

NR. 109
EINSTEIGER

AVENTURIEN

IM WALD DES EICHENKÖNIGS

EIN DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3 - 5 EINSTEIGER-HELDEN



Das Schwarze Auge

10366
PDF

Das Schwarze Auge

GRUPPENABENTEUER

IM BANN DES
EICHENKÖNIGS



ULISSES SPIELE



AVENTURIEN[®]

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



UMSCHLAGILLUSTRATION
TOM THIEL

INNENILLUSTRATIONEN, KARTEN UND PLÄNE
SABINE WEISS

UMSCHLAGGESTALTUNG & GRAPHISCHE KONZEPTION
RALF BERSZUCK

LEKTORAT
FLORIAN DOP-SCHAUEN, MOMO EVERS, THOMAS RÖMER

Copyright © 2014 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN
und DERE sind eingetragene Marken.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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

ISBN 978-3-95752-928-2



IM BANN DES EICHENKÖNIGS

VON HEIKE KAMARIS UND JÖRG RADDATZ
BEARBEITET UND ERGÄNZT VON MOMO EVERS

EIN DSA-GRUPPENABENTEUER
FÜR 3 – 5 EINSTEIGER-HELDEN



İNHALT

VORWORT	5		
DER HİPITERGRUPP	5		
DAS ABEPTEVER.....	6		
HİPITERGRUPP: STADT & LAND APTERGAST.....	8		
DIE STADT APTERGAST	8		
KAPİTEL 1: DAS ABEPTEVER BEİPPT	17		
WAHL UND MOTIVATION DER HELDEN....	17		
APREISE UND BEGEGNUNG	18		
DAS ABEPTEVER BEİPPT (WIRKLICH)	20		
VERBRECHERHAFT.....	23		
EİP EPDE, EİP APFANG.....	27		
HİPITERGRUPP: REISEN İN APTERGAST.....	29		
DAS WETTER İN APTERGAST.....	29		
DIE APTERGASTER LANDSCHAFT.....	30		
BEGEGNUNGEN İN APTERGAST.....	31		
SIEDLUNGEN İN APTERGAST.....	35		
KAPİTEL 2: DURCHS WILDE APTERGAST.....	37		
BEGEGNUNGEN AUF DER REISE.....	37		
DIE EINZELNEN STATIONEN DER REISE.....	40		
KAPİTEL 3: DAS DORF DREISEEPBROICH	44		
DAS DORF DREISEEPBROICH	44		
DAS ABEPTEVER GEHT WEITER.....	49		
KAPİTEL 4: AB İN DIE BÜSCHE!.....	53		
KAPİTEL 5: İM VERRUFENEN TURM.....	58		
KAPİTEL 6: DAS LETZTE GEFECHT	63		
DER KAMPF	64		
EPDE GUT, ALLES GUT.....	65		
		ANHÄNGE..... 66	
		İSLARİP SILBERHAAR..... 66	
		VON DER WALDSCHRAU-PAUR..... 66	
		BEISPIEL-MEISTERFIGUREN	67
		TIERE İN APTERGAST	68
		REALISTISCHES TIERVERHALTEN	69
		DIE MÄRVOM EICHENKÖNIG.....	70
		PLAN DER STADT APTERGAST.....	71
		PLAN DES VERRUFENEN TURMS	72



VORWORT



Ein Abenteuer für Einsteiger – was bedeutet das? Ist **Im Bann des Eichenkönigs** ein schlichteres Abenteuer, kaum mehr geeignet für einen Spielleiter und für Spieler, die bereits etwas Erfahrung haben? Nein.

Dieses Abenteuer ist ebenso detailliert und komplex wie andere DSA-Veröffentlichungen, doch es enthält zusätzlich etwas Besonderes: In einigen allgemeinen Texten mit Spielleitertipps wird zum einen erklärt, was die Bedeutung eines Abschnittes für das ganze Werk ist; zum anderen aber werden auch einige generelle Rollenspieltipps für den Spielleiter präsentiert, die zu der jeweiligen Abenteuersituation passen. Diese allgemeinen Hinweise sind durch grauen Hintergrund besonders hervorgehoben.

Und noch eine weitere Besonderheit im Aufbau werden Sie in **Im Bann des Eichenkönigs** feststellen: Bei den einzelnen Abschnitten des Abenteuers finden Sie stets zu Beginn eine genaue Beschreibung des jeweiligen Schauplatzes. Hier erfahren Sie alles über wichtige Örtlichkeiten, Personen und andere Dinge, die Sie als Spielleiter benötigen, um die Beschreibung des jeweiligen Spielortes für Ihre Spieler lebendig werden zu lassen. An eben dieser Stelle finden Sie auch gegebenenfalls allgemeine Regelhinweise; beispielsweise erfahren Sie etwas über die Häufigkeit, mit der man in der Andergaster Landschaft wilden Tieren wie z.B. Wölfen begegnet, oder Sie finden die Werte von Stadtgardisten einer bestimmten aventurischen Stadt. Im Anschluss an diesen allgemeinen Teil finden Sie jeweils

den speziellen Teil, dessen Informationen sich konkret auf das vorliegende Abenteuer beziehen und der erläutert, was in dem folgenden Abschnitt geschieht, um die Handlung voranzubringen.

Wir haben dieses Modell gewählt, damit Sie einen doppelten Nutzen aus dem vorliegenden Band ziehen können: Auch nachdem Sie mit Ihren Spielern **Im Bann des Eichenkönigs** durchlebt haben, ist das Heft noch lange nicht 'verbraucht'. Denn die Präsentation der Informationen erlaubt es Ihnen, den Hintergrund Andergast noch für viele weitere Abenteuer zu nutzen. Zum Beispiel könnten Sie die Begegnungen auf der Reise (Seite 31ff.) genauer ausarbeiten und in eigenständige Abenteuer verwandeln. Aus diesem Grunde haben wir auch bei den einzelnen Abenteuerteilen mitunter Spielleiterhinweise eingestreut, warum sich hier die Handlung so und so entwickelt: Damit Sie es Ihnen leichter fällt, künftig selber die DSA-Publikationen über Aventurien für eigene, selbstentworfenen Szenarien auszuwerten und zu nutzen. Erschöpfende Informationen und Inspirationen zu den einzelnen anderen Regionen Aventuriens finden Sie in vielerlei Regionalboxen und -bänden. Doch genug der Vorrede. Los geht's mit dem eigentlichen Abenteuer. Viel Spaß!

*Heike Kamaris und Jörg Raddatz
für die Redaktion des Schwarzen Auges*

DER HINTERGRUND (MEISTERINFORMATIONEN)

Tipp: In einem solchen Abschnitt, der sich meist am Beginn eines Abenteuers befindet, erfahren Sie die Dinge, die als Grundlage für das Abenteuer wichtig sind: Was sich schon vor Beginn des Szenarios abgespielt hat, wie die im Abenteuer auftretenden Hauptfiguren zueinander stehen, welche geheimen Verschwörungen möglicherweise gesponnen werden usw.

Die Angaben aus diesem Abschnitt sind nichts, das die Spieler direkt erfahren sollten. Denn Ihre Helden müssen sich solches Wissen erst mühsam verdienen und erarbeiten. Ihnen als Meister wird es jedoch direkt mit allen Zusammenhängen präsentiert, gerade damit Sie beim Lesen des übrigen Abenteuers schon einmal wissen, wie bestimmte Details zu verstehen sind und auch, wie Sie im Falle unvorhergesehener Entwicklungen oder Aktionen Ihrer Spielergruppe improvisieren können, ohne damit dem Kern des Szenarios zu widersprechen und so später Erklärungsschwierigkeiten zu bekommen.

Im **Eichenkönig** (wie wir das Abenteuer bisweilen abkürzen werden) geht es um alte Legenden und aktuelle Gaunereien, in deren Zentrum die Sage vom 'Eichenkönig' steht: Nach

dieser Volkssage, die im ganzen ländlichen Nordaventurien, besonders häufig aber im Schweinezüchter- und Holzfällerland Andergast erzählt wird, ist der 'Eichenkönig' ein mächtiger, beseelter und unsterblicher Eichbaum, von dem alle anderen Laubbäume oder zumindest die Eichen abstammen. Er soll zu den direkten Sprösslingen der Erdriesin aus der Schöpfungszeit der Welt zählen und auch heute noch die Macht haben, um als König der Wälder über Tiere und Pflanzen und vor allem Bäume zu regieren. Wer ihn trifft, dem gewährt er vielleicht einen Gefallen, solange ihn der Wanderer ehrerbietig behandelt. Viele sagen, der Eichenkönig 'wachse' (oder: 'lebe') im Salamanderwald (in den Salamandersteinen), wo auch der 'Königshof' der Elfen liegen soll. Doch andere (und diese Variante wird vor allem in Andergast erzählt) meinen auch, ihn im Steineichenwald finden zu können, wo er in einem Kreis aus 'jüngeren', nur einige tausend Jahre alten, gewöhnlichen Eichen Hof hält und sich von deren Baumfeen umschwärmen lässt.

Was an dieser Legende wahr und was erfunden ist, muss hier gar nicht näher untersucht werden, denn der 'Eichenkönig', um den es hier geht, ist eindeutig eine Erfindung: In einem Wald in der **Freiherrschaft (Baronie) Dreiseen** lebt ein Waldschrat, den die Einheimischen ehrfürchtig als den Eichenkönig betrachten, obwohl er 'nur' ein gewöhnliches Wesen aus beseel-

tem, beweglichem Holz, Harz und Blättern ist. Dieser Waldschrat ist sehr stark und auch zauberkundig – und er betrachtet einen Teil des Waldes als sein unmittelbares Revier, in dem er keinen anderen duldet. Doch was die Randgebiete ‘seines’ Waldes angeht, hat er sich mit den Menschen der Umgebung auf einen Kompromiss eingelassen: Solange sie seine Autorität anerkennen und nicht mehr Bäume fällen als die, die er ihnen jährlich gestattet, lässt er sie in Frieden und duldet auch, dass sie ihre Schweine für die Eichelmast in den Wald treiben. (Mehr zu dem Waldschrat finden Sie auf S. 66.)

Ebenfalls eine Rolle in unserer Geschichte spielt ein Stamm von **Goblins**. Diese rot bepelzten Wilden verehren von Alters her ein Götterpaar in Gestalt eines kriegerischen Keilers und einer fruchtbaren Muttersau und halten sich daher auch eini-ge Schweine als Fleisch- und Reittiere. Den Waldschrat verehren sie ebenfalls als mächtiges Wesen und haben zu ihm eine besondere Beziehung: Er lässt sie im Wald leben und dafür reinigen sie ihm regelmäßig seine raue Borkenhaut von Bohrkäfern, Krabbeltieren und Harzegeln. Derlei Getier ist für den Waldschrat eine Plage, für die Goblins aber eine Delikatesse und sozusagen ein ‘Gottesgeschenk’ des Eichenkönigs. Zugleich sorgte der ‘Eichenkönig’ dafür, dass die Menschen die Goblins nicht angriffen und vertrieben, solange diese Rotpelze nicht ihrerseits die Schweine der Menschen stahlen oder jagten. So verhielt es sich jedenfalls bis vor einigen Monaten. Dann aber tauchte jemand auf, der das ganze gut eingespielte Gleichgewicht völlig ins Wanken brachte: Der halbfische **Zauberer Islarin Silberhaar**, ein von seiner Gilde abtrünniger Beherrschungsmagier, der schon geraume Zeit als Gesetzloser

eine Bande Räuber anführte und sich mit seinen Leuten auf der Flucht aus dem Mittelreich befand. Im Lande Andergast angekommen, erfuhr er aus den Erzählungen anderer Reisender von Dreiseen. Und er beschloss, es sich dort eine Weile gemütlich zu machen, bis er wieder ins einträglichere Mittelreich zurückkehren konnte. Als findiger Bursche hat er sich mit seinen Getreuen in einer Burgruine einquartiert, die Schamanin der Goblins besiegt und die Herrschaft über die Rotpelze an sich gerissen.

Den Waldschrat brachte er mit einem mächtigen Beherrschungszauber unter seine Kontrolle und begann schließlich, als angeblicher waldelfischer ‘Abgesandter des Königs der Wälder’ in die umliegenden Dörfer zu ziehen und im Namen des Eichenkönigs Tribut (in Form von Naturalien und klingender Münze) von den Menschen zu fordern.

Eine Weile beugten sich die Andergaster der Erpressung. Doch dann kam ihr neue **Freiherr Adomar von Yaquirblick-Cipolya** der Sache auf die Spur. Er zog aus in die Wälder und versuchte, auf eigene Faust dem seltsamen ‘Eichenkönig’ das Handwerk zu legen. Er kehrte nicht zurück. Für die Dörfler ist er einfach spurlos im Wald verschwunden. Die Gesetzlosen um den halbfischen Zauberer Islarin Silberhaar wissen es freilich besser: Sie halten den Freiherrn in ihrer Burg gefangen und beabsichtigen, ihn kurz vor dem endgültigen Abzug der Räuber für ein gepfeffertes Lösegeld freizulassen.

Dieser Gaunerei auf die Spur zu kommen, den Freiherrn zu befreien, die Andergaster von der Erpressung des Elfen zu befreien und das Gleichgewicht in den Wäldern wieder herzustellen wird die Aufgabe Ihrer **Helden** sein.

DAS ABENTEUER (ZUSAMMENFASSUNG FÜR DEN MEISTER)

Tipp: In einem Abschnitt wie diesem, den man ebenfalls stets zu Beginn eines Abenteuers finden kann, steht eine zweite wichtige Art von Vorabinformation: Nämlich wie sich das Abenteuer aller Wahrscheinlichkeit nach entwickeln wird (oder: wie wir geplant haben, dass es sich entwickelt). Dabei wird die Handlung sinnvollerweise aus der Sicht der Helden geschildert – also so, wie sich der Abenteuerverlauf für die Spieler darstellt. Zusammenfassung und Hintergrundtext informieren den Spielleiter also zu Anfang eines jeden Abenteuers über die wichtigsten Handlungsstränge. So kann dieser die einzelnen Szenen und detaillierteren Beschreibungen im Abenteuerverlauf bereits beim ersten Lesen richtig zuordnen, einschätzen und ihre Wichtigkeit und Bedeutung im Gesamtkontext des Abenteuers erfassen.

Dennoch sollten Sie natürlich nie aus den Augen verlieren, dass Rollenspiel etwas lebendiges, veränderliches ist – und daher kein Abenteuer exakt so verlaufen wird, wie wir als Autoren oder Sie als Spielleiter es sich vorstellen.

Um jederzeit Herr des Geschehens zu bleiben und Ihren Spielern dennoch die größtmögliche Handlungsfreiheit zugestehen, benötigen Sie als Spielleiter Sicherheit.

Wenn Sie das Abenteuer in seinen wichtigsten Punkten im

Kopf haben, können Sie Ihren Spielern problemlos erlauben, auch auf anderen Wegen zum Ziel zu kommen. Sie konfrontieren Ihre Spielergruppe dann einfach an einer anderen als der von uns vorgesehenen Stelle mit der nächsten Abenteuerszene und integrieren Ihre Gruppe so wieder in den Handlungsverlauf des Abenteuers – und zwar ohne dass Ihre Spieler sich gegängelt fühlen oder Sie als Spielleiter in Schwierigkeiten geraten. Auch hierbei hilft Ihnen der folgende Abschnitt.

Das Abenteuer beginnt in der Stadt Andergast im rauen Nordwesten Aventuriens, wo die Helden beim Besuch eines großen Volksfestes auf die Spur einer Gruppe von Hehlern kommen können und dadurch zu erstem Ruhm gelangen.

Wenn die gefassten Gauner gestehen, dass sie ihre ‘heiße Ware’ von einer Räuberbande haben, die ihr Versteck irgendwo in der ländlichen Freiherrschaft Dreiseen hat, liegt es nahe, dass vom Königshof eine bevollmächtigte Botin zu dem Freiherrn des Lehens geschickt wird, um ihn darauf aufmerksam zu machen – und ebenso liegt es nahe, dass die Helden als die Begleiter dieser vornehmen Gesandten angeworben werden.

Die Reise nach Dreiseenbroich umfasst einen Marsch oder Ritt durch das ungezähmte Andergast: Erst auf einer leidlich

gepflegten Landstraße, dann durch die Wildnis mit ihren typischen Hindernissen. Nicht, dass eine solche Reise für einen aventurischen Helden übermäßig gefährlich wäre, doch sie gibt Ihnen als Spielleiter die Möglichkeit, Ihre Helden mit einer neuen Region Aventuriens bekannt und sie mit den vielen kleinen Widrigkeiten und Verzögerungen einer Reise durch wildes Waldgebiet vertraut zu machen (schlechte Wegstrecken, umgestürzte Bäume etc). Ebenso bekommen Ihre Helden es auf dieser Reise mit einigen Bauern zu tun, die von den restlichen Mitgliedern der Diebesbande des Halbelfen aufgehetzt wurden und sich für eine Untat rächen wollen. Es sollte jedoch einfach für Ihre Helden sein, einen Kampf zu vermeiden.

Im Dorf Dreiseenbroich, einer typischen Hinterwäldlersiedlung, können die Helden wiederum ein wenig Detektiv spielen und bei den Dorfältesten, Holzfällern und Schweinezüchtern Informationen einholen. Hier erfahren sie vor allem, dass der Freiherr seit einigen Wochen im Wald verschwunden ist. Durch geschicktes und geduldiges Fragen lässt sich auch herausbekommen, dass die Dörfler eine Abmachung mit dem 'Eichenkönig' und den Goblins der Umgegend geschlossen haben und dass der Eichenkönig seit einiger Zeit plötzlich immer höhere Forderungen gestellt hat – genau genommen, seit "dieser spitzohrige Hohepriester" erschienen ist. Über eine Räuberbande wissen die Leute von Dreiseenbroich nichts, doch kennen sie Sagen von einer verlassenen Burg, die irgendwo im Wald liegen soll. Andere können von einem Druiden berichten, der irgendwo im Unterholz haust. Seit dem Verschwinden des Freiherrn hat sich keiner der abergläubischen Dörfler mehr dem Hain des Eichenkönigs genähert.

Irgendwann werden die Helden wohl in den Wald aufbrechen und die Wildnis erkunden wollen: Der traditionelle Treffpunkt der Dreiseenbroicher mit dem Eichenkönig ist verlassen, die Burgruine hingegen von Räubern und Goblins in so großer

Zahl bewohnt, dass die Helden hier allein und im ersten Anlauf nicht weiterkommen werden. Wenn Ihre Spielergruppe sich aber respektvoll und ohne Aggression dem Hain des Druiden nähert, kann dieser ihnen weiterhelfen. Denn der Druide gibt der Schülerin der besiegten Goblinschamanin Unterschlupf. Die junge Goblinfrau wird den Helden helfen, sich in das Versteck der Räuber einzuschleichen. Als Gegenleistung bittet sie die Helden, ihr zu helfen, die zeremonielle Zauberkeule ihrer Lehrerin an sich zu bringen.

Mit Hilfe der jungen Schamanin können die Helden durch einen alten (dem Halbelfen und seinen Spießgesellen unbekannt) Geheimgang in die Burg eindringen. Dort angekommen, kann es ihnen nicht nur gelingen, die Studierstube des halbelfischen Drahtziehers zu finden und zu untersuchen (und dabei die Keule zu Tage fördern), sondern auch, den eingesperrten Freiherrn aufzuspüren und ihn zu befreien.

Der Freiherr ist den Helden unendlich dankbar, doch in höchster Angst und Aufregung: Er berichtet den Helden, dass sein Knappe just in dieser Stunde in einer Art Ritual (Genaueres darüber weiß er nicht) geopfert werden soll. Wenn es gelingt, den Knappen zu befreien, wird sie der Freiherr reich belohnen. Den Höhepunkt des vorliegenden Abenteuers bildet die Konfrontation mit dem bössartigen Halbelfen und der Versuch, ihn an der Opferung des Knappen zu hindern. Dieses Unterfangen gestaltet sich für die Helden jedoch alles andere als ungefährlich. Denn der Zauberer setzt seine Magie ein und kann auch den 'Eichenkönig' zwingen, einige (gewöhnliche) Waldraubtiere herbeizurufen. Wenn es Ihren Spielern jedoch gelingt, das Ritual zu unterbrechen, ist auch der Beherrschungszauber gebrochen, der auf dem Waldschrat liegt – und der alte Herr des Waldes ist wieder frei.



HINTERGRUND

STADT UND LAND ANDERGAST

Das Königreich Andergast ist ein kleines Land mit etwa 40.000 Einwohnern, das seinen spärlichen Reichtum vor allem dem harten und feuerfesten Steineichenholz verdankt, dem begehrtesten Nutzholz Aventuriens. Auch die Hauptstadt entstand als Holzfällersiedlung, und bis heute ist das ganze Land wenig mehr als eine Reihe von kleinen Dörfern und Fluchtburgen im dichten Wald.

Der stete Kampf gegen das verfeindete Königreich Nostria im Westen und die wilden Stämme der Orks im Norden hat die Andergaster völlig in Anspruch genommen und zu einem harten, widerstandsfähigen, aber gläubischen und allen Neuerungen abgeneigten Menschenschlag gemacht, der für kulturelle Verfeinerung weder die Mittel noch das Interesse hat. Stattdessen sind die Andergaster bekannt für ihre Fähigkeit, auch aus dem letzten Rest noch einen Nutzen herauszuholen. Selbst einen zehnfach gebrochenen Axtstiel reparieren sie noch mit Leim und Leder – die verbreitete Armut zwingt sie zu einer solchen Findigkeit.

Aus der Andergaster Geschichte: Vor einigen Jahren erschütterte ein blutiger Streit innerhalb der Familie das Königshaus Andergast: Der jüngere Sohn des guten Königs Wendolyn wollte seinen Vater und seinen älteren Bruder ermorden lassen, um selber an die Macht zu kommen. Doch götterlob wurde dieser Plan vereitelt und der Thronräuber selber getötet.

Heute herrscht der Schwiegersohn des alten Königs, der Herr Efferdan aus dem fernen Lieblichen Feld, der allerlei neumodische Ideen und seltsame Höflinge aus seiner Heimat mitgebracht hat.

Der neue König ist ein guter Mann. Aber von dem rauen Leben in Andergast versteht er nicht viel, und die meisten seiner Untertanen stehen Efferdans Modernisierungsvorsätzen eher skeptisch gegenüber.

DIE STADT ANDERGAST

Mit ihren knapp 6.000 Einwohnern ist die Königsstadt der bei weitem größte Ort des ganzen Königreiches. Das macht sie dennoch nicht zu einem Rivalen der Großstädte, die man weiter südlich im Mittelreich, im Horasreich oder Südenturien findet. Für die Andergaster jedoch ist 'die Stadt', wie man sie oft schlicht und ohne jede Verwechslungsgefahr nennt, der Inbegriff des Lebens: Nur hier gibt es Märkte mit Waren aus dem nahen und fernen Ausland, spezialisierte Handwerker und sogar eine echte Magierakademie.

Vor allem aber herrscht hier der König des ganzen Reiches; für die allermeisten Andergaster die höchstädtige Person, die sie namentlich kennen – die Kaiserin in Gareth und Vinsalt sind eher ferne, halb sagenhafte Gestalten (wie der Elfenkönig, der Kalif oder der Dämonenmeister) aus den Liedern der fahrenden Sänger.

Kurz und gut: Andergast ist die einzige Stadt des Königreiches, die diesen Namen verdient.

Tip: Die meisten Regionen Aventuriens sind entweder unbewohnte Wildnis oder aber verfügen über komplexe gesellschaftliche Strukturen, welche die Kenntnis vieler in- und ausländischer Mächte als Verbündete, Rivalen und Feinde nötig machen. Viele Arten von Abenteuern können entweder in einer derart komplex ausgebauten aventurischen Region oder in unerforschter Wildnis angesiedelt werden – doch für ein Einsteiger-Abenteuer wollten wir eine überschaubarere Region wählen, die beides bietet. Es hat seinen Grund, dass wir gerade Andergast als Schauplatz dieses Einsteiger-Abenteuers gewählt haben: Andergast ist noch ein 'klassisch-mittelalterliches' Ländchen. Mit einem König, seinen Freiherrn als Vasallen und deren ritterlichen Gefolgsleuten hat es eine sehr einfache Staatsstruktur, klare und eindeutige Feinde, eine sehr wilde und unerschlossene Natur und eine ziemlich rückständige Bevölkerung. Seine Geschichte ist reich an Schlachten und Kriegen, aber niemand hat sie je in aller Ausführlichkeit aufgezeichnet. So kann man problemlos frühere Lokalhelden und Monarchen erfinden, wenn man sie für ein Abenteuer benötigt. Dennoch gehört Andergast zu den zwölfgöttertreuen, Garethi-sprachigen Ländern, zwei wichtige Merkmale Aventuriens.

Der mittelalterliche Staatsaufbau und die schlechten Wegverbindungen führen dazu, dass die örtlichen Herrscher in dieser Region weitestgehend unbehelligt von dem Eingriff höherer, reichsübergreifender Stellen bleiben. Probleme werden in diesem Landstrich nicht von 'der zuständigen Behörde' gelöst, sondern die Helden müssen noch selbst zupacken und tätig werden. Und darum geht es ja letztlich im Rollenspiel, nicht wahr?

Tip: Da es Sie und Ihre Spieler im Rahmen dieses Abenteuers nach Andergast verschlagen wird, wollen wir die Stadt hier etwas detaillierter vorstellen.

Um Ihren Spielern Andergast lebendig beschreiben zu können, sollten Sie sich schon vor Spielbeginn mit den Gegebenheiten dieser Stadt vertraut machen. Das bedeutet selbstverständlich nicht, dass Sie alles auswendig lernen müssen, was es über Andergast zu sagen gibt. An vielen Stellen können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen. Nicht erfinden sollten Sie Orte und Personen von großer Bedeutung wie zum Beispiel Tempel, Magier- oder Kriegerakademien oder ähnliches. Denn sonst machen Sie das ländliche Andergast am Ende zu einer Metropole, was dem Gleichgewicht Aventuriens nicht zugute käme. Wenn aber zum Beispiel kein Pfandhaus beschrieben wurde, die Helden aber gern eines besuchen würden –

erfinden Sie eines, wenn Ihnen als Spielleiter der Sinn danach steht und es zu den hiesigen Gegebenheiten passt. Wenn Sie den Spielern die Stadt Andergast vorstellen, sollten Sie sich immer vor Augen halten, dass es keine moderne Stadt mit Straßenbeleuchtung und Fußgängerzone ist: Andergast ist eng und verwinkelt, die Straßen schmutzig und schlammig, Passanten und Lastkarren kämpfen um den Platz, und nach Sonnenuntergang wird es schneller finster, als einem lieb sein kann. Sie müssen nicht 'historisch korrekt' jede Schlammputze und jeden Hundehaufen beschreiben, doch es sollte schon deutlich werden, wie 'rustikal' es hier zugeht.

Vor allem die kleinen Beobachtungen am Wegesrand können viel zur Stimmung beitragen: vom bettelnden Krüppel, der sich als Veteran einer Schlacht gegen die Orks ausgibt, über die betrunkenen Schmiedegesellen, die von der Kneipe nach Hause torkeln, und dem weltgewandten, arroganten Holzhändler, dessen Leibwächter ihm rüde eine freie Gasse durch die Menge bahnen, hin zu den staunenden Bauern, die zum ersten Mal in einer so großen Stadt sind und ihre Schweineherde für einen Moment völlig vergessen.

Das Rollenspiel in einer Stadt hat seine Besonderheiten: Vor allem ist da die immense Zahl der Leute zu nennen, mit denen die Helden eventuell reden, feilschen oder zanken wollen. Das macht es für Sie als Meister einerseits schwierig, denn wir können unmöglich alle Leute vorstellen, denen man in einer Stadt begegnen kann. Andererseits aber kann man hier weit mehr Rollendarstellung erleben und pflegen als auf einer Reise durch die einsame Wildnis (letzteres bieten wir Ihnen in einem späteren Kapitel).

DIE LAGE DER STADT

Andergast wurde dort gegründet, wo die Andra in den Ingalv mündet. Dadurch liegt der Ort am Treffpunkt von gleich drei wichtigen Wasserstraßen: Die Andra strömt herab aus dem nutzholzreichen Steineichenwald im Norden, der Ingalv kommt herbei aus dem Osten, und vereint strömen sie westwärts zur umstrittenen Grenzstadt Joborn und weiter bis Salza am Meer der Sieben Winde. Auch wenn Salza schon nicht mehr zum Königreich Andergast gehört, ist die Stadt doch sehr wichtig für den Verkauf Andergaster Waren, besonders der wertvollen Steineichenstämme, die zuerst die Andra hinunter und schließlich nach Salza geflößt werden.

Eine vierte Route verbindet die Stadt Andergast mit dem Südosten und letztendlich mit dem Mittelreich um die Kaiserstadt Gareth: Eine befestigte, stellenweise sogar gepflasterte Fürstenstraße führt in diese Richtung, die einzige ihrer Art in Andergast. (Näheres zu dieser Straße und dem Reisen dort finden Sie in Kapitel 2 ab S. 40.)

DAS STADTBILD

Andergast ist im Süden und Osten von Wasser begrenzt, im Norden und Westen liegen Felder, Weiden, Wiesen und

Waldland. Der Wassergraben, der die Stadt hier umschließt, wird von der Andra gespeist, befindet sich aber seit Jahrzehnten im Verfall und ist an vielen Stellen nicht mehr als ein Band schlammiges Sumpfland.

Die Stadt ist gänzlich von einer Stadtmauer umgeben und verfügt über vier Zugänge. Die Straßen Andergasts sind samt und sonders ungepflastert, versetzt mit nur vereinzelt Trittstellen aus Steineichenstücken. Selbst an 'trockenen' Tagen versinkt man leicht bis zu den Knöcheln im Schlamm, an Regentagen sind selbst knietiefe Löcher keine Seltenheit. Aus diesem Grund trägt in Andergast so gut wie jeder – vom König bis zum Schweinehirten – hölzerne 'Trippen' unter seine guten Schuhe geschnallt: Holzsohlen mit kurzen Stelzen darunter, durch die man etwa einen Spann Höhe gewinnt und es vermeidet, sein Schuhwerk zu verschmutzen und zu ruinieren.

Die breiteste Straße der Stadt ist die König-Wendolyn-Allee, die von der Ingalvbrücke vorbei an der Königsburg zum großen Marktplatz hin verläuft und dann weiterführt zum Bergtor im Nordosten der Stadt. Hier liegen vor allem die Wohnungen der wohlhabenderen Andergaster und andere stattliche Bauten aus kostspieliger, aber haltbarer, ja sogar feuerfester Steineiche. Da die meisten übrigen Gässchen sehr schmal sind und die Überzahl der Fachwerkhäuser weit überragende Obergeschosse haben, die sich teilweise berühren, gibt es zahlreiche dunkle Ecken in Andergast. Hier wird ein ahnungsloser Fremder mitunter vom Inhalt eines Nachtopfes getroffen, falls ihm nicht sogar irgendwelches Gesindel auflauert, das ihn um seinen Dukatenbeutel erleichtern möchte.

Neben den Menschen drängen sich auch noch überall in der Stadt frei herumlaufende Wühlschweine in den Gassen. Die Eichelmast ist ein derart wichtiger Bestandteil der Andergaster Wirtschaft, dass sich selbst die meisten Städter ein oder mehrere Tiere halten. Die mit verschiedenen Brandzeichen oder Ohrmarken gekennzeichneten Tiere bleiben die meiste Zeit sich selbst überlassen. Nur hin und wieder werden sie vom städtischen Schweinehirten in den Wald getrieben.

Eine weitere Besonderheit ist der stets in der Luft liegende Geruch nach Holzfeuern, der schwer über der Stadt hängt und sich von nichts vertreiben lässt.

DIE VIERTEL DER STADT

Wie in vielen Städten Aventuriens haben sich auch in Andergast 'Zunftviertel' gebildet: Handwerker gleicher oder ähnlicher Profession siedeln sich oft nebeneinander an, um der Geselligkeit willen, aber auch um einander gegen Zunftfremde schützen zu können.

Neben der unterbesetzten und überforderten hauptberuflichen Stadtgarde sind es vor allem die wehrfähigen Gesellen der einzelnen Zünfte, die in ihren jeweiligen Vierteln für Ruhe und Ordnung sorgen, im Falle eines Brandes das Löschen organisieren und bei Angriffen 'ihren' Teil der Stadtmauer bemannen: Als Gegenleistung für ihre weitreichende Selbständigkeit muss jede der vier Zünfte im Kriegsfall eine 'Kompanie' von einem Bogenschützen pro Werkstatt stellen.

Auch die gemeinsamen Schießübungen auf den Feldern vor der Stadt gehören fest zum zünftischen Brauchtum.

Tipp: 'Ruhe und Ordnung' ist nicht falsch zu verstehen: Im Zweifelsfall geht es den jeweiligen zünftischen Bürgerwehren immer noch zuerst darum, Unruhestifter und Störenfriede abzuschrecken. Die Frage der Gerechtigkeit ist häufig nebensächlich. Wenn ein stadtfremder Abenteurer sich mit einem Handwerksmeister anlegt, dann werden sich die örtlichen Ordnungshüter garantiert eher mit dem bekannten Einheimischen verbünden als mit einem Fremdling – ganz gleich, wer in der Sache Recht haben mag.

Das Schmiedeviertel

Sämtliche Häuser in den Gassen im nördlichsten Teil der Stadt rund um den Tsa-Tempel müssen nach herrschaftlichem Erlass vollständig aus Stein gemauert sein. Denn hier leben und arbeiten all diejenigen, die mit einem heißen Schmiedefeuer arbeiten; seien es Huf-, Waffen-, Grob-, Gold- oder Rüstungsschmiede. Schon einmal, vor gut siebzig Jahren, ist das ganze Viertel niedergebrannt, und das soll nicht noch einmal geschehen. Es gibt gut dreißig Schmieden in der Stadt. Hier ist es möglich, Waffen oder Rüstungen zu kaufen oder reparieren zu lassen. Zwar haben sich deren Inhaber meist auf bestimmte Arbeiten spezialisiert, doch ist dies für Fremde keineswegs sofort ersichtlich: Die Einheimischen wissen recht gut Bescheid, wer beispielsweise gute Messer herstellt und bei wem man besseres Werkzeug kaufen kann, doch der Ortsfremde ist auf etwas Glück angewiesen. Die Preise sind durchschnittlich und die Qualität meist ebenfalls, doch können Sie als Spielleiter natürlich jederzeit entscheiden, dass der gewählte Schmied für

diese oder jene Aufgabe besonders begabt oder unbegabt ist. Bei Sonderwünschen wie zum Beispiel einer schnelleren Fertigung kann sich der Preis leicht verdoppeln.

Eine typische Schmiede ist ein zur Gasse hin offener Raum mit einer Esse, dem Rauchfang und zahlreichen Regalen an der Rückwand, an der Hämmer und andere Werkzeuge hängen. Der große Blasebalg heizt das Feuer in der Esse an und wird meistens von Lehrlingen bedient, denen der Schweiß ob der anstrengenden Arbeit in Strömen die muskulösen Körper hinabrinnt.

Übrigens haben sich nach einigem Zögern auch die Töpfer Andersgasts dieser Zunft angeschlossen, denn immerhin arbeiten sie auch mit etwas, das man aus der Erde gräbt und im heißen Feuer fertig stellt.

Das Tuchmacherviertel

Nördlich des Schmiedeviertels und nordwestlich des Marktes liegen die Gassen, in denen die Tuchmacher Andersgasts ihre Werkstätten haben. Hier findet man Schneider und Altkleiderhändler, Weber und Tuchhändler, und dazu noch wenige Hutmacher, Strumpfstriker, Mattenflechter und Seiler, eine für eine so kleine Stadt erkleckliche Anzahl von Betrieben, die auf die eine oder andere Weise mit Weben, Schneidern und Nähen zu tun haben, auch, wenn viele Betriebe kaum mehr als je einen Meister, Gesellen und Lehrling beschäftigen. Dazu kommt noch eine Handvoll Kürschner, denn im winterkalten Andersgast ist Pelzkleidung sehr begehrt und in vielen Preisklassen erhältlich. Die dunkelhaften Kürschner achten sehr darauf, nicht mit den weniger angesehenen Gerbern und Schustern (aus dem Ledererviertel) in einen Topf geworfen zu werden. Zusammen stellen die Tucher und Schneider die zahlenmäßig größte Gruppe Handwerker in Andersgast dar, auch wenn sie nicht soviel Reichtum und Einfluss besitzen wie die Schmiede und die Holzhändler.

