sie sie auf die Überreste einer Trankzubereitung stoßen (Mörser und Stößel, Brettchen, Messer etc.). Daneben stehen zwei vollgefüllte Flaschen mit einer, dem Geruch nach zu urteilen, alkoholischen Flüssigkeit darin. Mit Proben auf *Pflanzenkunde* bzw. *Alchimie* (je nachdem ob nun Pflanzenreste oder Flüssigkeit untersucht werden) handelt es sich um ein Serum Jorugawurzeln und Gulmondblatt (s.u.).

### Am Krankenbett

Besonders für heilkundige Charaktere ergibt sich die Möglichkeit, z.B. durch eine nächtliche Sonderschicht, Hilfe zu leisten. Peranka Perschoff, mehr behelfsmäßige Geburtshelferin denn ernstzunehmende Hebamme, ist nach Nadeschjas Verschwinden die einzige einigermaßen Heilkundige des Ortes und kann jedwede Unterstützung gebrauchen. Eine eindeutige Diagnose konnte sie jedoch nicht stellen. Symptome sind beharrlich steigendes Fieber, Leibeskrämpfe und starkes Leibgrimmen. Bei den Verstorbenen sollen sich wenige Stunden vor dem Ableben dazu die Lippen gelb verfärbt haben.

Mit einer *Heilkunde Krankheiten*-Probe kann die Krankheit als Schlachtfeldfieber respektive Gilbe (Krankheit der 6./8. Stufe, siehe GA, S. 208f.) erkannt werden. Durch eine weitere Probe +4 weiß der Charakter um die üblichen Ursachen (Bisse von Aasfressern oder Berührung mit deren Kot, Kampf gegen Ghule, Behandlung eines Kranken). Etwa ein Drittel der Infizierten dürfte noch dazu in der Lage sein, einigermaßen vernünftige Gespräche zu führen und kann garantieren, dass keine der üblichen Ansteckungsursachen in Frage kommt.

Sollte einer der Helden längere Zeit am Krankenlager eines Patienten, bei dem das Fieber bereits weit fortgeschritten ist, verweilen, berichten Sie, wie dieser im Fieberwahn, scheinbar zusammenhangslos, immer



wieder einzelne Wortketten wie »Fluch«, »Frau«, »stechender Blick« oder »Eule« von sich gibt. Vergessen Sie aber nicht, dass durch die Behandlung eines Erkrankten eine fünfprozentige Ansteckungswahrscheinlichkeit besteht.

Heilmittel gegen die Gilbe ist ein alkoholisches Gebräu aus Gulmond und Joruga. Während erstere Pflanze im Bornwald zu finden sein dürfte, gedeiht letztere im Bornland nicht, sodass allenfalls in Festum eine Möglichkeit besteht, die Wurzel zu besorgen. Betruhe und stetige Verabreichung von lauwarmem Wasser mildern jedoch das Fieber und mindern die Wahrscheinlichkeit, der Krankheit zu erliegen.

## Zeugnisse des Sturms

Suchen die Helden das Gelände um Tannhag nach Anzeichen des Sturms ab, so fällt ihnen auf (ggf. einfache *Sinnenschärfe*-, *Wildnisleben*-, *Ackerbau*- und *Wettervorhersage*-Proben verlangen), dass der Sturm einzig in einem Bereich von 2000 Rechschritt um Tannhag herum geherrscht haben muss, außerhalb davon hören die Schäden an den Bäumen und auf den Feldern abrupt auf. Durch eine weitere *Wettervorhersage*-Probe lässt sich feststellen, dass es keine natürliche Ursache für den Sturm gegeben haben kann.

## Viehsterben

Eine Untersuchung der verstorbenen Rinder und Schafe – das eine oder andere werden die Tannhager in Anbetracht der sich überstürzenden Ereignisse der letzten Tage noch nicht verfeuert haben – bringt Erschreckendes zutage. Durch *Tierkunde*- bzw. *Anatomie*-Proben kann herausgefunden werden, dass jedem Tier ein lebenswichtiges Organ geradezu »abgefault« ist. Wie die Bauern berichten können, war es auch bei jenen Tieren so, die bereits dem Feuer überantwortet worden sind.

## Verletzte

Einer Befragung der durch die Wolfsangriffe verletzten Opfer ist zu entnehmen, dass sie ungewöhnlicherweise bei der Feldarbeit mitten auf dem Acker attackiert wurden, wobei sich die Wölfe für gewöhnlich nicht aus dem Wald herausrauen. Ein Angriff erfolgte sogar durch einen einzelnen Wolf auf ein ganzes Dutzend Bauern. Einer der Bauern (nicht zwangsläufig der erste Befragte) berichtet dazu, dass sich an diesem Tag nicht nur die Wölfe ihm gegenüber aggressiv gebarten. Sein Kater habe ihm schon am frühen Morgen übel den Arm aufgekratzt und Bronko, ein altersschwacher Hütehund, habe ihn angekläfft, als sei er der Namenlose persönlich.

Glücklicherweise waren die Tannhager bei den Angriffen stets in der Überzahl, so dass, abgesehen vom bedauerlichen Tod der zwölfjährigen Dunja, nur ein paar Blessuren davongetragen wurden, die mittlerweile schon wieder halbwegs askuriert sind.

## Sonstiges

Würfeln Sie bei jedem Gespräch mit einem direkten Fluchopfer mit dem W6. Bei einer 6 kann der Befragte (auf Nachfrage) berichten, dass er glaubt (denn die Erzählungen anderer Betroffener mögen sein unterbewusstes Vorstellungsvermögen durchaus geschürt haben), am Tag, an dem seine Leiden begannen, von einer Eule auffallend lange und eindringlich gemustert worden zu sein.

Sollten die Helden nach allen Ermittlungen immer noch im Dunkeln tappen und keine arkanen Analysten zur Verfügung haben, lassen Sie sie bei ihren Investigationen immer wieder auf Eulenfedern stoßen. Durch gelungene *Magiekunde*- bzw. *Sagen und Legenden*-Proben mögen sie dann schon einmal davon gehört haben, dass Hexen des Öfteren Eulenvögel als Vertrautiere erwählen.

## Magische Untersuchungen

Magisch begabte Charaktere in der Gruppe werden bald auf die Idee kommen, dass eine magische Untersuchung ihren Ermittlungen durchaus zuträglich sein kann.

Während eine Analyse von Schneewehen, zerstörten Häusern oder abgeknickten Pflanzen keinesfalls zu Ergebnissen führt, sieht die Sache bei direkten Opfern der Flüche schon anders aus. Auch bei diesen muss ein Analysezauber nicht unbedingt zu brauchbaren Ergebnissen führen, da der Zeitpunkt, an dem die Flüche gesprochen wurden, schon recht lange zurückliegen (nämlich ziemlich genau eine Woche, daraus ergibt sich eine Probenerschweris von +10 auf den ODEM und von +7 auf den ANALYS, zuzüglich +2, wenn der Zaubernde nicht die satuarische Repräsentation beherrscht, wobei eine Hexe sich das Zaubern auch sparen kann, da sie längst erkannt haben wird, dass es sich um Flüche handelt, +8 bei ODEM auf das tote Vieh, da der Zauber bis

zum Ableben wirkte). Dafür können Sie *Magiekunde*-Proben je nach Ermittlungsstand der Helden aufgrund der Offensichtlichkeit der Sachlage geringfügig erleichtern.

Mit etwas Geduld, schließlich lassen sich beim ANALYS Punkte ansammeln, kann es aber auch unerfahrenen Magiern gelingen, zum Erfolg zu kommen. Letztlich wird ein solcher erkennen, dass es sich um die Flüche PESTILENZ (im Falle der Kranken, Merkmal: Dämonisch (Mishkara)), VIEHVERSTÜMMELUNG (bei den Schafen und Rindern, Merkmale: Form, Schaden, Dämonisch (Asfaloth)) und BEUTE! (sorgte für den Wolfsangriff, Merkmale: Eigenschaften, Einfluss) handelte (zu Hexenflüchen siehe auch **MWW**, S. 61ff.). Vor allem die Erkenntnis, dass durchweg satuarische Zaubertechniken für das Chaos in Tannhag verantwortlich sind, sollte die Helden hellhörig werden lassen.

## Hexenjagd?

Früher oder später werden Ihre Helden erkannt haben, dass hinter den Schicksalsschlägen in Tannhag Hexenwerk stecken muss und sich auf die Suche nach Nadeschja begeben. Die Tannhager vermuten, dass diese sich in den Bornwald zurückgezogen hat. Keiner der Bauern hat eine Ahnung, wo sie sich dort verborgen haben mag, weshalb die Helden an die Jäger, die sich am Waldrand abseits des Dorfes angesiedelt haben, weiter verwiesen werden. Nadeschjas Abwesenheit hat in der Dorfgemeinschaft sichtlich polarisiert. Das Gros der Tannhager ist sich, nachdem die Helden das Wirken einer Hexe bestätigen konnten, sicher, dass sie ihr Heimatdorf verflucht hat. Nur noch eine Minorität hält ihr die Stange und erinnert an »all das, was sie für uns getan hat«.

Bevor die Helden aufbrechen, werden sie aber noch eindringlich vor dem Riesen Milzenis, dessen Refugium der Bornwald seit Menschengedenken ist, gewarnt. Obschon ihn in Tannhag noch keiner leibhaftig gesehen hat und er nur aus überlieferten Erzählungen bekannt ist, ist die Furcht vor dem Ungetüm noch immer immens. Die Helden werden aber ebenfalls dazu angehalten, sich vor »Rotpelzen, Spitzohren und anderen Monstren«, die allesamt im Wald hausen sollen, in Acht zu nehmen.

Der einzige zurzeit anwesende Waidmann ist der etwa zwanzigjährige Kerdo Tiefwasser, ein straßenkötterblonder Hüne mit Tobrischem Dialekt. Nun kommt es auf die Vorgehensweise der Helden an, denn Kerdo kennt zwar den Ort, an dem sich Nadeschja aufhalten könnte, wird diesen den Helden aber nicht zwangsläufig preisgeben. Geben die Helden sich freundlich und erklären, Nadeschja nur »besuchen« und mit ihr über die Geschehnisse in Tannhag »plaudern« zu wollen, so wird er sie vielleicht sogar zu der alten Köhlerhütte, in der Nadeschjas Zirkelschwester Katlinja haust, geleiten. Gebaren sie sich aber rüde oder drohen dem Jäger vielleicht gar Repressalien an, so wird er ihnen die Tür vor der Nase zuschlagen. Besonders Nadeschja als »gesuchte Verbrecherin« zu bezeichnen wäre fatal, da Kerdo mit ihr befreundet ist.

## Im Bornwald

Das Hexenhaus im Wald sollte noch binnen einer Tagesreise erreichbar sein, auch wenn der Weg durch den Bornwald nicht eben komfortabel zu nennen ist (Pferde, geschweige denn Fuhrwerke, können selbstredend nicht mitgeführt werden):

### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Andernorts mögen die herbstlichen Wälder momentan in den buntesten Farben strahlen, leuchtend gülden, weinrot oder noch saftig grün, doch im Bornwald herrscht zu dieser Jahreszeit beklemmende Düsternis. Turmhoch ragt das kerzengerade Tannicht empor. So dicht gedrängt ist es gewachsen, dass ihr zuweilen glaubt, kein Lichtstrahl Praios' könne sich bis auf den Waldboden verirren. Doch das wuchernde Moos und der nasskalte Regen, den euch der eisige Nordwind entgegenpeitscht, straft euch Lügen.

Längst hat sich der ohnehin schon schmale und darob kaum auszumachende Pfad, den euch der junge Jäger gewiesen hat, in zahllose Wildwechsel verloren. Doch euch bleibt wenig anderes übrig, als euch an den Strohhalme zu klammern, auf dem rechten Weg zu sein.

Stets bangend, nicht den Riesen Milzenis oder ein anderes namenloses Scheusal, das in diesem Forst beheimatet ist, aufgeschreckt zu haben, bahnt ihr euch vorsichtig durch das Gehölz. Nicht nur das flinke Rehkitz, welches ihr unlängst aufgeschreckt habt, bekam es mit der Angst zu tun. Auch euch steckt der Schreck ob der plötzlichen Bewegung direkt neben euch noch immer tief in den Knochen. Auch die vereinzelt Eulennrufe, die durch das dichte Nadelwerk gedämpft an euer Ohr dringen, erscheinen euch sinister und herausfordernd – zumal es erst Nachmittag sein dürfte. Ihr habt das Gefühl, die Vögel könnten jedes eurer Worte und jeden eurer Schritte überwachen und den Hexen euer Kommen jederzeit ankündigen...

Mehr zum Bornwald finden Sie im Band **Das Land an Born und Walsach** aus der Box **Raues Land im Hohen Norden** auf Seite 112ff.

## Riesenangst

Eine tatsächliche Begegnung mit dem gefürchteten Milzenis würde wahrscheinlich ein eigenständiges Abenteuer erfordern und den Zeitrahmen der Helden deutlich sprengen. Außerdem handelt es sich bei einem Riesen selbstverständlich nicht um eine »Zufallsbegegnung«, die sich beliebig einstreuen lässt.

Dennoch eignet sich Milzenis natürlich ungemein, ein wenig Spannung aufzubauen und selbst dem vorwitzigsten Spieler ein wenig Gänsehaut zu vermitteln. Die bloße Präsenz des Riesen sollte ausreichen, die Spieler immerhin für einen kurzen Moment um das Leben ihrer Charaktere fürchten zu lassen. Sollte die folgende Szene nicht ausreichen, lassen Sie (natürlich verdeckt) eben die Würfel rollen, damit auch niemand glaubt, es könne sich um eine Finte ihrerseits handeln (was es in Wirklichkeit natürlich bleibt!).