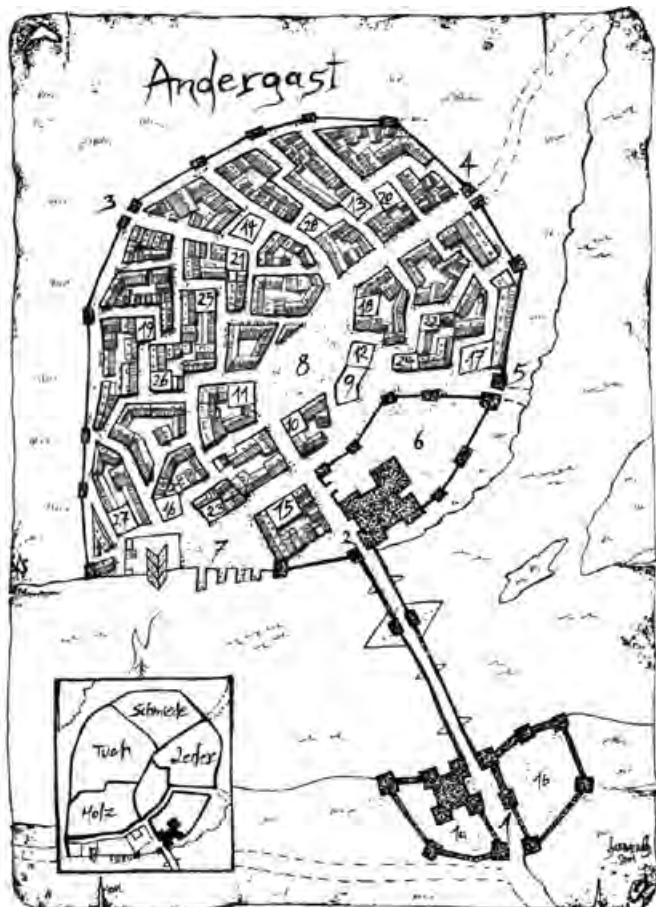
Das Ledererviertel

Im Osten der Stadt direkt neben der Andra liegt das Viertel der Lederwerker. Hier ist einer der wenigen Orte der Stadt, an denen der Holzrauch nicht allgegenwärtig ist. Dafür überwältigt den Besucher sofort der scharfe Geruch der drei Gerbereien, in denen mittels Eichengalle frische Häute (vor allem vom Schwein) in haltbares und belastbares Leder verwandelt werden. Doch auch andere Mittel finden bei der Gerberei Verwendung: Die Lehrlinge der Zunft werden täglich mit Kübeln durch die Stadt geschickt, um den Inhalt der Nachtpöfle einzusammeln und den Pferde-Urin aus Hof- und Mietställen zusammenzutragen.

In unmittelbarer Nähe der Gerbereien haben die Schuster und Sattler, die Handschuh- und Scheidenmacher, die Gürtler sowie die Zaumzeug- und Börsenschneider ihre Werkstätten.

Das Holzwerkerviertel

Der südwestliche Teil der Stadt unweit des Ingvall und des Ingerimtempels ist den Berufen vorbehalten, die mit Holz arbeiten: Hier wohnen und arbeiten in den Häusern entlang der engen Gassen die Schreiner und Küfer der Stadt, die Stellmacher und Wagenbauer, die Drechsler und Besteckschnitzer, die Zimmerleute und Baumeister, die Schindelmacher und Dachdecker, die Holzschnitzer und Figurenmacher, die Kohlen-, Brennholz- und Reisighändler, aber auch ein paar andere



Baukundige wie Maurer und Maler. Da diese Berufe vielfach mit der edlen Steineiche arbeiten und zu ihnen auch die sehr einflussreichen und wohlhabenden Flö-

ßer und Holzhändler gerechnet werden, zählen diese Handwerker neben den Schmieden zu den angesehensten Bürgern der Stadt.

EINZELNE GEBÄUDE

Im folgenden sollen einige der wichtigeren oder typischen Gebäude in der Stadt vorgestellt werden.

1) INGVALFESTE

Südlich des Flusses und damit außerhalb der eigentlichen Stadt liegt diese beeindruckende Festung, die die Stadt vor Angriffen von Süden her schützen soll. Und da sowohl die Fürstenstraße in das Mittelreich wie auch der (deutlich schlechtere) Weg nach Nostria hier zusammen treffen, haben früherer Herrscher von Andergast alles Nötige getan, um die Befestigung möglichst stark zu machen. Die Ingvalfeste besteht aus einer kleinen Wehrburg (1a) auf der westlichen Seite und einem ummauerten Exerzierplatz (1b) mitsamt Kasernengebäuden auf der östlichen Seite einer drei Schritt breiten Gasse.

Nachdem Reisende ein Tor durchschritten haben, können sie über eine Brücke die Stadt erreichen. In der Mitte des Ingval wird die Brücke durch ein weiteres, auf einer Insel gelegenes, Wachtor (1c) unterbrochen, noch ehe die Brücke das Ingvaltör und damit die eigentliche Stadt erreicht.

Die Ingvalfeste ist von den Soldaten der königlichen Leibgarde bemannt, erfahrenen Hellebardieren, die sich nur um die Sicherheit der Residenz kümmern und nichts mit Brückenzöllen oder Durchsuchung Reisender am Hut haben. Solange ein Reisender nicht so aussieht, als habe er finstere Pläne, winken sie ihn vorbei und sind viel zu vornehm, Wagen und Packtiere auf zollpflichtige Waren hin zu untersuchen.

2 BIS 5) STADTTÖRE

Vier Tore führen in die Stadt Andergast: Das **Südtor** (2) direkt am Ingval, das **Schweinetor** (3) im Nordwesten, das **Bergtor** (4) im Nordosten und das **Andrator** (5) im Osten der Stadt. Alle Tore werden kurz nach Sonnenuntergang geschlossen und erst wieder geöffnet, wenn der erste Hahn gekräht hat.

Diese Tore bestehen jeweils aus zwei Tortürmen von gut sechs Schritt Höhe, die sich rechts und links des Durchgangs erheben und bei denen sich eine kleine Brücke über den Weg spannt. Hier werden die ankommenden Reisenden von den beiden wachhabenden Gardisten nach ihrem Woher und Wohin befragt und vor allem ihr Gepäck kontrolliert: Bei einer 1 bis 16 auf dem W20 interessiert sich ein Wächter für einen Neuankömmling, und üblicherweise sollte diese Kontrolle auch kurz ausgespielt werden. 'Übergroße Waffen', 'Gifte' und 'gefährliche Gerätschaften' werden beschlagnahmt, sofern

man nicht als Person von Stand, als Krieger (mit Kriegerbrief!), Wundarzt oder Magier glaubhaft machen kann, dass man ein Recht hat, solche Dinge mit sich zu führen.

Diese Prozedur dient dazu, deutlich zu machen, dass die Andergaster nicht jeden hochgerüsteten Söldner und Schlagetot in die Stadt hinein lassen.

Die Regelung ist bewusst offen gehalten, und vieles hängt davon ab, ob die Helden einen guten Eindruck machen oder aber so wirken, als seien sie mitten in der Stadt auf Ärger aus: Wenn Sie als Spielleiter diesen Eindruck von Ihrer Heldengruppe haben, sehen die Stadtwachen das genauso und werden versuchen, die Störenfriede durch einige harsche Ermahnungen zur Raison zu bringen.

Der Wegzoll beträgt für Stadtfremde üblicherweise einen Heller pro Bein und muss auch für Reit- und Packtiere entrichtet werden. Bei besonders reich gekleideten Besuchern probieren die Wachen auch schon einmal, pro Bein zwei oder mehr Heller zu kassieren. Die Wachposten sind wie fast all ihre Kollegen in Aventurien unterbezahlt und gegen eine angemessene Bestechung jederzeit bereit, ein Auge zuzudrücken – solange es um Kleinigkeiten geht und nicht zum Beispiel um das Einschmuggeln einer Kiste offensichtlicher Meucheldolche ...

Die Werte typischer Stadtgardisten finden Sie bei den Beispielpersonen auf S. 67.

6) BURG ANDERGAST

Für mittelaventurische Verhältnisse ist Burg Andergast eine eher kleine Festung, für das arme Land ist sie die prächtigste Wehranlage überhaupt. Die Burg liegt im Südosten der Stadt am Zusammenfluss von Ingval und Andra und bewacht die steinerne Brücke über den Ingval. Der älteste Teil ist der nordöstliche Turm, ein trutziges, durch den Holzrauch der Stadt fast schwarzes Bauwerk, das weit älter ist als die in späteren Jahren angebaute Burg.

Der Eingang zur Burg ist mit einem Fallgitter versehen, das die meiste Zeit, auch nachts, aufgezogen ist. Der Zugang wird allerdings von vier Königsgardisten mit Hellebarden bewacht, die niemanden einlassen, der nicht in Begleitung eines der regulären Burgbewohner

Nicht alle sind für dieses Abenteuer von unmittelbarer Bedeutung, doch diese Beschreibungen können Ihnen helfen, die Stadt Andergast vor dem inneren Auge Ihrer Spieler lebendig werden zu lassen.

ankommt oder eine schriftliche Einladung vorweisen kann.

An dieser Stelle ist die Burg vor allem erwähnt, weil sie eben da ist – denn zumindest in diesem Abenteuer werden die Helden sie vermutlich nicht betreten. Später jedoch, wenn die Helden sich einen gewissen Namen gemacht haben, kann es durchaus vorkommen, dass der König selbst sie beauftragt, einem Freiherrn bei der Bekämpfung einer Räuberbande zu helfen oder einen Landvermesser vor den abergläubischen Bauern zu schützen, die seine Geräte für Hexenwerk halten.

7) HAFEN

Am Ufer des Ingval liegt der Flusshafen, wo die Fischer ihre Waren auch direkt an den Mann oder die Frau bringen: Forellen und Karpfen, Lachse und gelegentlich ein mächtiger Wels. Was nicht sofort verkauft werden kann, wird auf Holzgestellen getrocknet oder in Fässern eingesalzen, und der Geruch nach Fisch ist allgegenwärtig.

An den größeren Anlegestellen treffen mehrmals in der Woche Flussbote von Joborn oder Salza ein, die Waren, aber auch Reisende in die Stadt bringen. Am westlichen Rand des Hafengebietes liegt auch die einzige Werft der Stadt. Hier werden Flusskähne und -barken gebaut.

8) DER MARKTPLATZ

Hier findet täglich der Bauernmarkt statt. Er stellt die einzige Möglichkeit dar, außerhalb einer Gaststätte oder Garküche etwas Essbares zu kaufen. An den mehr als dreißig verschiedenen Ständen werden Brot und Bier, Schlachtgeflügel, Schinken und Würste, frischer, geräucherter und eingesalzener Fluss- und Seefisch, Gemüse und Obst, Käse und Butter, Honig und Rübenkraut angeboten. Und mitunter kann man hier gar so exotische Speisewürzen wie elfischen Ahornsirup, Khunchomer Pfeffer oder liebfeldischen Methumian kaufen.

Wie in vielen Städten Aventuriens ist der Platz im Zentrum sehr groß, denn hier versammelt sich auch das Volk, wenn wieder eine bewaffnete Schar gegen orkische oder nostrische Angreifer zusammengestellt wird oder wenn es Neuigkeiten aus der Burg zu hören gibt.

Jedes Jahr im Rondra wird der Platz zu einem

Turnierfeld umgewandelt, auf dem sich die edlen Rittersleute aus Andergast, aber auch aus anderen Reichen im Kampfe messen. Im Frühling (genauer gesagt, in der ersten Woche des Perainemondes) findet hier ein großer Viehmarkt statt, auf dem alle möglichen Nutztiere wie Rinder und Schweine, Schafe und Ziegen, Pferde und Esel und auch Geflügel feilgeboten werden.

9) RATHAUS

Hier am Markt hat der 'bürgerliche' Magistrat der Stadt Andergast seinen Sitz; denn anders als alle übrigen Orte des Landes untersteht die Stadt keinem Freiherren, sondern nur dem Monarchen. Und dieser hat ihr gestattet, ihre inneren Angelegenheiten selbst zu regeln. Das mit geschnitzten Statuen verzierte Gebäude ist aus Stein errichtet und hat zwei Türen an der Marktfront.

Die eine, besonders repräsentative, führt in das eigentliche Rathaus, das ständig von zwei Gardisten bewacht wird. Dahinter liegen eine Schreibstube sowie der Ratssaal mit seiner großen Tafel und dem ansehnlichen, etwas protzigen Silbergeschirr mit Stadtwappenverzierung – der grüne Eichenast unter der roten Krone schmückt Teller, Schüsseln und Pokale, Messer und Löffel (die neumodische Gabel hat in Andergast noch nicht recht Fuß fassen können – wofür hat man geschickte Finger?). Jeder Besucher wird von einem Schreiber in Empfang genommen und je nach scheinbarem Rang abgewimmelt oder zu dem Ratsherren geführt, der gerade im Gebäude weilt – denn die meisten Ratsherren sind hauptsächlich Kaufherren oder Handwerksmeister und keineswegs immer im Rathaus anzutreffen.

10) DAS ZEUGHAUS

In diesem zweistöckigen Gebäude ist das Waffenarsenal und die Rüstkammer der Stadt untergebracht, doch auch Notvorräte und städtische Gerätschaften werden hier aufbewahrt. Weil all diese Dinge ohnehin bewacht werden müssen, ist hier auch die Stadtgarde von Andergast stationiert: Die Hauptstadt hat eine permanente 'Wachkompanie' von etwa 30 Mitgliedern, von denen in Friedenszeiten jeweils ein Drittel tagsüber in den Straßen patrouilliert, während ein weiteres Drittel im Zeughaus die Stellung hält und das letzte Drittel den Nachtdienst verrichten muss.

Im Erdgeschoss liegen die eigentliche Wachstube, wo man seine Anliegen vorbringen kann, ferner die Amtsstube des Hauptmanns sowie die Waffen- und Rüstkammer.

Im Keller werden Vorräte gelagert, aber es gibt auch eine größere Zelle für Unruhestifter und Raufbolde. Gefährlichere Verbrecher werden nicht hier, sondern im Burgverlies eingekerkert. Im Obergeschoss schließlich liegen der Schlafsaal der Wachen und das Schlafzimmer des Hauptmanns und das der drei Wachtmeister.

TEMPEL IN ANDERGAST

Wie die allermeisten Städte Aventuriens hat auch Andergast mehr als einen Tempel, und die Häuser der Götter verteilen sich gleichmäßig über die ganze Stadt. Das heißt jedoch nicht, dass nur die Bewohner eines bestimmten Viertels den Gott verehren, dessen Haus in ihrer Nähe liegt.

Ferner ist der Ausdruck 'Haus des Gottes' wirklich ernst zu nehmen: In Aventurien sind Tempel nicht einfach Versammlungsplätze, wo man sich zwanglos zum Gebet trifft, sondern die wirkliche und wahrhaftige Residenz der Gottheit. Aventurische Geweihte vertreten nicht Gottheiten, an deren Existenz zu glauben oder nicht zu glauben dem Gläubigen freigestellt ist. Aventurische Götter existieren tatsächlich – und ihre Existenz ist in ihren Tempeln spürbar. Selbst ein Elf, der nicht an den Einfluss der Götter auf sein Leben glaubt, wird ihre Existenz nicht ohne weiteres in Frage stellen und ihren Tempel mit Respekt betreten.

Dass man dennoch nicht einfach in einen Tempel geht, um dort eine bestimmte Dienstleistung von einem der Götter oder seinen Geweihten einzufordern, versteht sich für Aventurier von selbst.

II) TEMPEL DES PRAIOS

Dieser Tempel liegt an der König-Wendolyn-Allee und am Markt und ist das prachtvollste Gotteshaus der Stadt, auch wenn andernorts die Häuser des Sonnengottes deutlich luxuriöser sind. Der Tempel ist aus Steineichenholz erbaut, das teilweise durch goldleuchtende Messingtafeln geschmückt wurde, auf denen allerlei Sonnen-, Augen- und Greifensymbole eingraviert sind. Diese Tafeln bis zum Spiegelglanz zu polieren ist die Aufgabe der Tempeldiener. Dem wahrhaft Gläubigen erscheint auch dieses Haus als Wohnstatt des leibhaftigen Sonnengottes selbst, und wie in jedem seiner Tempel ruht auch hier auf dem Altar sein niemals erlöschendes Licht in einer goldenen Monstranz, die den ganzen Raum erhellt.

(Wenn man nicht über die Maßen gläubig ist, erscheint einem der Tempel ebenso verräuchert wie die meisten Häuser in Andergast – auch wenn hier der kalte Rauch nach Bernstein, Praiosandelholz und anderen exotischen Zutaten des Räucherharzes duftet.)

Im ersten Obergeschoss des Gebäudes steht auf einem Balkon ein großer goldfarbener Gong, mit dem die Novizen die Bewohner zu jeder vollen Stunde an 'die Macht des gerechten Herrn Praios' erinnern, der durch den Lauf der Sonne den Tag und das Jahr ordnet.

Dieser Tempel ist das einzige echte Haus des Praios im ganzen Reich Andergast, auch wenn es ansonsten noch kleinere Schreine gibt, die das Volk ebenso unbekümmert 'Tempel' nennt. Hier leben zwölf Diener und Novizen sowie sechs

Priester unter der Aufsicht der *Tempelvorsteherin Ildaria Lichterglanz*, einer strengen Frau in den Fünfigern, die sich durch ein erhebliches Maß an frommer Selbstgerechtigkeit auszeichnet und keine Geduld mit dem Andergaster Aberglauben hat.

Praios ist der Gott des Lichtes, der Sonne und des Gesetzes; und seine Diener verehren ihn als den Götterfürsten. Als solcher missbilligt er den Einsatz von Magie und jedweder Lüge.

Ein hartes Los für einen Abenteurer, diesen Anforderungen gerecht zu werden. Daher suchen die meisten Helden einen Praiostempel üblicherweise nur dann auf, wenn sie wirklich ernste Probleme mit schwarzer Magie, Dämonenkult und dergleichen befürchten und daher göttlichen Beistand suchen. Dagegen ist grundsätzlich nichts einzuwenden. Doch achten Sie als Spielleiter darauf, dass ein Besuch im Praiostempel für Ihre Helden nicht zu einer 'Selbstbedienungstheke' wird.

Die Geweihten des Praios sind wie der Gott, dem sie dienen – gerecht, aber auch *selbstgerecht*. Die Selbstsicherheit, der auserwählten Diener des Götterfürsten, die sich dem Adel gleich, ja, überlegen fühlen, sollte immer zu spüren sein. Praiosdiener werden es derart unsteten und unordentlichen Leuten wie fahrenden Glücksrittern nicht leicht machen. Wir möchten Sie als Spielleiter an dieser Stelle mitnichten dazu ermuntern, Ihren Spielern die 'heilige Inquisition des Praios' auf den Hals zu hetzen – egal, was Ihre Spieler in ihrer Vergangenheit erlebt oder getan haben mögen. Doch jeder Spieler (es sei denn, sein Gewissen ist vollkommen rein) sollte sich unter den bohrenden, forschenden, alles durchdringenden Blicken der Praiosdiener unwohl in seiner Haut fühlen.

'Wann habe ich das letzte Mal gelogen?', 'Wird der Geweihte mich gleich darauf ansprechen, dass ich gestern Abend die Zeche geprellt habe?', 'Weiß er am Ende, dass ich eine Hexe bin?' oder 'Mist! Jetzt habe ich die Geweihten gerade in Gedanken eitle Säcke genannt – hoffentlich hat der Herr Praios das nicht gehört ...' sollten Gedanken sein, die Ihren Spielern durch den Kopf gehen könnten.

Praios ist ein mächtiger Gott – und seine überaus stolzen Diener werden sich nicht verspotten oder benutzen lassen.

12) TEMPEL DER RONDRÄ

Das Heilige Haus der Göttin von Kampf, Donner und Blitz ist ganz aus schweren Steineichenstämmen erbaut und ähnelt mehr einer kleinen Burg als einem gewöhnlichen Tempel, denn Rondra ist in den Augen der Andergaster

die wichtigste Göttin des Pantheons. In ihrem Namen wird der Krieg gegen Nostria geführt, werden aber auch die ritterlichen Turniere ausgefochten.

Die halbierten Eichenstämme, die die Außenseite des Gebäudes zieren, sollen eigentlich an die Säulen eines klassischen Tempelbaus erinnern. Dass sie aber über und über mit eisernen Nägeln und sogar Dornen beschlagen sind, macht das Gebäude nur noch wehrhafter und festungsähnlicher – zumal es sich wie ein kleiner Wehrturm zwei Stockwerke hoch erhebt und von einem stahlgefassten Steineichenmast gekrönt wird, in den bei jedem Gewitter einmal der Blitz einschlägt – freilich ohne dem Tempel zu schaden, denn Rondra ist auch die Göttin des Sturms. Und so gilt die Unversehrtheit des Tempels den Anergastern als Zeichen, dass die Göttin bei jedem Gewitter für einen Wimpernschlag diesem Tempel ihre ausschließliche Aufmerksamkeit geschenkt hat.

Im Inneren zieren zerfetzte, teils blutbeschmierte Banner die Wände. Darunter stehen zerbrochene Schilde und zerborstene Waffen und zeugen vom ehrenvollen letzten Kampf ihrer Besitzer.

Der Tempelvorsteher, *Schwertbruder Ulfried Zornbold*, ist ein entfernter Verwandter des alten Königshauses und stets erfreut, wenn Recken von außerhalb den Tempel der Göttin besuchen. Er ist ein sehr pragmatischer Geweihter und großer Patriot, der gerne beide Augen zudrückt, solange theologische Belange nur zweifel- und nicht unverhohlen frevelhaft sind – und sie Anergast nützen.

Rondrageweihete können sehr gute Verbündete sein, und viele Kämpfer wenden sich gerne an sie, um sich ihre Waffe segnen zu lassen. Dabei ist aber zu beachten, dass alle irgend- wie unehrenhaften Geräte wie Fernwaffen, Trickwaffen oder gar Gifte verpönt sind und vom Geweihten eher beschlagnahmt und zerstört als gesegnet werden.

Rondra steht für den ehrenhaften Kampf; Feiglinge oder hinterlistige Gesellen, die ihre Gegner eher aus dem Hinterhalt anspringen und ihnen nicht im offenen Kampf gegenüberzutreten, werden den Prinzipien der zornigen Göttin nicht gerecht – und sie wird kaum die Waffe eines dahergelau- fenen Diebes oder eines verwehlichten, schmerbäuchigen Adelsöhnchens segnen – es sei denn, es bestünde ein ganz und gar außergewöhnlicher Anlass für eine derartige göttliche Gnade ...

13) TEMPEL DER TSA

Das Haus der ewigjungen Göttin liegt fast schon versteckt in einem kleinen Gässchen mitten im Schmiedevierteil. Als Wohnstatt der Göttin des Neuanfangs wurde es gegründet, als vor gut siebzig Jahren das ganze Viertel nach einem

verheerenden Großbrand wieder aufgebaut werden musste. Auch wenn viele der unmittelbaren Nachbarn Messer- und Klingenschmiede sind, genießt die Göttin der Erneuerung und des Friedens doch hohes Ansehen bei den durch zahlreiche Kriege mitgenommenen Untertanen. *Vater Olfried* bemüht sich, auch die Kinder zu betreuen, die zu jung sind, um im elterlichen Gewerbe mitzuhelfen und daher sonst auf der Straße herumlungern und im Schlamm mit den Wühlschweinen spielen würden.

Wenn man von den schreiend bunten Flecken und Mustern an den Wänden absieht, die an den Regenbogen der Göttin erinnern sollen, ist das Standbild der Jungen Göttin fast das einzige, was daran erinnert, dass man sich in einem Götterhaus befindet. Es steht inmitten des Trubels und manch einer schwört, dass es sich von Zeit zu Zeit bewege, um alles mitzubekommen.

14) TEMPEL DER PERAINE

Die Göttin von Ackerbau, Heilkunst und Fruchtbarkeit ist in Anergast sehr angesehen und kann als die Göttin gelten, die für das einfache Volk am wichtigsten ist – und das gilt auch in der Stadt, denn die meisten Anergaster betreiben zumindest nebenher noch etwas Ackerbau auf den Feldern vor der Stadtmauer oder haben einen kleinen Gemüsegarten nah bei ihrem Haus.

Doch während auf dem Lande der Peraine- geweihte meist einfach ein jovialer Mann ist, der die richtigen Erntesege und einige gute Hausmittel gegen Krankheiten kennt, residiert hier in der Stadt ein regelrechter Landpfleger: *Vater Atheldan* hat die Aufsicht über die übrigen Peraine-Tempel des Landes und über die sechs Geweihten, die hier daran arbeiten, ein höchstmögliches Niveau der Krankenpflege und Heilkunst zu erreichen.

Für Anergaster Verhältnisse heißt das zwar nicht viel mehr, als dass sie nicht alles mit Knoblauchpaste und Aderlass behandeln, sondern auch die exakte Wirkung von Kräutern studieren und anatomische Untersuchungen betreiben. Doch schon dadurch ist ihr Spital zu einem Ort geworden, an den man tatsächlich eine für das mittelalterliche Anergast bemerkenswerte Chance hat, Heilung zu finden.

Der Andachtsraum dient heute als Liegesaal, in dem bis zu zwölf Kranke unter den Augen der Göttin ruhen und inbrünstig um Heilung beten können. Ein weiterer Raum dient dazu, dass sich Gebärende hierhin zurückziehen, die in den kleinen Katen inmitten ihrer vielköpfigen Familien keine Ruhe finden.

Da die Ausgaben des Tempels hoch sind, werden Spenden – egal wie hoch, egal, ob in Naturalien oder klingender Münze – eigentlich erwartet.

15) TEMPEL DER TRAVIA MIT ARMEN- UND GÄSTEHaus

Gegenüber der Königsburg liegt in einem großen Garten der Tempel der Göttin des Heimes

und der Gastfreundschaft. Zugleich sind hier das von den Geweihten geführte Armenhaus und das Gästehaus der Stadt untergebracht.

Wer hungrig ist oder kein Obdach hat, kann hier auf Milde hoffen. Dafür erwartet das fromme Paar *Ludmila und Raiobert* aber auch, dass sich ein jeder Gast nach seinen Möglichkeiten an der täglichen Arbeit beteiligt: Von den Ärmsten, die unentgeltlich auf einem der 24 Strohsäcke im ebenerdigen Schlafsaal nächtigen, wird nach Möglichkeit tatkräftiges Zupacken verlangt. Die Tempelältern haben eine travianische Abscheu vor Tagedieben, die herumlungern und der Herrin die Zeit stehlen: Wenn jemand hier als mittelloser Gast untergebracht ist und für ihn keine Arbeit in der Herberge selbst anfällt, wird er zum Sägewerk am Ingval geschickt, wo er sich durch harte, aber ehrliche Arbeit ein paar Heller für seine Unterbringung verdienen kann. Zur Übernachtung gehört auch eine einfache Eintopfsuppe am Abend und Schmalzbrote als Frühstückzeit.

Währenddessen können die bessergestellten Gäste auf einem der jeweils sechs Betten in den zwei abschließbaren Gemeinschaftszimmern schlafen. Sie werden jedoch freundlich dazu aufgefordert, sich mit einigen Münzen an den laufenden Kosten zu beteiligen: Ein Silbertaler gilt als angemessene Spende pro Nacht, die man hier verbracht hat. Außerdem gibt es ein Doppelzimmer für besonders respektable Gäste des Tempels.

Das Gästehaus dient den Dienern der Göttin als wichtigste Einnahmequelle, und ihren Gästen hier servieren sie auch besseres Essen: Eisbein oder Schweinebraten, Starkbier oder Apfelwein.

16) TEMPEL DES INGERIMM

Die Kultstätte des Gottes der Handwerker liegt direkt in Hafennähe am Eingang der Schmiedegasse. Der Kult ist vor allem bei den Handwerkern der Stadt sehr beliebt und viele wichtige Verträge werden hier vor der Esse abgeschlossen.

Das Gotteshaus ist ein kleines Gebäude aus sorgfältig behauenen Stein, der aus dem Koschgebirge im Süden des Königreiches herbeigeschafft wurde. Im Innenraum befindet sich hinter dem Altar ein großer Rauchfang mit Esse, in der Tag und Nacht ein Feuer lodert. An den Wänden sind zahlreiche Werkstücke aufgehängt – die meisten aus Eisen, aber auch viele aus Holz und Stoff: Opfergaben, die gläubige Handwerker dem Gott gespendet haben, um ihm für die verliehene Kunstfertigkeit zu danken.

Der *Hohepriester Obernax* ist ein kräftiger Mittvierziger, der zusammen mit seinen drei Priestern die Gemeinde der Anergaster Handwerker betreut. Er ist allerdings sehr 'mystisch' interessiert und liebt es weit mehr, im Schmiedefeuer oder in den gelbroten Glutmustern auf der schwarzen Kohle nach göttlichen Zeichen zu forschen, als sich irgendwo für die weltlichen Privilegien der Handwerkerschaft einzusetzen.

Für die Zünfte, die traditionell mit dem Ingerimmtempel verbündet sind, ist die 'Tagträumeri' des Geweihten eine unschöne Erscheinung. Doch sie sind gläubig genug, auch diese Eigenart ohne lautes Murren hinzunehmen.

Wenn ein Held sich angemessen verhält und auf die mystischen Interessen des Hochgeweihten eingeht, wird dieser auch die Bitte erhören, eine Waffe des Gläubigen zu segnen.

Letzteres ist für viele Spieler der wichtigste Grund, ihren Helden in einen Ingerimmtempel zu schicken – zumal die Geweihten in erster Linie darauf achten, ob die fragliche Waffe gut gearbeitet ist und als ordentliches Handwerksstück dem Gott gefällt. Die Ritterlichkeit des Trägers ist hier weniger ein Thema. Geben Sie als Spielleiter dennoch Acht, dass nicht jeder 'dahergelaufene' Held mit einer ingerimmgesegneten Waffe herumläuft – auch der Gott des Handwerks und des Schmiedefeuers vergibt seinen Segen nicht wahllos ...

17) MAGIERAKADEMIE

»KAMPFSEMINAR ANDERGAST«

Eine drei Schritt hohe steinerne Mauer mit Eisenkrone umgibt das zweistöckige Steingebäude. Der einzige Zugang ist ein schmiedeeisernes Tor, neben dem eine Tafel das Akademiesiegel zeigt: ein Pentagramm mit zwei gekreuzten Stäben und einer Eichel. Darunter steht in patinierten Kupferbuchstaben *Königlich Andergastische Lehranstalt des Arkänen Kampfes*.

Hinter dem Eingang befindet sich ein kleines Wachhäuschen. Dort steht ein Ordensgardist der Grauen Stäbe (der Garde der grauen Magiergilde) in grau-roter Tracht und fragt Besucher nach ihrem Begehren.

Auf der Innenseite des Hofes zeigt die Mauer deutliche Brandspuren, anscheinend üben die angehenden Kampfmagier hier ihre Flammenlanzen. Zahlreiche Holzgerüste dienen offensichtlich der athletischen Körperertüchtigung. Der Eingang zur Akademie mündet in einer kleinen, sehr schlicht eingerichteten Halle, an deren Wänden Bilder ehemaliger Spektakelitäten und berühmter Abgänger der Schule hängen.

Wenn ein Fremder keinen wirklich guten Grund für seinen Besuch vorbringen kann, wird er von einem der Magier der Akademie höflich, aber zügig abgefertigt. Nur in ausgewählten Fällen, wenn eine wirklich triftige Begründung vorliegt, wird die vielbeschäftigte Leiterin des Kampfseminars eine Audienz gewähren.

Magistra Aljawa Walsareffnaja spricht mit einem leichten norbardischen Akzent, denn sie ist die Tochter einer Elfe und eines Norbarden. Ihr zu eigen sind das blauschwarze Haar und die rotbraune Haut des Vaters sowie die spitzen Ohren

und die scheinbare Alterslosigkeit der Mutter. Für eine Magierschule geht es hier in Andergast recht raubeinig und wenig akademisch zu. Das liegt wohl daran, dass man sich vor allem darauf spezialisiert hat, zauberkundige Kämpfer auszubilden, die als studierte Spezialisten bei einer Armee anheuern können. Denn da die Andergaster Armee aus einem ritterlichen Adelsaufgebot und bäuerlicher Landwehr besteht, ist sie darauf angewiesen, für solche unterstützenden Aufgaben vor einem Feldzug unabhängige Fachleute einzustellen.

Das Kampfseminar ist als Magierakademie für Zauberer die erste Anlaufstelle, wenn sie alte Folianten und Codices konsultieren wollen, sich magiethoretischen Rat erhoffen oder es gar auf magische Artefakte abgesehen haben.

Als Meister sollten Sie hier aber bedenken, dass es sich bei der Andergaster Schule nicht gerade um den Hohetempel der akademischen Verfeinerung handelt und daher die Kenntnisse über obskure Wissensbereiche recht beschränkt sind.

18) WERKSTÄTTEN

DES »ROTEN SALAMANDERS«

Das Haus der Alchimisten liegt am Marktplatz und zeigt auf einem Messingschild sein Wappentier, dass der Künstler als recht fette rote Eidechse dargestellt hat, die sich auf einem Haufen Kohle sonnt.

Der einzige für Besucher zugängliche Raum hat einen Verkaufstresen, hinter dem ein junger Mann in fleckigen Kleidern steht. Hier kann man ein ausgestopftes Krokodil aus dem tiefen Süden bewundern, in den Reihen von Glasflaschen (an sich schon ein kostbarer Schatz) an der Wand werden neben allerlei Kräutern und Pülverchen auch konservierter Frösche, Mäuse und Spinnen in Spiritus ausgestellt, und in einem besonders unheimlichen Glas schwimmen an die hundert kleine Augäpfel einer unbekannteren Kreatur. An der Decke des Raumes hängen unzählige Kräuterbündel, die den Ort mit einem einzigartigen Geruch erfüllen, gleichermaßen süß und schwer.

Der Besucher kann hier allerlei Arzneien, Elixiere und Essenzen kaufen, vom Fiebpulver aus Traschbart bis zum Ratten- und Schmarotzergift. Wohlhabende Handwerker-gattinnen erstehen hier ihre Duftwässerchen aus Rosen- und Nelkenessenz, die Männerwelt schickt ihre Knechte, um verstohlen nach einem Stärkungsmittel aus Bullenhorn und Biberhoden zu fragen.

Die Preise sind hoch, denn der Rote Salamander hat keine Konkurrenz im ganzen Königreich und viele Tagesreisen darüber hinaus; sie liegen beim Anderthalbfachen bis Doppelten des üb-

lichen Preises (also immer im Dukatenbereich, meist zweistellig).

Um diese Stellung nicht zu gefährden, sind die hier arbeitenden Alchimisten in der Regel nicht bereit, einem Unbekannten Kunden eine Gifttinktur zu verkaufen; und ebenso zurückhaltend sind sie, wenn jemand Substanzen für eigene alchemistische Versuche erstehen will. Grundstoffe wie Salbenfett, Erdpech und Leinöl kann man noch bekommen, doch bei Brabaker Vitriol, Orazal, reinem Alkohol, Unauer Salzlake oder Rauchendem Braunöl hört für sie der Spaß auf.

19) BADEHAUS

Das örtliche Badehaus liegt in einer Seitengasse des Tucherviertels, direkt neben einer Wäscherei. Es wird von der Baderin Dittlinde geführt, einer resoluten Fünzigjährigen, die ihr Handwerk im fernen, exotischen Wehrheim erlernt hat und immer noch einen Kasernenhofton am Leibe hat, wie man ihn den Wehrheimern nachsagt. Nur wenn sie es mit wirklich vornehmen und wohlhabenden Gästen zu tun hat, unterdrückt sie ihn und wählt ein falsch klingendes Säuseln, obgleich sie grundständig ist und nur höflich sein will. Gemeinsam mit zwei Badeburschen bietet sie dem Gast solide Entspannung.