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Endlich einmal erhascht ihr wieder einen freien Blick auf den Himmel, denn soeben habt ihr eine größere Lichtung erreicht. Dort müsst ihr erkennen, dass Praios' Schild schon längst hinter den Wipfeln des Bornwaldes verschwunden ist. Nur noch schwach seht ihr den letzten Schein des Abendrots nachglühen.

Obwohl ihr euer Ziel also bald erreicht haben müsstet, verlangen eure müden Glieder nach einer kurzen Rast, denn bislang wart ihr einfach zu sehr damit beschäftigt, in den schmalen Schneisen und Trampelpfaden einen Weg zu erkennen, als dass es euch eingefallen wäre, Halt zu machen.

Gähmend macht ihr es euch also zwischen Farn und Perlgras bequem und kramt Brotbeutel und Wasserschlauch hervor, da lässt ein plötzliches Geräusch euch den Atem anhalten.

Krachend bersten die Bäume, markerschütternd vernehmt ihr das dumpfe Dröhnen einer quaderschweren Last, die den Waldboden erzittern lässt.

»Hinter den Baum dort, schnell!« raunt [Held] mit belegter Stimme. Schon seid ihr aufgesprungen, packt euer Hab und Gut und springt gehetzt hinter die nächstbeste Tanne.

Immer lauter erscheinen euch das Ächzen des Gehölzes und das Poltern der gewaltigen Schritte, die geradewegs auf die Lichtung zusteuern. Hat euch der Riese schon bemerkt? Stumm haltet ihr Zwiesprache mit euren Göttern – womöglich ein letztes Mal?

Sollte die akustische Andeutung der Anwesenheit Milzenis' den einen oder anderen Spieler noch immer zu altklugen Einwüfen animieren, servieren Sie einfach die visuelle! Lassen Sie den Riesen suchend auf die Lichtung treten (und natürlich mächtig erschwerte Mutproben würfeln). Schildern Sie ihrer Gruppe zunächst, wie plötzlich ein massives Bein monströsen Ausmaßes auf der Lichtung erscheint. Falls die Helden sich immer noch trauen, hoch zu schauen, berichten Sie, wie der Riese seinen Blick langsam über die Lichtung streifen lässt und sich allmählich in die Richtung der Helden zu wenden droht. Wenn die Helden noch immer nicht Reißaus nehmen, kommt Milzenis eben mit prüfendem Blick auf sie zu. Einer wilden Flucht durch das – im Bornwald spärliche – Unterholz dürfte nun nichts mehr im Wege stehen.

Gesetzt den Fall, einer Ihrer Helden ist tatsächlich so tollkühn, die Konfrontation mit dem Riesen zu wagen, lassen Sie ihn die volle Härte dieser uralten Kreatur, die unberechenbar und machtvoll wie eine Naturgewalt ist, spüren. Milzenis hat, nachdem der Magus Urnslaw von Uspiaunen ihn an die Quelle des Sarn im Herzen des Bornwalds bannte, mit den Menschen ohnehin noch ein Hühnchen zu rupfen... (zu Riesen siehe auch **ZBA**, S. 155f.)

## Konfrontation

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Über Stock und Stein stürzt ihr nun voran, kaum darauf bedacht, dem Pfad weiterhin zu folgen. Nur fort wollt ihr von dem riesigen Ungetüm, das ihr noch immer auf eurer Fährte wäht.

Just als ihr euren Schritt mangels Kraftreserven wieder verlangsamt habt, bemerkt ihr, dass ihr geradewegs auf eine weitere Lichtung gestolpert seid.

Im fahlen Licht der fortgeschrittenen Dämmerung könnt ihr gerade noch den kleinen Kohlenmeiler ausmachen, in den ihr direkt hineingelaufen wäret, hättet ihr nicht innegehalten.

Nach Atem ringend blickt ihr euch um. Der Jäger hatte von einer Köhlerhütte berichtet, also müsst ihr eurem Ziel nahe sein.

Jählings lässt euch das Flattern eines großen Vogels aufschrecken. Nur wenige Spann von euch entfernt rauscht der gefiederte Jäger der Nacht über euch hinweg und verschwindet am anderen Ende der Lichtung. Weithin ist ein aufgebrachtes »Schuuhuu, schuuhuu« zu hören, es muss sich um eine Eule handeln. *Vermutlich der Vogel der Hexe, es kann nicht schaden, ihm zu folgen*, denkt ihr euch und wendet euch in die Richtung, in die er verschwunden ist.

Vorsichtig tastet ihr euch voran, da fällt euch schlagartig ein schwacher Lichtschein ins Auge. »Stehen bleiben, Fremde!« gellt der Ruf einer Frauenstimme zu euch herüber. Wenig später erkennt ihr die Konturen einer

mittelgroßen Gestalt, die eine Kerze in der Hand zu halten scheint. »Was habt ihr hier verloren? Antwortet oder geht!«

Bei der Frau handelt es sich um die gesuchte Nadeschja. Mehr denn je ist nun das diplomatische Geschick der Helden gefragt. Zwar ist die Hexe allein, doch sie kennt diesen Teil des Bornwalds wie ihre Westentasche und wird, sobald die Situation für sie gefährlich zu werden droht, sofort die Flucht ergreifen.

Allerdings befindet sich keine hundert Schritt hinter ihr, am Rande der Lichtung, die besagte Köhlerhütte, die Behausung ihrer Zirkelschwester Katlinja. Ebenjene ist die Mutter der toten Senja und hauptverantwortlich für die Verfluchung Tannhags. Daher liegt sie schwer angeschlagen danieder. Schließlich hat sie ihre gesamte Astralenergie und dazu noch einen Großteil ihrer Lebenskraft (durch Blutmagie) investieren müssen. Seither sind zwar ein paar Tage ins Land gegangen, doch hat die Verschwiegene sich noch immer nicht vollständig auskuriert.

Nadeschja ist zwar unschuldig, wird etwaige Vorwürfe der Helden aber nicht leugnen, sondern vielmehr von einer »gerechten Rache« sprechen.

Schon jetzt ist ihr anzumerken, dass sie sich sehr beherrschen muss, um ihre Trauer zu unterdrücken. Bohren die Helden etwas in der Wunde, berichtet sie unter Tränen, dass die Tannhager ihre Zirkelschwester Senja auf dem Gewissen haben:

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

»Diese elenden Hunde sind einfach hier in die Hütte eingedrungen und haben sie abgeschlachtet wie ein Stück Vieh!« schluchzt die bislang so trotzig empfangsdame plötzlich. »Die arme Senja, wir konnten ihr leider nicht einmal beistehen gegen diese Bestien. Sie war doch gerade erst niederkünftig und konnte deshalb nicht mit zu dem Treffen... und ihr... Kind haben sie auch verschleppt! Bestimmt haben sie es auch umgebracht, diese feigen Hunde! Da hilft man ihnen wo man kann und dann kommen sie einfach hierher und töten eine unschuldige Frau, nur weil sie, nur weil sie eine He... - nur weil sie anders ist und hier draußen lebt.«

Sicherlich werden die Helden Nadeschja vorhalten, dass in Tannhag ebenfalls viele schlimme Dinge passiert sind, schließlich sind dort Menschen zu Tode gekommen, wurden verletzt oder verloren ihr Obdach und Vieh. Daraufhin schleicht sich echte Reue in Nadeschjas Miene:

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

»Dass es so weit kommt, wollte ich nicht. Ich habe alles versucht, es zu verhindern, doch als ich erkannte, dass die anderen im Begriff waren, Feuer mit Feuer zu bekämpfen, war es bereits zu spät. Die Gilbe hat sich weiter verbreitet und auch ich konnte mit meinen bescheidenen Heilkünsten nicht viel ausrichten. Es dauerte einfach zu lange, die Zutaten für das Heilmittel zu besorgen und als dann auch noch dieser Schneesturm kam, bin ich gleich in den Wald, damit sie aufhören. Ihr müsst das verstehen, ihr könnt euch nicht vorstellen, wie wir sind, wenn... Ich meine... Jedenfalls haben die Tannhager es nicht anders verdient! Ausgenutzt haben sie mich und meine Schwe... äh, Freundinnen. Jahrelang haben wir ihre Kranken gepflegt und das Dorf beschützt, doch als Katlinja neulich auf einen Besuch ins Dorf 'runterkam, haben sie gesagt, dass sie unserem *Treiben* ein Ende bereiten werden. Nur ein paar Wochen später war Senja dann tot...«

*Darstellungstipps:*

In diesem Gespräch ist von Ihnen als Spielleiter ein wenig schauspielerisches Talent gefordert. Nadeschjas Wehklagen darf auf gar keinen Fall gekünstelt oder lächerlich wirken. Die Szene dient dazu, den Spielern die Motivation der Hexen näher zu bringen und vielleicht sogar ein bisschen Sympathie für Nadeschja und ihre Zirkelschwester zu wecken. Denn die Trauer der Hexe ist durchaus real und dient nicht etwa allein dem Zweck, sich selbst als Unschuldengel darzustellen um einer möglichen Bestrafung zu entgehen. Die Hexen fungieren in diesem Abenteuer alsbald schließlich als Auftraggeber der Helden und sollten deshalb einen glaubhaften und Mitleid erweckenden Eindruck hinterlassen.

Falls Ihnen die Darstellung der leidmütigen Frau partout nicht liegen sollte, lässt sich Nadeschjas Weinen leicht in einen Wutausbruch umwandeln. Halten Sie sich beim Dialog mit den Helden aber auf jeden Fall stets vor Augen, dass Nadeschja eine Hexe ist und deshalb einfach ihren Emotionen freien Lauf lässt.

## Die Hexenhütte

Nachdem Nadeschja sich wieder nahezu beruhigt hat, lädt sie die Helden ein, die Nacht doch in der Köhlerhütte zu verbringen: »Es wird zwar etwas eng, aber das ist immerhin besser als hier in der Wildnis zu lagern.«

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Die kleine Rindenhütte erscheint von innen viel geräumiger als es von außen den Eindruck machte. Dies mag aber auch an der kärglichen Einrichtung liegen. Die kleine Kate besteht aus einem einzigen Raum, nur eine

kleine Luke, die weit geöffnet ist, führt, abgesehen von der Eingangstür, nach draußen. Ein paar Kohlen glühen in einem kleinen Steinofen, darüber baumelt ein schäbiger Kessel. Allüberall hängen Kräuter- und Gemüsebündel, die an schmalen Holzbalken befestigt sind, von der niedrigen Decke herab. In einer Ecke erkennt ihr eine kleine Lagerstatt aus Moos und Stroh, auf der eine ältere Frau kauert, die sich mit einer Wolledecke bedeckt hat. Sie macht den Eindruck, als sei sie gerade jäh Borons Armen entrissen worden zu sein.

Bei der Dame handelt es sich natürlich um Katlinja, die durch den Lärm draußen erwacht ist. Sobald Nadeschja ihr erklärt, was die Helden hier zu suchen haben, gesteht sie, für alle Vorfälle in Tannhag verantwortlich zu sein. Von ihr ist jedoch keinerlei Schamgefühl zu erwarten. Eher dürstet sie noch nach weiterer Rache. Besonders Bosjew Lerschow will sie bluten sehen, denn der Dorfschulze war der Rädelsführer der kleinen Tannhager Gesandtschaft, die eines Abends auf ihrer Lichtung auftauchte und eindeutige Drohungen aussprach. Überhaupt zeigt Katlinja keinerlei Gefühlsregung, sondern gibt sich verschlossen und allenfalls hartherzig.

## Der Auftrag

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Nachdem Nadeschja euch einen Rübeneintopf zubereitet und dazu frisches Quellwasser gereicht hat, spricht euch Katlinja, die auf euch bisher eher einen wortkargen Eindruck gemacht hat, noch einmal an. (Probe auf *Menschenkenntnis*): Sie wirkt erschöpft und ausgezehrt, als sie das Wort an euch richtet, versucht dies aber vehement zu verbergen.

Wahrscheinlich haben die Helden den beiden längst eröffnet, dass sie um ihre satuarischen Fähigkeiten wissen. Ansonsten wird Katlinja nun direkt darauf ansprechen:

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

»Wie ihr sicherlich ahnt, gehören wir beide einer Gemeinschaft von Zauberinnen an, die landläufig als Hexen bezeichnet wird. Da ihr uns bisher nicht verbrennen oder Schlimmeres mit uns anstellen wolltet, kann ich wohl davon ausgehen, dass ihr dies auch weiterhin nicht vorhabt. Deshalb habe ich eine Bitte an euch. Bisweilen kommt es bei einer Geburt einer Tochter Satuaris vor, dass nicht alles ganz so verläuft, wie ihr euch das vorstellen mögt. Kurz gesagt: Die Mutter bringt nach sieben Monden und sieben Tagen ein Ei zur Welt. So etwas ist in unseren Zeiten eine Einmaligkeit, die egeborenen Hexen gelten als die machtvollsten der satuarischen Gemeinschaft. So waren wir auch übergücklich, als meine Tochter und Schülerin Senja ein solches Ei gebar. Da wir uns in Tannhag nach allem, was vorgefallen ist, nicht mehr sehen lassen können, bitten wir euch, herauszufinden, was mit dem Ei passiert ist. Sollten diese einfältigen Toren es nicht zerstört haben, so bringt es uns bitte zurück.«

Obschon die Hexen den Helden eine Rechtfertigung für ihr Handeln geliefert haben, mögen Letztere das rigorose Vorgehen der Erstgenannten natürlich noch immer für moralisch verwerflich halten.

Setzen Sie in diesem Fall Nadeschja als Joker ein, die an die Tugendhaftigkeit der Helden appelliert und ihnen deutlich macht, dass es schließlich um das Leben eines unschuldigen Menschen geht.

Wiewohl mit einer monetären oder materiellen Entlohnung bei den beiden weitgehend mittellosen Damen natürlich nicht zu rechnen ist, gehen wir davon aus, dass die Helden sich zumindest aus Neugier im Dorf umhören werden. Selbst wenn die Helden vorhaben, die Täterin der örtlichen Gerichtsbarkeit zu überantworten (welche sich übrigens mehr als fünfzig Meilen nordwestlich – in Irberod – befindet), dürfte zumindest für Magiekundige jeder Art die Suche nach einem Hexenei dennoch von Interesse sein. Habgierigen Charakteren sollte dagegen vor Augen gehalten werden, dass ein solches Exotikum für so manchen einen hohen Wert besitzen mag.

Ein weiteres Mittel, die Gruppe auf den Plot zu stoßen, ist sicherlich der ZAUBERZWANG. Wir möchten jedoch stark vom Einsatz dieses Zaubers abraten, da eine solch plumpe Erpressung viel Spielspaß rauben kann und die Motivation, sowohl der Helden als auch ihrer Spieler, erst recht zunichte machen mag. Ziehen Sie diese Methode also wirklich nur als allerletzten Ausweg in Erwägung und versuchen Sie lieber, die Spieler an die Heldenhaftigkeit ihrer Charaktere zu erinnern.

Die Übernachtung in der Köhlerhütte wird übrigens keineswegs sehr angenehm. Wer nicht an Dreck und Ungeziefer gewöhnt ist, wird hier wohl kaum Ruhe finden (Würde es sich um eine Herberge handeln, so wäre eine Qualitätsbewertung von »1« realistisch.), doch mitten im Wald wird sich auf die Schnelle keine adäquate Alternative finden, denn wenigstens ist es in der Hütte relativ warm.

# Zurück in Tannhag

Die Bezeichnungen der beiden Hexen stoßen in Tannhag auf großes Unverständnis. Jeder wird gegenüber den Helden (zu Recht) leugnen, an der Ermordung Senjas beteiligt gewesen zu sein.

Dorfschulze Bosjew, bei dem die Helden wahrscheinlich ohnehin besonders nachhaken werden, wird in seinem Zorn jedoch irgendwann zugeben, indirekten Einfluss auf die Tat genommen zu haben:

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

»Anderthalb Wochen ist es nun her, da kam so ein Haufen heruntergekommener Festumer Avesjünger ins Dorf. Sie seien auf der Suche nach irgendeinem großen Schatz, haben sie behauptet. Deswegen suchten sie nach einer jungen Frau namens Senja. Ich wusste, dass es unter diesen praiosverfluchten Hexen im Bornwald eine Frau dieses Namens gibt und hab sie dann in den Bornwald geschickt. Sie wussten nicht mal, wie diese Senja aussieht. Ich hab ihnen aber eine knappe Beschreibung mitgegeben. Wie es aussieht habe ich ja recht daran getan, denn die Hexen scheinen in der Tat wahre Dämonenbuhlinnen zu sein, bei allen Zwölfen!«

Um zu überprüfen, ob Bosjew nicht nur versucht, davon abzulenken, dass er hinter dem Mord steckt, sollten die Helden nun kontrollieren, ob sich die besagten Personen zur Tatzeit tatsächlich in Tannhag aufhielten.

Die meisten Dörfler werden Bosjews Aussage bestätigen können. Die betagte Tavernenwirtin Eljascha, ein aufopferungsvolles und ebenso neugieriges altes Weib, vermag sogar eine umfassende Beschreibung zu geben:

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

»Man kriegt ja doch schon einiges mit, hier in der *Grünen Hecke*«, krächzt die Alte mit bedeutungsschwangerem Blick. »Drei waren es an der Zahl und sie haben sich so seltsame Spitznamen gegeben. „Vierauge“ wurde der eine genannt, wohl weil er so ein eigentümliches Gestell auf der Nase trug, mit Gläsern darin, sodass es aussah, als hätte er vier Augen gehabt. Er sprach mit südländischem Akzent und erwähnte ständig, dass er aus dem „großen“ Al’Anfa stamme und „Arkaner“ sei, was auch immer das bedeuten mag. „Zange“ hieß ein anderer, glaube ich. Ein hoch gewachsener, aufbrausender Kerl, wohl der Anführer der Bande. Der Auffälligste aber war dieser Zwerg. Er stellte sich als Ambrasch vor und hatte bei weitem die besten Manieren, wurde von den anderen aber immer nur „Fässchen“ gerufen, weil er so feist war, schätze ich. Eine fröhliche Runde waren sie wohl, wenn auch ziemlich laut und ungehobelt, bei Travia. Einen großen Schatz wollten sie bergen, haben sie behauptet. Und tatsächlich kamen sie zwei Tage, nachdem sie in den Bornwald aufgebrochen waren, wohlgenut zurück. Sie schleppten so eine große Holzkiste mit sich herum, in die wohl einiges an Batzen hineingepasst hätte, wollten aber niemandem zeigen, was sich darin befand. Jedenfalls meinten sie, sie hätten gefunden, was sie wollten und müssten nun erst einmal ordentlich feiern. Dementsprechend sah es hier tags darauf auch aus und außer dem Angroscho hatte keiner von denen den Anstand zu bezahlen, bei allen Zwölfen!«

Die Informationen Bosjews und Eljaschas sollten ausreichen, die Helden in Richtung Festum zu lotsen, wo es herauszufinden gilt, was diese wunderliche Bande mit dem Hexenei angestellt hat.

## Auf nach Festum!

Eine Überlandreise von Tannhag in die Hauptstadt des Bornlandes dauert zu Pferd etwa fünf Tagesreisen, per pedes eine knappe Woche. Dabei haben die Helden erneut mit den Unannehmlichkeiten schlecht befestigter Straßen zu rechnen. Die ersten zwanzig Meilen (zu Fuß also durchaus den ersten Tagesmarsch) befinden sie sich auf nicht viel mehr als einem schmalen Waldpfad, auf dem immer wieder Schlaglöcher oder wucherndes Geäst das Vorankommen erschweren. Falls Sie vorhaben, der Gruppe eine kleine Herausforderung zukommen zu lassen, ist dies sicherlich der rechte Zeitpunkt. Im Schutze der Wildnis ist am ehesten mit Überfällen durch Wildtiere, wie z.B. Waldspinnen (siehe **ZBA**, S. 178), Sumpfranzen (**ZBA**, S. 68) oder Waldwölfe (**ZBA**, S. 187f.) zu rechnen. Gründe könnten das Eindringen der Helden ins Revier der Tiere oder die Suche nach der in dieser Region schon im Herbst knapp werdenden Beute sein. Alternativ können Sie Ihrer Runde aber auch noch einen Ruhetag gönnen und am nächsten Tag einen Überfall einstreuen.

Am zweiten Reisetag erreichen die Helden endlich wieder eine Strecke, die sich halbwegs als Straße umschreiben lässt. Zwar ist ein schnelleres Vorankommen möglich, dennoch ist der Zustand des Weges längst nicht mit dem Niveau einer Reichsstraße vergleichbar. Die einzige Verbesserung gegenüber dem Waldpfad nach Tannhag besteht in einer breiteren, lichterem Piste, die durch die häufigere Benutzung deutlich gangbarer ist.

Auf diesem Wegstück ist noch immer mit Angriffen durch räuberische Goblinbanden zu rechnen, unter denen die Gegend aufgrund der Nähe zur Roten Sichel seit jeher zu leiden hat. Wir überlassen es Ihnen zu entscheiden, ob ein solcher Anschlag wirklich nötig ist. Jedenfalls finden Sie unten die Werte eines Rotpelz-Räuberhaufens. Die Anzahl der Angreifer beträgt: Anzahl der Helden +2.

Es ist darauf acht zu geben, dass die Goblins den Helden nicht geradewegs in die Klinge laufen. Sie werden sich ihre Ortskenntnis und ihre Schusswaffen zunutze machen und aus einem raffinierten Hinterhalt attackieren. Ob es nun der klassische umgestürzte Baumstamm, das quer gespannte Seil oder ein Angriff auf das Nachtlager der Helden ist, sei Ihnen überlassen. Auf jeden Fall werden die Goblins, sobald sie in Unterzahl geraten, versuchen zu fliehen. Ein heldenhafter Tod gegen eine Übermacht widerspräche der Natur von Goblinbanditen stark.

#### *Goblins:*

**Kurzbogen** (max. 2 Goblins): **INI** 11+W6

**FK** 14 **TP** W+4 (MBK S. 93f.)

**Speer:** **INI** 10+W6

**AT** 11 **PA** 9 **TP** W6+5 **DK** S (MBK S. 86+91)

**Keule:** **INI** 11+W6

**AT** 12 **PA** 9 **TP** W6+2 **DK** N (MBK S. 83+90)

**LeP** 25 **AuP** 33 **KO** 13 **MR** 2 **GS** 8

**RS:** 2 (Fell, dickes Leder)

**Sonderfertigkeiten:** Ausweichen I (Wert 10)

Noch am Abend des zweiten oder früh am dritten Marschtag erreichen die Helden den Ort Salderkeim (910 Einwohner, Rondra-, Firun- und Perainetempel, Schloss Salderholt ist Sitz des Fürsten Grimow von Salderkeim), für märkische Verhältnisse schon eine echte Großstadt.

Der Zeitdruck unter dem die Helden stehen – schließlich ist der Verbleib des Hexeneis ungewiss und damit auch, ob es überhaupt unbeschadet ist – erlaubt maximal eine Nacht Aufenthalt in Salderkeim. Es ergibt sich von hier aus allerdings die Möglichkeit, auf der Ladefläche eines Fuhrwerks mitgenommen zu werden. Einem Festumer Händler, der sich gerade auf der Rückreise aus der abgelegenen Hohemark oder gar aus Weiden befindet, dürften die Helden durchaus in einer der Tavernen am Ort begegnen. Gegen einen Obolus von einem Groschen (entspricht 1 Silbertaler) oder, wenn die Helden sich geschickt anstellen und sich als Geleitschutz anempfehlen – kostenlos, ist er bereit, sie in die Hauptstadt mitzunehmen. Stattdessen ist es auch möglich, in Hulga (50 Meilen östlich von Salderkeim) die Weiterreise auf einem Floß oder Treidelkahn der zahlreichen Bornschiffer anzutreten, da der Ort direkt am Born gelegen ist. Dies würde die Reise um etwa einen Tag verkürzen, entlang des Born bessern sich nämlich auch die Straßenverhältnisse enorm, sodass auch ohne Flussfahrt eine höhere Geschwindigkeit erreicht werden kann als zuvor.

Aus Platzgründen sei die Ausgestaltung der Reise Ihnen überlassen. Wichtig ist nur, dass die Helden möglichst wenig Zeit verlieren. Für größere Nebenszenarien ist also kein Platz.

## Die Nadel im Heuhaufen?

### Ankunft in Festum

#### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

In Reih und Glied, beinahe an brave Landsknechte gemahnend, die in ihrem Wehrheimschen Kadavergehorsam in Formation ausharren, wachen die zahllosen Zeilen kalkweißer Fachwerkbauten über eure Schritte. Reges Treiben herrscht auf den schnurgeraden Straßen der Bornländischen Hauptstadt. Verwirrt versucht ihr euch im Gewimmel zu orientieren und werdet dabei von dem Strom geschäftig Umherwandelnder immer weiter vorangetrieben. Fast alle scheinen sich Richtung Zentrum zu bewegen, von wo aus lärmendes Stimmengewirr zu hören ist. Es scheint sich um einen Marktplatz immensen Ausmaßes zu handeln, wie euch die vielen Holzbuden und –tresen beweisen, die ebenso akribisch strukturiert aufgestellt wurden wie die Häuser der Innenstadt.

Hier preist ein heruntergekommener Viehhändler lauthals seine lebendige Ware an, dort werden zeternd die hohen Preise des Handelshauses Storrebrandt verunglimpft und die eigenen im selben Atemzug in den höchsten Tönen gelobt. Als ihr euch nach den aufdringlichen Zeitgenossen, die sich für diesen Lärm verantwortlich zeichnen, umschauen wollt, könnt ihr gerade noch einer vierköpfigen Goblirkolonnie ausweichen. Allesamt ziehen kleine Holzkarren hinter sich her, aus denen ein Duft aufsteigt, der geradewegs aus den Niederhöllen selbst zu stammen scheint. Mit Schaufeln und Mistgabeln bewehrt bahnen die Rotpelze sich zielsicher ihren Weg durch die angewidert zurückweichenden Menschenmassen. Erstaunt und ekelerregt wendet ihr euch um und haltet erst einmal nach einer zünftigen Taverne Ausschau, in der ihr euer weiteres Vorgehen in Ruhe planen könnt.

Da die Helden keinerlei Hinweise auf den Verbleib der drei Gesuchten haben, werden sie sich vermutlich zuerst nach möglichen Anlaufstellen für Kopfgeldjäger erkundigen. Für eine wahllose Befragung von Passanten oder eine ziellose Suche ist Festum mit seinen knapp 30.000 Einwohnern einfach zu groß.

Auf Anfrage wird sicherlich nicht jeder durchschnittliche Festumer sofort eine Söldnerkneipe nennen können, dennoch sollten Sie den Helden hier bald ein Erfolgserlebnis gönnen, um aufzuzeigen, dass sie sich auf dem richtigen Weg befinden.