Es gibt zwei so genannte Baderäume. Der erste ist das Schwitzbad im thorwalschen Stil, in dem zentral ein großes Feuerbecken steht, auf dessen glimmende Kohle die Gäste Wasser und Duftöle gießen und so den Raum in ständige Nebelschwaden hüllen.

Im Nachbarraum stehen zwei große Badezuber, die je sechs Personen Platz bieten. Ein Vorhang ermöglicht es, die beiden Zuber zu trennen, wenn eine Besuchergruppe etwas mehr Intimität wünscht. Meisterin Dittlinde ist stolz darauf, als ehrbare Baderin weder Dirnendienste anzubieten noch zu vermitteln. Doch wenn sich die Gäste ihre zeitweiligen Freundinnen selber mitbringen, kümmert es sie nicht, solange jeder ordentlich für sein Bad bezahlt.

Ein weiter Raum enthält zwei Pritschen zum Ausruhen oder für Aderlässe. Denn als Baderin versteht sich Dittlinde auch auf das Setzen von Schröpfköpfen und Blutegeln, das grundsätzliche Zusammenflicken von Wunden, das Behandeln einiger einfacher Krankheiten und das Zahnreißen.

Pro Behandlung oder genauerer Untersuchung nimmt sie etwa einen Dukaten; eine Stunde im Bade kostet einen Silbertaler, eine Rasur mit Haarschnitt ebenso viel, eine Stunde im Dampfbad die Hälfte.

Für einen Taler können sich die Helden gründlich von Dittlindes starken Händen kneten und durchwalken lassen, was überraschend entspannend wirkt. (Gegebenenfalls können Sie ihnen fehlende AU-Punkte zurückgeben.) Wer einen ganzen Nachmittag oder Abend hier verbringt, kann sich von einem Badeknecht aus der be-

nachbarten Schänke Essen und Bier bringen lassen. Sonderwünsche wie bestimmte Duftöle und Parfüms im Badewasser oder musikalische Unterhaltung beim Baden werden ebenfalls gesondert berechnet.

Ein Badehaus gehört zu den Orten, die eigentlich jeder Held regelmäßig aufsuchen sollte. Denn während es eher kleinlich und gewiss nicht heroisch ist, die traurige mittelalterliche Realität der Wanzen und Läuse im Detail auszuspielen, sollte doch jedem klar sein, dass etwas Körperpflege gut tut – für Charaktere mit dem Nachteil *Zwanghafte Reinlichkeit* ist es sogar ein Muss. Ein monatliches Bad ist jedenfalls empfehlenswert, ob man es nötig hat oder nicht ...

20) ZUNFTHAUS DER SCHMIEDE

Unweit des Tsatempels liegt das Haus der Schmiedezunft, ein stattlicher, wenn auch nicht sonderlich geschmückter Bau – wenn man von den einzelnen hier an die Balken genagelten Schilden mit den Meistermarken der unterschiedlichen Werkstätten absieht, die nur dem Eingeweihten etwas verraten. Im Inneren des Gebäudes ist vor allem der Große Saal zu finden, Tagungsraum und Ausschank in einem, der vor allem den Handwerksmeistern und deren Gesellen offen steht. Freilich kann jeder Handwerker hierhin auch seine Gäste einladen, wenn nicht gerade eine Tagung der Zunft stattfindet. Im Obergeschoss wohnt der Zunftmeister *Stipen*

SCHÄNKEN UND HERBERGEN

Es gibt in der Stadt Andergast nicht weniger als sechzehn Gasthäuser, Schänken und Tavernen, von denen sieben auch über Unterkünfte verfügen. Wir stellen Ihnen hier sechs dieser Lokale aus verschiedenen Kategorien vor, so dass Sie die übrigen nach Belieben selber gestalten können. Allgemein stellen Schänken eines der wichtigsten Elemente im Rollenspiel dar, und für manche Abenteurer sind sie eindeutig der Ersatz für einen festen Wohnsitz. Nach der Rückkehr aus dem Wildnisabenteuer erholt man sich in seiner Stammkneipe, und oftmals gehen Szenarien auch davon aus, dass die Helden von ihrem neuen Auftraggeber in einer Taverne aufgespürt und angeworben werden.

9) WIRTSHAUS »RATSKELLER« (IM RATHAUS)

Die beste Gaststätte der Stadt liegt in dem Gewölbe unter dem Rathaus und bietet Platz für etwa 60 Gäste, die auf den hölzernen Bänken sitzen können. Die Wände sind mit Szenen aus

Brokmeister. Der Hufschmied ist der einzige Handwerker, der nicht wie seine Standesgenossen oberhalb seiner Werkstätte lebt. Doch das hat nichts mit seiner Würde zu tun, sondern liegt eher an dem gewaltigen Ritterross, das ihm vor einem Jahr den Fuß zermalmt hat, so dass er nur noch mühsam laufen und seinen Beruf kaum noch ausüben kann. Seitdem hat ihm die Zunft hier eine Stube als Altenteil eingerichtet, während sein Sohn die Werkstatt übernommen hat.

21) ZUNFTHAUS DER TUCHER

Die Zunft der Weber und Schneider hat ein nur kleines Zunfthaus, direkt gegenüber dem Perinetempel. Eigentlich handelt es sich bei dem Gebäude mehr um einen kleinen Schrein der beiden Schutzheiligen der Gilde: Sankt Ysinthe für die Schneider, Sankt Alruna für die Weber. In dem Haus werden auch die Kasse und das Banner der Zunft aufbewahrt, ebenso wie die kleine Truhe mit der alten Fürstenurkunde, die der Zunft ihre Rechte bestätigt. Die aktuellen Geschäfte aber werden meist vom Haus des derzeitigen Zunftmeisters aus geführt.

22) ZUNFTHAUS DER LEDERER

Eigentlich handelt es sich beim Haus zur Hl. Silvetta um eine gewöhnliche Schenke. Sie wird allerdings von einem ehemaligen Gerber betrieben und fast ausschließlich von Schuster- und Sattlergesellen und -knechten besucht, so dass sie auch als informelles Zunfthaus gilt, wo im Hinterzimmer Zunfttagungen und vor allem Zunftfeste stattfinden.

der Stadtgeschichte, hauptsächlich allerdings Kriegsszenen aus dem Kampf gegen Nostrina, bemalt. Trotz dieser teilweise blutrünstigen Bilder sind Schlägereien im Ratskeller eine sichere Garantie dafür, dass die Stadtwachen, die Beteiligten einsammelt und mit zum Zeughaus schleppt.

Die Preise sind etwas gehobener, wie auch das Publikum, das hier üblicherweise seinen recht ordentlichen, importierten Wein trinkt, etwas betuchter ist. Der Wirt Ungolf zieht seinen besonderen Stolz daraus, die einzige Weinschänke im ganzen Königreich zu führen – „und auch in Nostrina, dem Svellmland und bei den Thorwalern werdet Ihr nichts dergleichen finden“, wie er stolz hinzufügt.

24) GASTHOF »ZUM FETTEM SCHINKEN«

Eine herausragende Gastwirtschaft und Herberge: Die Speisen sind überdurchschnittlich gut und bieten Abwechslung von den allgegenwärtigen Schinken- und Schweinefleischgerichten. Es gibt keinen Schlafsaal für das gewöhnliche Volk, dafür über zwei Vierbett-, zwei Doppel- und ein Einzelzimmer mit sauberen Laken. Die Preise sind ebenso gehoben wie das hier

23) GILDENHAUS DER HOLZWERKER

Dieses Gebäude erhebt sich in Sichtweite des Hafens. Es ist ganz aus guter Steineiche errichtet und gibt sich alle Mühe, als das Musterbeispiel meisterlicher Baukunst zu erscheinen: Von einem Bogengang mit gedrechselten Säulen umgeben, weist es auf jeder Etage bunte Verzierungen und Schnitzereien auf.

Doch die meisten Bilder sind nicht verspielter Natur, sondern stellen Lindwürmer, Oger und andere Ungeheuer dar, deren schierer Anblick alle missgünstigen Geister vertreiben helfen soll. Auch wenn die Fenster nicht alle Glasscheiben haben (das ist ein Luxus, den sich in Andergast kaum jemand leisten kann), so besitzen sie doch zumindest ein filigran geschnittes Gitternetz aus Holz.

Die Eingangstüre ist mit Einlegearbeiten verziert und zeigt die Zeichen der einzelnen Handwerke, die hier zusammengefasst sind; vor allem aber die Heilige Maline der Zimmerleute und die Heilige Odelinde der Stellmacher.

In der Halle im Erdgeschoss findet sich ein besonderes Kunstwerk: die lebensgroße Statue einer Baumfee oder Dryade, die von einem benadeten Schnitzer sich gerade aus dem Baum schälend gearbeitet wurde.

Es ist eine beliebte Geschichte, um junge Lehrlinge zu erschrecken, dass diese Fee mitunter erwacht und unbeherrschte Jünglinge verführt und zu sich ins Standbild zaubert, wo sie auf immer gefangen bleiben. Im ersten Stock liegt der Versammlungsraum der Zunft.

verkehrende Publikum, denn vor allem wohlhabende Kaufleute und reisende Ritter logieren hier, wenn es sie nach Andergast verschlagen hat. In einem abgelegenen Keller des Gasthauses endet der Fluchttunnel aus dem Königspalast; doch ist dieses Wissen nur der Wirtin Albertine, einer entfernten Cousine der heutigen Königin bekannt.

25) WIRTSHAUS

»ZUM OCHSEN UND EINHORN«

Eine Taverne für den Normalbürger, vor allem die Weber und Schneider des umliegenden Tucherviertels sind hier anzutreffen. Die Speisekarte bietet ordentliche Hausmannskost wie fetten Braten mit knuspriger Schwarte und würziges Kraut; das Bier schmeckt stark und malzig. Es gibt einen Schlafsaal für 12 Personen sowie das Doppelzimmer der Wirtsleute, das sie aber für gutes Geld gerne räumen und einem zahlenden Gast überlassen. Die Betten sind annehmbar, auch wenn sich durchaus mal ein Floh in die Laken verirrt.

Bernfried, der Wirt, ist eine gute Quelle für Tratsch über die Vorgänge in der Stadt, den er freigiebig verbreitet.

26) GARKÜCHE »BEI MUTTERN«

Dieses Lokal ist keine Herberge, sondern eine einfache Garküche, wie es sie häufig gibt – denn so mancher ehrbare Handwerksbursche hat einfach keine Zeit, um selber zu kochen, und versorgt sich daher *Bei Muttern* mit dem täglichen Mahl.

Diese Garküche gehört einer kugelrunden, gemütlichen Frau irgendwo in den Fünfzigern, die jeder nur 'Mutter' nennt und die schon dadurch auffällt, dass sie ihren kugelrunden Kopf mit den vielen Lachfalten blitzblank kahl rasiert hält. Noch viel bekannter aber ist sie für ihre kräftigen Eintöpfe und ihre Pasteten mit Hasenpfeffer.

27) KASCHEMME »ZUR SOPPE«

In diesem Lokal nahe des Hafens verkehrt vor allem übles Gesindel. Das Bier ist nicht gut, aber billig, und das Essen (meist unbestimmbarer Gemüseeintopf) ist warm und reichlich, doch mehr positives kann man kaum darüber sagen. Andererseits trifft man hier auf Leute, die einem gegen entsprechendes Handgeld fast alles besorgen oder auch jeden Gefallen tun können. Wer sein Nachtlager im hiesigen Schlafsaal aufschlägt, muss froh sein, wenn ihm am nächsten Morgen nur die Stiefel fehlen.

Der Wirt Onjagar scheint stets unrasiert und ungewaschen zu sein, und böse Zungen behaupten, er stamme von einem Ork ab – das sollte man ihm besser nicht ins Gesicht sagen, denn er ist auch sehr reizbar und jähzornig.

28) SCHENKE »SCHWARZ UND ROT«

Dieses Lokal ist ein besonderes: Der Gastwirt, Bronnbrecht Einauge, war ein erfolgreicher Söldner und hatte es bis zum Zahlmeister seiner Schar gebracht, als diese von Orks aufgerieben wurde und er selbst ein Auge verlor. Nachdem er sich bis Andergast durchgeschlagen hatte, nutzte er die 'verwaiste' Kriegskasse, um eine Schenke zu gründen, die er nach den rituellen Farben des Waffengottes Ingerimm und des Söldnergottes Kor benannte.

Das *Schwarz und Rot* ist eine Schenke wie ein Heerlager: Die Wände sind mit Waffen und Fahnen geschmückt, und immer wieder lässt sich Bronnbrecht erweichen, von mittellosen Glücksrittern statt klingender Münze irgendwelche Fundstücke und Trophäen anzunehmen. Was seine Kneipe aber wirklich in den einschlägigen Kreisen bekannt gemacht hat, ist die 'Söldnerbörse', die der Wirt nebenbei betreibt. Für ein paar Heller kann man sich hier in eine Musterliste einschreiben und wird vielleicht von Bronnbrecht mit einem Auftraggeber zusammengebracht – für einen Anteil am Sold, versteht sich, der zwischen einem Achtel und einem Drittel liegt.

Diese Möglichkeit, schnell einen Soldgeber zu finden, tröstet auch darüber hinweg, dass man im *Schwarz und Rot* kaum mehr als das Bier, den Wacholderschnaps und die kalte Schlachtplatte mit Mettwurst, Schinken und Schwarzbrot genießen kann. Denn Bronnbrecht ist ein lausiger Koch und neigt dazu, beim eifrigen Austausch

von Anekdoten und Gefechtslebnissen jegliches warme Gericht anbrennen zu lassen.

Helden (und Spieler), die sich in der großen weiten Welt Aventuriens auskennen, werden vielleicht auf den Namen der Schenke nervös reagieren. Denn Schwarz und Rot waren und sind auch die Wappenfarben des Dämonenmeisters Borbarad und seiner Nachfolger. Doch damit hat der Wirt nichts am Hut: Als er das Lokal gründete, waren die Wappenfarben Borbarads noch nicht allgegenwärtig und bekannt, und heute denkt Bronnbrecht nicht daran, den gut eingeführten Namen zu ändern.

Das *Schwarz und Rot* ist als passende 'Heimatbasis' für noch nicht so bekannte Abenteurer entworfen. Es ist ein guter Ort, an dem ein Auftraggeber mit einem Problem gerade wildfremde Kneipenbekanntschaften mit delikaten Missionen betraut.

MENSCHEN IN ANDERGAST

Noch wichtiger als die Gebäude einer Stadt sind die Menschen, die darin leben. Denn nur mit ihnen können die Spieler wirklich interagieren und bekommen die Gelegenheit, ihren Charakter tatsächlich auszuspielen.

Im **Anhang 3** auf S. 67 finden Sie eine Liste für exemplarische regeltechnische Werte eines Andergaster Bürgers.



KAPITEL I:

DAS ABENTEUER BEGİNNT

komplett in der Stadt Andergast angesiedelt. Er dient sowohl dem Zweck, die Helden miteinander vertraut zu machen, wie auch, die Stadt als interessanten Schauplatz vorzustellen.

Daher haben wir für diesen Teil eine klassische Grundidee verwendet, nämlich die einer 'Schatzsuche' anhand von unklaren Angaben, die erst enträtselt werden müssen und die die Suchenden zu verschiedenen Stationen führt.

Allerdings geht es nicht um echte Schätze, sondern um gesuchte Verbrecher: Die 'Dergelfeldsippe' ist eine gesuchte Bande von Einbrechern und Dieben, die den Viehmarkt nutzt, um einige Gaunereien vorzubereiten und auch etwas 'heiße Ware' loszuwerden, die sie von der Räuberbande des Halbfelfen Isladir Silberhaar bekommen hat – denn die beiden Banden sind

lose miteinander verbündet. Doch dann will es das Schicksal, dass ein Stück Diebesgut von der Schwester des früheren Besitzers wiedererkannt wird. Hierdurch kommen die Helden der Dergelfeldsippe auf die Spur und können die Verbrecher erwischen, wenn sie den undeutlichen Hinweisen des Laufburschen der Bande folgen. Im Rahmen dieser Mission können Ihre Helden nach und nach die Stadt Andergast und ihre Örtlichkeiten erkunden. Die Geständnisse der gefassten Gauner leiten schließlich zum nächsten Kapitel des Abenteuers über und dienen schließlich dazu, die Helden auf die gefährliche Bande Isladirs aufmerksam zu machen und somit zum zweiten Kapitel des Abenteuers überzuleiten.

WAHL UND MOTIVATION DER HELDEN

Wie es sich gehört, sollte dieses Abenteuer eigentlich für jeden Helden geeignet sein, wenn auch für manche gewiss besser als für andere. Allgemein bietet es sich jeweils an, dass die wichtigsten Bereiche vertreten sind. Wir gehen davon aus, dass sich mindestens ein Kämpfer, ein mit der Wildnis vertrauter Waldläufer, ein redegewandter und/oder gesellschaftlich erfahrener Held und ein magiebegabter Charakter bei der Gruppe befinden.

DIE MOTIVATION DER HELDEN

Es gibt kaum etwas störenderes, als wenn der Meister das Abenteuer mit einem lapidaren "Warum auch immer: Ihr seid halt alle in einer Andergaster Kneipe und sitzt grad zusammen an einem Tisch" eröffnet. Denn ein derartiger Spieleinstieg nimmt den Spielern jegliche Möglichkeit, ihre Helden am Beginn der Geschichte zu beteiligen. Vor allem aber lieben es die meisten Spieler, das gegenseitige Kennenlernen auszuspielen und das Äußere und das Auftreten ihres Helden zu beschreiben. Wenn eine Heldengruppe also zum ersten Mal ein Abenteuer gemeinsam erlebt, sollten Sie unbedingt Zeit für das gegenseitige Kennenlernen einplanen. Außerdem sollten Sie sich individuell darüber Gedanken machen, was jeden einzelnen Ihrer Helden wohl an den Ort geführt haben könnte, an dem Sie das Szenario starten lassen möchten.

Im Folgenden finden Sie eine Reihe von Ideen, wie Sie die Helden zu einem Besuch in Andergast motivieren können. Schauen Sie, was gut zu den einzelnen Charakteren passen würde und besprechen Sie es vorab (am besten unter vier Augen) mit den jeweiligen Spielern.

● **generelle Motivation, für alle Charaktere geeignet:** Wie in jedem Jahr findet in Andergast auch diesmal im Perainemond der große Vieh- und Jahrmarkt statt, ein Ereignis, das viele

Leute aus der Umgebung und auch aus fernen Regionen in die Stadt lockt. Es wird Handel getrieben und gefeiert, und in dem Trubel kann man nicht nur viel erleben, sondern hat bestimmt auch eine gute Gelegenheit, sich ein paar Taler zu verdienen. Vor allem für Barden und Gaukler, aber auch für Händler und alle Arten von Gaunern sollte das ein durchaus befriedigender Grund sein, nach Andergast zu reisen.

● für **Kämpfer:** Andergast ist ein Land mit vielen Feinden, von den Nostrianern bis zu den Orks, und wie man hört, kann man hier immer etwas Ruhm und Erfahrung erwerben. Für Söldner bietet es sich außerdem an, dass sie bereits als Begleiter und Bewacher eines reisenden Kaufmannes nach Andergast gelangt sind, der sie am Ziel erst einmal aus seinem Dienst entlässt, so dass sie sich nach etwas anderem umschauen können.

● für **Zauberer:** Die Magierakademie der Stadt Andergast gehört der Grauen Gilde an und ist dafür bekannt, dass sie eigentlich alle Zauberer, vom Elfen bis zum Druiden, ohne Vorurteile empfängt. Was für einen fahrenden Abenteuerer besonders interessant scheint, ist die Spezialisierung der Schule auf den Kampf gegen natürliche und übernatürliche Feinde. Da mag man bestimmt den ein oder anderen Kniff aufschnappen können, der einem später gut nützen kann ...

● alternativ, vor allem für **Naturzauberer:** Andergast ist bekannt für seine weiten Wälder, in denen die Steineichen wachsen – und das feuerfeste und robuste Holz dieser Bäume eignet sich nicht allein hervorragend für magische Gegenstände, es soll auch viele Steineichen geben, die von magischen Kräften durchflossen werden. Also hat der Lehrmeister des Helden ihn ausgeschiedt, um einen Stecken vom Kernholz einer magischen Steineiche zu erwerben. (Dieser Auftrag lässt sich ohne Mühe im Viertel der Holzwerker erfüllen.)

● für **Geweihte:** Andergast ist ein zwölfgötterfürchtiges Land, ohne Zweifel, doch man hört immer wieder Geschichten über die Rückständigkeit der Bauern dort und dass sie so manchem

seltsamen Götzen und Naturgeist eine Verehrung zollen, wie sie eigentlich nur den wahren Göttern zukommt. Als der Vorsteher des heimatlichen Tempels jemanden suchte, der einen Brief nach Andergast bringt, war es daher für den Helden eine Ehrensache, sich freiwillig zu melden. (Wenn die Kirche des Helden einen Tempel in Andergast hat, ist die Nachricht dort abzugeben, ansonsten ist sie an den Tempel der Rondra gerichtet.)

● für andergastische Charaktere aller Professionen: Sollte der Held aus der Stadt selber kommen, dann bedarf es natürlich

ANREISE UND BEGEGNUNG

Es ist empfehlenswert, dass kein Held über die Fürstenstraße von Greifenfurt her nach Andergast angereist ist – denn das ist die Strecke, die die Helden später in diesem Abenteuer in umgekehrter Richtung nehmen werden.

Andere mögliche Wege sind die schon genannten Strecken auf den Flüssen oder entlang ihrer Ufer: Gerade ist ein Flusskahn aus Salza angekommen, mit einigen Kaufleuten an Bord, und ein Held kann unter deren besoldeten Bewachern gewesen sein oder einfach das gleiche Beförderungsmittel gewählt haben, weil er aus irgendeinem Ort an der Westküste kommt.

Der Weg von Osten her bietet sich für alle an, die aus dem von Orks besetzten Svelltdland oder aus anderen Teilen Nordaventuriens kommen, von Weiden über die Elfenlande und die Nivesensteppe bis hin zum Bornland. Wenn eine Reiseroute auf mehrere Helden passt, umso besser; denn dann können sie sich schon während der Anreise kennen gelernt haben.

Bei einer Anreise mit dem Flussboot können Sie das Ächzen und Fluchen der Ruderer beschreiben, das Knarzen des überladenen Kahns, den jähen Wechsel von wüsten Beschimpfungen und schmeichelnden Lobreden, wenn der Kapitän seine Mannschaft zu härterer Arbeit anspricht, das Schaukeln und Wippen des Bootes auf dem Wasser und den Geruch nach Holz, Erdpech und Trockenfisch.

Wenn die Helden an Land reisen, dann sind es die anderen Reisenden, die schon die besten Plätze unter Schatten spendenden Bäumen oder an Götterschreinen am Wegesrand besetzt haben, die ungeduldigen Kaufleute, die mit ihren Karren vorbeiziehen und alle Wanderer von der Piste drängen, und der gelegentliche adlige Ritter, der in Begleitung seines Knappen vorbeiprescht: Er selber reitet ein gutes, leichtes Reise Pferd, doch sein Knappe auf einem schlechteren Gaul muss sich zugleich mit einem unruhigen und bissigen Ungeheuer von Streitross ablagen, das er am Zügel führt. Der Duft nach Frühlingsblumen liegt in der Luft und mischt sich mit dem stechenden Qualm von Torffeuern.

DER ERSTE KONTAKT

Wenn alle Charaktere einen nachvollziehbaren Grund haben, nach Andergast zu reisen, kann das Spiel beginnen. Am Anfang eines Abenteuers steht immer das gegenseitige Kennenlernen der Helden. Das hört sich einfacher an, als es ist.

Ganz im Vertrauen: Es kann sehr langatmig und frustrierend

keiner besonderen Gründe; dann ist er einfach während des Jahrmarktes in der Stadt und genießt den Trubel.

Selbstverständlich können Sie als Spielleiter auch selbst individuelle Motivationen für Ihre Spielerhelden ersinnen. Achten Sie dabei aber stets darauf, dass der Held keine konkreten Ziele mehr hat, wenn er in Andergast eingetroffen ist – denn es schadet dem Abenteuer sehr, wenn sich ein Spieler erst darauf eingestellt hat, dass sein Charakter quasi nur auf der Durchreise in die Stadt kommt und dann auf einmal seine ursprüngliche Mission mir nichts dir nichts über Bord werfen soll.

sein, wenn man eine Schar Spielerfiguren gleichzeitig in einer größeren Stadt loslässt und dann darauf wartet, dass sie sich über den Weg laufen.

Und selbst dann, wenn Sie es als Spielleiter geschafft haben, alle Helden mit unterschiedlichsten Motivationen zur selben Zeit in der gleichen Andergaster Kneipe zu versammeln, bedeutet das noch lange nicht, dass die Helden nun freudestrahlend aufeinander zugehen und gemeinsame Abenteuer erleben möchten. Ihre Helden kennen einander nicht, haben unterschiedliche – sich teilweise gar widersprechende – Charaktere. Und überdies befinden sich ja nicht nur Ihre Helden in besagter Gaststube, sondern auch noch ein Haufen anderer Gäste, die unter Umständen für den Charakter Ihres jeweiligen Spielers viel interessanter sind als der Rest der Spielergruppe, mit dem er am Spieltisch sitzt.

Und wenn die Spieler dann ein 'zufälliges Zusammentreffen' forcieren, um endlich das Abenteuer beginnen zu können, hat schon der Anfang einen unechten Beigeschmack. Daher wollen wir Ihnen zwei Möglichkeiten an die Hand geben, wie Sie das Kennenlernen der Helden beeinflussen können:

● Zum einen können Sie die Helden (oder zumindest alle Auswärtigen) in einer unvermeidlichen Situation zusammenführen, in der einfach ein Kontakt entstehen muss: So etwa, wenn alle in der gleichen Schlange vor einem der Stadttore stehen und schon vor lauter Langeweile beim Warten ein Gespräch anfangen.

● Zum anderen gibt es die aufwändigere, aber dankbare Methode, mit einem oder einigen der Helden zu beginnen und nach und nach die anderen Charaktere dazuzuführen. Beginnen Sie mit zwei Helden, die sich nach aller Wahrscheinlichkeit recht früh treffen würden, und suchen Sie sich einen davon aus. Beschreiben Sie ihm, wie er durch das frühlinghafte Land reist und einen anderen Reisenden trifft, der nichts von den üblichen Bauern und Holzfällern an sich hat. Lassen Sie ihnen Zeit, sich einander vorzustellen und zu beschreiben, doch fahren Sie trotzdem zügig mit der Wegbeschreibung fort. Immer, wenn ein weiterer Held dazu kommen könnte, erwähnen Sie den müden Wanderer am Wegrand oder den lustig klimpernden Barden am Ufer und geben Sie dessen Spieler die Gelegenheit, die Erscheinung des Helden zu beschreiben und mit den anderen Kontakt aufzunehmen.

Auf diese Weise werden die Spieler den erwünschten Eindruck haben, dass ihre Helden einander wirklich 'wie im echten

Leben' kennengelernt haben und dass sie nicht einfach 'um des Abenteuers Willen' zusammengesteckt wurden. Schon ist es einfacher für den Spieler, seinen Helden wie eine echte Persönlichkeit zu betrachten und nicht nur als Spielfigur aus Zahlen und Werten anzusehen.

Und glauben Sie uns: Fast jeder Spieler ist dankbar, wenn er einen Grund hat, einem zufälligen Bekannten seine Sicherheit und sein Leben anzuvertrauen – und nicht nur die Tatsache, dass man halt nebeneinander am Kneipentisch saß, als der Auftraggeber hereinkam, dafür verantwortlich ist, mit wem man die nächsten Wochen oder gar Monate seines Abenteuerlebens verbringt.

DIE SUCHE NACH EINER UNTERKUNFT

Wichtig ist vor allem, dass Sie es so arrangieren, dass die Helden am Abend in Andergast eintreffen, während Vieh- und Jahrmarkt bereits für die Nacht schließen. Zwar wird noch weiter gefeiert, doch die Marktstände sind erst am Morgen wieder zugänglich. Am nächsten Tag wartet dann auch ein volles Programm auf die Helden, auch wenn sie jetzt noch nichts davon wissen ...

Vermutlich werden sich Ihre Helden erst einmal daran machen, eine Unterkunft für die Nacht zu finden. (Bedenken Sie aber, dass Geweihte mit einigem Recht darauf hoffen können, im Tempel ihres Gottes zumindest eine Strohsack zu bekommen, wenn sonst alles belegt ist. Ähnliches gilt für Magier, die die Akademie aufsuchen.) Daher sollten Sie versuchen, dass sich möglichst alle Helden schon vorher kennengelernt haben und sich für ein weiteres Treffen oder einen gemeinsamen Stadtbummel über den Jahrmarkt am nächsten Morgen verabreden. Denn ein vornehmer Stutzer dürfte andere Vorstellungen von einem adäquaten Nachtlager haben als ein naturverbundener Elf oder ein abgebrannter Gaukler.

Selbstverständlich können Sie auch schlichtweg festlegen, dass doch alle anderen Unterkünfte belegt sind und sich letztlich alle auswärtigen Helden in der gleichen Herberge treffen. Wir möchten Sie jedoch dazu ermuntern, Ihren Spielern, wann immer es nur irgend möglich ist, Freiraum für charaktergerechtes Rollenspiel einzuräumen. So vermitteln Sie ihnen den Eindruck, selbst agieren zu können – und werden nie in die Situation kommen, sich von einem frustrierten Spieler anhören zu müssen, dass alles am Spieltisch ja ohnehin nur nach Ihrer Nase laufe.

Ein wirklich perfekter Ort, um sich nach der Suche nach einer Unterkunft wiederzutreffen, ist übrigens das Badehaus – denn jeder wird nach der anstrengenden Reise schmutzig und verschwitzt sein und eine Erfrischung gut brauchen können. Die abendliche Feier spielt sich vor allem um das große Bierzelt auf dem Marktplatz herum ab, doch schenken auch zahlreiche andere Lokale ein besonderes Frühlingbier aus. Überall wird getanzt, gelacht, gesungen und gespielt.

AUF DEM VIEHMARKT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Durch den großen Viehmarkt herrscht reger Betrieb in der Stadt. In den Pferchen auf dem zentralen Stadtplatz muhen Rinder, wiehern Pferde, schnattern Enten und Gänse und

veranstalten so gemeinsam ein ohrenbetäubendes Spektakel. Bauern aus der Umgebung begutachten mit Kennermiene die Tiere, kontrollieren bei diesem Pferd das Gebiss, greifen jener Kuh prüfend an den Euter, schauen sich zweifelnd die stattlichen Eier an, die jene Gans noch am Morgen gelegt haben soll. Ganz Andergast scheint hier zu sein, um sich mit neuen Arbeits- und Masttieren zu versorgen.

An einem Stand bietet ein südländischer Händler mit sauer-töpfischer Miene drei exotische Pfauen zum Verkauf an, und gegenüber ertönt ein Gekläffe und Gebelle aus einem Zwinger, als sei ein hungriges Wolfsrudel über den Markt hereingebrochen.

Wo es etwas ruhiger ist, sind auch andere Verkaufsstände auf dem Marktplatz aufgeschlagen. An diesen Buden werden allerlei Kramwaren feilgeboten, aber auch Kleider, Schuhwerk und Waffen. Viele Stände dienen jedoch vor allem dem Zwecke, den Reichtum der hiesigen Zünfte zu demonstrieren.

Dazu kommen noch einige Stände mit wirklich exotischen Waren, wie man sie hier in Andergast nur selten zu sehen bekommt: Ein Krämer verkauft Pokale, Karaffen und Perlen aus buntem Glas, ein anderer sorgfältig bemaltes Emailgeschirr. Hier kann man Gewänder aus echter Seide, aus Phraischafwolle oder aus Elfenbausch kaufen, dort bietet ein Musikalienhändler Silberflöten und Handharfen, Drehleiern und Zithern an. Eine weitere Kauffrau beteuert entnervt, dass sie wirklich alle Meerschampeifen verkauft habe, aber noch herrliche silberne Tabaksdosen bieten könne, während sich niemand für die protzige tulamidische Wasserpeife interessieren will, die mitten auf ihrem Verkaufstisch prangt. Einem Reisenden aus dem Lieblichen Feld reißen die Andergaster seine gedruckten Holzschnitte von fernen Städten und Ländern förmlich aus der Hand, selbst wenn sie kein Wort der Erläuterung lesen können. Doch seine Farbtuschen und Messingzirkel, Lupen, Sonnenuhren und den Abakus will niemand haben.

Ebenso auffällig sind die zahlreichen Ess- und Trinkbudens, die dafür sorgen, dass zahlreiche schwer angeheiterte Besucher auf den Straßen sind. Der zwergische Schmuckhändler mag ja den Frauen sehnsüchtige Blicke und unverhohlene Seufzer entlocken, doch die Männer interessieren sich eher für die Bude, an der echtes Ferdoker Zwergenstarkbier aus- geschenkt wird.

Das Fest hat allerhand schaulustiges Volk aus benachbarten Dörfern und gar entfernteren Orten wie Greifenfurt oder dem Kosch angelockt. Denn es ist eine der wichtigsten Warenmes- sen der Region, seit die Orken das Reisen in die Handelsstadt Lowangen so gefährlich machen.

Für die meisten Spieler ist es eine große Freude, einzukaufen und die Helden mit allerlei ungewöhnlichen Dingen auszustatten. Lassen Sie Ihnen das Vergnügen, solange es Spaß macht, doch zögern Sie nicht, realistische Preise zu verlangen: Alle Waren, die südländischen Ursprungs sind oder einer spät- und nachmittelalterlichen Technologie entstammen, kosten mindestens das Doppelte des üblichen Preises, um die Kosten für die weite und gefährliche Anreise zu decken.

EIN MÜßIGER STREIT

Hier finden Sie eine kleine Spielszene, wie sie sich jederzeit auf dem Markt ereignen könnte. Sie soll Ihnen als Idee dienen, wie man die Krämer und Besucher noch lebendiger wirken lassen kann, und Ihre Phantasie anspornen, eventuell weitere ähnliche Szenen für Ihre Spieler zu improvisieren oder vorzubereiten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr lasst euch von der fröhlichen Stimmung mitreißen und schlendert über den Marktplatz. Zu eurer Linken zieht der Duft von gebratenem Ochsen verführerisch in eure Nasen, während auf der rechten ein wohlbeleibter Mann in einem großen Kessel mit Eintopf rührt. Während ihr noch ungeschlüssig davor steht, hat euch der Bratenverkäufer erspäht: "Ja, hier sehe ich doch wahre Kenner! Nun, gute Herrschaften, ihr wollt doch gewisslich eine Portion von dem zartesten Fleisch, das ihr hier irgendwo bekommen könnt. Und frisch ist das Fleisch, da gibt es gar keinen Vergleich. Noch vor drei Tagen ist der Ochse munter über die Weide gesprungen, doch was gibt es für ein Tier edleres, als sich für

die Herrin Travia zu opfern und damit den Gaumen der Hungrigen zu erfreuen? Die dicke Scheibe Braten kostet nur einen Taler, und dafür gibt es einen guten Batzen Kraut dazu. Das ist doch nun wirklich kein Geld für eine derartige Delikatesse."

Als der Verkäufer gerade einen Moment Luft holt, erhebt sein Standnachbar die Stimme: "Frisch soll der Ochse sein? Dass ich nicht lache, der war ja schon alt und lahm, als ich noch ein kleiner Junge war. Das Vieh ist so zäh, das taugt ja nur für Schuhsohlen. Nein, meine Herrschaften, verschwendet nicht eure kostbaren Taler für einen greisen Ochsen. Ich biete euch eine gute Suppe mit köstlichem Ingvallachs und feinstes Weißbrot. Und zwar nicht für einen solchen Wucherpreis wie der Schelm gegenüber, nein, die köstlichste Suppe kostet euch nur fünf Heller die Schale."