Eine chronologische Schilderung der Ereignisse ist aufgrund der Unübersichtlichkeit Festums kaum mehr möglich, es handelt sich schließlich um die drittgrößte Stadt des Kontinents. Ebenso kann hier nicht jede Örtlichkeit, die den Helden genannt wird, einzeln aufgeführt werden. Nur die wichtigsten Informationsquellen sind deshalb näher beschrieben.

## Anlaufstellen

Im Folgenden sind zunächst jene Orte beschrieben, die den Helden bei ihren Erkundigungen als einschlägige Anlaufstellen für Abenteurer genannt werden:

### *Das Riff der verdorrenden Kehlen (Hafen):*

- billige, aber großräumige Söldnerschenke, in der sich allerlei lichtscheues Gesindel herumtreibt, Auskünfte werden nur gegen bare Münze gegeben
- *Zange* ist hier bestens bekannt und gehört zur Stammkundschaft dieses fragwürdigen Etablissements. Er besitzt eine Baracke im Gerberviertel und versüft hier regelmäßig seinen Sold. Meistens hält er sich jedoch außerhalb Festums auf. Erst kürzlich führte ihn ein lukrativer Auftrag in die Hohemark. Allerdings werden die Helden diese Auskunft nicht erhalten, wenn sie erzählen, warum sie *Zange* wirklich suchen. Ein triftiger Vorwand sollte schon genannt werden.

### *Stoerrebrandts Zeughaus (Oberer Hafen):*

- Zeugmeister Grimjan Kerbholzer (durch die Narbe eines Bärenangriffs entstellt) bietet ein breites Sortiment mannigfaltiger Ausrüstung für jede Art von Abenteurer an.
- Ein Angroscho, der auf den Namen Amborasch (Sohn des Aborax) hört, ist ihm sehr wohl bekannt, da er des Öfteren Geschäfte mit dem Zwerg macht. Vor einem halben Mond ließ dieser sich einen Holzkasten von über einem halben Urn\* Ausmaß anfertigen. Der Kasten war mit Leder verkleidet und zusätzlich dick mit Samt gepolstert.
- Kerbholzer war selbst über den ungewöhnlichen Wunsch des Zwergs verwundert und musste einen Tischler, einen Sattler und einen Polsterer konsultieren um das Stück anfertigen zu lassen. Amborasch behauptete, er arbeite für die Festumer Bestiarier-Häuser (auch einfach als Tiergärten bekannt) und sei auf der Suche nach einem Nachtwind (ein eulenartiger Vogel, der Jagd auf Magiebegabte macht), den er in dem Kasten transportieren wolle.
- Soweit der Zeugmeister informiert ist, residiert der Angroscho in einer kleinen Pension im Norden der Altstadt.

\*1 Urn entspricht irdischen 8 Litern.

### *Halle des Quecksilbers (Magierakademie, Hesindendorf, siehe AZ, S. 96f. und Das Land an Born und Walsach, S. 137):*

#### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Die »Academia Magica Transformatorica Festumiensis, neu gestiftet und Hesinde zu Preis und Ehr im Zeichen des ewig wandelbaren Quecksilbers«, als welche ein großformatiges Messingschild die gemeinhin als *Halle des Quecksilbers* betitelte Schule in prunkvollen Lettern ausweist, ist ein dreiflügliger, mehrfach restaurierter Bau, der sich in direkter Nachbarschaft zum örtlichen Hesindetempel befindet. Letzterer stellt durch seine gigantische, mit goldgrünen Mosaiken verzierte Kuppel allerdings den wahren Blickfang dar.

- Die Helden mögen auf die Idee kommen, sich nach dem »Arkanen« bei der hiesigen Magierakademie zu erkundigen. Ein Al'Anfaner Magus, der auf den Namen *Vierauge* hört, ist der Akademieleitung jedoch nicht bekannt.
- Einzeln befragte Studiosi betuern aber, den Gesuchten in den letzten Monden hin und wieder in der Taverne *Halle des Quacksalbers* getroffen zu haben.

### *Halle des Quacksalbers (Hesindendorf):*



- bei Magiern und anderen Gelehrten beliebtes Wirthaus, Literaten und Schauspieler geben hier ihre Künste preis oder debattieren angeregt darüber
- Wirtin und Stammkunden ist *Vierauge* selbstredend bekannt, seine Sehhilfe hat solchen Seltenheitswert, dass sie einem jeden im Gedächtnis verbleibt.
- Wohl oder übel müssen die Helden den einen oder anderen Vortrag hinlänglich begnadeter Künstler in Kauf nehmen, um an die benötigten Informationen zu gelangen:
- Der (vermeintlich) Tulamidische Haimamud Rashjew Fasarski (mit angeklebtem Bart und rußgeschwärtzter Haut) ist selbsternannter Dschinnenforscher und hat von zahlreichen Reisenden von einem ganzen Volksstamm dieser Zauberwesen gehört, der sich im Ewigen Eis verbergen soll. Dort bewachen sie eine Quelle reinster Zauberkraft, die dem, der die Dschinnen dazu bringt, ihn bis dorthin vordringen zu lassen, unermessliche magische Kräfte verleiht.
- Der uralte Bettler Sinopjan Diogenew ist nur zu ertragen, wenn man ebenso viel Kwassetz konsumiert hat, wie er: Trotz Tageslicht streift er mit einer Laterne durch die Taverne und leuchtet den Helden ins Gesicht, um hernach kopfschüttelnd weiter zu ziehen. Erkundigen sich die Helden nach dem Sinn dieser Tat, so verlangt er gellend: »Geht mir aus der Sonne, ich suche nach Menschen!« Daraufhin müssen sie sich erst einmal einen schier endlosen Vortrag über Verkommenheit und Dekadenz von Adel und Festumer Bürgerschaft anhören, während der in Lumpen gehüllte Greis seinen Fusel direkt aus der flachen Hand trinkt.
- Schließlich sind die genannten Dauergäste aber doch noch bereit, ihr Wissen über *Vierauge* mit den Helden zu teilen: Vor wenigen Tagen ward dieser zuletzt in der Schänke gesehen. Er traf sich – wie in letzter Zeit häufiger – mit dem betagten Alchimisten Lew Dobelsteen, der überall in Festum ob seiner heilkräftigen Tinkturen berühmt ist. Anderen Anwesenden trat er stets abweisend bis feindselig gegenüber. Ein Festumer Magier behauptete sogar, er habe an einem Siegel in seiner Hand erkannt, dass er ein »Ausüber schwarzer Künste« sei, woraufhin er von den meisten Besuchern der Taverne noch stärker gemieden wurde. Keiner kann sich erklären, was ein angesehener Mann wie Dobelsteen mit dem Südländer zu schaffen gehabt haben könnte. Nicht einmal der wirkliche Name ist den Anwesenden bekannt, obgleich der Gesuchte hier beinahe wöchentlich verkehrte. Einmal brachte er noch zwei andere Personen mit, eine davon war ein Zwerg.
- Wirtin Oswinja kann bezeugen, dass *Vierauge* bei seinem letzten Besuch (vor einer knappen Woche) viel mehr trank als sonst. Während er es an den vorherigen Abenden meist bei einem Krug Wein beließ, leerte er zuletzt schon beinahe ein kleines Fässchen. Es war mithin unmöglich, ihn an diesem Abend wieder loszuwerden. Sein Gegenüber, Lew Dobelsteen, ging nach nicht einmal einer Stunde wieder. Spät in der Nacht stießen allerdings zwei Bekannte *Vierauges* dazu: ein fülliger Zwerg und ein heruntergekommener Stromer.
- Notabene weiß man hier noch zu berichten, dass der renommierte Alchimist Lew Dobelsteen der Krone der Spagyrik auf der Spur sei. Wie seine Schülerin Rabescha glaubhaft vermittelte, besitze er sowohl Formel und auch Zutaten für ein Elixier, welches dazu in der Lage sei, das Leben enorm zu verlängern...

Zusätzlich werden den Helden noch mehrere Kneipen und Freudenhäuser auf dem so genannten »Diebeswerder«, einem verkommenen Vergnügungsviertel zwischen Hafentor und Gerberviertel, anempfohlen, die auf so illustre Namen wie »Kwassetztrog«, »Die Zechsträhne«, »Garten der Unzucht« oder einfach »Torkelnder Trinker« hören. Hier dürfte in erster Linie der Name *Zange* bekannt sein. Weitergehende Information als im »Riff der verdorrten Kehlen« sind hier allerdings auch nicht zu bekommen. Über schiefe Blicke oder gar eine blutige Nase sollten sich die Helden in diesen zwielichtigen Kaschemmen nebenbei nicht wundern.

## Wer anderen eine Grube gräbt...

Je mehr Nachforschungen die Helden anstellen, desto wahrscheinlicher wird es, dass die Zielpersonen ihrer Fahndung Wind von den Ermittlungen bekommen. Besonders *Zange* unterhält gute Kontakte in die Festumer Unterwelt und ist daher schnell gewarnt. Bei einer Suche nach seiner Unterkunft im Gerberviertel wird er den Helden früher oder später auf die Schliche kommen und bald seine Gefährten zusammentrommeln.

Das Gerberviertel war übrigens lange Zeit in der Hand der Rotpelze, die hier, vor den Stadttoren Festums, als Stofffärber, Gerber oder Straßenkehrer eine Bleibe gefunden haben. Durch die zahlreichen Flüchtlingsströme aus Tobrien und Sewerien halten sich menschliche und goblinsche Bevölkerung aber mittlerweile die Waage.

Eine Durchsuchung von *Zanges* Baracke fördert, abgesehen von allerlei alltäglichen Gebrauchsgegenständen, allenfalls den verbliebenen Rest seines Solds (knapp dreißig Batzen, versteckt in einer verschlossenen Schatulle unter dem Bett) zutage. Dabei werden die Helden jedoch in der Hütte eingesperrt. Am einzigen Fenster der kleinen Hütte taucht ein dickbäuchiger Zwerg mit Armbrust auf. Die Eingangstür ist mit einem CLAUDIBUS

(ZfW 6) verschlossen, davor warten *Zange* und *Vierauge* bereits mit gezogenen Waffen. Die drei Gauner verlangen von den Helden nun natürlich Rede und Antwort. Nun ist der Einfallsreichtum der Gruppe gefragt, um sich aus dieser prekären Situation zu befreien (ein Schwachpunkt ist z.B. Amborasch, der sich nach einem abgegebenen Schuss seelenruhig abwendet, um seine Armbrust nachzuladen). Natürlich kann auch versucht werden, auf diplomatischem Wege an den Namen des Auftraggebers zu gelangen. In diesem Fall sollten Sie die Helden mit einer hohen finanziellen Forderung konfrontieren. Schließlich hat Dobelsteen die Kopfgeldjäger ebenfalls durch eine hohe Summe zum Schweigen verpflichtet.

Falls sich nur Teile der Gruppe im Inneren des Gebäudes aufhalten, sollten etwaige Wachposten von den Dreien einfach überwältigt werden. Es ist ihnen sogar lieber, ein einzelnes Mitglied von der Gruppe zu separieren und dann zu befragen.

Der Zusammenhalt unter den Schurken ist nicht besonders hoch, es handelt sich eher um eine Zweckgemeinschaft. Sollten die Helden also einen der Kopfgeldjäger niederschlagen oder gefangen nehmen können, so wird der Rest der Truppe das Hasenpanier ergreifen. Dadurch ist natürlich weiteren Überfällen im Laufe des Abenteuers die Tür geöffnet.

*Werte der drei Kopfgeldjäger:*

**Zangirew „Zange“ Simkerow**

**MU 13 KL 12 IN 13 CH 12**

**FF 12 GE 15 KO 15 KK 14**

**2 Langschwerter INI 13+W6**

**AT 14 PA 12 TP W6+4 DK N (MBK S. 86+91)**

**LeP 38 AuP 36 MR 4 GS 7**

**RS: 3 (Krötenhaut)**

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausweichen I (Wert 10), Beidhändiger Kampf I + II, Defensiver Kampfstil, Doppelangriff, Finte, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Krötenhaut), Wuchtschlag

**Amborasch Sohn des Aborax »Fässchen«**

**MU 14 KL 13 IN 14 CH 12**

**FF 15 GE 11 KO 15 KK 13**

**Leichte Armbrust INI 11+W6**

**FK 18 TP W6+6 (automatische Wunde, MBK S. 93f.)**

**Zwergenskraja INI 11+W6**

**AT 12 PA 11 TP W6+3 DK N (MBK S. 83+92)**

**LeP 34 AuP 20 (fettleibig) MR 4 GS 6**

**RS: 1 (Lederkleidung)**

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Schnellladen (Armbrust), Scharfschütze (Armbrust), Wuchtschlag

**Aranzo »Vierauge« Navariez**

**MU 13 KL 15 IN 13 CH 14**

**FF 13 GE 12 KO 12 KK 10**

**Magierstab INI 10+W6**

**AT 10 PA 11 TP W6+1 DK NS (MWW S. 81)**

**Magierdegen INI 11+W6**

**AT 13 PA 11 TP W6+2 DK N (MBK S. 83+90)**

**LeP 28 AuP 29 AsP 36 von 42 MR 6 GS 8**

**RS: 0 (Reisegewand)**

**Sonderfertigkeiten:** Ausweichen I (Wert 10)

**relevante Zauberfertigkeiten:** Armatrutz 6, Bannbaladin 7, Blitz 9, Claudibus 6, Duplicatus 6, Fulminictus 10, Gardianum 6, Höllenpein 6, Horriphobus 6, Paralysis 9

Kommt es an dieser Stelle noch nicht zur Konfrontation, ermöglichen Sie es den Helden wenigstens, sich den Kopfgeldjägern an die Fersen zu heften. Höchstwahrscheinlich werden sich die Ganoven in eine der Tavernen auf dem Diebeswerder flüchten. Sollten sie es bis dorthin schaffen, so stünden die Helden einer Übermacht gegenüber, da die drei Tunichtgute dort mit Unterstützung seitens der Kneipengäste rechnen können.

Letztlich sollte es den Helden aber gelingen, von den Gesuchten die benötigten Informationen zu erlangen. Name und eine knappe Beschreibung ihres Kunden können die Söldner zwar nennen, seinen derzeitigen Aufenthaltsort kennen sie jedoch nicht. Dazu berichten sie noch, dass sie sich stets in der *Halle des Quacksalbers* mit Dobelsteen getroffen haben und dass er ein bedeutender Alchimist ist, der für die *Halle des Quecksilbers* arbeitet.

# Der Eierdieb

Lew Dobelsteen aufzuspüren, sollte für die Helden nun kein größeres Problem mehr darstellen. Über die *Halle des Quecksilbers* lässt sich sowohl der Standort seines privaten Laboratoriums herausfinden als auch ein Treffen arrangieren. So begegnen die Helden dem Drahtzieher des Eierdiebstahls also in seiner privaten Werkstatt inmitten der Festumer Altstadt.

## *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Eiligen Schritts führt euch das knabenhafte Mädchen mit der schweren Lederschürze, offenbar eine Schülerin Dobelsteens, durch das dreistöckige Treppengeschoss auf den Dachboden des schmucken Festumer Stadthauses, welches euch gleichsam als Wohnstätte und als Arbeitsplatz des Alchimisten ausgewiesen wurde. Durch eine Luke klettert ihr in eine geräumige Kammer, die voll gestopfter kaum sein könnte. Allenthalben türmen sich tönerner Tiegelchen, gläserne Phiolen und Röhren, hölzerne Schälchen, metallene Aufsätze und Feuerzangen sowie aufgeschlagene Folianten auf steinernen Tischen und Regalen. Schon beim Eintreten übermannen euch die drückende Hitze und der schweflige Gestank aus dem Labor förmlich. Mit einer eigentümlichen Maske angetan steht ein kahlköpfiger, gebeugter Greis, der ebenfalls eine Schürze trägt – seine jedoch ist aus einem fremdartigen, feucht glänzenden, smaragdgrünen Leder gefertigt – vor dem alles überragenden Steinofen und hält eine Phiolen mit einer farblosen Substanz direkt in die Flamme. »Wie oft hab' ich dir schon gesagt, dass du mich nicht immer so erschrecken sollst, Rabescha!« murmelt er erzürnt, ohne sich von seinem Werk abzuwenden. »A...aber Meister, Ihr habt Gäste!« »Gäste? Jetzt? Wimmle sie bloß ab, ich bin beschäftigt! Ich muss schließlich noch die Atanrinde und den Bernsteinsand in dem Einbeerentrunk lösen!«

Selbstredend streitet Dobelsteen jegliches Wissen um den Diebstahl des Hexeneis vehement ab. Leidlich bemüht versucht er die Helden davon zu überzeugen, dass er ihren Vorwurf für ein bloßes Blendwerk hält, das einzig dazu diene, seinen Ruf zu schädigen und ihm ein paar Batzen abzuknüpfen. Angesichts ihrer körperlichen und numerischen Überlegenheit dürfte es für die Helden aber keine Schwierigkeit darstellen, den altersschwachen Wissenschaftler – trotz notdürftiger Verteidigungsversuche Rabeschas – zu überwältigen. Zunächst spricht er nur von einem »sicheren Ort«, an dem sich das Ei befinde. Durch geschicktes Überreden (in allen möglichen Fassetten des Talents, insbesondere Drohungen und Repressalien) lässt sich aber herausfinden, dass er das Diebesgut bei seinem Freund Woltan Ardinski, Magister der *Halle des Quecksilbers*, hinterlegt hat, der eine Kammer in den Wohngebäuden der Akademie bewohnt. Dieser weile zurzeit jedoch nicht in Festum, weshalb Dobelsteen erst einiges in die Wege leiten müsse, um den Helden das Ei geben zu können. Erst am folgenden Tag sei damit zu rechnen, dass Dobelsteen an das Ei gelangen könne.

Erwähnen die Helden, dass bei dem Überfall nahe Tannhag eine junge Hexe zu Tode gekommen ist, äußert der Alchimist ehrliches Entsetzen. »Ich hätte niemals gedacht, dass diese goldgierigen Hunde so skrupellos sein können.« Wahrscheinlich werden die Helden ihm nun vorhalten, dass er mit der »Verarbeitung« des Hexeneis auch nichts anderes im Schilde führe, als die Tötung eines Menschen aus selbstsüchtigen Motiven. Zwar wird Dobelsteen nun argumentieren, dass es sich doch im Grunde noch um keinen Menschen im eigentlichen Sinne handle, doch vielleicht schaffen die Helden es ja, ihn von dieser Vorstellung abzubringen.

## *Darstellungstipps:*

Orientieren Sie sich bei der Diskussion getrost an irdischen Ethikdebatten, wie z.B. der Abtreibungsfrage. Es mag Ihren Spielern müßig erscheinen, ein solch abgedroschenes Thema nun auch noch an den Rollenspieltisch zu bringen, andererseits kann es aber auch reizvoll sein, einen solchen Dialog auf eine Fantasywelt zu übertragen und rollenspielerisch umzusetzen. Sie sollten Diskussionsbereitschaft und Überzeugungskraft auf jeden Fall mit zusätzlichen AP entlohnen.

Vermutlich werden die Helden nun einen Wachposten bei dem Alchimisten abstellen, um zu verhindern, dass dieser sich aus dem Staub macht und um zu kontrollieren, ob er sich auch tatsächlich darum kümmert, dass das Ei am nächsten Tag abgeholt werden kann. Zunächst bittet Dobelsteen darum, alleingelassen zu werden, da er erst einmal seinen Frust im Wein ertränken möchte. Tatsächlich begibt er sich dann abends zur Akademie und bleibt dort auch eine knappe Stunde. Vorausgesetzt, die Helden überzeugen den Alchimisten von der Lächerlichkeit seines Vorhabens, so wird er auch noch dem Tsatempel einen längeren Besuch abstatten und dort eine nicht unbeträchtliche Spende hinterlassen. Anschließend begibt er sich bald ins Bett, nachdem er noch einen ordentlichen Schluck getrunken hat.

## Nachtwache

Des Nachts widerfährt dem Wachhabenden dann aber eine entsetzliche Überraschung: Er erleidet einen Dolchstoß (respektive wird von einem Blasrohrpfeil getroffen, je nach Situation anzupassen) aus dem Dunklen und verfällt anschließend für eine gute halbe Stunde in tiefen Schlaf (ihm wurde Schlafgift injiziert, siehe **GA**, S. 213). Anschließend macht der betroffene Held eine grausame Entdeckung.

Sollten die Helden – trotz enormen Platzmangels (Dobelsteen bewohnt nur das oberste Stockwerk, das außer seinem Schlafgemach nur ein kleines Gästezimmer beinhaltet) – allesamt im Hause des Alchimisten nächtigen wollen, so werden sie eben – mal wieder – in ihrer Kammer eingesperrt. Wenngleich der Urheber diesmal ein anderer ist, wird der Verschluss erneut durch einen CLAUDIBUS verstärkt (10 ZfP\*).

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Benommen raffst du dich auf und versuchst, dich erst einmal in der Dunkelheit zu orientieren. In der dir zugewiesenen Schlafkammer scheint nichts zu fehlen. Zunächst befühlst du nun die Verletzung an deinem Arm. Ein unangenehmes Stechen zieht zwar bis in deine Schulter hinauf, doch die Wunde scheint nicht nennenswert zu sein. Nur ein dünner Faden Blut rinnt deinen Ärmel hinab.

Plötzlich fällt es dir wie Schuppen von den Augen: Offensichtlich wollte man dich nur ruhig stellen, um unbehelligt an den alten Alchimisten heranzukommen. Aufgebracht entzündest du eine Öllampe und stürzt los, doch deine Glieder wollen dir nach deiner Ohnmacht noch nicht richtig gehorchen. So taumelst du zunächst von Schwindel geplagt vorwärts, bis du dich wieder hinreichend gesammelt hast.

Schneller als du dir es eben noch hättest vorstellen können, gelangst du nun in Dobelsteens Zimmer. Durch eine fast heruntergebrannte Kerze ist der Raum schwach erleuchtet, die Tür steht sperrangelweit offen. Auf dem Bett liegt, scheinbar seelenruhig schlummernd, der bejahrte Alchimist, doch ein zweiter Blick belehrt dich eines Besseren: In dunkelroten Kaskaden bahnt sich ein wahrer Strom seines Blutes seinen Weg vom Hals hinab auf das ehemals strahlendweiße Bettlaken.

Dobelsteens Tod ist auch durch noch so herausragende Heilkünste nicht abzuwenden, ein tiefer Kehlschnitt hat ihn unwiderruflich in Borons Reich befördert. Das Blut ist allerdings noch sehr warm, der Mord kann also nur wenige Augenblicke her sein. Aus der Miene des Opfers lässt sich herauslesen, dass er eindeutig nicht im Schlaf getötet wurde. Untersuchen die Helden nun Dobelsteens Labor, so entdecken sie, dass seine Aufzeichnungen drastisch durcheinander gebracht wurden und auch eine beträchtliche Anzahl an Materialien entwendet wurde. Seine Schülerin Rabescha wird am nächsten Tag feststellen, dass ausgerechnet Rezept und Zutaten für das Unsterblichkeitselixier, das der Alchimist im Begriff war zu brauen, fehlen.

Möglicherweise werden die Helden schneller als gewollt zwei und zwei zusammenzählen und davon ausgehen, dass Dobelsteen dazu gezwungen wurde, das Versteck des Hexeneis an seinen Mörder zu verraten. Wahrscheinlich werden sie sich in diesem Fall sofort auf zur *Halle des Quecksilbers* machen. Dort allerdings weiß man nichts von einem Einbruch, ist jedoch bereit, die Helden einen Blick in die Kammer Woltan Ardinskis werfen zu lassen, sofern diese gute Gründe für eine solche Untersuchung vorzubringen haben. Sie können das nachfolgende Kapitel nun vorerst überspringen und direkt beim Abschnitt **Diebstahl II** wieder einsetzen.

## Rabeschas Geständnis

Am nächsten Tag wird Dobelsteens Schülerin Rabescha an die Helden herantreten und ihre Mitschuld an dessen überraschendem Ableben unter Tränen eingestehen. Sie gibt zu, nach ausgelassenem Alkoholgenuss in der Taverne mit dem Erfolg ihres Lehrmeisters geprahlt zu haben. Dass er ein Artefakt erworben hatte, dessen Lebenskraft dafür sorgen sollte, dass Dobelsteen die Last des Alters unwiederbringlich abschütteln kann, dürfte inzwischen die gesamte Gelehrtschaft Festums wissen. Wer allerdings die Dreistigkeit besessen haben mag, den alten Alchimisten darob gleich zu töten, vermag Rabescha beim besten Willen nicht zu sagen. Feinde besaß Dobelsteen keine, allenfalls eine Menge Konkurrenten. Besonders hervorheben wird Rabescha Geertja Simkelsen, eine Alchimistin vom *Bund des Roten Salamander*, wobei diese zwar eine wissenschaftliche Rivalität, nicht jedoch eine Feindschaft mit Dobelsteen verband. Sie hält die Dame auch nicht für fähig, eine solche Tat zu begehen, da sie nur wenige Jahre jünger ist als Dobelsteen.

## Diebstahl II

Ein Einbruch in die Kammer Woltan Ardinskis ist an der *Halle des Quecksilbers* nicht aufgefallen. Äußern die Helden jedoch ihren akuten Verdacht, so wird ihnen die Erlaubnis erteilt, sich in den Gemächern des Magisters umzusehen. Dieser weilt momentan übrigens nicht in Festum und wird auch, soweit seine Kollegen informiert

sind, in den nächsten Tagen nicht zurückkehren.

## Der Tatort

Tatsächlich befindet sich das Ei nicht mehr in Ardinskis Domizil. Dennoch lässt sich (durch eine gelungene Sinnenschärfe-Probe) ein Abdruck im Staub – Ardinski scheint schon längere Zeit nicht mehr saubergemacht zu haben – erkennen, der in etwa die Ausmaße des Holzkastens besitzt, in dem das Ei aufbewahrt wurde.

An dem Schloss der Eingangstür zu Ardinskis Kammer sind keinerlei Spuren äußerer Einwirkung auszumachen. Auch durch eine magische Analyse – die notfalls auch von den Akademiemagiern ausgeführt werden kann, so die Helden dazu nicht oder nicht mehr in der Lage sind – lässt sich nicht feststellen, wie das Schloss geöffnet wurde. Zumindest aber können auch keine Rückschlüsse auf Zuhilfenahme von Magie gezogen werden.

Persönliche Aufzeichnungen des Magisters lassen sich nicht finden. Überhaupt ist der Raum für die Verhältnisse eines Magiers recht karg ausgestattet. Abgesehen von einem Bett, einem Schreibtisch, auf dem sich jedoch nur ein leeres Tintenfass und einige magietheoretische Bücher (siehe unten) befinden, einer fast leeren Kleidertruhe und einem Stuhl befinden sich nur noch ein paar Werkzeuge und Kochutensilien in der Wohnung.