Die beiden Gerichte sind durchaus ihren Preis wert und von guter Qualität. Der ganze 'Streit' zwischen den gut miteinander befreundeten Händlern dient nur dazu, die Aufmerksamkeit der Besucher zu erregen, und das Geplänkel setzt sich oft über mehrere Runden fort, bis jeder eine erkleckliche Anzahl von Portionen verkauft hat.

DAS ABENTEUER BEGİNNT (NUN ABER WIRKLICH)

Nun ist es soweit: Die erste für die Handlung wichtige Szene des Abenteuers steht bevor. Spätestens jetzt sollten alle Helden zusammengefunden haben, auch die Ortsansässigen und Nachzügler. Doch das ist kein größeres Problem, denn wenn es losgeht, dann mit einem aufsehenerregenden Spektakel.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr so über den Markt schlendert, entdeckt ihr vor euch einen Stand, an dem zwischen einer Bude mit Tuch- und Lederbeuteln und Taschen und einem Pferch mit Ziegen ein Waffenhändler seine Waren ausgebreitet hat: Hinter ihm stehen aufgereiht einige Schwerter und Schilde, während auf dem Tisch vor ihm kleinere Waffen wie Dolche und Messer liegen – nicht alles frisch aus der Esse, wie der Händler zugibt, aber alles in bestem Zustand und spottbillig.

Es müsste schon mit dem Namenlosen zugehen, wenn das nicht Ihre Helden anlockt. Das Angebot des Krämers – sein Name ist Cassius und er stammt aus Angbar im Mittelreich – ist wirklich recht ordentlich und durchaus erschwinglich (drei Viertel des Listenpreises, und es ist kein offenkundiger Schund darunter). Sie sollten aber für jede Waffe heimlich mit dem W20 würfeln: Bei einem Wert über 16 hat die Waffe einen verborgenen Schaden. Bei einem geraden Wurf liegt der Bruchfaktor um einen Punkt höher, bei einem ungeraden Wurf richtet sie einen Punkt weniger Schaden an. Herausfinden kann man diese Schwächen allerdings nur mit dem Talent *Grobschmied*. Sogar eine exotische Waffe Ihrer Wahl hat der Händler in seinem Repertoire, und auch diese kostet den üblichen Preis.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr euch noch die interessanten Stücke anschaut, ertönt direkt neben euch ein erschreckter Schrei – eine Frauenstimme. Vor dem Stand steht eine hübsche, dunkelhaarige Frau und redet auf den Händler ein, während sie bitterlich weint. Sie deutet mit zitternder Hand auf einen Jagdspieß, während ihr Gesicht zusehends die Farbe verliert und fast schon so weiß ist wie frisch gefallener Schnee.

Bei dem Mädchen handelt es sich um Traviane vom Eichenhof, die auf dem Tisch des Händlers den Jagdspieß ihres Bruders entdeckt hat: Die lange Stichwaffe ist an ihren Schnitzereien nahezu unverwechselbar.

Die knapp Zwanzigjährige und ihr fünf Jahre älterer Bruder stammen aus einem Dörfchen am oberen Ingval und sind die jüngeren Kinder eines kleinen Junkers. Doch Marik (so heißt der Bruder) hat seine Familie verlassen, um bei einem hohen Herrn Knappe zu werden. Zum Abschied schenkte ihm der Vater die vorzügliche Jagdwaffe, die bereits sein Urgroßvater getragen hatte.

Nachdem nun die Familie lange Zeit nichts von dem Jungen gehört hatte, hat Traviane den Hirten und zwei Dutzend Schweine in die Stadt Andergast begleitet, um sich bei Hofe zu erkundigen, wo ihr Bruder denn nun lebt. Doch bislang konnte ihr niemand helfen. Als sie beim Bummeln über den Markt die Waffe ihres Bruders entdeckt, die dieser, da ist Traviane sich sicher, niemals freiwillig hergegeben hätte, ist sie zutiefst erschrocken und verwirrt.

Wie es nun weitergeht, hängt nicht zuletzt von der Reaktion der Helden ab. Doch wir gehen davon aus, dass zumindest einige von ihnen ritterlich oder einfach neugierig genug sind, um

der offensichtlich zutiefst erschütterten und ratlosen Traviane ihre Hilfe anzubieten.

Cassius hat keine Ahnung von der Geschichte, doch wenn er merkt, wie wichtig der Frau der Speer zu sein scheint, nennt er einen übertriebenen Preis von 15 Dukaten (8 Dukaten wären angemessen) und behauptet, es handle sich um eine elfische Arbeit.

Es geht der jungen Traviane nicht alleine um den Jagdspeer, den sie sich gar nicht leisten könnte. Es ist sehr lobenswert, wenn ein Held so galant ist und den Speer für Traviane kauft und ihr überreicht, doch der jungen Frau ist eine Erklärung deutlich wichtiger. Sie erzählt den Helden alles, was sie über ihren Bruder sagen kann und will wissen, wie der Händler an die Waffe gekommen ist. Sie ist völlig überzeugt, dass Marik etwas zugestoßen sein muss, wenn seine Waffe hier zum Verkauf steht. Die Helden haben nun mehrere Möglichkeiten:

- Sie können die Stadtwache herbeiwinken, von denen gerade wieder einmal zwei in Sichtweite vorbei eilen. Doch die durch den ganzen Trubel sehr beanspruchten Gardisten haben keine Zeit für solche Probleme und werden knapp erklären, dass dieser Bursche den Jagdspieß vermutlich beim Glücksspiel verloren habe. Wenn Traviane die Waffe kaufen will, fein, aber es liege kein Beweis für ein Verbrechen vor. Dann eilen sie weiter.
- Wenn die Helden Cassius bedrohen, ist das ein ziemlicher schlechter Einfall. Denn wenn er Anlass hat, um seine Sicherheit zu fürchten, ruft er selber die Stadtwachen herbei. Zwar sind ein Händler und zwei Gardisten vermutlich keine Gefahr für eine Überzahl an Gegnern, doch wenn die Helden wirklich einen Kampf mit den Stadtwachen anzetteln, haben die Spieler anscheinend etwas falsch verstanden: Die Kampfwerte stehen nicht deshalb auf dem Charakterbogen, damit man bei jeder entfernten Möglichkeit hektisch zu würfeln beginnt. Das hier ist wirklich eine Situation, wo Beredsamkeit viel weiter hilft als Gewalt. Und wenn die Charaktere meinen, sich aus unerfindlichen Gründen mit der Stadtgarde anlegen zu müssen, dann ist die einzige mögliche Folge daraus, dass sie danach eilig flüchten und bis auf weiteres keinen Fuß mehr nach Andergast setzen.

Wenn die Helden zwar Cassius bedroht haben, den Gardisten aber zivilisiert begegnen, ist der Waffenhändler nur zu gerne bereit, für ein paar Silbertaler alle Beschwerden fallen zu lassen. Wird er aber als Hehler von Diebesgut angeklagt, erzählt er die Geschichte von einem Burschen, der ihm die Waffe verkauft hat (s.u.). Die Gardisten entscheiden, dass die Anklage gegen den Händler viel zu dünn ist, um weiter verfolgt zu werden. Die Helden werden gehörig ermahnt, keine Unruhe zu stiften, und die Wachen ziehen weiter.

- Das klügste ist, Cassius einfach ruhig zu befragen, woher er den Jagdspieß hat, und ihn notfalls zu bestechen: Für gute Worte oder ein paar Silbertaler lässt dieser sich darauf ein, die Waffe bis zum nächsten Tag erst einmal nicht zu verkaufen, sondern zur Seite zu legen.

Er kann auch den Verkäufer recht gut beschreiben, von dem er sie erst vor einer Stunde erworben hat: "So ein pickliges, schwächliches Bürschchen mit blonden, zotteligen Haaren und einer Hasenscharte. Er sagte, er habe die Waffe halt gewonnen. Ihr glaubt ja gar nicht, was die Leute mit betrunkenem Kopf alles aufs Spiel setzen. Auf jeden Fall hat er mein Geld eingestrichen und gesagt, jetzt wolle er erst einmal ins Badehaus."

(Nur zur Vollständigkeit: Die Beschreibung passt überhaupt nicht auf Travianes Bruder Marik.)

Nachdem die Helden diese Informationen aus dem Händler herausbekommen haben, sollte eigentlich ihre Neugierde und ihr Jagdinstinkt geweckt sein. Notfalls bittet Traviane sie noch einmal nachdrücklich um Hilfe und bietet ihnen auch eine Belohnung an – nicht viel, denn sie ist nicht wirklich reich, aber sie könnte insgesamt drei Dukaten ausgeben. Damit die junge Frau etwas zur Ruhe kommt, wird sie im *Fetten Schinken* auf die Helden warten.

Der wirklich notwendige Auftritt der jungen Frau ist damit auch schon vorbei, im Rest des Abenteuers hat sie keine tragende Rolle mehr. Das heißt aber beileibe nicht, dass sie jetzt in Vergessenheit geraten muss, bewahre: Es kann gut sein, dass einer (oder mehrere) der Helden versuchen werden, mit ihr anzubandeln oder sie zu trösten oder sie mit einem Lied aufzuheitern oder ...

Weder Ihrer noch der Phantasie Ihrer Spieler sind hier Grenzen gesetzt.

Wenn die Helden ihr versprechen, nach ihrem Bruder Ausschau zu halten, überlässt die junge Frau Ihren Helden ihre Adresse. Tatsächlich werden Ihre Helden Marik im weiteren Verlauf des Abenteuers begegnen ...

Diese Form der 'Anwerbung' entspricht bewusst nicht dem Klischee und setzt darauf, dass die Helden so neugierig und abenteuerlustig sind, wie es sich für 'echte Abenteurer' gehört. Es wäre doch sehr schade, wenn sie schon so jung ihre Wissbegier verloren haben und nur noch das tun, was gut bezahlt wird. Eigentlich wäre dann eine Stellung als Wache in einem Lagerhaus das Richtige für sie, mit festem Schichtdienst und regelmäßiger Bezahlung und kaum einmal einer echten Überraschung ...

DIE SUCHE

ПACH ДЕМ ПИКЛИГЕМ БЛОПДЕМ

Auch zu dieser Vormittagsstunde ist das Badehaus bereits gut besucht. Wenn die Helden eintreffen, werden sie gebeten, ihre Waffen und Kleider in abschließbaren Truhen zu deponieren. Es ist unüblich, mehr als einen Lendenschurz zu tragen, so dass die Helden vermutlich wirklich waffenlos sind, wenn sie das Bad betreten (auch hier ist vom Erstürmen mit Gewalt abzuraten – es gäbe schließlich keinerlei Grund dazu).

Der Gesuchte befindet sich in einer der beiden großen Wannen und nascht von dem vor ihm hängenden Tablett kleine Käsewürfel. Der Blondschof ist mit sich und der Welt zufrieden und völlig entspannt. Ebenfalls in der Wanne sitzt ein hagerer Graubart, der zu dösen scheint.

Hier ist nun etwas Feingefühl der Helden gefordert: Bislang wissen sie lediglich, dass dieser Bursche (nach Aussage des Händlers) einen Jagdspieß verkauft hat. Es wäre also höchst unpassend, mit geballten Fäusten die Badestube zu stürmen und den Badenden zu überwältigen. Der Junge lässt sich relativ leicht überrumpeln und wird eher geschwätzig als verstockt. Der Graubart, Meister Gwinnling, hat mit der ganzen Sache gar nichts zu tun und ist nur zufällig anwesend. Er ist aber ein recht einflussreicher Meister der Ledererzunft, und wenn er sich bedroht fühlt, ruft er seine drei Gesellen aus dem Dampf-



bad herbei. Die drei Burschen Murro, Alrik und Dotz häuten üblicherweise Ochsen ab und stampfen die Häute in die Gerblauge, und es sieht ganz so aus, als könnten sie ein paar dahergelaufene Glücksritter selbst gebündelt locker entzwei brechen.

Wenn die Helden friedlich sind, wird sich Meister Gwinnling bald verabschieden.

Übrigens ist es natürlich auch möglich, dass die Helden das Badehaus gar nicht betreten, sondern einfach beobachten, bis ein pickliger Jüngling mit Hasenscharte herauskommt. Diese Taktik funktioniert problemlos.

RAIDRI, DER LAUFBURSCHE

Bei dem jungen Mann handelt es sich um den 17-jährigen Raidri aus Albernia, der entgegen der hochtrabenden Hoffnungen seiner Eltern ein Leben als Tagedieb der ehrlichen Arbeit vorzieht. Er ist ein unfähiger Einbrecher und Beutelschneider und es ist ein Wunder, dass er noch alle Finger hat. Selbst seine Versuche als Geflügeldieb haben ihm mehr als einmal eine ordentliche Tracht Prügel eingebracht. Doch vor einigen Monaten traf er dann auf die Dergelfeldbande, die ihn als quasi als Laufburschen mitschleppt. Wegen seiner Unfähigkeit vertrauen sie ihm keine wichtigen Geheimnisse an, sondern lassen ihn nur das absolut Notwendige wissen. Den Helden gegenüber wird Raidri versuchen, sich als verschleppter Schneiderlehrling auszugeben, der natürlich unschuldig ist und alles gestehen wird, was er weiß. Über den Jagdsppeer kann er (wahrheitsgemäß) nur sagen, dass er

zu einem Sammelsurium von Gegenständen gehört, dessen übrige Bestandteile er ebenfalls in der Stadt verkauft hat.

IB 7	AT 11	PA 8	TP 1W (Faust)
RS/BE 0/0	LeP 25	AuP 25	
KO 10	MR 3	GS 8	

DIE DERGELFELDSIPPE

Die übrigen Bandenmitglieder sind ebenfalls in der Stadt, um eine günstige Gelegenheit für einen weiteren Raubzug abzuwarten. Der Plan der Bande besteht einfach darin, die lohnendsten Einbruchsziele auszumachen, die dann im Laufe des Abends und der Nacht ausgeraubt werden sollen, wenn es beim Fest hoch her geht und die Stadtwachen abgelenkt sind. Da sie Raidri nicht trauen, haben sie in seiner Gegenwart immer in simplen Rätseln gesprochen, so dass der naive Blondschopf nicht weiß, wo genau sie sind. Zwar wird ihn irgendwann einer im Badehaus abholen, doch Raidri weiß nicht, wer und wann.

Hier die Gauner im einzelnen:

- Der 'Weibel' ist gut mit dem Schwert, hat eine Halbglatze und trägt die Haare seltsam geölt. Er wollte sich "einen Holzfisch angeln". (Damit ist das Zunfthaus der wohlhabenden Flößer und Holzhändler gemeint.)
- Der 'Lange Stipen', eine klapperdürre Vogelscheuche, wollte "zum Geflügelhaus, um dort ein paar Gänse zu rupfen." (Natürlich handelt es sich dabei um das Gästehaus des Traviatempels.)
- Der 'Feine Burkhard' ist ein gemütlicher Fettwanst, der sehr gut den vornehmen Herrn spielt. Er will "den Kerker der Flammenbestie besichtigen." (Dahinter verbirgt sich das Schmiedeviertel, wo es der Gauner vor allem auf die Goldschmiedewerkstätten abgesehen hat.)
- Die rothaarige Nelle möchte "den Amtsschimmel von der Kette lassen." (Sie will auskundschaften, wo im Rathaus die goldene Amtskette des Stadtmeisters aufbewahrt wird.)
- Magister Pompilius ist ein mächtiger Magier und wollte "sich eine Flasche Zauberbranntwein kaufen." (Üblicherweise sagt man Astraltrank dazu, und er versucht es bei der Magierakademie).

Mehr weiß der gute Raidri nicht, aber die Helden werden gewiss im Gegensatz zu dem Jüngelchen das ein oder andere erschließen können. Es ist nicht erforderlich, dass sie alle Gauner erwischen, aber sinnvoller Weise sollten sie wenigstens einen fassen können, damit sie die Hinweise erhalten, um der Räuberbande von Dreiseen auf die Spur zu kommen und ins nächste Kapitel einzusteigen.

IM ZEUGHAUS

Nun stellt sich die Frage, was die Helden mit dem eingefangenen Burschen Raidri machen.

- Dieser bettelt natürlich darum, dass sie ihn laufen lassen. Doch wenn sie dies tun, haben sie keinerlei Beweise gegen die übrigen Bandenmitglieder.

● Es sollte eigentlich gar nicht zur Debatte stehen, dass die Helden den jungen Raidri selbst in irgendeiner Form bestrafen: Auch wenn Geweihte das besondere Privileg haben, Urteile fällen zu dürfen, gilt das nur, wenn kein regulärer Richter zu erreichen ist – und davon kann in der Stadt Andergast ja nun gar keine Rede sein. Alle Strafen wären also ein recht zweifelhafter Fall von Willkür und Amtsanmaßung und alles andere als heldenhaft.

● Am sinnvollsten ist es eindeutig, wenn die Helden ihren Gefangenen zur Stadtwache im Zeughaus schleppen und dort der Hehlerei anklagen. Wir gehen im Folgenden davon aus, dass die Helden sich für diesen Weg entscheiden:

Während des Marktes sind im Zeughaus nicht allzu viele Wachposten anwesend, da sie verstärkt in den Straßen und Gassen unterwegs sind. Der rotgesichtige Wachtmeister Wengelyn ist der Mann, der gerade Dienst hat und missmutig in einen Krug mit Kräutertee starrt.

Wenn die Helden mit Raidri eintreffen und Anklage erheben, wird er sich die Geschichte anhören und dann einen Packen Blätter aus einer Truhe nehmen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem der korpulente Wachtmeister die ganzen Bögen sorgfältig durchgeblättert und jedes mit dem hasenschartigen Burschen verglichen hat, hellt sich schließlich sein Gesicht auf: “Na bitte, hier haben wir euren Freund. Raidri Bäckersohn aus Albumin, ein flüchtiger Dieb.” Wachtmeister Wengelyn lacht glucksend, dass sein Schnauzbart zittert: “Ursprünglich ein Schneiderlehrling, doch dann ist er mit der Tochter und der Geldtruhe seines Lehrherrn durchgebrannt. Das Mädels hat er heulend in Thurana sitzen gelassen, und das Geld hat er wohl verprasst.” Er nickt einem Gardisten zu: “Oswald, sperr den Burschen in die Zelle!” und schaut dann wieder euch an: “Gut gemacht, Leute!”

Wenn die Helden jetzt nachfragen (und das werden sie, glauben Sie uns!), gibt er zu, dass der Schneidermeister eine Belohnung von einem Dukaten ausgesetzt hat.

Was aber die Aussagen des Burschen über seine Kumpane angeht, merkt der Wachtmeister an, dass er einfach nicht die Leute hat, um ausgerechnet jetzt eine Schnitzeljagd nach irgendwelchen Rätseln zu veranstalten. Es ist viel los in der Stadt und die meisten Wachen sind unterwegs und patrouillieren. Wenn jedoch die Helden interessiert sind, kann er sie für einen Tag zu Hilfsbütteln ernennen, damit sie mit amtlichem Segen die Räuber jagen können. Sold gibt es zwar keinen, aber wenn eine Belohnung auf die Gauner ausgesetzt sein sollte, können sie diese einstreichen. Die ‘Beglaubigung’ hat übrigens die Gestalt von weißen Schärpen, auf die das Stadtwappen, der grüne Eichenast und die rote Krone, gestickt ist. Eine Urkunde gibt es nicht, denn dafür ist gutes Pergament viel zu teuer und die meisten Andergaster könnten sie ohnehin nicht lesen. Falls die Helden ablehnen und die Ganoven lieber ohne amtliche Verpflichtungen aufspüren wollen, steht dem nichts entgegen. Doch werden sie in einem solchen Fall keine Beglaubigung als Hilfsbüttel vorweisen können, wenn sie selbst in Schwierigkeiten oder in Konflikt mit der patrouillierenden Stadtwache geraten sollten.

Selbstverständlich gibt es auch die Möglichkeit, dass die Charaktere meinen, bereits genug für eine Sache getan zu haben, bei der kein fetter Sold winkt. In diesem Fall müssen Sie die Spieler zu einem späteren Zeitpunkt des Abenteuers von der Königsbotin anwerben lassen. Heldenhaft allerdings, das sei schon hier gesagt, ist eine solche Einstellung nicht gerade zu nennen.

VERBRECHERHAßZ

Selbstverständlich können die Helden die Gauner in beliebiger Reihenfolge jagen. Die Örtlichkeiten sind ja schließlich über die ganze Stadt verteilt und ein bisschen Knobeln mag zumindest bei einigen der Gebäude/Rätsel dazugehören.

Wann immer die Helden mit einem oder mehreren Gefangenen im Zeughaus erscheinen, wird Wachtmeister Wengelyn so lange durch die Steckbriefe stöbern, bis er den Betreffenden gefunden hat. Der Gauner wird prompt weggeschlossen und die Helden bekommen gegebenenfalls die ausgesetzte Belohnung ausgezahlt.

Noch ein Wort zum Kampf: Prinzipiell ist Gewalt in Andergast nichts Schockierendes – solange es im Rahmen einer Rauferei bleibt. Wenn bei einem der Gauner angegeben ist, dass er seinerseits angreift, stört es niemanden, wenn sich die Helden verteidigen. Doch es ist sehr bedenklich, wenn die Helden sogleich attackieren, sobald sie einen Verdächtigen meinen gefunden zu haben. Die Aufgabe lautet immer noch, die Gauner gefangen zunehmen, damit man sie verhören kann – und dazu braucht man sie lebend.

FLUCHT DURCH DIE MASSEN

Dieses kurze System soll Ihnen helfen, die für ein solches Szenario unvermeidliche Verfolgungsjagd in dichten Gewühl besonders spannend und interessant zu gestalten. Sie können jedoch auch mit den in den Basisregeln vorgeschlagenen Talentproben auf *Athletik* und *Körperbeherrschung* würfeln lassen.

● **Abstand:** Wenn die Flucht eines Verdächtigen beginnt, hat er W6+2 Schritt Vorsprung vor dem nächsten Helden. Wie weit die übrigen Helden entfernt sind, hängt stets davon ab, was vor der Flucht geschah, so dass Sie es individuell und von Situation zu Situation entscheiden müssen.

● **Geschwindigkeit:** Der Flüchtende rennt pro Sekunde seine GS in Schritt weit, der Held folgt ihm mit seiner GS in Schritt. Jeder Rennende kann diese Geschwindigkeit so viele Sekunden aufrecht erhalten, wie er AuP besitzt, danach kann er nur noch im Dauerlauf traben und ist effektiv aus der Jagd ausgeschieden (oder gefasst).

● **Sprints:** In jeder Sekunde, die gerannt wird, kann ein Läufer

eine KO-Probe ablegen. Je nachdem, ob Fliehendem oder Verfolger die Probe gelingt, können Sie den Abstand um einen Schritt vergrößern oder verkleinern; schaffen Verfolger und Verfolgte gleichermaßen ihre KO-Probe, bleibt der relative Abstand gleich.

● **Extremsprints:** Ein Rennender kann sich völlig verausgaben (so aber auch seine Geschwindigkeit für kurze Zeit erheblich steigern), indem er erschwerte KO-Proben 'ansagt', sich also die Probe um einen bestimmten Wert selbst erschwert. Gelingt eine solche Probe, gewinnt er durch den Extremsprint den angesagten Wert zusätzlich an Schritt Abstand (oder holt ihn ein), misslingt sie, fällt er um den angesagten Betrag zurück.

● **Entkommen:** Der Flüchtende kann versuchen, seinen Verfolgern zu entweichen, wenn er zehn Schritt oder mehr Vorsprung hat. Dazu muss er eine GE-Probe würfeln. Gelingt diese, ist er erfolgreich entschlüpft, misslingt sie, ist er zwei Schritt zurückgefallen.

● **Gefasst!:** Der Flüchtende ist gefasst, wenn kein Abstand mehr zwischen ihm und dem vordersten Verfolger besteht und dem Verfolger eine Ringen-AT gelingt. Misslingt sie, ist der Verfolger erneut zwei Schritt zurückgefallen.

● **Gruppen:** Wenn die Gruppe zusammen bleiben will, bewegt sie sich mit der niedrigsten GS und würfelt Proben auf die niedrigste KO.

● **Hindernisse:** Jede dritte Sekunde würfelt der Spielleiter mit dem W20. Fällt eine 19 oder 20, ist ein Hindernis aufgetaucht. Entnehmen Sie seine genaue Art und Auswirkung der folgenden Übersicht:

1) **Krempel im Weg:** Einige kleinere Gegenstände werden vom Verfolgten störend in den Weg der Verfolger geworfen. Dem Verfolger muss eine GE-Probe gelingen, um das Hindernis ohne Anhalten zu überspringen. Ansonsten fällt er W3 Schritt zurück.

2) **Rutschiger Boden:** Ein natürliches Schlammloch oder vom Flüchtenden weggeworfenes Obst etc. bildet eine glitschige Stelle. Der Verfolger kann entweder sicherheitshalber verlangsamen und einen Schritt zurückfallen oder aber eine GE-Probe riskieren, um ungebremst weiterzulaufen. Misslingt die Probe, stürzt er und fällt W6+1 Schritt zurück.

3) **Menschenmenge:** Eine außergewöhnlich dichte Menschenmenge liegt vor dem Verfolger. Wenn er eine KK-Probe schafft, kann er sich einen Weg hindurch bahnen, ansonsten verliert er drei Schritt Boden.

4) **Wegsperre:** Ein umgeworfener Marktstand, ein rollender Karren oder sonst ein Hindernis taucht urplötzlich auf und versperrt den Weg. Dem Verfolger muss eine IN-Probe gelingen, um sofort einen schnellen Umweg zu finden und nur einen Schritt Boden zu verlieren. Ansonsten verliert er W6+1 Schritt.

5) **Verärgerte Passanten:** Angetrunkene Einheimische sind gereizt und wütend über dieses Gerenne und Geschubse auf dem Markt. Der Verfolger muss eine CH-Probe schaffen, damit sie ihm den Weg frei machen, ansonsten verliert er W6 Schritt an Boden.

6) **Gereiztes Tier:** Der Flüchtende hat ein Pferd, einen schnaubenden Bullen oder einen Tanzbären auf dem Weg zum Markt überrascht und aufgeregt, so dass das Pferd sich aufbäumt und wiehern mit den Vorderhufen auskeilt, der Bulle wild seine mörderischen Hörner schwenkt oder der Bär seine Pranken einsetzt. Der Verfolger muss eine MU-Probe schaffen, um knapp, aber ungefährdet an dem Tier vorbeizukommen. Ansonsten weicht er zurück und verliert einen Schritt an Boden.

DER 'WEIBEL'

Alrik Dergelmund, genannt der Weibel, war in seiner Jugend ein rechter Frauenheld. Mittlerweile ist seine lockige Schönheit längst vergangen, doch das würde er sich niemals eingestehen, auch wenn da diese kahle Stelle am Kopf ist, die sich nur schlecht unter dem sorgfältig zurückgekämmten Resthaar verstecken lässt.

Alrik ist ein ausgebildeter Offizier der Akademie Wehrheim, der nach einer Liebesnacht im Affekt den unerwartet auftauchenden Ehemann seiner Gespielin erschlug. Dummerweise war dieser ein Höfling der Markgräfin von Greifenfurt. Der Ehebrecher kämpfte sich den Weg frei, und seitdem ist er auf der Flucht und führt im Gebiet von Greifenfurt, Andergast und West-Weiden ein unstabiles Leben als Gesetzloser, stets bemüht, nicht erkannt zu werden und doch eine gute Figur zu machen. Die belebte Hafenschänke gegenüber des Zunfthauses der Holzhändler erscheint ihm als Beobachtungsplatz harmlos genug. Doch seine eigenartige Frisur macht ihn sehr auffällig. Jedoch nicht so auffällig, dass ihn die Helden ohne Weiteres in Andergast mit seinen 6.000 Einwohnern und derzeit wohl 500 Besuchern aufspüren könnten – dafür ist schon nötig, dass die sich unauffällig rund um das Zunfthaus herum umschaun. Der Weibel ist als geübter Kämpfer stark von seinen Fähigkeiten eingenommen und wird, wenn die Helden ihn aufspüren und festhalten wollen, sofort zur Waffe greifen. Alrik weiß, dass er bei Gefangennahme wohl hingerichtet wird und kämpft um sein Leben.

Auf ihn ist eine Belohnung von 20 Dukaten ausgesetzt.

Der 'Weibel'

IB 11	AT 16	PA 14
TP 1W+6 (Anderthalbhänder)		
RS/BE 3/3	LeP 37	AuP 41
KO 15	MR 5	GS 9

DER LANGE STIPEIN

Der ehemalige Söldner aus dem Orkensturm hat längst begriffen, dass sich am besten auf Kosten anderer Leute leben lässt. Der dunkelhaarige Mittvierziger ist über zwei Schritt hoch gewachsen, aber lattendürr. Er trägt geflickte, aber saubere Beinkleider und eine Lederweste. Zur Zeit steht er auf sein Schwert gestützt im Garten des Gästehauses des Travia-Tempels und beobachtet den Eingang. Denn zu seinem Ärger hat er es nicht geschafft, dort eine Unterkunft zu ergattern, so dass er sich im Augenblick darauf beschränken muss, zu beobachten, wer dort ein- und ausgeht. Er schaut sich immer wieder um und versucht, so unauffällig wie möglich zu erscheinen. Wenn die Helden mit ihren Schärpen in seine Richtung kommen, wird er sogleich wegrennen, sofern sie sich nicht außergewöhnlich gut verbergen (ob sie dazu einen ausreichenden Plan schmieden, müssen Sie als Meister beurteilen).

Wenn die Helden ihn erwischen, wird er sich nur kampfflos ergeben, wenn ihm ein ebenbürtig erscheinender Gegner (Krieger, Söldner oder ähnliche Profession) gegenüber steht. Alle anderen wird er attackieren, um sich einen Fluchtweg freizukämpfen.

Auf den langen Stipen ist eine Belohnung von 25 Silbertalern ausgesetzt.

Der 'Lange Stipen'

IB 10 AT 14 PA 13

TP 1W+4 (Schwert)

RS/BE 1/0 LeP 30 AuP 40

KO 14 MR 6 GS 9

DER FEINE BURKHARD

Falls die Helden aus dem Rätsel ableiten, dass es sich beim 'Kerker der Feuerbestie' um den Ingerimtempel handelt, liegen sie damit leider falsch. Wenn sie den Tempel aufsuchen und dem Hohepriester Obernax gegenüber diese Beschreibung verwenden sollten, müssen sie ein lange Litanei darüber anhören, dass die Flammen vielleicht ein Tier sein mögen, weil sie wachsen und fressen, sich bewegen und fortpflanzen, doch dann sind sie das Heilige Tier und der Sendbote des Herrn Ingerimm, und werden keinesfalls im Tempel eingesperrt. Wenn die Helden auf diese Predigt höflich und respektvoll reagieren, sollten Sie Obernax schließlich die Information in den Mund legen, dass die Schmiede der Stadt sehr wohl versuchen, das Feuer einzukerkern, um es sich dienstbar zu machen und daran zu hindern, dass es wieder einmal die Stadt verschlingt.

Es ist nicht ganz deutlich, ob der geweihte Mystiker eine solcher Feuersbrunst nicht gar für begrüßenswert hält ...

Der feine Burkhard, ein überaus dicker Mann mit dreifachem Kinn, treibt sich jedenfalls bis zum Abend im Schmiedeviertel herum. Er ist ein äußerst gerissener Betrüger, und seine kostbare, ergaunerte Kleidung gibt ihm den Anschein eines ehrbaren Händlers, als der er auch auftritt.

Er hat bereits den wichtigsten Gold- und Edelschmieden Geschäftsbesuche abgestattet, um ihre Waren zu begutachten. Bei dieser Gelegenheit hat er noch nichts mitgehen lassen, sich wohl aber eingepägt, wie sie ihre kostbaren Stücke aufbewahren.

Er rechnet nicht damit, aufgefallen zu sein, so dass er aus einem Weinpokal nippend mit den dortigen Handwerkern plauscht. Wenn sich die Helden als Abgesandte der Stadtwache zu erkennen geben, wird er etwas von einem schrecklichen Irrtum murmeln und die Helden begleiten, ansonsten – falls z.B. die Helden mit gezogenen Waffen auf ihn losstürmen – versucht er, seine neuen Freunde um Hilfe gegen "diese Halunken" (Ihre Helden also!) zu überreden.

Er selber wird auf gar keinen Fall kämpfen und hat als Bewaffnung lediglich einen Dolch im Stiefel. Falls Sie dennoch Werte für ihn benötigen, können Sie die Werte für den Taschendieb aus **Anhang 3** (S. 67) verwenden.

In seiner mitgeführten Tasche befinden sich neben einem Weinschlauch einige Dietriche sowie ein Bündel gefälschter



Einlagescheine der Nordlandbank. Auf ihn ist keine direkte Belohnung ausgesetzt, aber wenn die Wachen die gefälschten Papiere entdecken, erhalten die Helden nach dem eigentlichen Abenteuer eine Belohnung der Nordlandbank in Höhe von 20 Dukaten.

DIE ROTHAAARIGE PELLE

Diese Gaunerin ist eine recht hübsche Person mit einer wirklich wallenden Haarpracht von der Farbe gediegenen Kupfers und einem blassen Gesicht voller Sommersprossen. Die Bauerntochter aus dem Garetischen hatte sich in den 'Weibel' verliebt und ist seinen Versprechungen gefolgt.

Heutzutage ist ihre Hauptaufgabe die, den ausersehenen Opfern den Kopf zu verdrehen und sie dann entweder selber zu bestehlen oder so lange abzulenken, bis ihre Kumpane die Opfer erleichtern können.

Nelles Plan war es, den Stadtmeister oder einen anderen Ratsmann zu becicken und die goldene Amtskette oder etwas vom Rats Silber mitgehen zu lassen. Leider musste sie feststellen, dass das Rathaus während der Feierlichkeiten nur mit ein paar Gardisten besetzt ist. Nun wartet sie im Ratskeller und hofft, wenigstens hier einen würdevollen Ratsmann oder Handwerksmeister um den Finger wickeln zu können. Sie trägt ihr Mieder gerade so weit offen, dass sie noch als ehrbare, wenn auch angesäuerte Dame durchgehen kann und hat tatsächlich bereits einige Biere und zwei Pokale einfachen Wein getrunken.

Wenn die Helden sie bemerken und auf die Idee kommen, im Ratskeller die Waffen zu ziehen und einen Großangriff zu beginnen, bricht erheblicher Trubel aus. Die Gardisten vom Markt stürmen herbei und die junge Frau kann höchstwahrscheinlich in dem Durcheinander auf Nimmerwiedersehen entkommen. Die Helden hingegen müssen auf jeden Fall zum Zeughaus mitkommen, wo sie sich einen ersten Anpfiff von Wachmeister Wengelyn abholen können.

Auch wenn sich die Helden ihr unauffällig nähern, um sie festzunehmen, wird Nelle noch einmal versuchen, das Schauspiel 'Unschuld vom Lande wird durch böse Mädchenhändler verschleppt' aufzuführen, um dadurch die Sympathie und Unterstützung der übrigen Gäste zu gewinnen. Je nachdem, ob die Helden darauf souverän und ruhig oder aber aggressiv reagieren, gelingt es ihr auch.

Nelles nächste Verteidigung wird natürlich darin bestehen, dem Helden, der sie bewacht, schöne Augen zu machen und ihm einzureden, dass sie nur mit Erpressung dazu gebracht wurde, für die Gauner zu arbeiten.

Nelles Werte entsprechen denen eines Bauers aus **Anhang 3** (S. 67). Auf die Diebin ist bislang keine Belohnung ausgesetzt, doch hat sie immerhin ein graviertes goldenes Medaillon mit der Familienmarke einer Andergaster Kaufmannsfamilie bei sich, für dessen Rückgabe der Bestohlene einen Finderlohn von einem Dukaten zahlt.

'MAGISTER' POMPILIUS

Der selbst ernannte Gildenmagier ist in Wirklichkeit nur ein schlichter Jahrmachtszauberer, der einige Illusionen beherrscht und vor allem die Gabe hat, sich vor ungebildetem Bauernpack als großmächtiger Magiekundiger und Beschwörer auszugeben. Seine bevorzugte Kleidung sind mit allerlei unsinnigen Zei-

chen (was eine 'echter Studierter' erkennen kann) bestickte Roben.

Seine Kumpane halten ihn für fähiger, als er ist, und so wurde er auserkoren, um einige magische Substanzen zu beschaffen, die der Halbfelf Isalarin Silberhaar benötigt. Bei dieser Gelegenheit will der 'Magister' auch einen Astraltrank für sich selbst besorgen. Doch die Dinge sind für Pompilius alles andere als günstig verlaufen: So wie es die Helden vermutlich denken werden, hat ihn sein Weg zuerst zum Kampfseminar geführt. Doch nachdem er es mit einigen dreisten Lügen geschafft hatte, in die Akademie eingelassen zu werden, wurde er dort schnell als Hochstapler entlarvt. Er hat es nur der allgemeinen fröhlichen Feierstimmung zu verdanken, dass er nur achtkantig hinausgeworfen, nicht aber für seine Lügen zur Rechenschaft gezogen wurde.

Daraufhin versuchte er schließlich sein Glück in den Werkstätten des Roten Salamanders, wo sein Verlangen nach einer Alraune, etwas Orchideenpollen und Einhornhaar sowie einem starken Zaubertrank auch auf Verwunderung stieß. Doch schließlich erklärten sich die Alchimisten bereit, das Verlangte zusammensuchen beziehungsweise herzustellen, und voraussichtlich dürfte der 'Magister' noch immer im vorderen Teil der Werkstatt warten, wenn die Helden auf die Idee gekommen sind, hier einmal nachzuschauen – es sei denn, das ist bereits nach Sonnenuntergang, denn dann ist der Salamander geschlossen und der Scharlatan entwischt.

Wenn die Helden Pompilius überwältigen wollen, wird er sie mit Magie bedrohen: "Keinen einzigen Schritt weiter, oder hier fliegt alles in die Luft und ihr seid alle nur noch ein Häufchen Asche." Dabei murmelt er irgendwelche 'Zauberformeln' wie "Abrakadaver Necromax Morgul Mordicai Zombie!" und führt theatralische Handbewegungen aus. Diese sind mit einer gelungenen *Magiekunde*-Probe +5 als absoluter Unfug zu entlarven.

Wenn sein Schauspiel nichts fruchtet, wird Pompilius von irgendwo hinter den Helden eine donnergrollende Stimme ertönen lassen: "Ich komme, Gebieter, um eure Feinde zu zermalmen!" Danach versucht er, sofort zu fliehen.

Wenn er es schafft, mehr als zehn Sekunden aus dem Blickfeld der Helden zu verschwinden, hat er magisch eine **HARMLOSE GESTALT** angenommen* und erscheint für geraume Zeit als völlig durchschnittlicher Bauernbursche, was ihn unauffindbar machen dürfte.

Kommt es hingegen zum Handgemenge, wirkt er als letzten Ausweg einen **DUPLICATUS** und erzeugt so zwei Doppeltgänger, die sich synchron mit ihm bewegen und dabei ständig mit ihm verschmelzen und sich wieder trennen, so dass ein Held nach jeder gelungenen AT mit dem W6 würfeln muss: Nur bei 1 und 2 hat er den echten Pompilius getroffen.

'Magister Pompilius'

IB 10	AT 11	PA 9
TP 1W+2 (sein 'Zauberstab'; als Hiebwaaffe geführt)		
RS/BE 0/1 (verhedderte Robe)		LeP 26 AuP 27
KO 11	MR 7	GS 8

*)Wenn Sie nur mit den Basisregeln spielen und diesen Zauber nicht kennen, dann drückt er sich in einen Hauseingang oder eine Nische und tarnt sich mit einem **AURIS**, **NASUS**, bis die Helden weitergehen.

Ist er schließlich überwältigt, wird Pompilius die Helden mit derben Flüchen überschütten. Er ist Isladir Silberhaar selber nie begegnet und weiß nur, dass die bestellten Sachen für einen mächtigen elfischen 'Kollegen' gedacht sind. Bedauerlicherweise war seine Hochstapelei so gut, dass er

möglicherweise als Schwarzmagier betrachtet und verbrannt wird. Wenn die Helden dem nicht deutlich widersprechen, bekommen sie zwar 15 Dukaten Belohnung, haben aber den qualvollen Tod eines eigentlich harmlosen Hochstaplers auf dem Gewissen.

ΕΙΠ ΕΠΔΕ, ΕΙΠ ΑΠΡΑΠΓ

Sobald der erste Gauner gefasst ist, beginnt Wachtmeister Wengelyn mit dem Verhör, und spätestens am Abend hat er genug erfahren, um gegebenenfalls noch ein oder zwei der übrigen an ihrem Treffpunkt in der Kaschemme *Zur Sonne* festzunehmen. (Es liegt an Ihnen, ob Sie die Helden noch einmal daran beteiligen wollen.)

Die Helden erhalten ihren verdienten Lohn und werden gebeten, am nächsten Morgen noch einmal im Zeughaus zu erscheinen, da dann jemand mit ihnen reden wolle. (Notfalls ist es auch denkbar, dass diese Einladung ergeht, nur weil die Helden den pickligen Raidri festgenommen haben, aber schön wäre das nicht.)

Wenn die Helden daraufhin am nächsten Tag im Zeughaus vorsprechen, macht Wachtmeister Wengelyn sie mit einer energischen Dame in vornehmer Kleidung bekannt:

FRAU HESIONE VON MYRANTHIS

Die fünfzigjährige Hofdame trägt ihre schulterlangen, eisgrauen Haare mit einem Band zu einem Pferdeschwanz zusammengefasst. Sie stellt sich den Helden als Hesione von Myranthis vor, königliche bevollmächtigte Richterin und Abgesandte.

Frau Hesione zählt zu den Höflingen, die dem derzeitigen König aus seiner warmen liebevollen Heimat nach Andergast gefolgt sind. Ihre neue Heimat betrachtet sie immer noch mit einer Mischung aus Irritation und Faszination, denn sie hatte sich früher gar nicht vorstellen können, dass es irgendwo noch "derartig rückständig, barbarisch, abergläubisch und unzivilisiert" zugeht. Allerdings ist sie viel zu intelligent, um den Einheimischen ihre schlechte Meinung über sie direkt auf die Nase zu binden. Man weiß ja schließlich nicht, zu was diese Halbwilden fähig sind; von den korrekten Kavalieregeln für ein formelles Duell mit Degen und Linkhanddolch (wie es Frau Hesione gut zu fechten versteht) haben sie bestimmt noch nie gehört. Man könnte Hesione für eine unfähige Stutzerin halten, wären da nicht der stahlharte Blick ihrer grauen Augen und die haarfeinen Narben im Gesicht, die von einer bewegten, nicht immer friedlichen Vergangenheit zeugen.

Die Richterin ist nicht dumm, aber extrem weltfremd, was die hiesigen Gepflogenheiten angeht. Und so setzt sie trotz ihrer geringen Erwartungen doch häufig zu viel voraus; etwa, wenn sie vermutet, dass jeder Büttel einer Stadt wenigstens etwas Lesen, Schreiben und Rechnen kann ...

Hesione von Myranthis

IB 10 AT 15* PA 14*

TP 1W+3 / 1W+1 (Degen und Linkhand)*

RS/BE 1/1 LeP 32 AuP 39

KO 14 MR 5 GS 8

Im Kampf mit Degen und Linkhand hat sie eine Zusatzaktion pro Kampfrunde.

Zur Darstellung der Hofdame sei gesagt, dass sie zur vielleicht schwierigsten Kategorie aller Meisterfiguren gehört: den Heldenbegleitern. Denn grundsätzlich ist es eine Tatsache, dass Spieler es zu Recht verabscheuen, wenn ein Meister sich so in seine Figuren verliebt, dass er sie immer in den Vordergrund schiebt, komplexe Interaktionen ersinnt und von den Helden erwartet, dass sie beeindruckt daneben stehen, wenn er die Dialoge seiner Figuren vorführt.

In diesem Sinne ist es auch eine problematische Sache, einer Heldengruppe eine kompetente Meisterfigur mit auf den Weg zu geben.

Doch geht es uns auch gerade darum, Tipps zu geben, wie man derartige Probleme entschärfen kann. Zuerst einmal ist es wichtig, dass die Meisterfigur (in diesem Falle eben Frau von Myranthis) nicht übermächtig

ist und alles Entscheidende besser kann, als die Spielercharaktere selbst. Dafür ist hier gesorgt, indem die Richterin vor allem zwei große Vorteile hat: Sie besitzt Einfluss bei Hofe und die Aufmerksamkeit des Königs. Doch das ist letztlich nur ein Vehikel, um die Helden überhaupt in eine solche 'politische' Mission einzubinden: Frau Hesiones Einfluss ist nichts, wo sie mit den Bestrebungen der Helden wetteifern



würde, da Einsteigerhelden für gewöhnlich überhaupt keine Gelegenheit hätten, für diffizile Missionen innerhalb des Adels 'angeheuert' zu werden.

Ein weiterer starker Punkt Hesiones sind ihre Fähigkeiten beim Fechten. Doch diese sind eigentlich nur hilfreich, damit sie sich glaubhaft selber verteidigen kann. Führen Sie Hesione als Meister so, dass sie niemals einem Helden den Sieg und den damit verbundenen Ruhm stiehlt. Allenfalls darf sie ihm helfen, wenn er wirklich durch Würfelpech in Bedrängnis ist.

Zu guter Letzt aber wurde sie so entworfen, dass sie in der ureigensten Domäne der Spielerfiguren bewusst unfähig ist: Beim Reden mit den Leuten und dem Pläneschmieden. Die Helden werden garantiert weit besser sein, wenn es darum geht, die kleinen und großen Geheimnisse der Leute von Dreiseenbroich aufzudecken, und ebenso werden sie (hoffentlich) die besseren Vorschläge machen, wie sie weiter vorgehen sollen.

Kurzum: Während die eigentliche 'Vorgesetzte' auf der Burg des Freiherrn weilt und sich angewidert von soviel Primitivität schüttelt, sind die Helden die, die die Rätsel lösen und den Tag retten. Und so soll es ja auch sein.

DER AUFTRAG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Hofdame blickt euch lange prüfend an: "Herrschaften, Ihr habt hervorragende Arbeit geleistet. Durch Eure tatkräftige Mithilfe haben wir eine Bande übelsten Gesindels in die Finger bekommen, und wie sie nach der Application der nötigen Überzeugungsarbeit freiwillig verraten haben, stammen die von ihnen veräußerten Diebesgüter von einer anderen, weit größeren Bande, die in der Freiherrschafft Dreiseen im Westen Thuraniens ihre Verstecke hat und zu der sogar ein elfischer Magier zählen soll."

Sie hustet kurz, ehe sie fortfährt:

Ich bin von Seiner Majestät beauftragt worden, nach Dreiseenbroich zu reisen und den Freiherrn, Herrn Adomar von Yaquirblick-Cipolya, von dieser empörenden Neuigkeit in Kenntnis zu setzen. Ihr habt bewiesen, dass Ihr tapfere Recken seid, und ich benötige nun einmal mutige Begleiter. Wäret Ihr bereit, mich nach Dreiseenbroich zu begleiten? Zu den üblichen Tarifen für freischaffende Escortkämpfer, versteht sich."

Unter den 'üblichen Tarifen' versteht Frau Hesione sieben Silbertaler pro Tag und Person (ohne Kost und Unterbringung), eine ordentliche, wenn auch nicht übertriebene Bezahlung.

Folgende Fragen kann Frau von Myranthis noch beantworten:

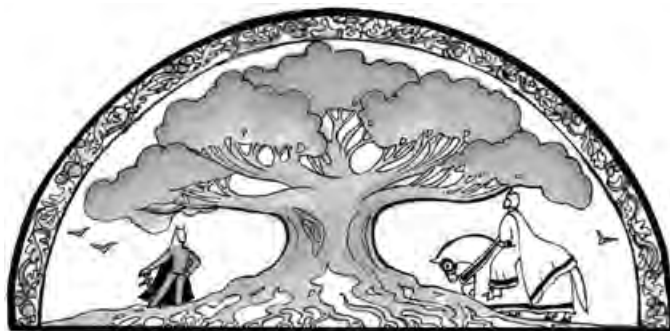
● Wie weit wäre es bis Dreiseenbroich? Voraussichtlich fünf Tage bis eine Woche, je nach Zustand der Wege.

● Wie lange würde das Ganze dauern? Frau von Myranthis schätzt, dass sie vielleicht eine Woche in Dreiseenbroich bleiben wird.

Wenn die Helden den Auftrag annehmen, kommt unweigerlich die Frage nach der Reisemöglichkeit auf: Hesione von Myranthis wird auf alle Fälle reiten. Sollten die Helden keine Pferde besitzen, so können sich diejenigen unter ihnen, die reiten können (oder es zumindest behaupten), für die Dauer der Reise ein Pferd aus den königlichen Stallungen ausleihen.

Wenn die Helden mit ihren Aussagen zu ihren Reitkünsten gar zu unglaublich erscheinen, werden sie von dem dortigen Stallmeister aufgefordert, ihre Behauptungen auf einem durchschnittlichen, recht gutmütigen Tier zu beweisen. Gelingt ihnen eine *Reiten*-Probe, steht ihnen das Tier zu Verfügung. Die Reisegeschwindigkeit richtet sich auf alle Fälle nach dem Langsamsten innerhalb der Heldengruppe. Wenn nicht alle Helden reiten können, wird Hesione im Schritt neben den Fußgängen einher reiten. Außer den Pferden der Reiter sind auf jeden Fall noch zwei Packpferde mit dabei.

Für die Reise und die offizielle Mission ist Frau von Myranthis in ein leichtes Kettenhemd und den offiziellen Wappenrock gewandet.



HINTERGRUND:

REISEN IN ANDERGAST

Die ersten Abschnitte informieren Sie erst einmal generell über die diversen Naturbedingungen, die das Reisen und Leben in Andergast prägen, aber auch über die Bewohner des Landes, denen Ihre Helden begegnen können.

Die hier enthaltenen Angaben sind bewusst so gehalten, dass Sie sie auch gut benutzen können, um später noch andere Abenteuer in dieser Region (Nostris, Andergast, südliches

Thorwal, nördliches Alberrnia und Nordmarken) zu ersinnen. Sie sind – mögen die Götter bewahren – natürlich nicht verpflichtet, für jeden Tag das Wetter und die möglichen Zufallsbegegnungen, die Pflanzen am Wegesrand und die Menge potentieller Jagdbeute auszuwürfeln. Aber wenn Sie wollen, können Sie es tun, und dafür bieten Ihnen die folgenden Abschnitte eine Richtlinie

DAS WETTER IN ANDERGAST

In der Zeit, in der dieses Abenteuer spielt (im Frühling) ist das Wetter ziemlich wechselhaft: Zwar gibt es ein paar feste Gegebenheiten, etwa dass der Wind, wenn er hier zu spüren ist, von Westen her weht, doch damit endet es schon: Mal ist es heiß, mal bewölkt, und die warme Schwüle des einen Tages kann in der Nacht einem Wolkenbruch Platz machen, der an den Weltuntergang denken lässt. Beginnen Sie eine Reise (wenn Sie keinen Anlass zu einer anderen Entscheidung haben)

mit sonnigem oder bedecktem Wetter, und würfeln Sie jeden Morgen mit dem W20. Fällt eine ungerade Zahl, dann ändert sich das Wetter; Sie können mit dem W6 bestimmen, in welche Richtung. Wird das bisher herrschende Wetter erneut gewürfelt, dann sah es am Morgen nur irrtümlich nach einem Wetterumschwung aus. Wenn Sie das Wetter im Sommer (Praios bis Efferd) bestimmen wollen, dann wechselt es nur, wenn eine ungerade Zahl über 9 fällt.

1) Wolkenbruch und Regen: Der steife Westwind treibt schwere Regenwolken über das Land, und den ganzen Tag über schüttet es wie aus Kübeln. Kaum hat es etwas nachgelassen, kommt schon der nächste Guss. Wenn man auf der Fürstenstraße zwischen Andergast und Albumin unterwegs ist, ist ein solcher Wolkenbruch schlimm – er zieht regenglatte Pflastersteine nach sich, und Schlammrutschen, die manchmal von der Böschung quer über die ganze Straße reichen. Auf Wegen, Pfaden und Pisten außerhalb ist es geradezu katastrophal, denn hier versinken Pferd wie Menschen bis weit über den Knöcheln im Schlamm. Die tägliche Reisereichweite wird halbiert, und alle Proben auf *Körperliche* und *Natur-Talente* sind um zwei Punkte erschwert.

2) Nieselregen: Ein leichter Regen beginnt am frühen Morgen und hält fast den ganzen Tag über an. Doch götterlob hat Efferd ein Einsehen und die Wassermenge hält sich in Grenzen. Zwar werden Wege außerhalb der Fürstenstraße matschig und rutschig, doch man kann noch vorankommen: Die Reisereichweite wird durch

die allgegenwärtige klamme Feuchtigkeit um etwa ein Viertel reduziert.

3) Bedeckt: Der Himmel ist bewölkt und die Sonne nur gelegentlich zu sehen. Aber es bleibt trocken, und die gelegentliche kühle Brise von Westen ist gut auszuhalten. Es gibt eigentlich kaum etwas Besonderes über diese Witterung zu sagen, so durchschnittlich ohne Höhen und Tiefen ist sie.

4) Sonnig: Es ist warm, aber nicht zu heiß, der Wind geht leicht und erfrischt. Man kommt beim Reisen gut voran, die Vögel sind guter Dinge und singen ihre Lieder, während im Unterholz am Wegesrand die Kaninchen rascheln und über den Blumen die Bienen summen. Es ist fast ein Idyll, zu schön, um wahr zu sein, und wer weiß, wie lange es anhält. Die allgemeine Beschwingtheit erlaubt es, 10 % weiter zu reisen als eigentlich üblich.

5) Sommerliche Hitze: Es ist heiß, wenn auch zum Glück recht trocken. Dennoch liegt die Hitze schwer auf allen Reisenden, und der Schweiß fließt üppig. Käfer und Eidechsen sonnen sich am Wegesrand, aber die meisten Tiere

mit Fell werden träger und zurückhaltender. Hunde kommen aus dem Hecheln nicht mehr heraus, und wer barfuß über Pflastersteine läuft, kann sich unangenehme Blasen holen. Eines der unangenehmsten Gefühle bei diesem Wetter aber ist der quälende Durst, den man mit keinem Getränk für längere Zeit stillen kann. Durch die Hitze legt man an einem solchen Tag 10 % weniger zurück als üblich.

6) Drückende Schwüle: Die Luft ist klebrig feucht und warm, als wäre sie mit Leim getränkt. Kein Lüftchen geht, und doch muss man sich beim Reisen nach vorne stemmen, als würde man einem Sturm trotzen, so ermüdend und auszehrend ist das feuchtheiße Wetter – nicht einmal richtig Durchatmen kann man mehr. Man kann nur etwa zwei Drittel der üblichen Weite reisen und erleidet bei Proben auf *Körperliche Talente* einen Malus von zwei Punkten. Auf einen Tag drückender Schwüle folgt immer entweder ein weiterer schwüler Tag oder (wenn der Würfel überhaupt eine Veränderung anzeigt) das Wetter entlädt sich in einem Wolkenbruch.

Im Herbst (Travia bis Hesinde) ist das Wetter wieder so wechselhaft wie im Frühling, doch bedeuten die Ergebnisse etwas deutlich anderes. Wenn Sie das Wetter im Winter (Firun und

Tsa) bestimmen wollen, dann wechselt es bei einer ungeraden Zahl über 9; das Phexwetter ist so unbestimmt, dass sie entweder auf der Frühling- oder der Herbsttabelle würfeln können.

1) **Schneesturm:** Das kalte Gegenstück zum Unwetter in Frühling und Sommer. Es fällt so viel Schnee, dass die Wege fast nicht mehr benutzbar sind, und die Kälte kriecht durch Mark und Bein. Proben- und Reise-Mali wie bei 'Wolkenbruch'.

2) **Schneefall:** In Andergast wird es schnell kalt. Sobald der Sommer um ist, beginnt auch schon der Schnee herabzufallen und Schneeverwehungen bremsen die Reise. Malus wie bei 'Nieselregen' im Frühling/Sommer.

3) **Bedeckt:** wie im Frühling/Sommer

4) **Kalt und klar:** Ein sonniger, wenn auch kühler Tag, zum freien Durchatmen. Wie 'sonnig' im Frühling/Sommer.

5) **Wärmeeinbruch:** Recht unerwartet wird es auf einmal wärmer, und die eigentlich gefrorenen Wege tauen auf. Was im Herbst als goldener Endsommer schön sein kann, ist doch eine erhebliche Belastung, wenn die Wege schlammig werden und die unpassende Wärme die Tiere ermattet. Die Reise-Mali entsprechen den der

'sommerlichen Hitze'.

6) **Nebelklamm:** Es ist den ganzen Tag neblig und die Luft ist schwer von winzigen Wassertropfen – so schwer, dass man manchmal deutlich schlechter atmen kann, wenn dann noch der Qualm der Holzfeuer drückend über dem Land liegt, statt geradewegs zum Himmel aufzusteigen. Man kann nur etwa zwei Drittel der üblichen Weite reisen und erleidet bei Proben auf Körperliche Talente einen Malus von zwei Punkten.

DIE ANDERGASTER LANDSCHAFT

Andergast ist ein sehr bewaldetes Land, in dem die menschlichen Dörfer und Weiler einzelne Inseln in einem Meer der Wildnis bilden. (Womit es sich gar nicht so sehr vom Rest Aventuriens unterscheidet, nur dass hier die Abstände zwischen den Dörfern etwas größer und die Wildnis noch urtümlicher ist.) Es gibt kaum Wege und Stege – von der oft erwähnten Fürstenstraße abgesehen, sind die meisten Routen kaum mehr als 'traditionsreiche' Wildwechsel und Wanderpfade, wo der Unterhalt in wenig mehr besteht, als gelegentlich das wuchern- de Unkraut niederzuhauen und ansonsten darauf zu vertrauen, dass genügend Wanderer die Wege schon frei halten.

Auch Brücken sind eine Seltenheit. Und weil Andergast ein wasserreiches Land ist, das außer den großen Flüssen Ingval, Andra und Ornib viele Bächlein hat, vergeht kaum ein Tag, an dem man nicht eine Furt benutzen muss.

Als besonderes Merkmal seien auch die Holzschneisen erwähnt, die vielerorts in den Wald geschlagen wurden, um den Abtransport gefällter Steineichenstämme zu erleichtern. Doch gegen die gewaltige Ausdehnung des fast unberührten Urwaldes (nicht einmal im garetischen Reichsforst gibt es so weite, unberührte Waldstücke) sind alle Schneisen nur Nadelstiche in der Haut eines Mammut.

Die Wälder werden vor allem geprägt durch Steineichen, Rotbuchen und Rosskastanien, doch gibt es ebenso Nadelbäume wie Weißtanne und Schwarzfichte. Während das Unterholz eher mäßig wächst und man daher gut auch quer durch den Wald wandern (wenn auch nicht mit dem üblichen Pensum reisen) kann, sind die Andergaster Wälder doch reich an Kraut wie Farnen, Moosen und dergleichen.

PFLANZEN IN ANDERGAST

Erfahrungsgemäß ist es eines der größten Vergnügen vieler Helden, nach heilsamen oder auf andere Weise wundertätigen Kräutern zu suchen, sobald sie die Mauern einer Stadt hinter sich gelassen haben. Gehen Sie daher sicherheitshalber davon aus, dass es sich bei Ihren Spielercharakteren nicht viel anders verhält.

Generell ist ja auch nichts gegen die Kräutersuche einzuwenden. Doch muss jedem klar sein, dass es sich eben um eine zeit- aufwendige Beschäftigung handelt, die man weder nebenbei

beim Wandern noch kurz vor dem Schlafengehen im dunklen Wald betreiben kann.

● Wir wollen zuerst von dem wahrscheinlicheren Fall ausgehen, dass ein Held sich einfach in die Büsche schlägt, um zu schauen, ob er *irgendein* nützliches Gewächs finden kann. Grundsätzlich ist für jeden Versuch, Kräuter zu finden, eine halbe Stunde bei Tageslicht nötig; ein kürzeres Umherschauen bleibt schlichtweg ohne Erfolgsaussicht.

Für jedes Gebiet, das man in einem solchen Zeitraum absuchen kann, sollten Sie einfach jeden suchenden Helden eine



Pflanzenkunde-Probe würfeln lassen. Bei einem Erfolg mit 2 übrig behaltene TaP findet er vermutlich ein häufiges Kraut, behält er mehr als 6 Punkte übrig, findet er ein gelegentlich auftretendes Kraut und bei mehr als übrig 12 behaltene Punkten sogar ein seltenes Kraut. (Sofern, und das hängt immer von Ihrer Entscheidung ab, Sie vorher festgelegt haben, ob dieses Kraut in dem Gebiet überhaupt zu finden wäre.)

Elfenfarn (sehr häufig): Diese etwa anderthalb Spann hohe Farnart ist gelbgrün bis lindgrün und zeichnet sich durch ein sehr feines, fast fedriges Blatt aus. Sie hat keinerlei Heilkräfte, gibt aber ein sehr zartes, wohlschmeckendes Gemüse für Eintöpfe und Salate ab, das in Andergast als edle Speise gilt und etwa zwei Heller pro Portion wert ist.

Gulmond (selten): Die Gulmondpflanze wird bis zu einem Schritt hoch und wächst im Wald. Ihr typisches Kennzeichen sind die sechs bis acht grünbraunen, fleischigen Blätter, die fast handtellergroß werden.

Drei frische Blätter bringen, wenn man sie zerkaut, für zwölf Stunden KO +1, 5 AuP und regenerieren 1 verlorene LeP, sodass die Pflanze bei Menschen, Orks und Goblins sehr beliebt als Aufputzmittel bei harten Arbeiten und langen Märschen ist. Jedes frische Blatt ist einen Silbtaler wert.

Wenn man aus drei Blättern einen Tee kocht, verdoppelt sich die Wirkungsweise, sie hält aber nur für acht Stunden an. Trinkt man eine zweite Tasse, tritt die dreifache Wirkung ein, aber nur für vier Stunden, doch folgt am nächsten Tag ein schwerer Kater (KK und GE je –1).

Himmelbeere (sehr häufig): Diese fröhsommerlichen Beeren wachsen an knapp kniehohen Büschen und sind himmelblau mit leichten weißen Schleiern; mit ihren zahlreichen Kügelchen erinnern sie an Brombeeren. Sie sind ein wahrer Leckerbissen: klein, aber würzig und mit einem fast sahnigen Nachgeschmack. Das Sammeln von Himmelbeeren ist eine Aufgabe für Bauernkinder, und ein Stein frische Beeren bringt der Familie auf dem Markt etwa fünf Heller ein.

Pfefferpilz (sehr häufig): Die kreisrunden Ringe, in denen schon im Fröhsommer diese goldgelben Pilze mit der unverkennbaren Posaunengestalt wachsen, gelten den abergläubischen Andergastern als Hexentreffpunkte oder Tore in die Geisterwelt. Doch der wahre

Grund, warum sie gefundene Pfefferpilze eilig abschneiden und wegtragen, ist einfach der sehr pikante Geschmack. Vor allem mit Butter geschmort sind Pfefferpilze eine Köstlichkeit, doch sie werden auch als Gewürz für andere Speisen getrocknet. Ein Stein frische Pilze ist auf dem Markt gut einen Silbtaler wert.

Tarnele (gelegentlich): Die Tarnele ist eine Blume, die sehr dem gewöhnlichen Löwenzahn ähnelt, aber leuchtend rot blüht statt gelb und besser im Halbschatten wächst als im grellen Sonnenlicht. Sie ist am Rand von Wiesen und Flussläufen häufiger zu finden als mitten im Wald.

Tarnelen blühen von Ingerimm bis Travia, und wenn man in dieser Zeit die frischen Stengel und Blätter zu einem Brei zerreibt und auf eine Wunde aufträgt, wirkt diese Paste heilend und schmerzlindernd zugleich: Zur nachfolgenden nächtlichen Regeneration kann ein Punkt LE addiert werden. Frisches Tarnelenmus ist nur einen Tag lang haltbar. Um es erfolgreich in eine fetthaltige Salbengrundlage einzuarbeiten, ist eine *Kochen*-Probe +6 nötig, doch dann hält die Salbe für ein Jahr.

Eine Dosis frischer Brei ist vier Heller, eine Dosis Tarnelensalbe fünf Silbtaler wert.

Traschbart (häufig): Der Traschbart ist eine langfaserige Flechte von graugrüner Farbe, die an der Rinde alter Bäume wächst und einen langen, verfilzten 'Bart' bildet oder in Zottel und Fetzen von den Ästen herabhängt, was der beemoosten Pflanze ein unheimliches, verwünschenes Aussehen gibt. Eine sehr ähnliche Pflanze ist das verbreitete Schratmoos, das jedoch keinerlei heilsame Wirkung besitzt.

Echter Traschbart heilt zuverlässig Fieberkrankheiten wie Triefnase, Dumpschädel und Wundfieber und gibt dem Erkrankten 2W6 durch das Fieber verlorene LeP zurück. Ein Absud aus den frischen Flechten schmeckt jedoch übelkeitserregend faulig. Wer Zeit hat, sollte den Traschbart trocknen und zerstoßen,

● Falls ein Held gezielt eine bestimmte Pflanze sucht, verfahren Sie so ähnlich, doch muss er dann nur die Hälfte der zur Häufigkeit des Gewächses passenden Zahl (also 1, 3 bzw. 6 Punkte für häufige, gelegentliche bzw. seltene Pflanzen) bei seiner *Pflanzenkunde*-Probe einsparen. Allerdings findet er auf diese Art in der Regel keine anderen nützlichen Pflanzen, weil er eben nicht so sehr darauf achtet.

da das Pulver geschmacklos ist.

Eine Portion frischer Traschbart ist einen Heller, eine Dosis Pulver zwei Silbtaler wert.

Vierblättrige Einbeere (häufig): Das Vierblatt, wie man dieses Kraut auch nennt, ist schlechthin die bekannteste Heilpflanze im mittleren und nördlichen Aventurien. Einbeersträucher werden bis zu einem halben Schritt hoch und wachsen vor allem am Waldrand und in nicht ganz so dunklen Waldgebieten. Sie haben ihren Namen von den etwa haselnussgroßen, blauglänzenden Beeren, die von vier Blättern umrahmt werden. An jedem Strauch wachsen W6 dieser Beeren, die leicht mit der schwach giftigen Glanzbeere (Schaden W6 SP/Beere) verwechselt werden können. Sie sind fast das ganze Jahr anzutreffen (von Phex bis Hesinde). Der Genuss einer Einbeere stoppt Blutungen und bringt W3 verlorene LeP zurück, das Doppelte, wenn die angebrachte *Heilkunde*-Probe (Wunden, Gift oder Krankheiten) gelingt, jedoch nur, wenn der Patient dafür eine Ruhephase nutzt. Die Einbeere verbessert also im Endeffekt die Regeneration; sie wirkt nicht auf der Stelle!

Wer mehr als 4 Einbeeren pro Tag zu sich nimmt, kann danach süchtig werden (4 plus Zahl der 'überzähligen' Beeren auf dem W20), und sein Körper kann keinen Nutzen mehr aus Einbeeren ziehen, ja, er verliert sogar 1W6 LP, wenn er eine Woche lang nicht mindestens eine Einbeere isst.

Eine frische Einbeere ist 3 Heller wert, solange sie nicht älter als W3+2 Tage und daher vertrocknet ist. Aus je einer Einbeere kann man mittels einer *Kochen*-Probe +2 den Saft pressen und zu einem Sud einkochen, der sich etwa ein Jahr lang hält und W2+1 LP zurückgibt. Pro Beere, die verarbeitet wurde (verbreitet sind Fläschchen mit dem Sud von 20 Beeren), ist dieser wohlschmeckende Heiltrank etwa 12 Silbtaler wert.

BEGEGNUNGEN IN ANDERGAST

Wenn Sie eine Reise durch wildes oder zivilisiertes Gelände vorbereiten, sollten Sie immer einige Begegnungen außerhalb der eigentlichen Spielhandlung einplanen. Wichtig ist dabei, dass das Verhältnis zwischen Hauptgeschehen und schmückendem Beiwerk ausgewogen bleibt: Weder ein "Ihr brecht auf und seit drei Tage später am Ziel" wird üblicherweise die Spieler zufrieden stellen (erfahrene Recken auf der hundertsten Reise

vielleicht schon), noch ein von Details wimmelnder Stundenplan, der für jeden Augenblick der Reise ein irrelevantes Ereignis vorsieht.

Üblicherweise ist es das richtige Maß, wenn Sie für jeden Reisetag entscheiden, welches Wetter ist und dann eine interessante Begegnung vorbereiten. In dichter besiedeltem Gebiet als Andergast können es auch zwei oder drei sein – doch das

kann natürlich das Ausspielen der Reise schon wieder erheblich in die Länge ziehen.

Die folgende Tabelle soll nur einige Möglichkeiten unter vielen vorstellen. Wann immer Sie eine individuell auf Ihre Spielergruppe abgestimmte und daher besser zum Abenteuer passende Idee haben, sollten Sie diese einer allgemein gehaltenen Tabelle vorziehen. Auch hier gilt: Nutzen Sie die Würfeltabelle in erster Linie als Anregung und um ein Gefühl dafür zu bekommen, wie häufig bestimmte Arten von Begegnungen und Ereignissen sind, und nicht, um auf Teufel komm raus Begegnungen zu produzieren ...

Gewürfelt wird einmal mit dem W20:

1–4: Menschen: noch einmal mit W6 würfeln; siehe unten

5–12: sehr häufiges Tier: Wildschweine, Kaninchen

13–16: häufiges Tier: Rehe, Waldwölfe

17–18: gelegentliches Tier: Kronenhirsche, Waldspinnen, Große Schröter

19: seltenes Tier: Auerochsen, Waldlöwen

20: besondere Begegnung: siehe unten

MENSCHEN

1–2) Landvolk: ein einzelner Jäger, Schweinehirt oder Fallensteller. Diese Leute sind meist freundlich, aber vorsichtig Fremden gegenüber; sie können vor allem mit nützlichen Informationen über die Gegend dienen.

3–4) Städter: Wandergesellen, Fuhrleute, reisende Handwerksge­sell­en, Hausierer oder fahrende Händler. Diese Leute reisen, um ihre Waren oder Handwerksküste in den Orten am Weg an den Mann zu bringen. Sie kennen sich meist nicht besonders gut in der jeweiligen Gegend aus, haben aber eventuell bestimmte Ausrüstungsgegenstände oder Fachwissen, das den Helden nutzen kann und das sie ihnen (gegen eine angemessene Bezahlung) auch zur Verfügung stellen.

TIPPS ZU BEGEGNUNGEN

Selbst wenn das Suchen nach Kräutern oder das Ertragen von unangenehmen Wetterumständen viel zu der Stimmung eines Spielabends beitragen kann, so ist es doch in erster Linie der Umgang mit zwei-, vier- und vielbeinigen Lebewesen, der das Spiel interessant machen. Ganz gleich, ob die Helden sich mit ihrem Gegenüber verständigen, sich eines Angriffs erwehren oder einfach versuchen, seiner Aufmerksamkeit zu entgehen – immer geht es darum, sich mit den Absichten und Wünschen einer vom Meister verkörperten Begegnung zu beschäftigen. Und in derlei Situationen ist nun einmal Rollenspiel deutlich eher möglich, als im Kontakt mit unbeseelten Objekten und Pflanzen.