Die Bücher (größtenteils in Zhayad verfasst) beschäftigen sich vorwiegend mit klassischer Objektmagie, es sind Standardwerke des Akademielehrplans. Lesezeichen befinden sich auffallend häufig an Stellen, die sich mit dem CLAUDIBUS beschäftigen. Diese Seiten sind mit zahlreichen Randnotizen versehen. Ebenso finden sich einige lose Abschriften, welche die Thesis des TRANSVERSALIS zum Thema haben.

Fachkundige Analysemagier (kann ebenfalls von erfahrenen Magiern der Akademie herausgefunden werden, jedoch nur, wenn die Helden danach Fragen und gezielte Vermutungen äußern) können herausfinden, dass der TRANSVERSALIS in der Tatnacht in der Kammer Ardinskis gewirkt wurde.

## Befragungen

Da die Untersuchung von Ardinskis Kammer kaum Hinweise auf den Täter geben kann, bleibt den Helden nichts anderes übrig, als mögliche Zeugen innerhalb der Akademie aufzuspüren und zu befragen.

### *Allgemeines:*

- Niemand an der Akademie hat eine Idee, wer der Täter sein könnte, geschweige denn etwas Auffälliges beobachten können. Ein Pförtner, meist zusätzlich unterstützt durch zwei Akademiegardisten, leistet jede Nacht Sicherheitsdienst.
- Beinahe jeder von Ardinskis Schülern kann berichten, dass der Magister derzeit in Khunchom weilt und dort eine Gastvorlesung an der Drachenei-Akademie hält. Er ist vor vier Tagen mit dem Schiff aufgebrochen und wird wohl noch nicht einmal angekommen sein.
- Alle anderen an der Akademie wissen entweder nichts über Ardinskis Abwesenheit oder wollen nicht darüber sprechen. Die Reise nach Khunchom halten sie jedoch für einen schlechten Scherz.

Eine Schifffahrt nach Khunchom birgt momentan einige Gefahren, denn kaum jemand besitzt den Mut, die Blutige See zu durchfahren. Den Helden dürfte (notfalls nach erfolgreicher *Geographie*-Probe) dieser Umstand ebenfalls bekannt sein. Weisen sie einen Befragten auf die Ungewöhnlichkeit dieser Reise hin, so erklärt dieser, dass Ardinski in Wahrheit zuletzt großartige Erkenntnisse auf dem Gebiet der Artefaktmagie gewonnen habe, die er in Khunchom gegen gutes Gold veräußern wolle. Genauer dazu wisse hier jedoch nur Ihre Spektabilität Jaunava Dagoneff.

### *Der Pförtner:*

- Pförtner Rauert Schorkin ist ein zwei Schritt langer, vierschrotiger Veteran, der in der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden seinen linken Arm ließ. Grünschnäbeln gegenüber gibt er sich barsch und einsilbig. Wirken die Helden auf ihn allerdings wie alte Haudegen, die schon so manche Schlacht geschlagen haben, gibt er sich überraschend jovial, beinahe schon duckmäuserisch. Außerdem wird er nicht müde, auf die Wichtigkeit seiner Position hinzuweisen.
- Er hat vergangene Nacht keine einzige fremde Person auf das Akademiegelände gelassen, die Helden waren die ersten...
- »Eigentlich hätte der Herr Ardinski den Einbruch auch selbst bemerken müssen«, lässt Schorkin nebenbei durchschimmern. Gehen die Helden auf die seltsame Behauptung des Pförtners ein, so berichtet er wie selbstverständlich, dass Magister Ardinski gestern Abend in die Akademie gekommen sei und diese nicht wieder verlassen habe.

### *Ihre Spektabilität Jaunava Dagoneff:*

- Erst seit kurzem leitet Jaunava Dagonoff offiziell die Geschäfte der Schule, doch de facto übt sie dieses Amt schon seit langem aus, da ihr Vorgänger Rakorium Muntagonus aufgrund fortschreitenden Verfolgungswahns dazu nicht mehr in der Lage war. Seit sie der Akademie vorsteht, hat die Elementarmagie die klassische Thaumaturgie auf dem Lehrplan in den Hintergrund rücken lassen. Gut informierte Kreise mögen davon berichten können, dass konservative Lehrmeister wie Woltan Ardinski bei Ihrer Spektabilität einen schlechten Stand haben.
- Die Akademieleiterin weiß von einer Fahrt Ardinskis nach Khunchom nichts. Sie wird sich zunächst n Bezug auf den Aufenthaltsort des Magisters in Schweigen hüllen. Liefern die Helden ihr jedoch gute Gründe, die Wahrheit über den Magister preiszugeben, so berichtet sie, dass sie Ardinski vor knapp zwei Wochen bis auf unbefristete Zeit von seinem Amt freigestellt habe. Ihm seien zuletzt gravierende Fehler im Umgang mit Unterrichtsmaterialien unterlaufen. Sie führt diesen Umstand auf zunehmende Senilität des fast Achtzigjährigen zurück.
- Den momentanen Aufenthaltsort Ardinskis weiß sie zwar nicht, jedoch ist Jaunava Dagonoff bekannt, dass der Magister ein Landhaus im Umland Festums besitzt. Wo genau sich dieses befindet, entzieht sich jedoch ihrer Kenntnis.
- Allerdings kann sie den Helden eine detaillierte Beschreibung von Ardinskis Äußerem geben: Er ist gut neuneinhalb Spann groß, trägt sein graues Haar meist zu einem Pferdeschwanz zusammengebunden, wobei der Haarausfall bei ihm schon stark fortgeschritten ist und sich eigentlich nur noch ein Rest Haare am Hinterkopf befindet und kleidet sich zumeist in eine aufwendig gearbeitete dunkelblaue, silbern abgesetzte Robe, in die das alchimistische Symbol für Quecksilber mehrfach in Rot eingestickt ist. Seine Statur ist weder besonders schlank noch wirklich feist zu nennen, auffällig sind sein ausgeprägtes Kinn und seine buschigen Augenbrauen. In seinen Magierstab ist eine kindskopfgroße Kugel eingearbeitet.

## Verdächtige

### Geertja Simkelsen

Die ergraute Alchimistin hat in langen Jahren der Forschung für den *Bund des Roten Salamander* ähnlichen Ruhm erworben wie Lew Dobelsteen für die *Halle des Quecksilbers*. Gerade auf dem Gebiet der Spagyrik ist sie allerdings längst nicht so bewandert wie der Verstorbene, weshalb sie ihm seinen Erfolg stets neidete.

Geertja macht einen zerstreuten, fast schon irrwitzigen Eindruck auf die Helden. Sie ist von kleiner, zierlicher Statur, scheint aber trotz ihres hohen Alters noch immer recht vital zu sein. Ihre schlohweißen Haare trägt sie zu einem Dutt hochgesteckt, über dem Herzen trägt sie eine Kupferspange in der Form eines Salamanders, des gängigen Zeichens ihres Bundes.

Sie ist weder über das Ableben Dobelsteens informiert, noch weiß sie etwas über seine Pläne, ein »Unsterblichkeitselixier« zu brauen. Berichten die Helden ihr aber von seinem Vorhaben, erwidert sie, dass solch Größenwahn durchaus zu Dobelsteen passe. Früher habe sie gemeinsam mit ihm in Festum gelernt, damals sei er noch ein umgänglicher Charmeur gewesen, der ihr den Hof machen wollte. Mit dem Erfolg habe er aber immer mehr Überheblichkeit an den Tag gelegt und begegnete den weniger begnadeten Kollegen bald nur noch voller Hoffart. Zwar wünsche Geertja sich seit langem, ihm endlich eine Lektion erteilen zu können, nach dem Leben habe sie ihm jedoch nie getrachtet.

Ein handfestes Alibi kann Geertja Simkelsen nicht vorweisen, sie gibt an, zur Tatzeit bis in die späte Nacht mit der Gewinnung von Phosphor beschäftigt gewesen zu sein, wofür sie innerhalb Festums übrigens als Experte gilt. Zeugen kann sie jedoch keine vorweisen, da sie das »Kalte Licht« nicht in den Werkstätten des *Roten Salamander* herzustellen pflegt, sondern daheim.

Nach der Befragung Geertja Simkelsen werden die Helden genauso schlau sein wie zuvor. Mord und Einbruch sind der feingliedrigen alten Dame aufgrund körperlicher Defizite zwar nicht zuzutrauen, ihre Missgunst gegenüber Dobelsteen macht sie aber dennoch verdächtig, schließlich könnte sie ja auch einen Meuchler beauftragt haben...

Holen die Helden bei der Alchimistin auch Erkundigungen über Woltan Ardinski ein, so ist zunächst ein deutliches Schaudern in ihrem Blick zu erkennen: »Eine wirklich unangenehme Person, dieser Ardinski. Habe ich vorhin über Lew etwas von Selbstsucht und Arroganz gefaselt? Na, jedenfalls trifft's auf diesen Haderlump zwiefach zu. Genau die rechte Gesellschaft für den alten Lew, wenngleich ich Ardinski für derart egoistisch halte, dass er gar seine eigene Muhme verkaufen würde.« Den aktuellen Aufenthaltsort Ardinskis weiß Geertja nicht zu nennen, sie vermutet aber, dass er noch immer in Festum weilt. »Dieser eitle Geck hält sich doch für einen Weltmann, obwohl er die Stadt in seinen über sechzig Wintern nicht ein halbes Dutzend Mal verlassen hat.«

## Der Homunculus spricht

Falls die Helden jene Indizien, die auf die Schuld Ardinskis hinweisen, übersehen oder sich aus anderen Gründen zu sehr auf Geertja Simkelsen als Verdächtige konzentrieren, wird noch einmal Dobelsteens Schülerin Rabescha an sie herantreten. Aufgebracht zupft sie einen der Helden am Ärmel und ruft hektisch: »Ihr müsst mitkommen! Dobelsteens Alraune, sie spricht!« Im Eiltempo geht es daraufhin zurück zum Laboratorium des Alchimisten.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Obwohl ihr die Vermutung nicht loswerdet, dass dem Mädchen in all der Verwirrung um Dobelsteens Tod die Fantasie durchgegangen ist, seid ihr ihr ein weiteres Mal bis in die stickige Dachkammer gefolgt, der nun, da Dobelsteens Öfen ein für alle Mal erloschen sind, nur noch einen Bruchteil der Hitze von einst innewohnt. Ohne das Brodeln undefinierbarer Flüssigkeiten und den herumfuhrwerkenden Alten wirkt das Durcheinander des Labors nur noch wüster.

»Da, seht nur!« wendet Rabescha schnell atmend wieder das Wort an euch und deutet dabei auf den Schreibtisch des zu Boron Gegangenen. Im matten Licht der wenigen hereinfallenden Sonnenstrahlen erkennt ihr eine verdorrte, krüppelige alte Wurzel, die eine entfernte Ähnlichkeit mit einem menschlichen Körper aufweist. Doch wie erwartet ist von der Pflanze nichts zu hören. Vorwurfsvoll wendet ihr euch Rabescha zu, als plötzlich ein kaum hörbares, schwaches Raunen zu vernehmen ist: »Bitte... hört mich an«.

Erstaunt richtet ihr euren Blick wieder auf das kleine Wurzelmännlein, das sich nun wie unter starken Schmerzen schwerfällig zu winden scheint. Ihr könnt jetzt einen feinen Spalt in dem Alraunigen erkennen, der sich beschwerlich um Haaresbreite öffnet. »Ich sah ihn... den Mörder des Meisters« wispert die kleine Kreatur langsam.

In einfachen Worten wird der Homunculus nun röchelnd und krächzend eine ähnliche Beschreibung von Woltan Ardinski geben wie die Akademieleiterin Jaunava Dagoneff (s. o.). Anschließend tut die kleine Dienerkreatur noch ein paar mühevollen Atemzüge, um dann die winzigen Äuglein, welche die Helden erst während des Gesprächs entdecken, da der Alraunige unter den starken Schmerzen zuvor geschlossen hielt, für immer zu schließen.

## Wo ist Woltan Ardinski?

Viele Hinweise sprechen dafür, dass Woltan Ardinski zumindest in den Mord an Lew Dobelsteen involviert war, jedoch tappen die Helden hinsichtlich seines derzeitigen Aufenthaltsortes noch immer im Dunkeln.

Der Versuch, sich in einer Großstadt wie Festum auf blauen Dunst hin auf die Suche nach dem Magister zu begeben, ist von vornherein zum Scheitern verurteilt. Auch ein Auffinden von Ardinskis erwähntem Landhaus, durch zielloses Abgrasen des Umlandes ist ohne weitere Anhaltspunkte nur schwer möglich. So müssen die Helden sich diesmal etwas einfallen lassen, um an den Magier heranzukommen.

## Amtsschimmel

Gewitzte Helden (und wohl vor allem die meisten Spieler) werden auf die Idee kommen, sich an die örtlichen Behörden zu wenden. Genaueste Einwohnerregister gibt es in Aventurien zwar in den wenigsten größeren Städten, doch Personen von solch hohem gesellschaftlichen Ansehen wie ein Lehrmeister der *Halle des Quecksilbers* sollten doch zumindest verzeichnet sein.

So werden die Helden über kurz oder lang im *Rathaus* landen, einem riesigen, sechsgiebligen Gebäude, dessen üppige Fassade mit mannigfaltigen Sandsteinfiguren geschmückt ist. Beeindruckender noch als das Äußere des Bauwerks mutet aber das in Silber gefasste Skelett eines Höhlendrachen in der Eingangshalle an.