Wichtig ist: Sie als Spielleiter sollten immer wissen, was die Absichten eines Wesens sind, das den Helden begegnet – und eine plausible Begründung für diese Absicht parat haben. Wenn etwa ein Schweinehirt auf eine Gruppe bewaffneter Reisender trifft, wird er wahrscheinlich vorsichtig und mehr als nur etwas misstrauisch sein, aber zugleich darauf achten, die möglicherweise gefährlichen Fremden nicht zu verärgern. Jede Einstellung und Handlung, die davon abweicht

5) Oberschicht: Jagdgesellschaft oder fahrende Ritter mit Gefolge. Diese Menschen gehören meist dem herrschenden Adel an und sind eigentlich immer als größere Gruppe unterwegs – als adlige Jäger mit ihren Reitknechten, Treibern und Gehilfen oder als fahrender Ritter mit Knappe und ein paar Waffenknechten. Die meisten fühlen sich berufen und berechtigt, im Land nach dem Rechten zu sehen, und können daher durch herrisches Auftreten ebenso Ärger bedeuten wie sie eventuell nützliche Informationen und handfeste Hilfe gewähren können.

6) Gesetzlose: Räuber oder Wegelagerer. Sie sind heimatlose Ausgestoßene, die im Wald hausen und von dem leben, was sie durch Wilderei, auf abgelegenen Höfen und von Reisenden erbeuten können. Ihr Leben ist weit eher hart und kurz als romantisch, und meist sind sie gescheit genug, sich nicht mit einer Gruppe bewaffneter Abenteurer anzulegen – vor allem, wenn erkennbar Geweihte, Zauberer oder Bogenschützen unter ihnen sind.

TIERE

Ein paar Worte müssen zu der Begegnung mit einem Tier oder mehreren Tieren gesagt werden: Häufig werden solche Ereignisse so dargestellt, als sei es das vornehmliche Ziel eines Tieres, die vorbeikommenden Helden blindlings anzugreifen, bis es selbst erschlagen wird. Das ist weder realistisch noch irgendwie glaubwürdig, und ganz sicher schadet es dem Empfinden, dass Aventurien eine plausible, nachvollziehbare Welt ist. Wenn also eine Begegnung mit einem Tier vorgesehen ist, sollte man sich immer überlegen, was eine angemessene Verhaltensweise dieser Tierart wäre und die Begegnung darauf aufbauen. Für eine Gruppe Wildschweinbächen etwa ist es tatsächlich vorstellbar, dass sie Störenfriede angreifen, um sie zu verschrecken und so ihre Jungen zu schützen. Doch auch eine Bache wird fliehen, wenn sie einige Verletzungen erlitten hat. Bei vielen anderen Tieren wie Kaninchen, Rehen und (meistens)

(etwa wenn er die Helden mit seinem Knüppel blindlings angreift), braucht schon eine gute Erklärung, die die Helden (und Spieler) auch zu einem geeigneten Zeitpunkt erfahren müssen. Denn wenn sich die Spielwelt, die die Spieler ja nur durch Ihre Worte erleben, absolut unlogisch und willkürlich benimmt, dann nützt die beste Beschreibung nichts – sie bleibt unglaubwürdig.

Besonders ist daher auch vom Einsatz undurchdachter Kampfgegner, den sogenannten 'Aufwärmmonstern' abzuraten: Diese Geschöpfe, ganz gleich ob Wolfsrudel oder Räuberbanden, dienen nur dem Zweck, den Spielern etwas zum Würfeln zu geben. Oft werden sie auf der Reise zum nächsten Abenteuerschauplatz eingesetzt. Ganz abgesehen davon, dass solche Überfälle sich oft als großes Problem erweisen, weil die Helden außerhalb der eigentlichen Handlung sehr geschwächt werden, ist es oft auch eine Beleidigung jeglichen menschlichen und tierischen Verhaltens, wenn Räuber, Wölfe oder andere Gegner einfach so aus dem Wald stürzen und bis zum Tode kämpfen sollen.

auch Hirschen ist die übliche Reaktion einfach die Flucht. Damit das Zusammentreffen mit diesen Tieren dennoch zu einer echten 'Begegnung' wird, sollte also etwa Ungewöhnliches (aber noch Glaubwürdiges) geschehen: Vielleicht ist das Tier ja schon durch den Pfeil oder Bolzen eines anderen Jägers verletzt und es entwickelt sich eine Verfolgung, bei der die Helden den Blutspuren folgen und die Beute erlegen – nur um dann auf den Jäger zu stoßen, der auf Grund des ersten Schusses die Beute ganz für sich beansprucht.

Eine andere, ähnliche Möglichkeit besteht darin, dass das Tier noch lebendig in einer Schlinge oder anderen Wildfalle steckt, die ohne Zweifel einem Einheimischen gehört.

Oder es hat offenbar Tollwut, und es ist ebenso wichtig, seinen Angriffen erfolgreich auszuweichen, wie es selbst zu besiegen. Mitunter aber kann eine solche Tierbegegnung auch einfach bedeuten, dass sich ein solches Tier gerade außergewöhnlich unvorsichtig verhält, während sich ein jagender Held ihm nähert. Zwar sollte auch in einem solchen Fall der Jagderfolg keineswegs garantiert sein, jedoch ist der Vierbeiner aber eine bemerkenswert leichte Beute, sofern dem Jäger seinerseits alles gelingt.

Mehr zu Tieren (auch ungewöhnlichen, s.u.), ihrem Vorkommen und Verhalten finden Sie im **Bestiarium Aventuricum**.

BESONDERE BEGEGNUNG /

BESONDERES EREIGNIS

Diese Art von Begegnung ist schwer zu beschreiben – sie ist eben recht ungewöhnlich in ihrer Art. Das Problem mit solchen Ereignissen ist vor allem, dass sie manchmal so auffällig sind und aus dem übrigen Geschehen herausstechen, dass die Spieler sie für einen wichtigen Bestandteil der Abenteuerhandlung halten und versuchen, alle möglichen Schlüsse daraus zu ziehen. Wenn sich dann schließlich ergibt, dass das Ereignis gar nichts mit dem eigentlichen Szenario zu tun hatte, sind manche Spieler enttäuscht und fühlen sich hereingelegt.

Achten Sie also darauf, dass Ihre besonderen Begegnungen zwar interessant, aber nicht überragend spektakulär sind, oder aber wirklich in der ein oder anderen Weise mit dem Abenteuer verknüpft wurden. Mögliche Anregungen für ungewöhnliche Begebenheiten während einer Reise sind:

● **Fund eines Leichnams/Kadavers.** Die Art des Toten kann zum Beispiel mit der Zufallstabelle bestimmt werden, doch ist ein totes Kaninchen natürlich nichts Spektakuläres. Damit es bemerkenswert wird, sollte es sich entweder um ein größeres Tier handeln oder aber um einen Menschen. Natürlich sollten Sie schon zu Beginn festlegen, woran der Arme gestorben ist – und in einem rauen Land wie Andergast muss es kein Gewaltakt sein: Der einsame Hungertod eines erfolglosen Jägers ist ebenso plausibel wie der Unfalltod eines Reisenden, der beim Suchen nach einer Abkürzung in einen Fluss gestürzt ist. Häufig wird ein Leichenfund erzählerisch genutzt, um den Helden irgendein Besitzstück (Amulett, Urkunde, Schatzkarte ...) zuzuspielen, das sie bei der Leiche finden können und das ihnen später nützlich sein mag. Verwenden Sie diesen Trick nicht zu oft, oder Sie erziehen Ihre Spielerfiguren zu raffgierigen Leichenfledderern. Sie können einen Leichenfund und damit verbundene Besitztümer verwenden, um einzelne Szenen

oder ganze Abenteuer zu verbinden oder Folge-Abenteuer erst anzustoßen.

● **Kampf.** Der Kampf muss nicht unbedingt noch im Gang sein, wenn die Helden dazukommen, vielleicht ist der Kampfplatz ja auch schon verlassen. Ordnen Sie einfach je nach Situation der Wahrscheinlichkeit, dass noch gekämpft wird, einen Wert zu und werfen dann mit dem W20. Je weiter der Wurf über der festgelegten Wahrscheinlichkeit liegt, desto länger ist das Geschehene her. Bei einer 20 sogar schon so lange, dass man nur noch wenige Spuren findet. Ob es sich um den Kampf zwischen Bewaffneten (etwa nostrischen und Andergaster Krieger), den Überfall einiger Gesetzloser, den Angriff eines Wolfsrudels auf einen einsamen Wanderer oder auch den Revierkampf zweier Waldtiere handelt, hängt ganz davon ab, was Sie in dieser Situation für passend halten.

Grundsätzlich eignet sich ein solcher Kampf gut dazu, um die Helden mit einer Gefahr in diesem Gebiet bekannt zu machen, ohne sie unvorbereitet direkt in ein Gefecht zu stürzen, das möglicherweise zu viel für sie wäre. Diese 'Vorankündigung' späterer Herausforderungen ist eine sehr erfolgreiche Erzähltechnik.

● **Fundobjekt:** Die Helden stoßen auf einen Gegenstand, der an dieser Stelle eigentlich nichts verloren hat. Es kann ein seltsames, aber eigentlich gewöhnliches Objekt sein, das nur Anlass zu etwas Kopfschütteln gibt (etwa eine Wiege mitten im Wald) oder aber einen wichtigen Hinweis enthält. Egal, was Sie sich überlegen: Sie sollten immer eine plausible Erklärung haben, wie der Gegenstand dorthin kam, wo er gefunden wurde, und den Spielern auch die Gelegenheit geben, diese Erklärung herauszufinden, wenn sie es richtig anstellen.

Bedenken Sie aber, dass die Not leidenden Bauern Andergasts mit allem etwas anfangen können und nützliche Dinge daher kaum unbeachtet liegen bleiben, solange es nicht einen plausiblen (oder abergläubischen) Grund dafür gibt.

● **Ungewöhnliche Zweibeiner:** In diese Kategorie fallen sowohl reisende Elfen und Zwerge, die man in Andergast eher sehr selten sieht, als auch eine Gruppe Goblins oder gar ein paar Orks. Achten Sie darauf, dass eine solche zufällige Begegnung immer noch Platz zum Rollenspiel lässt und nicht einfach aus einem unmotivierten Ansturm einiger Orks oder Oger besteht.

● **Ungewöhnliches Tier:** In diese Kategorie fallen Tiere, die in Andergast eigentlich nicht vorkommen, oder einfach solche, die sehr selten sind – von einem mächtigen Elch oder Braunbären bis zu den sagenhaften Einhörnern, Tatzelwürmern und Harpyien, die zu treffen jeweils eine bemerkenswerte Begebenheit sein wird.

● **Ungeziefer:** Eine völlig andere Idee besteht darin, einem der Helden ein unliebsames Zusammentreffen mit kleinen, oft vielbeinigen oder schleimigen Plagegeistern zu beschern. Bei der Rast im Wald könnten das Ameisen sein, beim Gebrauch einer billig erstandenen Decke vielleicht Läuse oder Flöhe, beim Durchwaten eines Baches auch Blutegel. Allgemein sollten Sie die Folgen einer solchen ärgerlichen Begebenheit nicht durch LE-Verlust darstellen, sondern eher durch kleine Aufschläge auf Proben, bei denen man durch Jucken und Beißen abgelenkt wird. Gegen dieses Ungeziefer hilft meist nur ein gründliches Bad und oft eine Rasur.

VOM JAGEN

Kein einzelner Jäger wird Beute heimbringen, wenn er mit der Axt in den Wald geht, um einen Kampf gegen einen Hirsch auszufechten. Die Beherrschung einer Fernkampf-Waffe ist in fast allen Fällen notwendig, um ein essbares Ergebnis zu erzielen. Im Grunde gibt es zwei Methoden, jagdbares Wild aufzuspiüren:

- Bei der ersten sucht man eine Spur und folgt ihr vorsichtig, um das Tier zu überrumpeln. Dafür ist zuerst eine *Fährtsuchen*-Probe und dann eine *Schleichen*-Probe nötig. Mislingt die erste, vertrödelt man nur seine Zeit (für 3W6 Spielrunden), mislingt die zweite, hat man das Wild erschreckt und vertrieben.

- Bei der zweiten Methode sucht man einen günstigen Punkt aus, an dem eigentlich ein Beutetier vorbei kommen müsste (einen Wildwechsel oder eine Wasserstelle), und verbirgt sich dann. Dafür sind eine *Wildnisleben*-Probe, gefolgt von einer *Sich Verstecken*-Probe notwendig.

Ganz gleich, welche Methode man wählt – beim Gelingen beider Proben sollte sich ein Wildtier nach Entscheidung des Spielleiters in 100 Schritt Entfernung vom Jäger befinden. Will man sich weiter nähern, ist für jeweils 20 Schritt eine *Schleichen*-Probe fällig, die der Meister je nach Aufmerksamkeit und Hellhörigkeit der Tierart erschweren sollte: Fluchttiere wie Kaninchen, Rehe und Hirsche, aber auch Wölfe, sind aufmerksamer als Tiere wie Wildschweine, Auerochsen, Waldlöwen oder Große Schröter, die den Kampf der Flucht vorziehen. Wenn man nun auf die gewünschte Schussweite herangekommen ist, kann man einfach schießen, um das Tier irgendwo zu treffen – bei kleinen Beutetieren (mit wenig LE) reicht das meistens auch. Ansonsten kann man sich auch am Blattschuss versuchen: Dafür wird auf eine besonders verwundbare Stelle geschossen und die Probe ist wie für ein winziges Ziel erschwert. Trifft der Jäger aber, dann kann er die zusätzlichen Punkte (um die ein winziges Ziel schwerer zu treffen wäre als das gesamte Tier) den erreichten TP hinzuaddieren. Liegt er dabei über der Hälfte der Grund-LE der Beute, ist diese auf einen Schlag kampf- und bewegungsunfähig, ansonsten zumindest ernstlich getroffen.

Nun sollte es nicht allzu schwer sein, das verletzte Tier zu verfolgen und zum Kampf zu stellen; sofern es nicht ohnehin zu jenen Arten gehört, die von sich aus den Feind angreifen, der sie verwundet hat. Und, nicht zu vergessen: Auch beim Jagen oder Kräutersuchen kann es natürlich zu Ereignissen und Begegnungen kommen ...

Alternativ zu oben Gesagtem kann man auch eine Schnellmethode nutzen, indem man den Jäger auf ein 'Meta-Talent' *Jagen* (IN/GE/KO) würfeln lässt. Der TaW in *Jagen* ermittelt sich aus dem Viertel der Summe der TaW in *Bogen* oder *Armbrust* oder *Wurfspeer* plus *Schleichen* plus *Sich verstecken* plus *Fährtsuchen* plus *Wildnisleben*. Für je eine Stunde Jagd bringt der Jäger so viele Portionen verwertbare Nahrung mit, wie er an TaP: *Jagen* übrigbehalten hat. Er kann sich auch die Probe selbst erschweren und bringt bei Gelingen dann automatisch doppelt so viele Portionen mit wie seine Erschwernis betragen hat.

Jeder einigermaßen wildniskundige Aventurier hat die nötigen Kenntnisse, um ein erlegtes Beutetier zumindest grob auszuschlachten, auch wenn er dabei eventuell (deutlich) weniger Fleischportionen herausbekommt als im Regelfall angegeben. Wenn es mehr Fleisch ist, als die Helden an zwei Tagen essen, ist eine *Kochen*-Probe nötig, um das überschüssige Fleisch länger haltbar zu machen.

VOM RASTEN

Es wäre möglich, aber sehr platzraubend, komplizierte Regeln für die nächtliche Rast in der Wildnis anzugeben. Statt dessen wollen wir lieber ein paar Dinge erwähnen, die Sie als Spielleiter bedenken sollten, um nächtliche Erlebnisse für Ihre Spielergruppe wirklich interessant zu gestalten.

- Übernachtungen in der Wildnis sind selten regenerationsfördernd. Ja nach Umgebungsbedingungen können Sie für zwischen einem und drei Punkten von der nächtlichen Regeneration (LeP und auch AsP) abziehen, wenn die Helden unruhig, kalt, feucht (oder alles zusammen) lagern; die KO- bzw. IN-Probe zur verbesserten Regeneration ist um dieselbe Punktzahl erschwert.

- Oft werden des Nachts Wachen eingeteilt. Es sollte kein Problem sein, zwei oder drei Stunden zu wachen. Doch wenn die Wache länger dauert oder der Held durch vorhergegangene Strapazen besonders erschöpft ist, können Sie mit gutem Recht KO-Proben verlangen, um zu sehen, ob er einschläft. Je nach Größe der Gruppe können sich daher Doppelwachen oder alternierende Doppelwachen* als praktisch erweisen.

- Ein Feuer ist gut geeignet, um Raubtiere fernzuhalten. Es kann aber andere Gegner auch erst auf die Reisenden aufmerksam machen. Ein verdecktes Feuer zu machen, das kaum qualmt und nur wenig Licht abstrahlt, ist nur mit einer *Wildnisleben*-Probe +4 möglich (und außerdem ist es kaum in der Lage, wilde Tiere zu vertreiben).

- Feuerholz sollte man sinnvollerweise für die ganze Nacht suchen, falls das Feuer anbleiben soll. Wenn der wachhabende Held zugleich in den umliegenden Wald muss, um neues Holz zu suchen, ist er oft bei seiner Rückkehr vom Feuerschein geblendet. So fällt es ihm schwer, versteckte Feinde zu bemerken, die sich während seiner Abwesenheit gut anschleichen können.

- Eine wichtige Funktion des Wächters besteht auch darin, jähe Brände zu verhindern, die durch Funkenflug entstehen können.

- Manche neugierigen Tiere werden von Nachtlagern und Lagerfeuern auch angezogen, ohne dass sie angreifen wollen. Auch wenn unerwartet die vom Feuerschein leuchtenden Augen eines Luchses, einer Wildkatze oder eines Wolfes im Umkreis des Lagers auftauchen, heißt das nicht zwingend, dass nun eine Attacke droht. Unter Umständen spekulieren die Tiere nur auf Essensreste der Reisenden.

*) Alternierende Doppelwachen funktionieren mit überlappenden Wachschichten: In der ersten Schicht wachen die Helden A und B, in der zweiten die Helden B und C, in der dritten die Helden C und D etc. Dadurch wird die Wache für alle Beteiligten weniger eintönig und die Wachwechsel weniger riskant.

SIEDLUNGEN IN ANDERGAST

Wie schon gesagt, gibt es nicht gerade viele Orte und Dörfer im dünnbesiedelten Land Andergast, doch nichtsdestoweniger werden die Helden bei ihren Reisen immer wieder auf kleine Ansiedlungen stoßen.

Grundsätzlich gibt es drei verschiedenen Typen von Siedlungen: *Dörfer*, *Weiler* und *Höfe*. Ein Dorf ist dabei ein (etwas) größerer Ort mit mehr als hundert Einwohnern, einer Wirtschaft und dem ein oder anderen Handwerksbetrieb; ein Weiler hingegen besteht meist nur aus Bauernhäusern und vielleicht einem etwas größeren Gutshof eines ritterlichen Junkers. Ein Hof schließlich ist nichts weiter als das einzelne Gehöft eines Freibauern.

Ein typisches Andergaster Dorf

Der Ort besteht aus etwa fünfzig Häusern, deren Dächer und Wände mit grauen Tannenholzschindeln oder Schieferplatten gedeckt sind. Es handelt sich überwiegend um kleine Katen mit nur einem Raum, doch rund um den kleinen Dorfplatz mit dem Brunnen oder Weiher liegen auch ein paar größere Höfe. Ein Palisadenzaun aus Steineichenpfählen umgibt das Dorf, doch der wichtigste Ort für Verteidigung und Zuflucht ist ohne Zweifel der Wehrturm des Junkers, der sich auf einem künstlichen Hügel über den Ort erhebt. Auf den Gassen des Dorfes spielen Kinder und tummeln sich Wühlschweine und Hühner, während die Männer auf den Feldern rund um das Dorf arbeiten und die Frauen in den Häusern wirken. (Erwähnten wir es bislang nicht? Andergast ist in Sachen Gleichberechtigung der Geschlechter – wie sie im Mittel- und Horasreich, aber auch und vor allem bei den Thorwalern herrscht – ein wenig anders ...)

Das Dorf hat **100 plus (2W6 mal 25)** Einwohner, sofern nichts anderes festgelegt ist. Geteilt durch 5 ergibt die Einwohnerzahl (ungefähr) die Zahl der Haushalte und Wohnhäuser. Es gibt mindestens **eine Gastwirtschaft**, und eventuell eine zweite (mit einer Wahrscheinlichkeit von Einwohnerzahl/10 Prozent).

Übernachten kann man in der Gastwirtschaft, die aber meist nur einen Heuboden oder einen kleinen Schlafsaal mit etwa fünf bis zehn Strohsäcken hat. Wenn wohlhabendere Reisende seltsamerweise nicht dem adeligen Dorfherrn ihre Aufwartung machen und dort unterkommen, wird das Gastwirtpaar seine eigene Stube für die beiden vornehmsten Gäste räumen.

Für die alltäglichen Einkäufe gibt es **einen Kramladen**, der jedoch keine Waren hat, die über den bäuerlichen Bedarf hinausgehen. Es gibt üblicherweise **einen Schmied, einen Sattler/Schuster, eine Grobschneiderin und einen Zimmermann** im Dorf, doch deren tatsächliche Fähigkeiten können durchaus sehr mäßig sein. Weitere Handwerksbetriebe sind eher selten, am häufigsten davon noch Müller, Kürschner und Gerber, Kerzenzieher oder Töpfer.

Für gewöhnlich findet sich **ein kleiner Schrein**, bei Orten über 200 Einwohnern meist sogar ein richtiger kleiner Tempel der Ackerbau- und Fruchtbarkeitsgöttin Peraine sowie eventuell eine weitere Kultstätte, die entweder der Kriegsgöttin Rondra oder dem Winter- und Jagdgott Firun geweiht ist. Üblicherweise ist hier ein Verwandter oder eine Verwandte (oft ein jüngerer Bruder oder eine Tante) des Dorfherrn als Priester zu finden.

Sollte allerdings der Dorfherr zu der kleinen Gruppe der Liebfelder gehören, die mit dem neuen König ins Land gekommen sind (das kann nicht der Würfel, sondern nur der Spielleiter entscheiden, falls es keine Angaben dazu gibt), dann wird ein solcher zweiter 'Herrentempel' möglicherweise auch der Hesinde (der Göttin der Gelehrsamkeit) oder aber Rahja (der Göttin des Weins und der Liebe) geweiht sein und damit wahrscheinlich auch baulich einen neumodischen Fremdkörper im Dorf darstellen.

Ein typischer Andergaster Weiler

In dieser kleinen Siedlung scheint es nicht mehr als vielleicht ein Dutzend kleiner Häuser zu geben, die sich oft wie schutzsuchend unter große Eichbäume kauern. Nahezu jedes Bauwerk hier besteht aus Holz – die einfachen Hütten sind aus grauen Fichtenbrettern zusammen gezimmert, während das Gutshaus des Junkers aus mächtigen Steineichenbalken gefertigt wurde und gewiss dem Ansturm jeder Räuberbande oder Orkenschar standhalten kann.

Offensichtlich gibt es keine Wirtschaft oder gar Herberge, doch vor einem der Bauernhäuser ist eine Garbe aufgehängt und lädt zum Bier ein.

Der Weiler beherbergt (sofern es keine anderen Angaben gibt) **3W6 mal 10 Einwohner**, in der Regel also etwa 100 Seelen.

Geteilt durch 5 ergibt das die ungefähre Zahl der Haushalte und damit der Wohnhäuser, außer denen es kaum andere Gebäude gibt: Statt eine feste Gastwirtschaft einzurichten, hat der Junker hier wie in sehr vielen anderen kleinen Orten verfügt, dass die Witwen des Dörfchens abwechselnd das Braurecht haben. Daher ist es üblich, dass immer der Platz vor einem anderen Haus als **'offene Schänke'** dient, solange das Bier reicht. Bislang hat es sich meistens gut gefügt, dass das neue Bier gerade dann fertig wurde, wenn das alte zur Neige ging, und der Anstich des neuen Bieres, verbunden mit dem Umzug der ganzen Schänke zu einem anderen Haus, ist ein kleiner Festtag im eintönigen, harten Leben der Bauern.

Reisende, die etwas zweifelhaft und abgerissen daherkommen, werden eventuell in einem der warmen und trockenen, aber nicht gerade sauberen Schweineställe einquartiert, wo sie sich einen Schlafplatz suchen müssen. 'Anständige' Reisende hingegen bekommen sicherlich einen Platz auf der Ofenbank in der Stube, und wenn gar 'vornehme Leute' darunter sind – etwa Geweihte und Krieger, aber auch gelehrte Magier und allgemein reich gekleidetes Volk – dann wird erwartet, dass sie sich beim Junker vorstellen, wo sie nach einem Abendessen auch ein Nachtquartier bekommen können. Denn auf dem Lande ist es auch für einen ritterlichen Dorfherrn eine Sache des Prestiges, wenn er weitgereiste Herrschaften bewirten und nach Neuigkeiten ausfragen kann. Falls die Helden sich mit Vorräten und Ausrüstung versorgen wollen: **Bei einer 1 auf W6 gibt es einen Kramladen**, der natürlich nur Dinge hat, die Bauern, Fischer und Holzfäller auch öfters kaufen würden. Liegt der Weiler an einem öfters benutzten Weg, steigt die Wahrscheinlichkeit, dass es einen Krämer gibt, auf 1 und 2 auf W6.

In einem Weiler liegt die Wahrscheinlichkeit, dass es einen Schmied gibt, der einfache waffenähnliche Werkzeuge (Hammer,

Axt, eisenbeschlagene Knüppel, Haumesser) reparieren und anfertigen kann bei 1–3 auf W6, während Schuster (Schuhwerk, Riemen, Zaumzeug, Sättel, Lederrüstungen), Grobschneider (Kleidung) und Zimmerleute (Holzgeräte) nur in einem Drittel aller Weiler (1–2 auf W6) anzutreffen sind. In der Regel sind alle Handwerker nebenbei noch Bauern und nicht gerade Meister in ihrem Gewerbe (TaW 8–10).

Die meisten Weiler haben einen Peraineschrein und eine (nicht unbedingt geweihte) Priesterin, die ihn betreut. Sie kann Geburtshilfe leisten und Wunden vorläufig versorgen, für weitergehende Heilkünste müssen sich die Bauern auf reisende Geweihte der Peraine, gewerbliche Heiler und Quacksalber verlassen.

Ein typischer

Andergaster Freibauerhof

Der Grundriss des Hofes ist etwa rechteckig, und die Gebäude sind U-förmig angeordnet: Zur Straße hin liegt meist nur eine Mauer mit einem Tor aus schwerem Eichenholz, das auf den Innenhof führt. Zur linken Seite liegt der Flügel, in dem die Bauernfamilie und das Gesinde wohnen, essen und schlafen. Ihm gegenüber liegt der Stall für die Schweine und Ziegen, vielleicht auch für einige Kühe und möglicherweise gar einen Ackergaul. Die beiden Flügel werden durch die Scheune gegenüber dem Eingang verbunden.

Die Gebäude sind meist massiv (Feldstein-Untergschoß, darüber eichene Balken) gebaut und wehrhaft genug ausgestattet

(ein Aussichtsposten auf der Scheune, Schießscharten nach außen), um eventuelle Banditen zumindest zum nochmaligen Überlegen zu bringen.

Derartige Gehöfte sind in Andergast immer weitgehend selbstversorgend und daher umfassend orientiert: Im Umkreis liegen einige Felder, auf denen Kohl, Rüben und Roggen angebaut wird. In den Ställen leben vor allem Wühlschweine, vielleicht auch ein paar Ziegen und Kühe. Fast jeder abgelegene Hof nennt zumindest einen Arbeitsgaul, einen kräftigen Kaltblüter vom Teshkaler Schlag, sein Eigen. Dieser zieht ebenso den Pflug wie die Baumstämme aus dem Wald, denn die allermeisten Waldhöfe dieser Art haben auch eine jährliche Quote von Steineichen, die sie fällen dürfen, um mit dem Erlös Abgaben zu zahlen und Handwerksgüter zu kaufen.

Auf einem solchen Bauernhof leben – vom Säugling bis zum Greis – meist um 15 Personen (4W6), von denen etwa die Hälfte die Familie des Freibauern ist, die andere Hälfte Knechte und Mägde (biweilen ebenfalls mit Anhang).

Da diese Gehöfte oft weit abgelegen sind, werden vertrauenswürdige Fremde meist willkommen geheißen, da sie Nachrichten und Geschichten und damit etwas Abwechslung in den harten und eintönigen Alltag bringen. Es ist in der Regel recht einfach, auf einem solchen Hof einen Schlafplatz für eine Nacht zu bekommen, meistens auf dem Heuboden oder beim Gesinde. Ausrüstung zu kaufen ist hier jedoch kaum möglich, und auch wenn die Andergaster fast alles leidlich zusammenflicken können, kann man hier auch keine qualifizierte Reparatur beschädigter Ausrüstung erwarten.

Bewirtung in Andergast

Das Land der Eichenwälder ist auch das Land der Schweinezucht, denn hier gedeihen Wühlschweine fast ohne menschliches Zutun von Eicheln, Wurzeln und Küchenabfällen. Jeder Andergaster hält sich ein paar Schweine, und im Boronmond wird geschlachtet. Fast jeder Teil wird genutzt, und die notgedrungen sparsamen Andergaster kennen allerlei 'Spezialitäten', vor denen es den meisten landesfremden Besuchern graust. Die im Rauchfang geräucherten Knochenschinken allerdings sind eine begehrte Feinschmeckerspeise, die nur in dünnsten Scheiben genossen wird. Schon fetter Speck ist eine Delikatesse für die etwas Wohlhabenderen, und echten Schweinebraten kann fast nur der Landadel genießen, der einen Teil seiner Abgaben in Fleisch bezieht.

Die folgenden Übersichten sollen ein paar Speisen vorschlagen, die Helden vorgesetzt bekommen, wenn sie bei ärmeren oder aber bei vornehmeren Leuten zu Gast sind:

● **Arme Leute** (Bauern, Hirten, Holzfäller, Tagelöhner) bringen auf den Tisch: gebratene Blutwürste, Brotsuppe, Kohl- oder Graupeneintopf mit Speck, dicke Bohnen mit Mettwurst oder gebratenen Blutkuchen (Graupen mit Schweineblut). Dazu gibt es meist die verherrlichend 'Fürstenschnitten' genannten Schwarzbrotstücken mit Schmalz und den un-

säglichen Eicheltee, einen bitteren Sud aus geröstetem Eichelmehl. Manchmal wird auch ein dünnes Bier getrunken. In der Schänke kostet eine solche Mahlzeit (Eintopf, Brot und Bier) in der Regel fünf Heller.

● **Reichere Leute** (Ritter, Kaufleute, Zunfthandwerker) können mit Folgendem aufwarten: Eisbein mit Sauerkraut, Schweinebraten mit Brotklößen, Schweinegeschnetzeltes mit Nudeln, Hasenpfeffer mit Rotkohl, Geflügelbraten mit Weißbrot oder gekochter Schweinskopf mit Äpfeln. Eine typische Zwischenmahlzeit ist Graubrot mit Kräuterschmalz und üppige Scheiben geräucherter Schinken. Getrunken wird vor allem ein malziges, braunes Bier und ein scharfer Wacholderschnaps. Eine solche Mahlzeit bekommt man fast nur als Gast eines Adligen oder in sehr wenigen guten Gasthäusern gegen Geld. Wenn angeboten, kostet sie pro Portion einen bis anderthalb Silbertaler.

Nachdem wir Ihnen Einiges an Ideen präsentiert haben, wie Sie Ihren Spielern Reisen durch das wilde Andergast nahe bringen können, wollen wir nun zum Abenteuer zurückkehren und konkret auf die besonderen Bedingungen dieser Reise eingehen.

KAPITEL 2:

DURCHS WILDE ANDERGAST

Die Reise der Helden und ihrer vornehmen Begleiterin beinhaltet keinerlei für die weitere Handlung entscheidenden Informationen und dient lediglich der stimmungsvollen Vorstellung des aventurischen Landstriches Andergast. Während wir Ihnen sehr empfehlen, sich am detailfreudigen Ausspielen dieser Reise zu versuchen, kann im Notfall doch nichts Schlimmes geschehen, wenn Sie nach ein paar Reisetagen 'das Tempo anziehen' und die Helden dergestalt zur nächsten wichtigen Spielszene führen.

FRAU HESIONE ALS REISEBEGLEITERIN

Noch einmal: Gerade wenn die Helden längere Zeit mit der Hofdame unterwegs sind, ist es wichtig, dass Sie Ihre Meisterfigur möglichst im Hintergrund halten. Das bedeutet zum Beispiel, dass sie dem erfahrensten Waldläufer der Gruppe vertraut und sich nicht in dessen Vorschläge einmischt oder dass sie sich in Kämpfen oder Gesprächen zurückhält.

BEGEGNUNGEN AUF DER REISE

Die folgenden Begegnungen können sich zu jeder Zeit auf der Reise Ihrer Helden nach Dreiseenbroich ereignen. Wählen Sie eines der Ereignisse stets dann aus, wenn Sie den Eindruck haben, dass Ihre Spieler sich langweilen und Spaß an einer Begegnung haben könnten.

Die Reihenfolge, in der die Ereignisse stattfinden, ist unerheblich. Auch ist es einerlei, ob Sie Ihrer Spielgruppe alle diese Ereignisse präsentieren, nur einige auswählen – oder gar selbst neue, eigens auf die Charaktere Ihrer Spielgruppe abgestimmte Ereignisse hinzu erfinden. Wir haben es schon häufiger gesagt, möchten es an dieser Stelle aber trotzdem noch einmal wiederholen: Für Sie als Spielleiter ist es nicht wichtig, dass Sie sich akribisch an jedes geschriebene Wort in diesem Abenteuer halten. Ein Abenteuerheft soll Ihnen eine Stütze beim Erzählen Ihrer Geschichte sein – es liefert Ihnen eine stimmige und stimmungsvolle Geschichte, Werte und Hintergründe, Figuren und Szenen und einen roten Faden.

Beim Leiten eines Spieles ist es wichtig, dass Sie den roten Faden der Handlung nicht aus den Augen verlieren. Denn sonst wird das Spiel unlogisch und sein Verlauf entgleitet Ihnen – das wäre schlecht für Sie und Ihre Spielrunde, da ein Hauptstrang in einer Geschichte unerlässlich für einen stimmungsvollen Erzählbogen und später für ein stimmiges Ende eines Rollenspielabenteuers ist.

Am Rande dieser Hauptgeschichte aber sind Ihrer Phantasie keine Grenzen gesetzt. So lange es zur Geschichte und der aventurischen Region, in der sie spielt, passt, liegt es ganz allein in Ihrem Ermessen, welche Abenteuer Ihre Helden auf der Reise noch erleben könnten.

Die Hofdame hat mehrere dünne Bücher über das Andergaster Hand- und Halsrecht (Strafrecht) mitgenommen, die sie aufmerksam studiert – oder, in anderen Worten: Sie ist zwar ansprechbar, wenn die Spieler Interesse an einem Gespräch haben, doch es gibt auch etwas für sie zu tun, wenn sich die Helden mehr auf sich selbst konzentrieren.

Im Notfall können Sie Hesione nutzen, um Informationen zu vermitteln, die den Helden fehlen (zum Beispiel über Etikette oder – seltener – die Andergaster Verhältnisse etc.). Auch ist es möglich, Hesione einzusetzen, wenn Ihre Spieler lange Zeit über eine Vorgehensweise diskutieren und partout zu keinem oder einem für den Abenteuerverlauf nicht sinnvollen Schluss kommen. Dennoch: Machen Sie davon nur im Notfall Gebrauch, wenn diese Aktion wirklich die innere Glaubwürdigkeit der für später geplanten Handlung beschädigen würde. Das wichtigste Gebot für Sie als Spielleiter sollte immer sein und bleiben: Wenn Sie Ihre Helden überhaupt gängeln müssen, sollten diese es möglichst nicht merken!

ADLIGE REISEGESELLSCHAFT (IN PÖTEN)

Die Helden stoßen auf eine Adelskutsche samt bewaffneter Begleitung (eine Heldengruppe wie die Helden selbst es sind, lediglich auf einer anderen Mission). Die Gruppe ist vor etwa einer Stunde überfallen worden, bei der Verfolgungsjagd ist die Achse des Wagens gebrochen, die ein mürrisch vor sich hin fluchender Zwerg gerade wieder repariert.

Ein Mitglied der fremden Heldengruppe (ein Streuner namens Danilo Treublatt) berichtet den Helden auf Nachfrage Genaueres: Ein arrangierter Überfall brachte sie dazu, anzuhalten – es schien so, als würde eine junge Frau von zwei Halunken überfallen. Das war aber nur ein Trick, denn kaum, dass die Adelskutsche angehalten hatte und er und seine Gefährten der Dame zur Hilfe eilen wollten, brachen hinter der Kutsche noch mehr Strauchdiebe aus dem Wald hervor und versuchten, Gewalt über die Kutsche zu erlangen. Xorgasch, der Angroscho dort, habe sie mit einem rasanten Ausweichmanöver daran gehindert, dabei sei aber dummer Weise die Achse des Gefährts gebrochen.

Die Räuber haben sie in die Flucht geschlagen, ein paar aus seiner Gruppe hätten allerdings ernsthaft Verletzungen davon getragen (am Wegrand kümmert sich eine junge Magistra um zwei tiefe Fleischwunden an den Beinen ihrer Gefährten). Einer der Angreifer ist im Kampf gestorben, sie wollen ihm demnächst ein Grab ausheben und ein paar borongefällige Worte sprechen, obgleich Danilo persönlich nicht findet, dass derartige Halunken besondere Gnade vor den Augen des Totengottes verdient hätten.

(Bei dem Toten kann es sich um einen der Gauner handeln, den die Helden auf ihrer Jagd in Andergast nicht dingfest gemacht haben und den sie nun anhand der Beschreibung oder eines mitgeführten Schriftstückes in den Taschen des Toten identifizieren können.)

Auch kann Danilo berichten, dass sich ein Elf unter den Gaunern befunden hat. Von einem solchen Elfen hat er vor ein paar Monden bereits schon einmal andernorts in einer Schenke munkeln hören (bei dem Elfen handelt es sich um unseren Oberbösewicht, vergleiche die Hintergrundgeschichte des Halbelfen im Anhang auf S. 66). Danilo und seine Gefährten selbst können nicht auf Verbrecherhatz gehen, da sie ja die edlen Herrschaften zurück nach Andergast geleiten müssen.

Die Adelsfamilie selbst ist sehr aufgeregt, ein junges Mädchen weint herzerreißend und wird von seinen Eltern getröstet. Der jüngste Spross der Adelsfamilie hingegen schleicht sich zu den Helden, um ihnen mit großen, leuchtenden Augen zuzuhören. Dem Helden in Ihrer Spielergruppe mit dem höchsten CH-Wert vertraut er an, dass er später selbst ein großer Held wie die aus den Geschichten der Barden werden möchte – ganz so wie (einer Ihrer Helden) es ist. Für die Schwärmerei des Jungen eignen sich besonders gut Helden, deren Profession leicht zu erkennen ist – so zum Beispiel Krieger (auch Söldner oder andere Leute mit großen, beeindruckenden Waffen hält der Dotz fälschlicherweise für Krieger), Magier, Geweihte, Gaukler oder Seefahrer (Thorwaler).

PALINAI VON INGFALLSPEUGEN, TSAGEWEIFTE AUF WANDERSCHAFT

Palinai von Ingfallspeugen ist eine junge Tsageweithe aus dem den Andergastern verfeindeten Nostria. Palinai selbst nimmt sich nichts von den Grenzstreitigkeiten der Nostrianer und der Andergaster an. Sie ist auf dem Weg zu Verwandten, die vor wenigen Wochen Nachwuchs bekommen haben. Sie gesellt sich zu den Helden, wenn diese ihr Nachtlager aufgeschlagen haben, und fragt, ob sie die Nacht mit ihnen verbringen kann. Palinai ist gut dazu geeignet, Ihren Helden Wissen über die Zwölfgötter nahe zu bringen. Als Tsageweithe ist Palinai sehr sprunghaft in ihren Gedankengängen – oft wechselt sie mitten im Satz das Thema, da sie mit einem Mal von etwas anderem fasziniert ist. Auch fragt sie die Helden über alles und jedes aus, was diese bei sich tragen oder zu tun gedenken, was ihre Profession ist etc. pp. Auch sie kennt die Geschichte vom Eichenkönig, sie gefällt ihr sehr gut, da sie von der schöpferischen Kraft Tsas erzählt.

Sollte es Ihren Helden körperlich schlecht gehen, bedankt Palinai sich für die angenehme Gesellschaft mit einem Heiltrank aus Einbeerensud (2W6 LP).

ORKENSTURM ...

Drei patrouillierende (und junge und daher geltungssüchtige) Orkenkrieger (Woshrak, Arbakk und Karrag) lauern Ihren Helden auf. Sie sprechen nur wenige Worte Garethi (dafür aber um so lauter Orkisch), aber es ist klar, dass sie auf Ärger aus sind. Wenn die Helden ihnen einen Wegzoll zur Beruhigung geben (die Höhe der Gabe liegt in Ihrem Ermessen als Spielleiter) oder die Orken sonstwie beeindrucken, lassen diese sie ziehen. Wenn Ihre Helden den Eindruck einer 'leichten

Beute' erwecken, werden die Orks die Helden einschüchtern und bedrohen wollen – und wenn nötig angreifen. Orks sind sehr übrigens abergläubisch und lassen sich daher schnell von Magie oder 'schamanistischem' Gehabe beeindrucken und einschüchtern.

Auch wenn diese Orks nichts als stänkern wollen und Schwarzpelze generell nicht die freundlichsten Zeitgenossen sind – versuchen Sie dennoch, die drei als Persönlichkeiten darzustellen. Keine Figur in Ihrer Spielwelt sollte charakterloses 'Metzelfutter' sein.

Woshrak, Arbakk und Karrag

INI 7+W6	AT 11	PA 7
TP 1W+3 (Säbel)		
RS 2	LeP 26	AuP 38
KO 14	MR 0	GS 8

FEY'TANNJAR HERBSTLAUB, EINE WALDELFE UND IHR GEFÄHRTE

Auf der Jagd nach etwas Essbarem stoßen die Helden auf ein Kronenhirschpärchen – ein männliches und ein weibliches Exemplar. Die Tiere verhalten sich (nur für einen wildniserfahrenen Charakter erkennbar, *Wildnisleben*-Probe) untypisch, denn sie scheinen sehr aufeinander fixiert und achten nur wenig auf ihre Umgebung – fast scheint es, als seien sie in ein Gespräch vertieft.

Tatsächlich ist von den beiden Tieren nur eines, was es zu sein scheint. Bei dem weiblichen Tier handelt es sich in Wahrheit um die Elfe Fey'tannjar Herbstlaub. Das männliche Tier hat sie vor vielen Jahren verletzt im Wald gefunden und groß gezogen und es ist ihr zu einem Gefährten geworden. Dem Kronenhirsch zu Liebe hat sie bei Erlernen des Zaubers ADLER, WOLF UND HAMMERHAI die Gestalt eines weiblichen Hirsches gewählt.

Sollten die Helden die beiden Tiere angreifen, wird Fey'tannjar sich schützend vor ihren Gefährten stellen und dann schnellstmöglich den Zauber beenden, um sich wieder in ihre elfische Gestalt zurück zu verwandeln und den Helden Einhalt zu gebieten. Bedenken Sie, dass die Elfe nackt ist, wenn sie sich zurück verwandelt. Der Elfe ist das einerlei, sie schämt sich ihrer Nacktheit nicht – aber für die Helden ist der Anblick einer unbedeckten Elfe mit ihren extrem langen und anmutigen Gliedmaßen gewiss ungewohnt – und vielleicht auch peinlich. Beschreiben Sie die Verwandlung von Tier zu Elfe möglichst ausführlich, denn sie bietet ein wunderliches Schauspiel. Fast scheint es, als Zerfließen die Formen des Tieres, zögen sich in die Länge, streckten sich – um sich dann langsam wieder zum Körper der Elfe zu formen – während sich das Fell zurückbildet, statt dessen das Haar zu wachsen beginnt etc. pp.

Wenn Sie als Spielleiter es wünschen, kann die Elfe den Helden Informationen über die Goblins und ihre Art zu leben zukommen lassen (sie selbst schätzt die Goblins nicht sonderlich, da sie für sie "schlecht riechen"). Auch kann sie bereits einmal auf die Räuberbande des Halbelfen gestoßen sein. Dieser ist in ihren Augen *badoc* – das elfische Wort für 'krank, falsch, degeneriert' – und strahlt eine schlechte Aura aus. Sie hat sich ihm nicht genähert, da sie ihn nicht als einen ihres

Volkes empfunden hat.

Zum Abschied macht Fey'tannjar die Helden auf eine Hasenfährte aufmerksam und verwandelt sich dann wieder zurück, um sich mit ihrem Gefährten zu entfernen.

KOSCHA UND DURAN,

LIEBENDE AUS VERGANGENER ZEIT

Im Fenn, dem Sumpfgebiet, wartet ein unheimliches Geheimnis auf Ihre Helden. Kurz vor Anbruch der Dämmerung fällt einem Ihrer Helden (Lassen Sie offene *Sinnenschärfe*-Proben würfeln und wählen Sie den Helden mit dem besten Wurf) eine vermeintlich schlafende Gestalt mit auffällig dunkler Hautfarbe zwischen dem Schilffarn auf. Wenn die Helden sich der Gestalt nähern, stellen sie mit Entsetzen fest, dass es sich um eine perfekt erhaltene Moorleiche handelt. Die Haut der jungen Frau wirkt wie dunkles, glattes Leder. Sie liegt auf der Seite, mit angezogenen Beinen, ihre Augen sind geschlossen und um ihren Mund spielt ein Lächeln, festgehalten auf ewig. Ihre Hände umklammern etwas, das wie ein Medaillon aussieht – das Silber ist angelauten. Wenn man ihr das Medaillon aus der Hand nehmen möchte, ist dies nur mit Abbrechen der Finger möglich (*Totenangst*-Probe, wenn bei einem der Helden vorhanden).

Im Inneren des Medaillons ist nichts mehr zu erkennen – das Bild, das es geziert haben mag, ist schon lange zerfallen. Jedoch findet sich eine Gravur im Inneren des Schmuckstücks. "Von Duran. Seiner geliebten Koscha. In Rahjas Namen. Auf ewig", steht dort geschrieben.

Vermutlich werden die Helden die Leiche der jungen Frau bestatten wollen. Zumindest ihre adelige Begleiterin befürwortet dies.

Doch der Spuk ist noch nicht vorüber – oder aber: Er beginnt erst jetzt. Denn wenn es Nacht geworden ist über dem Fenn, werden die Helden Zeugen eines unheimlichen Schauspiels. Nebel zieht auf über dem Moor und wabert in Schwaden, spinnwebgleich, über die tückischen Wasser. Plötzlich schwebt ein helles Licht über dem Sumpf und die Luft um die Helden her scheint kälter zu werden. Ihre Nackenhaare richten sich auf, und mit einem Mal ertönt eine klagende, tiefe Stimme über dem nachtdunklen Moor, erst fern, dann immer näher kommend, Und im selben Maße, in dem sich aus dem schwebenden Licht die durchscheinenden Umrisse eines Mannes bilden, wird auch die Stimme deutlicher. "Koscha, Liebste! Ich finde dich! Koscha! Hörst du mich nicht? Ich suche dich, Koscha! Ich versprach dir ewige Liebe, und so soll es sein! Nichts wird uns trennen, Koscha! Fürchte dich nicht!"

Der Mann (Sie werden es sich bereits gedacht haben, es handelt sich um Duran, den Geliebten der längst verstorbenen Koscha) trägt Kleidung in einem Stil, wie er (in Andergast) vor gut 50 Jahren modern war. Duran ist ein Adliger und dementsprechend gut ist er gewandert. Oder besser: war. Denn das, was sich den Helden über das Wasser hin nähert, ist der Geist des jungen Mannes, der, durch den Liebesschwur noch immer an diese Welt gefesselt, nach seinem Tod nicht auf den Schwingen Golgaris über das Nirgendmeer in die Hallen des Totengottes Boron flog, um dort Frieden zu finden. Duran kam vor 50 Jahren auf seiner Suche nach Koscha im Moor ums Leben – genauso wie Koscha selbst, die entgegen besseren Wissens unvernünftiger Weise die Abkürzung durch den Fenn wählte, um schneller bei ihrem geliebten Duran zu sein, und dabei

vom Weg abkam und im Moor versank.

Der Geist Durans weiß nicht, dass er tot ist – auch nicht, dass Jahrzehnte verstrichen sind. Er nimmt die Helden nicht wahr und bewegt sich durch sie hindurch (1 Schadenspunkt ob der eisigen Kälte, die derlei verursacht). Nur wenn ein Held ihn aus tiefstem Herzen im Namen eines der Zwölfgötter anspricht (am besten Rahja oder Boron), wird er es schaffen, Durans Aufmerksamkeit zu erlangen.

Spielen Sie Duran als einen ruhelosen, von der Liebe getriebenen Geist, der gewiss nicht zu Diskussionen oder Disputen Willens noch in der Lage ist und dessen einziges Ziel es ist, wieder mit seiner Geliebten vereint zu sein. Geben Sie ihm eine dunkle, traurige, flüsternde Stimme und einen durchdringenden, verlorenen, tieftraurigen und fernen Blick.

Sollten die Helden ihn zum Grab von Koscha führen, so wird Duran niederknien und vor Freude zu Weinen beginnen: "Koscha, meine Koscha. So lange habe ich dich gesucht. Nun werden wir endlich wieder vereint sein." Und mit einem Mal ist es den Helden, als läge in der Luft das Rauschen großer Schwingen. Sie sehen nichts am klaren Nachthimmel, doch Duran wendet sich noch ein letztes Mal dem Helden zu, der es geschafft hat, seine Aufmerksamkeit zu wecken: "Im Namen Rahjas: Ich danke euch", flüstert er. Dann wird seine Gestalt durchscheinend und vergeht. Das Rauschen der Schwingen verstummt und nur noch das Quaken der Frösche hallt über das Moor ...

Die Helden haben soeben den Geist eines Irrlichts erlöst und Golgaris Schwingen vernommen. Beschreiben Sie den Helden, wie ein Gefühl großer Sicherheit und Ruhe sie durchflutet, als die Umrisse Durans sich im Nebel auflösen. Sie haben das Gefühl, dass das Auge der Götter für einen Wimpernschlag auf ihnen geruht hat: Ihre Helden werden in dieser Nacht entweder angenehm sichere oder wundervolle berauschende Träume haben – und einen W6 mehr als üblich regenerieren (LeP und AsP).

GORRWARRN,

EIN JUNGER GOBLIN IM BEDRÄNGNIS

Durch laute Schmerzensschreie werden die Helden auf einen jungen Goblin aufmerksam, der mit dem Bein in eine Bärenfalle geraten ist und sich nicht mehr selbst aus dieser befreien kann. Gorrwarrn ist allein durch den Wald gezogen, um seine Fallen zu inspizieren, dabei ist er ausgerutscht und in seine eigene Falle hineingeraten. Gorrwarrn spricht nur wenig Garethi, versteht aber vieles, da er bis vor kurzem öfters auch Fleisch an Dorfbewohner verkauft hat.

Der junge Goblinjäger gehört zu der Goblinsippe, die derzeit auf der Burg lebt (siehe S. 54). Er ist den Helden gegenüber sehr misstrauisch, denn er vermutet, dass sie ihm Übles wollen. Er weiß, dass der Elf, der seit kurzem mit seiner Sippe in der Goblinburg haust, den edlen Herrn gefangen und viele seiner Diener getötet hat. Ihm persönlich gefällt die Entwicklung auf der Burg nicht, er kann aber nichts dagegen unternehmen. Er wird den Helden unter keinen Umständen etwas über die Umstände auf der Burg erzählen und auf die Frage, ob er einen Elfen kennt, ausweichend reagieren. Er ist sich sicher, dass die Helden ihm und den Seinen Gewalt antun werden, wenn sie erfahren, was in der Burg geschieht. Wenn die Helden ihm helfen, sich zu befreien, wird er sich überschwänglich bedanken

und ihnen sagen, dass er ihren Großmut nie vergessen und sich eines Tages revanchieren wird ("Gorrwarn nicht vergessen. Wenn Not, Gorrwarn Faust für Freund in Not.") Sollten Sie es für passend und stimmungsvoll halten, haben Ihre Helden mit Gorrwarn einen Verbündeten gefunden, der ihnen später im Endkampf gegen den Elfen oder bei der Befreiung der Gefangenen in der Burg behilflich sein könnte. Dieses Ereignis sollte kurz vor dem Eintreffen in Dreiseenbroich stattfinden.

DIE GROßEN PROBLEME DES KLEINEN ALRIK

Inmitten der Nacht hören die Helden ein Wimmern im Wald. Es handelt sich um den 7jährigen Alrik, Sohn eines Torfstechers, der untröstlich ist, da er am heutigen Abend seiner Mutter beim Kochen helfen sollte und die Suppe hat anbrennen

lassen. Aus Furcht vor Strafe (und weil die Torfstecher sich ihre Nahrung bitter verdienen müssen) ist er nun von zu Hause fortgelaufen, um Wurzeln und Kräuter für eine neue Brühe zu sammeln. Darüber ist es dunkel geworden und der Junge hat sich verlaufen.

Mit viel gutem Zureden beruhigt der kleine Alrik sich wieder, erinnert sich an seinen Heimweg, und die Helden können ihn zu seinen Eltern zurückbringen, wo sie herzlich begrüßt werden und man ihnen mit einem kargen, aber traviagefälligen Mahl dankt. Wenn Sie als Spielleiter es wünschen, kann den Helden hier noch einmal die Mär vom Eichenkönig (siehe **Anhang 6**, S. 70) berichtet werden. Auch können die Torfstecher den Helden allerlei wahre und falsche – vor allem aber unheimliche – Geschichten aus dem Fenn erzählen.

Es wäre schön – wenn auch nicht zwingend notwendig –, wenn diese Begegnung stattfinden würde, ehe die Helden das Sumpfgebiet durchqueren müssen.

DIE EINZELNEN STATIONEN DER REISE

Im Folgenden gehen wir sicherheitshalber davon aus, dass die Helden nicht durchweg beritten sind und daher mit der Geschwindigkeit von Wanderern reisen – auch wenn es die Reiter gewiss bequemer haben als die Fußgänger.

Falls tatsächlich die ganze Gruppe auf dem Pferderücken unterwegs ist, sollten Sie der Einfachheit halber alle Spieler eine *Reiten*-Probe ablegen lassen. Gelingen *alle* Proben, können die Helden tatsächlich an diesem Tag zwei 'Fußgänger-Etappen' zurücklegen. Gelingen nicht alle Proben, legen Ihre Helden wegen notwendiger Pausen und erschöpfter Pferde nur eine gewöhnliche Etappe zurück.

I. TAG: ANDERGAST BIS EICHELKAMP (FÜRSTENSTRASSE)

Das Umland von Andergast ist überwiegend gerodet. In regelmäßigen Abständen finden sich hier kleinere und größere Gehöfte abseits der Straße, und etwa alle zehn Meilen liegt ein Weiler. Dessen Bewohner leben nicht zuletzt vom Fischfang im Ingval, denn die Straße verläuft unweit dieses Flusses.

Die wenigen Reisenden, die den Helden auf ihrer Reise entgegen kommen, sind auf dem Weg zum Zunftsfest und haben nichts (für dieses Abenteuer) Relevantes zu berichten.

In unmittelbarer Nähe der Hauptstadt ist die Fürstenstraße in gutem Zustand: breiter als zwei Fuhrwerke (also mehr als fünf Schritt) und durchgängig gepflastert. Erst etwa zwanzig Meilen von Andergast entfernt beginnt die Pflasterung deutliche Lücken aufzuweisen, in denen zumindest dort, wo nicht Karrenräder hinüberpoltern, munter Unkraut sprießt. Ab hier verläuft die Fürstenstraße auch zum ersten Mal durch dichteren Wald, wenn auch nur für ein paar Meilen. Hier sollte nichts Böses auf die Helden lauern, denn Räuber gibt es so nahe an der Hauptstadt nur wenige – und wenn doch, so greifen sie eher einzelne Hausierer als wohlbewaffnete Reisegruppen an.

Als Ort für ein Nachtlager bietet sich das Örtchen Eichelkamp

an, das gut 25 Meilen von Andergast entfernt liegt. Eichelkamp ist ein kleines Dorf mit 240 Einwohnern, in dem immerhin ein Freiherr residiert, der Herr Oding, der aber derzeit in der Hauptstadt weilt.

Mitten im Dorf liegt am Marktplatz eine kleine Zollstätte, wo der Dorfschulze Gero von den Reisenden den freiherrlichen Wegezoll von zwei Kreuzern pro Bein kassiert, durch den die kleine Freiherrschaft dank ihrer Lage an der Fürstenstraße floriert.

Meister Brandes, Haushofmeister des Freiherrn, weigert sich hartnäckig, außer der edlen Dame von Myranthis weitere Gäste in der kleinen Burg aufzunehmen, so dass die Helden wohl in der Herberge *Hund und Katze* nächtigen müssen. Alles, was die Helden hier eventuell kaufen möchten, ist etwa ein Zehntel teurer als üblich – eine weiterer Zoll für Durchreisende.

2. TAG: EICHELKAMP BIS TENKINGSESCH (FÜRSTENSTRASSE)

In Richtung Süden wird der Zustand der Fürstenstraße schnell schlechter: Immer häufiger finden sich Stücke von einem Rechtschritt und mehr, an denen statt der Pflasterung nur noch aufgeschütteter Kies zu sehen ist. Eichelkamp ist – abgesehen von ein paar Gehöften – der einzige Ort im Umkreis.

Die Fürstenstraße verläuft in der zweiten Reisetappe Ihrer Helden erst fünf Meilen lang durch gerodetes Land mit einzelnen Bächen und Gebüschchen, ehe sie für ein paar Meilen durch dichten Wald geht. (Hier wäre eine Begegnung mit Wild möglich.)

Danach geht es wieder eine ganze Zeit durch offenes Gelände, vorbei an den Weilern Keschbrink und Tenkingsesch. Tenkingsesch ist ein kleiner Ort mit etwa 80 Einwohnern und Ihre Helden erreichen ihn kurz vor Anbruch der Dämmerung. Nach Tenkingsesch verläuft die Fürstenstraße erneut längere Zeit durch dichten Wald, so dass es ratsam wäre, hier das Nachtlager aufzuschlagen.

Die Siedlung gehört dem Junker Bernhard, der ein Lehnsmann des Freiherrn von Eichelkamp ist und die ganze Reisegruppe in sein Gutshaus einlädt (das praktisch einem typischen Gehöft entspricht). Nominell müssten Ihre Helden hier wiederum einen Wegezoll errichten, doch man kann den Schulzen mit einem Heller bestechen, sich 'zu verzählen'. Die Dame von Myranthis kommt allerdings nicht auf eine solche Idee, der Anstoß dazu muss schon von einem Helden kommen.

3. TAG: ТЕНКІНГСЕСЧ

BIS EGELINGSFENN (FÜRSTENSTRAßE)

Kurz hinter Tenkingsesch beginnt dichter Wald. Hier ist ein Wappenschild an einen Baum genagelt, der dem Kundigen (*Etikette-* oder *Heraldik*-Probe, notfalls gelingt die der Frau von Myranthis) verrät, dass man nun die große Freiherrschaft Thurana betritt.

Nach Verlassen des Waldes befindet sich die Fürstenstraße auch wieder in etwas besserem Zustand. Der erste Ort hinter dem Wald trägt den Namen Achterholt und ist ein durchschnittlicher Weiler, dessen Junker derzeit beim großen Frühlingsfest in Andergast ist.

Hier in Achterholt können die Helden auch erfahren (sofern sie sich mit einem Einheimischen über ihr Reiseziel unterhalten), dass sie noch zwei andere Möglichkeiten haben, als weiter der Fürstenstraße nach Südosten zu folgen: Sie können direkt südwärts durch die Wildnis nach Thuranax reisen und so mit etwas Glück einen ganzen Tag sparen, und sie können sogar versuchen, direkt nach Westen nach Dreiseenbroich zu reisen. Mit letzterer Route wäre es sogar möglich, zwei Tage einzusparen. Der eindeutig sicherste und bequemste Weg führt jedoch weiter über die Fürstenstraße nach Egelingsfenn am Thurensee.

Es wäre schön, wenn an dieser Stelle zwischen den Helden eine Diskussion über den zu wählenden Weg entbrennen würde. Notfalls können Sie einen solchen Disput auch mit Hilfe von Hesione anregen. Denn eine solche Meinungsverschiedenheit bietet für Ihre Helden eine gute Gelegenheit, die charakterlichen Unterschiede zwischen kühnen Draufgängern und vorsichtigen Planern herauszustrichen. Wie auch immer Ihre Spielergruppe sich entscheiden wird: Es gibt keinen richtigen oder falschen Weg, denn jeder hat seine Vor- und Nachteile.

● **Die kleine Abkürzung nach Thuranax:** Genaueres über diese Reise auf einem unbefestigten Waldweg finden Sie beim 6. Tag. Je mehr die Gruppe sich allerdings dem Thurensee nähert, desto tiefer führt ihr Weg sie in das Fenn, das beim 4. Tag beschrieben wird. Es ist schwierig, aber möglich, Thuranax auf dem Weg durch das Fenn bis zum Abend zu erreichen. Allzu zögerlichen Gruppen aber kann es durchaus geschehen, dass sie eine Nacht im Moor verbringen müssen. Zumindest einmal jedenfalls sollten die Reisenden keine andere Wahl haben, als einen trägen Wasserlauf zu durchwaten, der ihnen bis zur Hüfte reicht. Vor allem die vornehme Dame wird schimpfen, doch vermutlich sind auch manche Helden davon nicht begeistert. Für die meisten Ihrer Helden kommt es vermutlich in Frage, sich bis auf das Lendentuch auszuziehen und die Kleider im Bündel auf dem Kopf zu transportieren; die liebfeldische Edel-dame würde so etwas selbstverständlich niemals tun.

● **Die große Abkürzung nach Dreiseenbroich:** Das Reisen auf einem Waldweg finden Sie beim 6. Tag beschrieben. Doch



es harren noch weitere Schwierigkeiten auf dieser Strecke: Üblicherweise ist sie in 20 Reisetunden (also in zwei Tagen) zu bewältigen. Legen Sie aber stellvertretend für die Gruppe eine *Orientierungs*-Probe ab (verwenden Sie dafür die Werte des Helden, der diese Fähigkeit am besten beherrscht). Gelingt die Probe, gibt die Zahl der übrigbehaltenen Talentpunkte an, um wie viele Stunden früher die Gruppe ans Ziel gelangt. So gelingt der Weg unter Umständen bereits in 12 Stunden. Dennoch wird mindestens eine Übernachtung in der Wildnis nötig sein.

Falls die *Orientierungs*-Probe misslingt, gibt ein Wurf mit 2W6 an, wie viele Stunden durch kleine Irrtümer zusätzlich benötigt werden. Unter diesen Umständen ist eine weitere Übernachtung mitten im Wald nötig. Ist die Probe gar ein Patzer (zweimal 20), hat sich die Gruppe völlig verirrt und sollte froh sein, wenn sie nach drei Nächten in der Wildnis irgendwo aus dem Wald heraus findet und auf ein Gehöft stößt.

Bei einer solchen Reise quer durch den Wald sollten Sie pro Tag zwei Begegnungen mit wilden Tieren einplanen.

● **Die einfache Route nach Egelingsfenn:** Der Weg führt über die altbekannte Fürstenstraße. Und auch wenn die Helden vor Egelingsfenn noch einmal etwas dichteren Wald durchqueren müssen, verläuft die Reise doch alles in allem harmlos.

Problematisch wird es erst, wenn die Gruppe wirklich ihr Ziel erreicht: das Dorf Egelingsfenn. Denn hier hat ein flüchtiges Mitglied der Dergelfeldsippe die Bauern gegen die Helden aufgehetzt und sie ihrerseits als Gauner und Diebe angeklagt, die vielleicht des Weges kommen werden. (Dies ist natürlich nur möglich, wenn Ihren Helden mindestens ein Mitglied der Sippe in Andergast entkommen ist.)

Wenn die Helden die Ortschaft betreten, werden sie von den Dörflern misstrauisch beäugt, und wenn die Helden schließlich den Dorfplatz erreicht haben, werden sie von einer Überzahl Bauern mit Knüppeln umringt und scharf angefahren: "Denkt ihr, wir wissen nicht, wer ihr seid? Es war ein Fehler, hierher zu kommen, Pack! Als edle Reisende verkleiden, hä? Uns täuscht ihr nicht! Verschwindet oder wir machen euch Beine!"

Es ist nicht vorgesehen, dass es hier zu einem Kampf kommt – und es ist absolut unwahrscheinlich, dass die Helden gegen ein, zwei Dutzend stämmige Bauern, Fischer und Holzfäller bestehen können, wenn diese außer Knüppeln notfalls noch Äxte und Wurfnetze besitzen. Stattdessen ist hier eine Gelegenheit gegeben, wo eben die kühleren Köpfe unter den Helden ihre aufbrausenden Gefährten zurückhalten sollten, um erst einmal zu klären, was überhaupt los ist. Sobald die Helden die richtigen Fragen gestellt haben, werden die Bauern berichten, wer ihnen von den 'gefährlichen' Fremden erzählt hat. Sollten Ihre Helden es gar nicht schaffen, ihre Version der Wahrheit überzeugend darzustellen, dann (und nur dann!) mischt sich Hesione ein, bestätigt die Geschichte der Helden und unterstützt sie mit gesiegelten Papieren, die ihre Identität bestätigen. Sie als Meister haben jederzeit die Möglichkeit, einen drohenden Kampf zu verhindern – es reicht, wenn die Dame Hesione von Myranthis den örtlichen Junker, Herrn Karmo, herbeiruft, der das ganze aus der Ferne beobachtet, da er dem Volk sein harmloses Vergnügen lassen will. Wenn er erkannt hat, dass eine Standesgenossin unter den Reisenden ist, verscheucht er die Bauern mit harschen Worten und bittet die Gruppe auf seinen Hof, wo sie reich bewirtet werden und auch übernachten können. Den eigentlich hier wieder fälligen Wegezoll von einem Kreuzer pro Bein erlässt er ihnen großzügig. Falls das Missverständnis nicht gütlich aufgeklärt, sondern nur der Streit durch ein Machtwort des Junkers beendet wurde, sollten die Helden nicht unbedingt versuchen, hier im Ort Vorräte oder Ausrüstung zu kaufen – denn die Dörfler werden ihnen zu übertrieben hohen Preisen (ein Aufschlag von einem Viertel) Waren verkaufen, die in Wirklichkeit nichts taugen. Proviant stellt sich am nächsten Tag als angeschimmelt heraus, Geräte sind zwar poliert, aber brüchig; kurzum: Die Handwerker und Krämer haben den Fremden Zeug angedreht, das sie sonst hätten wegwerfen bzw. an die Schweine verfüttern müssen.

4. TAG:

EGELINGSFENN BIS THURANX (STRASSE)

Am nächsten Morgen verlassen die Helden endgültig die Fürstenstraße und müssen auf einer weit schlichteren Straße weiterreisen, die nicht mehr gepflastert ist, sondern aus aufgeschütteter und festgestampfter Erde zwischen in den Boden gerammten, geteerten Eichenpfählen besteht. Diese Straße bietet allenfalls einem Fuhrwerk Platz – wenn ein solches den Helden entgegenkommt oder sie überholt, müssen diese seitlich ins morastige Umland ausweichen. Etwa jede Meile findest

sich eine sogenannte 'Ausweiche', ein etwas breiteres Wegstück, an dem zwei Fuhrwerke aneinander vorbei passen.

Je weiter Ihre Helden am Ufer des Thuransees entlang reisen, desto unheimlicher wird die Umgebung. Ihre Helden kommen nun in die Region des feuchten Fenns, einer Art Hochmoor, in dem man die Bohlenstraße möglichst nicht verlassen sollte. Tut man es doch, dann quillt bei jedem Schritt das braune Wasser aus dem feuchten Moos; und der Boden federt wie die behaarte Haut eines riesigen Ungeheuers. Mücken gibt es hier so viele, als stiegen sie wirklich von der Leiche eines Giganten auf. Muss man noch erwähnen, dass es mitunter auch nach Sumpfgas riecht, als verweise hier eine Monstrosität?

An anderen Stellen steigt der bittere Rauch von einem Torffeuern auf, doch ist keine Menschenseele zu sehen – nur ein paar Schatten, die im Sonnenlicht wie Phantome tanzen. Nur so oft reicht das Schilfgewirr überkopfhoch an die Straße heran. Und wenn ein Wind geht, nicken die Kolben im Takt. Doch mitunter nicken und zittern die Halme selbst dann, wenn es windstill ist – irgendetwas scheint sich ungesehen zwischen den Halmen zu bewegen. Vielleicht schleicht sich gar jemand oder etwas an?

Eine mögliche Begegnung hier sollte zur Stimmung der Helden passen: Wenn diese übermütig sind und die möglichen Gefahren nicht ernst nehmen, dann ist durchaus eine heftigere Konfrontation angebracht – etwa mit einem mächtigen Auerochsen, der sich im Wasser gesuhlt hat und sich nun, von Stechmücken und Raubschnaken malträtiert, gereizt einen Weg zurück in den Wald bahnt. Auch wenn das Tier kein Interesse daran hat, einen oder alle Helden zu verletzen oder gar zu töten, so mag es doch überraschend plötzlich wie ein Orkan aus dem Schilf brechen und den Bohlenweg entlang stürmen, bis es alle Zweibeiner ins sumpfige Wasser rechts und links der Straße gejagt hat. Zwar lauert kein furchtbares Ungeheuer in diesem Teil des Moores, aber Sie sollten doch in unheimlichen Worten beschreiben, wie sich unter Wasser klebrige Schilfblätter um die Knöchel der Watenden legen, wie schuppige Pilze und schleimige Karpfen an ihren Waden vorbeigleiten und sich vielleicht ein paar gierige Blutegel an ihren Schenkeln festsaugen. Wenn die Helden hingegen auf die unheimliche Landschaft eingehen und entsprechend vorsichtig und bedächtig sind, dann mag sich ein unheimliches Rascheln als völlig harmloser Biber entpuppen.

Ein kleiner Vorteil ist hier die große Zahl von Wasservögeln, so dass es recht leicht sein dürfte, durch Lärm einen Schwarm aufzuscheuchen und einige der auffliegenden Enten, Rohrdommel oder Moorschnepfen abzuschießen. Ob man allerdings die zu Boden gestürzte Beute jemals findet, ist eine andere Sache.

Schließlich erreichen Ihre Helden Thuranax. Thuranax ist ein Dorf, in dessen gut dreißig Hütten aus grauem Tannenholz und Schiefer vor allem Fischer und Bauern leben. Hier gibt es keinen Peraine-, sondern einen Tsa- und einen Efferdschrein. Es ist der Hauptort der gleichnamigen 'Mark', die einer Freiherrschaft gleichkommt, aber von einem Vogt im Namen des Königs verwaltet wird. Meister Krück ist ein selbstherrlicher und arroganter Bursche, der nicht mit spitzen Bemerkungen und Spott spart, falls die Reisenden mit verdreckter Kleidung oder sonstwie 'ramponiert' in seiner Ortschaft ankommen.

Versuchen Sie ruhig, die etwas aufbrausenderen Helden zu reizen. Die von der Reise mitgenommene Hofdame lauscht dem Spott des Vogtes teilnahmslos, doch wenn einer der Helden wirklich aufbraust und es zu einem Kampf zu kommen droht, rafft sie sich auf und verlangt, dass der Streit wenigstens als anständiges Duell ausgetragen wird. Wenn entgegen aller Erwartung keiner der Helden einem nichtadligen Markvogt ebenbürtig (also ebenfalls frei geboren) ist, schafft Hesione das Problem aus der Welt, indem sie einen der Helden zu ihrem persönlichen Streiter beruft. Das Duell wird 'nur' bis zum ersten Blut ausgefochten, das heißt derjenige gewinnt, der als erster beim Gegner 5 SP oder mehr anrichtet. Wenn Meister Krück siegt, müssen die Reisenden wohl oder übel seinen Spott weiter ertragen (ein zusätzliches Duell wäre sehr unehrenhaft), gewinnt hingegen der Held, muss sich der Vogt bei den Reisenden entschuldigen. Immerhin ist er dann anständig genug, sie auf seine Kosten im großen Gasthaus in der Dorfmitte unterzubringen.