Zunächst wird es eine ganze Weile dauern, bis man sich überhaupt um die Helden kümmert. Nachdem ihr Anliegen geklärt ist, werden sie jedoch mindestens zweimal weiter verwiesen, bis sie schließlich doch noch in der richtigen Kanzlei gelandet sind. Die verlangte Auskunft werden sie jedoch auch dort nicht erhalten, sofern sie dem zuständigen Beamten nicht gute Gründe dafür liefern. Es wird sich kaum vermeiden lassen, dass Ardinskis Verwicklung in einen Mordfall zur Sprache kommt, woraufhin der Bedienstete sofort im Begriff ist, die Garde zu rufen, um den Wahrheitsgehalt der Worte der Helden zu prüfen. Da diese aber wahrscheinlich nicht von den Helden eingeweiht wurde, ist viel Überzeugungskraft (möglicherweise gar Beherrschungsmagie) nötig, um den Beamten ruhig zu stellen.

Nun dauert es noch einige Stunden, bis die richtigen Unterlagen von der Volkszählung aus dem Jahre 1021 BF hervorgekramt sind. Darin ist lediglich die Kammer im Wohnheim der *Halle des Quecksilbers* verzeichnet.

Deshalb muss noch ein zweiter Beamter, der sich mit Grundstückeigentum und -pacht beschäftigt, konsultiert werden, dem es aber gelingt, den Zweitwohnsitz des Magisters bis zum Abend herauszufinden. Es handelt sich um einen alten Bauernhof, den Ardinski, nachdem der frühere Besitzer im Schuldenturm gelandet war, der Stadt Festum abkaufte. Er befindet sich knapp drei Meilen nördlich des *Märkischen Tors* (nordwestliches Stadttor).

## Nachbarn

Gegebenenfalls werden sich die Helden doch dazu entschließen, sich bei den Bauern der Festumer Peripherie nach Ardinskis Anwesen umzuhören. Da die Wahrscheinlichkeit äußerst gering ist, dass sie bald auf jemanden treffen, der vom Hof des Magisters weiß (denn dieser pflegte nur hinlänglichen Kontakt zu den Nachbarn), kann es passieren, dass sie die Suche sehr bald wieder aufgeben. Einzig und allein nördlich von Festum wissen einige Bauern und Viehhirten, dass sich ein alter Zauberer vor einem knappen Jahr auf dem Hof des alten Meljow Telschin niedergelassen hat. Manch einer mag den Helden allerdings sogar anbieten, sie zur Besitzung des Magisters zu führen.

## Weitere Hinweise

Wahlweise lassen sich noch weitere Anhaltspunkte auf den Standort von Ardinskis Versteck in Dobelsteens Wohnung (z.B. in einem Tagebuch des Alchimisten), in einer Schreibkammer der *Halle des Quecksilbers* (die den Helden nicht unbedingt auf Geheiß offenbart wird) oder auf gezieltes Nachfragen unter weiteren Akademiemagiern respektive den Gästen der *Halle des Quacksalbers* (wie auch anderen Gelehrtschänken des Hesindendorfes, z.B. dem *Blauer Salamander* oder den *Sieben damischen Elche*) herausfinden.

Letztlich ist darauf zu achten, dass bei der Suche nach Ardinskis Hof unter den Spielern weder Frust noch Langeweile aufkommt, denn nichts kann den Spielspaß stärker schädigen. Insofern mag es notwendig sein, den Erfolg der Helden bei ihren Ermittlungen ein wenig zu forcieren.

# Des Lumpen Unterschlupf

### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Inmitten zweier brachliegender Äcker führt eine breite Allee direkt auf ein imposantes steinernes Herrenhaus zu, ringherum befinden sich mehrere kleinere verfallene wirkende Holzscheunen. Aus der Nähe betrachtet scheint Satinav das Hauptgebäude des Anwesens jedoch ebenfalls nicht verschont zu haben. Das Holz der Fensterläden sieht morsch und angefressen aus, hier und da bröckelt der Putz von den Wänden und in den Dächern scheinen verschiedene Vogelarten zu nisten. An einigen Stellen sind jedoch erste Spuren von Reparaturen zu erkennen, doch sieht es aus, als habe der Ausbesserer seine Aufgabe nur sehr halbherzig erfüllt. Erstaunlich dagegen wirken die vielen kunstvollen Marmorstatuen, die im Halbkreis vor dem Bauwerk aufgestellt sind. Neben der betörenden Darstellung einer holden Jungfer finden sich darunter die Ehrfurcht gebietenden Plastiken eines vier Schritt langen Lindwurms, eines aufrecht stehenden Einhorns sowie eines seltsamen Echsenwesens, das entfernt an eine gigantische Kröte erinnert.

*Steinmetz*-Probe: 0 bis 4 Punkte übrig: Die Statuen sind allesamt schon recht alt. Entweder hat Ardinski sie bereits besessen bevor er hier einzog oder sie gehörten dem vorherigen Besitzer. 5 oder mehr Punkte übrig: Die Plastiken unterscheiden sich in ihrer Machart und in ihrem Alter stark voneinander. Sie sind nicht nur von verschiedenen Künstlern gefertigt worden, sondern entstammen womöglich gar verschiedenen Zeitaltern. (Anschließende) *Schätzen*-Probe: Der Wert dieser Arbeiten dürfte für Sammler und Forscher im dreistelligen Dukatenbereich liegen.

Es handelt sich um Geschenke aus Freundes- und Bekanntenkreis des Magisters. Die Krakonierstatue erhielt er zur Aufbewahrung von dem großen Echsenforscher Rakorium Muntagonus, einzig die Frauendarstellung ist eine Auftragsarbeit, die Ardinski als Erinnerung an seine verstorbene Ehefrau anfertigen ließ.

Das Vorgehen der Helden kann nun natürlich nicht exakt vorausgesehen werden und hängt stark von Besetzung und Einstellung Ihrer Heldengruppe ab. Daher sind nachfolgend mehrere Möglichkeiten geschildert, wie es den Recken gelingen mag, Ardinski zu stellen. Da nicht alle Eventualitäten im Rahmen dieses Abenteuers einzubeziehen sind, müssen Sie an dieser Stelle wahrscheinlich ein wenig improvisieren. Ein kurzzeitiges Versteck bietet übrigens eine der vielen Scheunen, die sich im Umkreis von einer Meile um das Herrenhaus herum befinden.



## Mit Anstand zum Erfolg

Eine rechtschaffene Gruppe wird möglicherweise versuchen, sich unkompliziert durch Anklopfen und Nachfragen Einlass in das Gebäude zu verschaffen. Daraufhin öffnet Iljew, einer der beiden persönlichen Leibdiener des Magisters die Tür und weist die Helden freundlich aber bestimmt ab. Da ihm keinerlei Terminvereinbarung mit Ardinski bekannt ist und der Magister zurzeit schwer beschäftigt sei, könne er den Helden keinen Zugang gewähren.

Daraufhin gibt es nur noch zwei Möglichkeiten zu Ardinski vorzudringen: Entweder überrumpeln die Helden den durchaus kampferprobten Domestiken einfach und provozieren damit sofort eine Kampfsituation oder sie versuchen durch einen ausgeklügelten Vorwand, den Diener doch noch davon zu überzeugen, sie einzulassen.

## Heimliche Varianten

Wie man sich denken kann, sind sowohl Eingangs- als auch Hintertür des Gebäudes verschlossen, die vordere ist sogar durch eine persönlich modifizierte Variante des CLAUDIBUS, die Ardinski und seine beiden Hausdiener von der Wirkung ausnimmt, zusätzlich gesichert. Ein Herumrütteln und –drücken des Türknaufes und noch mehr der Versuch das Schloss zu knacken lenken nur unnötig die Aufmerksamkeit der Anwohner auf die Helden. Es bleibt also zu hoffen, dass diese vorher mit derartigen Sicherheitsmaßnahmen rechnen, um nicht von Ardinski plötzlich kalt erwischt zu werden.

Die einzige Möglichkeit unbemerkt einzudringen ist, sich zunächst an das Haus heranzuschleichen, an der Fassade hoch zum Balkon zu klettern und von dort aus über ein Fenster einzudringen. So gelangt man ins Schlafgemach des Magisters, wo er auch das Hexenei aufbewahrt. Allerdings sollten Sie den Helden den Triumph eines unbemerkten Diebstahls nicht ohne weiteres gönnen. Das Aufbrechen der Fensterläden wird von Ardinski, der gerade im Nebenraum, seiner Bibliothek, mit dem Studium beschäftigt ist, bemerkt, woraufhin er sogleich in das Schlafzimmer stürzt und die Helden dort auf frischer Tat ertappt.

Ein Eindringen durch die Fenster des Erdgeschosses ist natürlich ebenfalls möglich, allerdings sind dahinter (wie sich durch eine *Sinnenschärfe*-Probe +3 herausstellt) Stimmen und Geräusche zu vernehmen.

Selbstverständlich könnten die Helden auch bis zur Nacht warten, um den dunklen Schutzmantel Phexens auf ihrer Seite zu wissen. In diesem Fall werden sie jedoch spätestens in Ardinskis Schlafzimmer entdeckt werden (der etwas paranoide Magus hat einen leichten Schlaf). Den Überraschungseffekt haben die Helden dann jedoch auf ihrer Seite.

Unter Umständen werden die Helden auch so lange in ihrem Versteck ausharren, bis der Zauberer aus dem seinen herauskommt. Dies werden sie aber gewiss bald aufgeben, da Ardinski gerade dabei ist, seine arkanen Kräfte zu bündeln, um sich auf den Brauprozess des Elixiers vorzubereiten und daher sein Anwesen in den nächsten Tagen nicht verlassen wird. Allenfalls seine beiden Angestellten werden sich mehrmals Richtung Festum aufmachen, allerdings verbleibt immer einer von ihnen in der Nähe seines Herren.

## Schlussakkord

Voraussichtlich wird die finale Konfrontation mit dem Magister in der Eingangshalle oder im Schlafzimmer seines Hauses stattfinden. Während die Schlafkammer recht eng bemessen ist und Möbelstücke das Feld blockieren (maximal 5 Personen im Kampf, dies kann den Helden bei unbemerktem Eindringen durchaus zum Vorteil gereichen), bietet die geräumige Eingangshalle genügend Platz für einen offenen Kampf. Zu diesem wird es höchstwahrscheinlich auch kommen, denn Ardinski ist nur unter äußerst unglücklichen Umständen bereit, sich kampflös zu ergeben.

Zunächst wird er jedoch leugnen, an Mord und Einbruch beteiligt gewesen zu sein. Er habe schon gehaut, dass die »Gauner des Roten Salamander« nach dem Ei gieren und es daher in Sicherheit gebracht. Die angeblichen Beweise, die von den Helden vorgebracht werden (wie z.B. die Aussage des Alraunigen), verlangen ihm nur ein müdes Lächeln ab.

### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

»Selbst wenn es so wäre, keiner wird Euch diesen Unsinn abnehmen«, spöttelt der Magister herablassend. »Doch dass Lew endlich zu Boron gegangen ist, gibt mir endlich den Freiraum, den ich für meine Forschung benötige. Zuerst werde ich die Leben spendenden Substanzen, die dem Ovum innewohnen analysieren und das Elixier für mich herstellen. Dann werde ich eine Substanz von ähnlicher Art finden und weitere Tränke damit brauen. Ich bin dem schon auf der Spur. Rakorium hat mich darauf hingewiesen, dass zwischen Hexen und Echsen nicht nur eine Namensparallele besteht... Alle werden sie von dem Elixier kosten wollen und ich werde das glänzende Beispiel für seine Wirksamkeit sein. Auch wenn die Wirkung der Falsifikate zweifellos nicht die gleiche sein wird... Nun, Ihr erbärmlichen Gestalten, Ihr könnt es gerne wissen: Ich habe Lew eigenhändig getötet. Er war es nicht wert, diese allmächtige Gnade zu empfangen. Er war nur ein alter Zausel, der viel zu

sehr an seinem hinfälligen Werk hing. Immer wieder hat er an der Richtigkeit seiner Tat gezweifelt und sich eingeredet, er habe das Ei nur stehlen lassen, um noch länger Menschen mit seiner Heilkunst helfen zu können. Ha! Diese Kostbarkeit für eine Person zu vergeuden ist einfach nur dekadent. Niemandem wollte er die Rezeptur verraten, da er selbst nicht wusste, ob ein solches Elixier die Zwölfe nicht erzürnen könnte. Welch ein Narr! Also, was wollt Ihr Tagediebe noch hier? Bei der Garde wird man Euch ebenso verspottet wie ich es getan habe und selbst werdet Ihr die Sache wohl kaum in die Hand nehmen oder glaubt Ihr, Ihr könntet es mit mir aufnehmen?«

Das Eingeständnis und die zahlreichen Provokationen des selbstgerechten Magiers sollten ausreichen, um selbst die sanftmütigsten Helden auf die Palme zu bringen. Zwar mögen seine Worte wie der Gipfel der Überheblichkeit klingen, doch mit der Unterstützung seiner beiden Lakaien und einige magische Hilfsmittel, die der Magus zur Absicherung bei sich trägt, stellt er durchaus einen ernstzunehmenden Gegner dar.

Werte:

**Magister Woltan Ardinski**

**MU 15 KL 16 IN 14 CH 14**

**FF 15 GE 12 KO 11 KK 10**

**Magierstab (mit Kugel) INI 9+W6**

**AT 11 PA 14 TP W6+1 DK NS** (MWW S. 81)

**Flammenschwert INI 11+W6**

**AT 13/19\* PA 12 TP W6+7+W6 Flammenschaden DK NS/speziell\*** (MWW S. 83)

**LeP 26 AuP 24 AsP 50 MR 6 GS 8**

**RS: 0** (Konventsgewand oder Nachthemd)

**relevante Sonderfertigkeiten:** Eiserner Wille I + II, Konzentrationsstärke, Simultanzaubern, Zauberkontrolle, Zauberroutine

**relevante Zauberfertigkeiten:** Aeolitus 14 (Variante *Sturm* in Kampfsituationen bevorzugt), Armatrutz 10, Blitz 10, Brenne 5, Caldofrigo 11, Desintegratus 8, Dunkelheit 12, Eisenrost 7, Fulminictus 12, Hartes Schmelze 9, Herbeirufung Vereiteln 8, Horriphobus 6, Karnifilo 6 (falls die Zeit bleibt, wird der Zauber auf Iljew gewirkt), Paralysis 8, Plumbumbarum 8, Silentium 13, Weiches Erstarre 6

**Artefakte:**

- INVERCANO-Handspiegel (wieder aufladbarer Spruchspeicher (ARCANOVI), 1 Ladung, Auslöser: Aufklappen),

- ARMATRUTZ-Handschuh (einmaliger Spruchspeicher (ARCANOVI), 2 Ladungen, RS erhöht sich um 4, Auslöser: Anziehen und Faust ballen)

- PSYCHOSTABILIS-Lederhaube (wieder aufladbarer Spruchspeicher (ARCANOVI), 2 Ladungen, 8 ZfP\*, Wirkungsdauer: 2 SR, Auslöser: einmal um den Kopf herum drehen, Losungswort: »Mentaler Wall«)

- im Magierstab gespeicherter FULMINICTUS (2W6+12 SP)

\* Die Werte hinter dem Strich gelten für das selbständig kämpfende Flammenschwert, das sich bis zu 7 Schritt weit von Ardinski entfernen kann.

**Iljew Morowski**

**MU 15 KL 13 IN 13 CH 13**

**FF 15 GE 15 KO 13 KK 13**

**Degen INI 17+W6**

**AT 15 PA 14 TP W6+3 DK N** (MBK S. 83+88)

**Borndorn INI 15+W6**

**FK 17 TP W6+2** (MBK S. 93)

**LeP 33 AuP 36 MR 4 GS 7**

**RS: 2** (leichtes Leder)

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I (Wert 10), Defensiver Kampfstil, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Meisterparade, Todesstoß

Iljew Morowski war der verzogene Sprössling eines neureichen Sewerischen Kaufmanns, bis er nach Festum ging und dort zum Leibgardist ausgebildet wurde. Er diente bereits Rakorium Muntagonus und Peranka Stoorrebrandt, bis er ein attraktives Angebot von Woltan Ardinski erhielt. Er liebt die Faulenzerei, für die er in seinem Beruf mehr als genügend Zeit hat, seine Fähigkeiten sind dennoch nicht zu unterschätzen.

**Oswin Laikis**

**MU 12 KL 11 IN 12 CH 11**

**FF 14 GE 11 KO 13 KK 12**

**Beil INI 8+W6**

**AT 9 PA 8 TP W+3 DK N** (MBK S. 83+88, improvisierte Waffe, siehe MBK S. 87)

**LeP 29 AuP 28 MR 4 GS 8**

**RS: 0** (einfache Dienstkleidung)

**Sonderfertigkeiten:** -

Oswin ist der sechzehnjährige Küchenjunge Ardinskis und versucht sich nur unter dessen herrischem Befehl zur Wehr zu setzen.

Ardinski wird spätestens die Waffen strecken, wenn seine Lebensenergie unter 10 gesunken ist respektive seine gesamte Astralkraft verbraucht ist und die Helden immer noch kampffähig sind. Sollte Iljew zu diesem Zeitpunkt noch immer einsatzbereit sein, wird der Magister sein Heil in der Flucht suchen. Dennoch sollte es den Helden gelingen, ihn letzten Endes zu stellen. Wie sie dann mit dem um Gnade winselnden Schurken verfahren, bleibt ganz ihnen überlassen...

## Epilog

Nachdem es den Helden gelungen ist, den Magister samt Rattenschwanz zu besiegen und das Hexenei aus dem Gutshaus zu bergen, steht einer Rückkehr ins Dörfchen Tannhag nichts mehr im Wege.

In Tannhag haben sich die Gemüter wieder einigermaßen beruhigt. Nadeschja hat es geschafft, die meisten Dorfbewohner durch klärende Worte und ihre Heilkunst zumindest von dem Vorhaben, die Hexen des Bornwaldes auszuräuchern, abzubringen. Trotzdem hat sie es vorgezogen, bis auf weiteres zu ihrer Zirkelschwester Katlinja zu ziehen.

Dankend laden die Hexen die Helden dazu ein, doch in sechs Monaten, wenn das Kind geschlüpft ist, zurückzukehren. Sie dürfen sich fortan als eine Art Paten der Neugeborenen, die übrigens nach einer der Heldinnen (falls die Gruppe nur aus männlichen Personen besteht, wandeln Sie einen der Namen einfach in eine weibliche Form um), vorzugsweise einer Hexe, benannt werden soll, fühlen. Falls sich eine Hexe in der Gruppe befindet, sind die beiden erfahrenen Schwestern auch bereit, ihr Wissen über Flüche und Zauber mit ihr zu teilen. Eine materielle Entlohnung können die beiden eigentlich nicht entbehren, doch Nadeschja, die in der satuarischen Variante der Spagyrik ebenfalls nicht unerfahren ist, kann die gefährlich lebenden Abenteuer gerne mit einigen heilkräftigen Tinkturen ausstatten.

Von Tannhag aus hat sich das diplomatische Geschick der Helden, das dazu führte, dass Tannhag »vor dem sicheren Untergang bewahrt« wurde, wie der Herold, dem sie bei ihrer Abreise begegnen, es ausdrückt, schnell herumgesprochen. Er lädt sie zu einer Audienz des Grafen von Westerbach auf dessen trutziger Wehrburg in Irberod ein. Dort hält der rüstige alte Adlige eine kurze Lobrede auf die »Helden von Tannhag« und ist ob ihrer Verdienste gewillt, ihnen den *Gräflichen Silberorden der Herrin Rondra von Irberod* zu verleihen. Da die Verbrecher leider entkommen sind und die Kasse der Grafschaft leider leer ist, leistet der Graf eine großzügige Spende von 15 Bornländischen Batzen aus seinem Privatvermögen zur Unkostendeckung an die Gruppe.

Es besteht natürlich auch die Möglichkeit, dass die Helden sich dazu entschließen, Katlinja das Ei aufgrund ihrer risikoreichen Rachsucht nicht zurückzugeben. Die Aufzucht eines Kindes wird für einen solchen Wandervogel wie Alrik-Normalheld einer ist jedoch kaum zu bewerkstelligen sein. Auch die Übergabe an ein Waisenhaus dürfte im »ungeschlüpften Zustand« unter den gegebenen Umständen sehr problematisch sein. Gerade für eine erfahrene Hexe bietet die Ausbildung einer eingeborenen Junghexe aber die Möglichkeit, ihre Abenteuerkarriere für die nächsten Jahre auf Eis zu legen.

## Konsequenz des Erlebten

Für das Auffinden des Hexeneis können sie pauschal **250 bis 300 Abenteuerpunkte** pro Nase vergeben. Bis zu **50** weitere können sie für gutes Rollenspiel verteilen. Es bieten sich zahlreiche Ansätze wie beispielsweise die Diskussion mit Dobelsteen über die moralische Verwerflichkeit seiner Taten. Ebenso können Sie durch diese AP das rollengerechte Charakterspiel ihrer Spieler belohnen. Spezielle Erfahrungen sind für die Talente *Überreden*, *Magiekunde* und eventuell auch *Gassenwissen* angebracht. Weitere dürfen Sie natürlich je nach Vorgehensweise der Helden auch auf andere Talente (und auch Zauber) verteilen.

# Dramatis Personae

## Lew Dobelsteen

Dobelsteen wurde 957 BF in Norburg geboren, wo er auch in der *Halle des Lebens* zum Alchimisten ausgebildet wurde. Sein großes Talent und sein immenser Forscherdrang sorgten dafür, dass er zum besten Absolventen der letzten 25 Jahre avancierte. Doch mit dem Erfolg fing er an, auf sein Kollegium herabzublicken. Bald wies er sogar seine große Liebe Geertja Simkelsen ab, denn er hielt sie für oberflächlich und glaubte, dass sie ihn nur von seiner Arbeit ablenken würde. Nicht zuletzt durch den Bruch mit ihr und vielen anderen Alchimisten wechselte er dann vor 30 Götterläufen an die *Halle des Quecksilbers* zu Festum, wo er den Lehrstuhl für Spagyrik übernahm.

Weitere Angaben zur Person finden Sie in der **Vorgeschichte** dieses Abenteurers.

## Woltan Ardinski

Der 968 BF geborene Magister der *Halle des Quecksilbers* entstammt ursprünglich einer armen Sewerischen Tagelöhnerdynastie. Sein Vater floh vor rund fünfundsiebzehn Jahren nach Festum und erwarb, nachdem er sich ein Jahr und einen Tag in der Hauptstadt aufgehalten hatte, das Recht eines Freien, wie es ein alter Brauch im Bornland ist. Dennoch besserten sich die Verhältnisse der Familie keineswegs und Woltan, der jüngste Sprössling von insgesamt sechs Kindern, drohte das gleiche Schicksal wie seinen Eltern.

Entdeckt wurde er dann aber von dem jungen Rakorium Muntagonus, der Woltans außergewöhnliches Talent beim Taschendiebstahl beobachtet hatte und sogleich das arkane Potenzial des Jungen erkannte. Rakorium brachte ihn an der Akademie unter, wo eine harte Ausbildung auf ihn wartete, da er niemals zuvor ein Buch gesehen hatte und deshalb mit einer völlig fremden Welt konfrontiert wurde. Doch Woltan biss sich durch und lernte bald, mit dem Hohn seiner Mitschüler, die fast durchweg reicheren Elternhäusern entstammten, umzugehen.

Als junger Adept entwickelte er sich aber erst zur wahren Kämpfernatur. Mittellos und verschuldet stand er nun da, doch durch Fleiß und Zähigkeit schaffte er es, sich zum begehrten Artefaktmagier zu etablieren. Reiche Händler und Adlige gehörten bald zu seinen Kunden und Woltan fing an, einen Hang zu Geld und Prunksucht zu entwickeln. Dennoch blieb er ein exzellenter Magier und Handwerker, dessen Können und Engagement bald mit einem Lehramt an der *Halle des Quecksilbers* belohnt wurde.

Woltans Freundschaft zu Lew Dobelsteen währte zwar lang, gründete sich aber eher auf gemeinsame Interessen und häufige Zusammenarbeit denn auf wahre Sympathie. So war es nur eine Frage der Zeit, bis der Magister die Gelegenheit am Schopfe packen würde, den Alchimisten schamlos auszunützen.

## Nadeschja und Katlinja

Oberflächlich betrachtet vereinen und verkörpern die beiden Zirkelschwestern den klassischen, klischeehafteten Gegensatz zwischen *guter* und *böser* Hexe. Während Nadeschja als Tochter der Erde ihren Dienst an Satuaris darin sieht, den Menschen zu helfen und deshalb für eine Hexe gesellschaftlich ein recht hohes Ansehen genießt (wenngleich manchem im Dorfe ihr Treiben doch Missfallen bereitet), versteht Katlinja ihre Aufgabe in erster Linie in der Aufrechterhaltung hexischer Traditionen. Eine Integration in die Dorfgemeinschaft kommt für sie schon daher nicht in Frage, da sie fürchtet, dass das Erbe ihrer Ahninnen dadurch mit der Zeit verloren gehen könnte. Grundsätzlich steht sie den »Normalsterblichen« zwar nicht feindselig gegenüber, doch beargwöhnt sie deren Lebensweise. Aufgrund dessen haben Verborgenheit und Einsiedlertum in ihrem Leben auch immer die wichtigste Rolle eingenommen. Manches Mal kam es in der Vergangenheit zwischen Katlinja auf der einen und ihrer Tochter Senja sowie Nadeschja auf der anderen Seite schon zu heftigen Streitereien ob ihrer unterschiedlichen Auffassungen. Doch das gemeinsame Ziel der drei Hexen, die Behütung jener Orte des Bornwaldes, an denen das Wirken Satuaris besonders stark ist, schweißte den Zirkel immer wieder zusammen.

Als Senja jedoch ihr noch junges Leben verlor, brach für ihre Mutter eine Welt zusammen. Ihr lodrender Zorn verdrängte alles, was ihr jemals lieb und teuer war. Die offene Kampfansage Bosjew Lerschows und die Tatsache, dass Senja sich bei vielen Familien in Tannhag ohnehin schon unbeliebt gemacht hatte, da sie schon so manchen Jüngling oder auch Familienvater des Dorfes mit ihrer offenen, unbekümmerten Art verführt hatte, ließen für Katlinja keinen Zweifel daran, dass die Täter in Tannhag zu suchen sein mussten. Verblendet durch ihre Wut machte sie keinen Unterschied mehr zwischen den Einwohnern des Ortes und lieferte sie alle ihren Flüchen aus. Ohne Nadeschjas Sanftmut und Reue hätte sie ihre schrecklichen Verwünschungen womöglich so lange fortgesetzt, bis sie der Kräfte zehrenden Zauberei selbst letzten Endes erlegen wäre.