5. TAG:

ΘΥΡΑΝΧ ΒΙΣ ΣΕΓΓΕΠΗΟΡΣΤ (STRAÙE)

Die Straße von Thuranax nach Westen führt erst durch Fennland, später durch den Wald – hier besteht sie dann auch nur noch aus einfachen Eichenholzbrettern. Die Grenze zum verhassten Nachbarland Nostria ist nicht fern, und man trifft fast jede Stunde auf ein Mahnmal (meist eine schwarzgebeizte Eichenstele mit einem eingeschnitzten Boronrad und einem Wappenschild), das verkündet, dass hier ein Ritter des Reiches heldenhaft gefallen ist. Die weit zahlreicheren Waffenknechte bäuerlicher Herkunft, die hier bei Grenzscharmützeln ums Leben kamen, werden nirgendwo erwähnt.

Hier ist die Natur wirklich wild, und man sieht öfters die Spuren sehr großer Tiere wie Auerochsen und Kronenhirsche. Es gibt keine Dörfer oder Weiler mehr, nur vereinzelte Gehöfte abseits der Straße. Auf halbem Wege, etwa zehn Meilen hinter Thuranax, stößt man unvermittelt auf einen Wegschrein der Lebens- und Friedensgöttin Tsa, der an einer kleinen Quelle erbaut wurde. Es ist nichts wirklich Übernatürliches an diesem Ort, doch die zwölgöttergläubigen unter den Helden können hier ihre Frömmigkeit zeigen und in einem Gebet verharren. Frau Hesione jedenfalls tut es.

Die Ortschaft Seggenhorst ist ein befestigter Weiler kurz vor der Stelle, wo die Straße für fast fünfzig Meilen nur noch durch dichten Wald verläuft. Dies, und die Nähe zum Feind, macht den Weiler (der zur Mark Thuranax gehört) gleich zweifach zum Grenzort, und entsprechend ist er befestigt: Eine Palisade

zieht sich um das ganze Dorf mit seinen zwanzig Hütten, eine weitere umgibt den Bauernhof des hiesigen Junkers, Herrn Seggenmund, eine dritte den angrenzenden Wehr- und Fluchtturm auf einem künstlichen Hügel. Um diesen Ort zu erobern, bedarf es schon eines gut geplanten Angriffes.

Herr Seggenmund ist ein alter Haudegen, rau und unhöflich, aber er hat ein gutes Herz und ist sehr umgänglich, wenn man sich an seine burschikose Art gewöhnt hat. Alles in allem bleibt er der liebevollen Hofdame

gegenüber eher wortkarg und beschränkt sich auf das Nötigste, während er mit nicht ganz so förmlichen Helden besser zurecht kommt. Dass er sie nicht besser bewirten kann als ein gewöhnlicher Bauer (also mit 'armen' Speisen, s.o.), ist ihm recht peinlich, wie er zugibt, aber alles gute Zeug vom letzten Schlachten ist aufgezehrt.

Er weiß wenig über die Vorgänge in der benachbarten Freiherrschaft Dreiseen

und spricht auch offen aus, dass er wenig vom gesunden Menschenverstand des dortigen liebevollen

Freiherrn hält. Über irgendwelche Räuber

kann er jedoch götterlob nicht klagen, doch er weiß,

dass in den Wäldern der Ge-

gend Goblins leben. Doch haben – so seine Worte – "die feigen kleinen Rotpelze nie jemanden angegriffen, wenn sie nicht zehnfach überlegen waren, und selbst dann haben sie gelernt, dass es ihnen später dafür an den Kragen ging!"

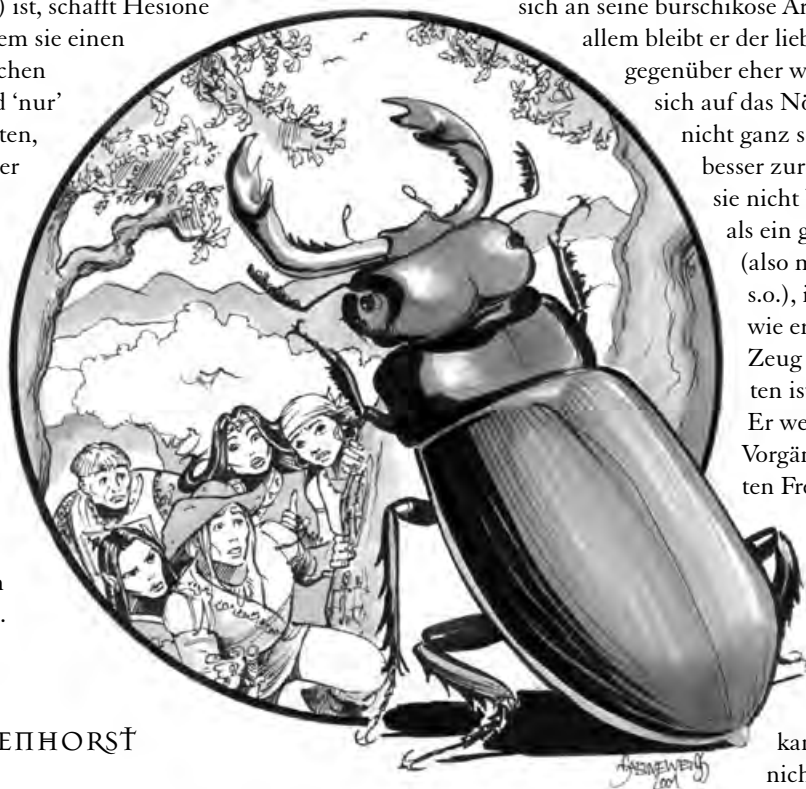
6. TAG: ΣΕΓΓΕΠΗΟΡΣΤ

ΒΙΣ ΔΡΕΙΣΕΕΠΒΡΟΙΧ (WALDWEG)

Hinter Seggenhorst muss die Reisegruppe selbst die Straße verlassen, denn dieser Teil der Route führt über einen Waldweg, der in keiner Weise ausgebaut ist. Die Strecke ist eigentlich nicht mehr als ein ausgetretener Pfad, auf dem man häufig nicht reiten kann, sondern absteigen und sein Tier am Zügel führen muss. Für Frau Hesione ist dies ein Ärgernis, das sie immer wieder ungehalten kommentiert.

Am Rande des Pfades stößt man öfters auf Wildfährten und es dürfte nicht weiter schwierig sein, eine Jagdbeute aufzuspüren – ob man sie aber überrascht und wirklich trifft, ist natürlich eine andere Sache.

Hesione jedenfalls drängt zur Eile, denn nun, da das Ziel der Reise so nahe und der Weg so unkomfortabel ist, sehnt sie sich nach einem guten Essen, einem weichen Bett und einem Dach über dem Kopf. Tatsächlich können die Helden gegen Abend das Dorf Dreiseenbroich, den Hauptort der Freiherrschaft Dreiseen, erreichen.



KAPITEL 3:

IM DORF DREISEENBROICH

Auch hier wollen wir nach dem schon vertrauten Muster vorgehen: Zuerst beschreiben wir das Dorf und die dort anzutreffenden Personen mit ihren großen und kleinen Geheimnissen, danach fahren wir mit der konkreten Präsentation des hier spielenden Abenteuerteils fort.

DIE FREIHERRSCHAFT DREISEEN

Diese Freiherrschaft ist eine von mehr als zwanzig 'Herrschaften' im Königreich Andergast. Außer in der Hauptstadt und ihrem direkten Umland sowie ein paar wichtigen Grenzgebieten hat der König sein Land an Freiherren vergeben, die es für ihn verwalten und ihm vor allem Heeresdienst schuldig sind. Denn als Andergaster Freiherr muss man selbstverständlich ein Ritter und von adliger Geburt sein, und meist ist die Freiherrschaft auch in einer bestimmten Familie vererbbar. Allerdings sind praktisch alle dieser Adelsfamilien letzten Endes eine Nebenlinie des Königshauses, wenn auch mitunter eine sehr weit entfernte.

Die Wirtschaft der Herrschaft Dreiseen beruht auf Pelzen,

Schinken, Steineichenholz, Wachs und Honig; die Erträge des Ackerbaus hingegen reichen gerade aus, um die Bewohner selber über den Winter zu bringen. Da hier wie im ganzen (Wald-)Land Orks recht häufig, Goblins vorhanden und wilde (auch Menschen bedrohende) Tiere nicht gerade selten sind, müssen die Einwohner wehrhaft sein.

Wie seine Standesgenossen verwaltet der Freiherr unmittelbar nur ein Dorf (den Hauptort Dreiseenbroich), die übrigen Weiler hingegen sind weiterverliehen an Junker. Diese Junker sind Ritter mit einigen abhängigen Bauern und einem befestigten Gutshaus und bilden den 'niedereren Adel', da sie ihr Lehen nicht unmittelbar vom König haben. In ganz Andergast gibt es etwa 150 dieser Junker, in der Freiherrschaft Dreiseen leben fünf davon in ihren jeweiligen Weilern.

Es existieren übrigens praktisch keine Grenzsteine oder Grenzlinien, denn alle Dörfer sind wie kleine Inseln in einem Ozean aus Wildnis, und man weiß einfach, welche Siedlungen zu dieser und welche zu jener Herrschaft gehören. Das allermeiste Gebiet ist ohnehin in Wirklichkeit Niemandland, in dem Goblins, Orks und Gesetzlose hausen.

DAS DORF DREISEENBROICH

Dreiseenbroich ist ein typisches Andergaster Dorf (siehe S. 35) mit 236 Einwohnern (steigend), die hier ihre Felder bestellen, Schweine hüten, als Holzfäller arbeiten oder als Fischer den benachbarten See befahren.

EIN SCHPELLER RUNDGANG

Dreiseenbroich liegt an der Stelle, wo ein kleiner Wasserlauf (hier einfach "der Bach", andernorts der "Broicher Bach" genannt) den Gnitzensee verlässt, einen der drei Seen, die der ganzen Freiherrschaft ihren Namen geben. Der Bach speist die Wassergräben, die sich um den befestigten Gutshof und den künstlichen Hügel mit der Fluchtburg ziehen, und strömt dann weiter ostwärts durch das Dorf, wo er den Dörflern sowohl als Wasserversorgung wie auch als Waschplatz dient.

Die knapp 50 Häuser des Dorfes sind ohne erkennbare Ordnung um den Dorfplatz herum angesiedelt, regelrechte Straßen oder auch nur Gassen gibt es nicht. Allein einige von Mensch und Tier bevorzugte Trampelpfade zwischen dem Gras, das überall aus dem lehmigen Boden sprießt, zeugen von vielbelauften Strecken. In der Mitte des Dorfplatzes liegt der *Dorfkrug*, eine Wirtschaft, aus deren Dach sich eine gut zwanzig Schritt hohe Eiche erhebt; am Ortsrand finden sich ein gemauertes Backhaus und ein kleiner Schrein der Peraine.

Es herrscht zu fast jeder Zeit zwischen Morgen und Abend ein reges Treiben im Dorf, denn es gibt das ganze Jahr durch an

jedem Tag etwas zu erledigen. Einige Frauen waschen Wäsche, im Backhaus wird das Brot gebacken, Männer hacken Holz für den Winter, Kinder tragen Wasserkannen zu den Häusern.

Die Wohnhäuser sind kleine Katen, in denen Mensch und Vieh zusammen hausen. Doch so klein die Häuser auch sind, hat ein jedes einen eigenen Gemüsegarten, der die Bewohner mit dem Notwendigsten versorgt. Oft steht hier auch ein kleiner Bienenstock, der die Bauern mit Honig und Kerzenwachs versorgt – weniger für den eigenen Gebrauch, denn als Abgabe für den Herrn und Spende an die Götter.

Die unmittelbare Umgebung des Dorfes wird von Ackerland eingenommen, auf dem vor allem Roggen angebaut wird: Es gibt zwei große Felder, das Norderfeld und das Süderfeld, genannt, von denen in jedem Jahr eines bebaut wird, während das andere brach liegt, um sich zu erholen. Auf einem solchen Stück Brache gedeihen nur Gras und Unkraut, und das Vieh wird hierher zum Weiden getrieben.

Die Umgebung jenseits der Felder besteht aus Wald, Wiesen, Moor und Heide, die allesamt ebenfalls als Weideland für das Vieh dienen. Im Wald wird Bauholz für den Eigenbedarf und den Verkauf gefällt und außerdem Brennholz, Beeren und Pilze als Nahrung sowie Herbstlaub als Streu für Ställe und Schlafplätze gesammelt. Anders als in weiten Teilen Aventuriens ist das allgemeine Jagen und Fischen in Andergast den Bauern nicht untersagt; allein die Jagd auf besonderes Edewild wie etwa alle Horn- und Geweihträger ist dem Adel vorbehalten.

1) BURG DES FREIHERRN

Der Gutshof des Freiherren Adomar von Yaquirblick-Cipolya liegt im Südwesten des Dorfes und ist von einem Wassergraben umgeben und nur über eine Zugbrücke vom Dorf aus zu erreichen. Er ist mehr oder weniger wie ein einzeln stehendes Gehöft angelegt: Man tritt durch ein Tor und steht auf dem Innenhof. Zur Linken liegt das große, zweistöckige Gesindehaus, dessen Obergeschoss der Heuboden bildet. Zur Rechten liegen die Stallungen mit den Räumen für Pferde, Kühe und Schweine unten und einem Hühner- und Taubenschlag im Obergeschoss, der auch als Speicherboden dient. Die zum Gut gehörende Wiese und der Gemüsegarten befinden sich außerhalb des Wassergrabens.

Die Befestigung liegt hinter dem Gehöft auf einem künstlichen, gut dreißig Schritt hohen Hügel des Freiherren: ein aus Steineiche gezimmerter, dreistöckiger Turm, der von einem Palisadenwall umgeben ist. Der Hügel ist von einem weiteren Wassergraben geschützt und man erreicht ihn über eine zweite Brücke vom Gehöft her. An der Rückseite des Hügels führt eine Treppe hinauf zum Turm. In dessen Keller werden weitere Vorräte gelagert. Im Unter-

geschoss der 'Motte' (so heißt ein solcher Turm) befindet sich die Küche, darüber die Große Halle (in die sich in Belagerungszeiten die Dörfler zurückziehen). Im Stock darüber sind die Räume für den Freiherrn, seine Familie und seinen Knappen sowie für den Haushofmeister und den Bannerträger des Lehens untergebracht, während die übrigen Bewohner auf dem unten gelegenen Gutshof wohnen.

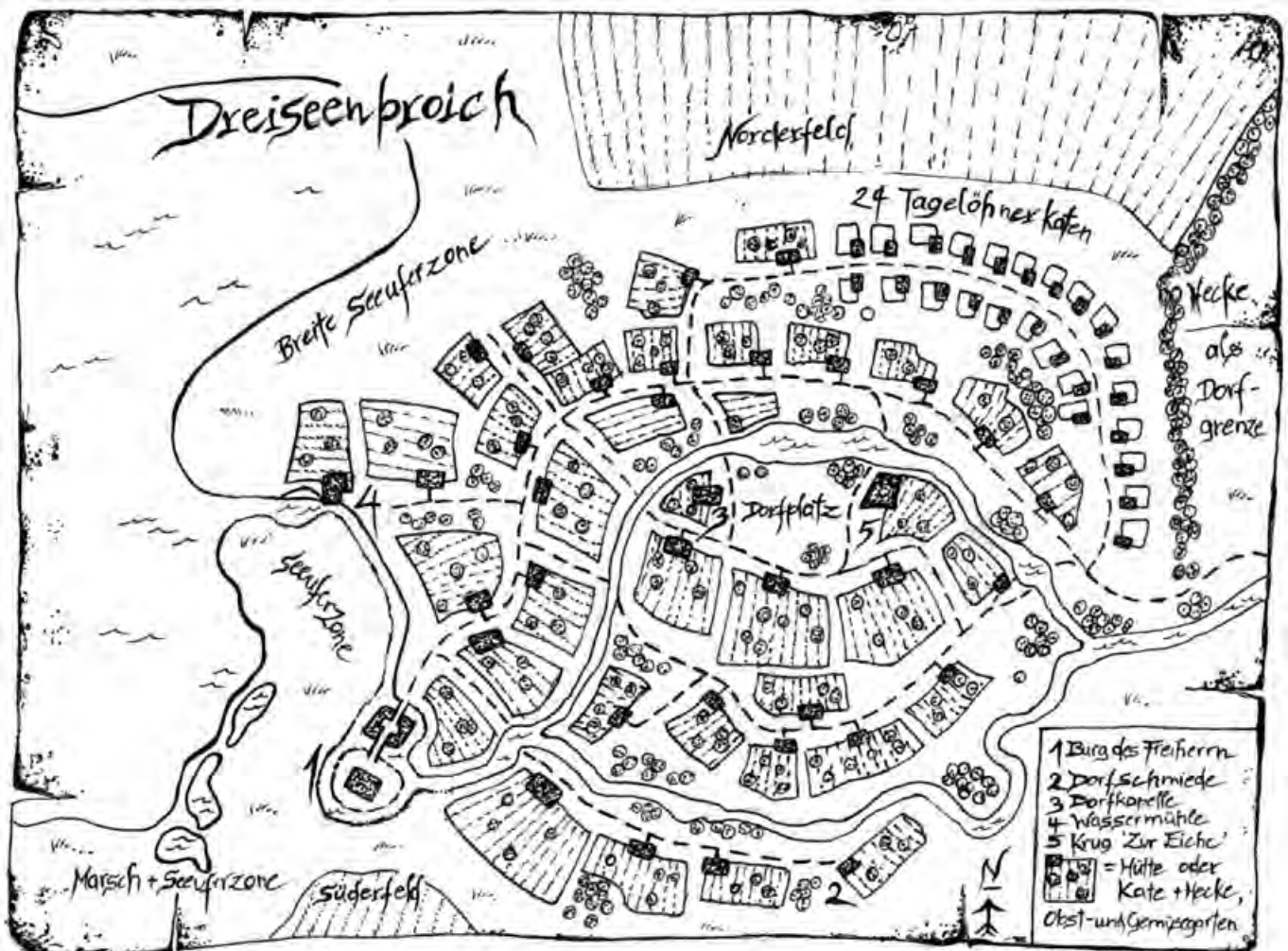
2) SCHMIEDE

Die Schmiede steht wegen der Feuergefahr etwas abseits der übrigen Gebäude und ist aus Steineichenholz gebaut. Das Gebäude besitzt auch einen Verschlag, in dem Pferde zum Beschlagen festgezurrt oder Schweine zum Brandmarken und Verschneiden eingesperrt werden. In einem Schuppen lagert die Holzkohle, die von den örtlichen Köhlern abgekauft wird. Im Inneren der Schmiede sind die Werkzeuge auf einfachen Regalen angebracht. Die Esse wird mit einem großen Blasebalg betrieben. Der Raum hinter der Esse beherbergt Wohn- und Schlafraum des Schmiedes und seiner Familie. Aufgrund der unterschiedlichen Anforderungen wird hier alles gefertigt oder repariert, was mit Eisen zu tun hat. Waffen und Rüstungen der

Helden können hier aber allenfalls notdürftig geflickt werden. Hinter der Schmiede liegt der obligatorische Gemüsegarten, der die Familie ernährt.

3) DORFKAPELLE

Am Dorfplatz liegt die kleine 'Allgötterkapelle', die zur Zeit besonders der Hesinde, der Göttin des Wissens und der Weisheit, gewidmet ist. Das hölzerne Gebäude ist kein wahrhaft zum Wohnplatz eines Gottes geweihter Ort, sondern 'nur' ein gesegneter Andachtsraum. Dennoch bezeichnen die Dörfler es unverdrossen als Tempel. Die Allgötterkapelle hat in ihrer Geschichte stets dem Gott gedient, dessen Geweihter sich gerade im Dorf aufhielt. Das führt dazu, dass im Inneren außer dem Altar und dem Standbild des 'amtierenden' Gottes in einer Nische neben den ortsüblichen Heiligen auch die Standbilder der vorherigen Hausherren stehen. Die jetzige Priesterin, Ihre Gnaden Eusebia, hat allerdings die Statue einiger Goblin- und Ork-Götter aus der Gebetsnische verbannt und in einer Kiste verpackt. Die Götzenbilder zu zerstören, brachte sie nicht über sich, auch wenn sie selber nicht dem Aberglauben der Dörfler anhängt, sondern nur den künstlerischen Wert der Stücke



bewundert. In dem Andachtsraum stehen grobe Holzbänke und ein Kandelaber hängt von der Decke herab – und damit ist die Kapelle neben dem Dorfkrug das am besten ausgeleuchtete Gebäude des Dorfes. Aus diesem Grunde findet hier nicht nur am Praiostag der Unterricht der Kinder statt, sondern gerade die ärmeren Bewohner sitzen am Abend hier mit ihren Flick- und Haushaltsarbeiten, um Talglichter und Kienspäne zu sparen.

4) MÜHLE

Am Westrand des Dorfes liegt an dem Stauwehr, das den Gnitzensee abschließt, die Wassermühle. Der Bach treibt das klappernde Schaufelrad an, und im Inneren wird über ein Gestänge die Bewegung auf die Mahlsteine übertragen. Das hier erzeugte Roggenmehl ist recht grobkörnig und ergibt das typische Adergaster Schwarzbrot. Zwar kann man es ein zweites Mal mahlen lassen, doch für jeden Mahlvorgang nimmt der Müller ein Zehntel des Mehls als Bezahlung und ein weiteres Zehntel als Anteil für den Freiherren. (Das Mahlrecht ist in Adergaster wie auch in den Nachbarländern ein lukratives Privileg des Adels; nominell hat der Freiherr sogar das Recht, kleine Handmühlsteine durch den Büttel beschlagnahmen zu lassen, damit niemand seine Mühle umgeht. Dieses Privileg wird jedoch selten angewandt.)

Neben der Mühlkammer ist ein Anbau, der vom Müller und seiner Tochter bewohnt wird. Der Müller Wenzel ist einer der wohlhabendsten Männer im Dorf, obwohl er rechtlich nicht einmal frei ist.

5) DORFKRUG

Wir haben die Schänke in Dreiseenbroich etwas ausführlicher beschrieben, denn erfahrungsgemäß verbringen Abenteurer viel Zeit in solchen Lokalen. Daher lohnt es sich, wenn Sie als Spielleiter den Aufbau des Wirtshauses kennen.

Die Schänke des Dorfes liegt am Dorfplatz und ist bereits von weitem zu erkennen, denn aus ihrem Dach erhebt sich eine über zwanzig Schritt hohe Eiche, die die übrigen Gebäude weit überragt. Das Gebäude selbst besteht aus Steineicheholz und hat zahlreiche Fensteröffnungen, die mit getrockneten Schweinsblasen bespannt sind.

Das Innere der Schänke ist dank der vielen Fenster zumindest tagsüber recht hell. Um den mächtigen Eichenstamm in der Mitte des Raumes zieht sich ein runder Tisch mit einigen Sitzbänken – der Stammtisch, der nach altem Brauch nur von den einheimischen Freibauern benutzt werden darf.

Ursprünglich war die Wirtsstube neben der Rats-Eiche gebaut worden, doch später wurde die Gaststube erweitert und der Baum in die Schänke integriert. Noch heute werden unter der Eiche wichtige Dorfversammlungen abgehalten, Beschlüsse gefasst, minderes Recht gesprochen,

aber auch Schwüre und Eheversprechen besiegelt. Kurzum: Die Eiche ist in gewisser Weise die Säule, auf der die Dreiseenbroicher Gemeinschaft ruht. Wer unter der Eiche einen Meineid leistet, begeht eine so frevelhafte Tat, dass er und seine Familie in Schimpf und Schande fortgejagt werden.

Der übrige Gastraum ist mit Tischen und Schemeln eingerichtet, aber bei wichtigen Dorfversammlungen müssen trotzdem eine Reihe von Bewohnern stehen oder sich einen eigenen Hocker mitbringen. An der Seitenwand gibt es einen Holzladen, der bei gutem Wetter heruntergeklappt wird und als Durchreiche dient.

Der gemauerte Kamin spendet nicht nur Wärme und trocknet feuchte Mäntel auf dem danebenstehenden Gestell, sondern über ihm hängt fast ständig ein Kessel mit einem einfachen Eintopfgericht. Im Winter benutzen die Gäste auch den eisernen Schürhaken, um mit ihm ihre Getränke zu erhitzen.

Hungrige Gäste erhalten zu den dicken Scheiben des üblichen groben Schwarzbrot (je nach Jahreszeit frische oder verschrumpelte) Äpfel und Zwiebeln und ein Stück Mettwurst, in Ausnahmefällen auch gar etwas Graubrot aus feinerem Mehl und eine Scheibe Schinken. Die Schankstube wird des Nachts als Schlafsaal für Fremde genutzt.

Der abschließbare Raum hinter der Theke wird zur Aufbewahrung von Lebensmitteln und als Küche genutzt. Außerdem schläft hier der älteste Sohn des Wirtes. Im oberen Stockwerk liegen die Schlaf- und die Wohnkammer des Wirtspaares sowie ein weiterer Raum für die jüngeren Kinder.

Vor dem Gebäude stehen einige Tische und Bänke, die von den Frauen des Dorfes auch für ihre eigenen Zwecke benutzt werden wie etwa für das Auslegen und Trocknen der Leinentücher, die Vorbereitung für das Brotbacken oder das oftmals unter fröhlichem Geplapper gemeinschaftlich durchgeführte Säubern und Haltbarmachen von Lebensmitteln. Manche Frauen sitzen auch hier und spinnen lieber im Freien als in ihrer dunklen, verräucherten Kate. Der Wirt Arnbrecht toleriert das Ganze, selbst wenn nicht alle der Frauen irgend etwas verzehren. Er weiß, dass er an ihren Männern genügend verdient, und bekommt auch des öfteren von den Frauen Brote, Wolle oder mal ein Fass Kraut als Anerkennung.

6) EIN TYPISCHES BAVERNHHAUS

Das Gebäude ist langgestreckt, aber gedrungen, und nicht selten reicht das entweder mit getrockneten Schilfbündeln oder mit grauen Tannenschindeln gedeckte Dach fast bis zum Erdboden. Tatsächlich ist es recht verbreitet, dass man eine Stufe in das Haus hinabsteigen muss, da es in einer flachen Grube angelegt wurde.

Direkt hinter der niedrigen Türe, die mitten in einer Längsseite des Hauses liegt, befindet sich ein winziger Vorraum, in dem feuchte Kleidung und Schuhe gelassen werden, der aber auch die

Wärme in der Küche dahinter hält. Hier am Eingang steht auch ein Fettnäpfchen, mit dessen Inhalt man seine Schuhe einreibt, nachdem man sie mit einem Kratzer vom Dreck befreit hat.

Der wichtigste Raum ist die Küche mit ihrer offenen Feuerstelle und einem schwenkbaren Kaminbaum, an dem die Töpfe aufgehängt werden. Um den großen Tisch herum nehmen die Bewohner die Mahlzeiten ein. Es riecht intensiv nach Holzfeuer, und die Flammen im offenen Kamin stellen die einzige Lichtquelle dar. An einem Gestell unweit des Feuers sind feuchte Mäntel und Überwürfe zum Trocknen aufgehängt.

Zur Linken der Küche findet man üblicherweise den noch etwas tiefer liegenden niedrigen Schweinestall, über dem der Heuboden und der Speicher liegt. Eine halbhohe Tür erlaubt es, Essenreste direkt in den Schweinestall zu werfen und hindert die Tiere gleichermaßen daran, in die Küche zu laufen (um sie auf die Weide zu treiben, gibt es natürlich einen zweiten Ausgang an der Stirnseite des Hauses).

Zur Rechten der Küche liegen zwei Räume übereinander: Die Vorratskammer ist ebenfalls tief in den Boden hinein gebaut und als eine Art Halb-Keller konzipiert. Über der Vorratskammer liegt, mittels ein paar Stufen zu erreichen, die 'Gute Stube'. Die Rückseite der Kochstelle ist hier mit Kacheln abgedeckt und wärmt den ganzen Raum. Hier hält sich die Familie des Abends auf, erledigt Hausarbeiten und repariert zerbrochene Dinge. Nach der Tagesarbeit haben die Bewohner erst am Abend Gelegenheit, etwas für den Eigenbedarf anzufertigen, so dass Müßiggang hier praktisch unbekannt ist.

Die Eltern schlafen in einem Alkovenbett. Daneben steht eine Truhe, die Wäsche und Kleidung enthält. Während eventuelle Säuglinge in einer Wiege liegen, schlafen die größeren Kinder und Besucher nachts auf der Ofenbank.

Der Boden ist mit Moos, Stroh, Laub und Binsen ausgestreut, manchmal sind zusätzlich noch für den Wohlgeruch Wacholderbeeren und Kräuter unter das Streu gemischt. Einige Bauern haben sogar einen Teppich in der guten Stube.

7) EINE TYPISCHE BAVERNKATE

In einem solchen Haus wohnen vor allem ärmere Hörige und Tagelöhner mit nur wenig Besitz: Die Kate ist tief in die Erde gebaut, um die Wärme innen zu halten und Baumaterial zu sparen. Was an Wänden über die Erde hinausragt, ist meist im Blockhausstil aus grob behauenen Stämmen zusammen gesetzt und verfügt über keinerlei Fenster. Das Dach ist für gewöhnlich mit Binsen gedeckt, oder es trägt Grassoden, auf denen noch das Grün wächst.

Die Kate hat nur einen einzigen Raum, in dessen Mitte ein viereckiger, gemauerter Ofen steht, in dem die tägliche Grütze gegart wird. Da es keinen Rauchabzug gibt, hängt der Rauch schwer in der Stube, wärmt sie und räuchert zugleich die direkt an der Decke hängenden Würste und Schinken.

Da die Stämme nicht völlig verfigt sind, fällt im Frühjahr und Sommer tagsüber etwas Licht durch die Ritzen. Wenn es dunkel wird, entzünden die Bewohner manchmal einen Kienspan, um noch etwas arbeiten zu können.

Die Vorräte werden an Haken und in Regalen aufbewahrt, die Kleidung und Wäsche in einer Truhe, die gleichzeitig als Sitzmöbel dient. Das Kleinvieh der Familie, Geflügel und Kaninchen, läuft ebenfalls in der Stube herum.

Wenn abends das Feuer heruntergebrannt ist, legt sich die ganze Familie eng aneinander gedrängt zum Schlafen auf den Ofen.

Privatsphäre ist hier (bei fünf und mehr Einwohnern) unbekannt.

Derartige Bauernkaten sind nicht allein in Adergast, sondern im ganzen nördlichen und mittleren Aventurien verbreitet, und mehr als drei von fünf Familien leben so.

Wenn einer der Helden seine Kindheit auf dem Land verbracht hat, dann sollte er sich durch diese Verhältnisse gut (und vermutlich mit Schaudern) an das Leben erinnern fühlen, das er beim Aufbruch in die große, weite Welt hinter sich gelassen hat.

DIE EINWOHNER VON DREISEENBROICH

Die 230 Einwohner leben in knapp 50 Haushalten, die durchschnittlich aus einem erwachsenen Paar mit drei bis fünf Kindern sowie dem ein oder anderen unverheirateten Schwager bestehen. Mitunter leben auch die Schwiegereltern noch, und falls eine Tochter bereits Kinder hat, wohnen vier Generationen unter einem Dach.

Bei weitem nicht alle Eltern sind mit einem Treuegelöbnis nach den Riten der Traviakirche vermählt – hier im abgelegenen Adergast sind gegenseitige Versprechen, die vom Schulzen bezeugt werden, weit verbreitet.

In Dreiseenbroich gibt es wie in jedem Adergaster Dorf verschiedene Stände. Denn anders als in der Stadt sind hier keineswegs alle Menschen 'frei':

An der Spitze steht der **Dorfherr** – hier ist es der Freiherr selbst, anderswo kann es auch der örtliche Junker sein. Dem Dorfherrn gehört der größte Teil des Ackerlandes, er ist der Richter und hebt die örtliche Landwehr aus.

Unter dem Dorfherrn stehen die **Freibauern**, die ihr eigenes Land besitzen und dem Herrn weder Fronarbeit noch andere Dienste schulden. Allerdings müssen sie nach altem Brauch Waffendienst leisten (meist als Bogenschützen oder Leichtbewaffnete) und daher regelmäßig an Waffenübungen teilnehmen. Und wenn sie Land vom Dorfherrn zu ihrem eigenen hinzupachten, müssen sie natürlich dafür die Pacht (meist ein Drittel der Ernte) zahlen. Innerhalb des Dorfes sind die Freibauern eine Gruppe für sich und oft recht arrogant den anderen Bauern gegenüber – zumal sie das Recht haben, die Dorfältesten aus ihren Reihen zu stellen. In Dreiseenbroich gibt es neun Freibauernhöfe, zu denen insgesamt achtzig Personen gehören, wenn man das Gesinde mitzählt.

Die meisten Dörfler hingegen sind unfreie **Kleinbauern** und unterstehen dem Dorfherrn als Mündel. Das heißt, er darf sie beaufsichtigen und anleiten wie ein Familienvater die Kinder – und sie zu Fronarbeiten auf seinem eigenen Land heranziehen. Allerdings ist den meisten Kleinbauern auch ein Stück vom

Herrenland übertragen (etwa zwei Äcker pro arbeitsfähigem Familienmitglied), und auch dafür müssen sie mit Abgaben und Arbeitsdienst zahlen. Als unfreie Mündel sind sie allerdings nicht verpflichtet, Wehrdienst zu leisten und stehen unter dem Schutz des Dorfherrn. Doch das ändert wenig an ihrer Armut. In Dreiseenbroich gibt es zwei Dutzend Kleinbauernhöfe.

Noch eine Stufe unter den Kleinbauern stehen die **Tagelöhner** des Dorfes, die meist ledig sind, da sie einfach nicht genug Land zum Gründen und Versorgen einer Familie haben. Es gibt derzeit drei Dutzend Tagelöhner in Dreiseenbroich, die davon leben, dass sie sich als Knechte auf den Ländereien des Dorfherrn oder der Freibauern verdingen oder als Hilfshirten arbeiten.

Tipp: Auf den ersten Blick mag diese Übersicht recht akademisch erscheinen. Doch es ist nützlich, diese Unterschiede im Kopf zu haben, wenn man als Meister einen Dorfbewohner darstellt:

Ein Freibauer wird vermutlich mit einer Waffe erfahren sein und über das nötige Rückgrat verfügen, auch einer Gruppe fahrender Abenteurer gegenüber selbstbewusst aufzutreten. Ein unfreier Bauer hingegen ist weniger selbstsicher und möchte vor allem vermeiden, Ärger mit seinem Herrn zu bekommen.

So trägt es sehr zur Atmosphäre des Dorflebens bei, wenn Sie die Kleinbauern über den Dünkel und die Hochnäsigkeit der Freibauern schimpfen lassen oder einen Freibauern auftauchen lassen, der – je nach Lage – über die Unterwürfigkeit oder Aufsässigkeit der Unfreien schimpft.

EINZELNE PERSONEN

Im Folgenden wollen wir einige der Bewohner von Dreiseenbroich beschreiben – zuerst diejenigen, die direkt dem Freiherrn unterstehen und eher seinen 'Hofstaat' bilden, danach diejenigen, die zum Dorf gehören.

DER HAUSHOFMEISTER

Meister Gosthelm ist von ritterlichem Stand und ein alteingesessener Adergaster. Er verwaltet das Lehen, wie er es für seinen alten Herrn getan hat, ehe dieser im Kampf gegen die Nostrianer getötet wurde. Eigentlich hatte er darauf gehofft, dessen Nachfolger zu werden, und war nicht gerade begeistert, dass der landesfremde König einen ebenso landesfremden Höfling zum neuen Freiherrn von Dreiseen ernannt hat. Doch

so lange sich für ihn selber nicht allzu viel an seinem gewohnten Leben ändert, hält er den Mund und bemüht sich, seine Enttäuschung nicht allzu deutlich zu zeigen – auch wenn fast jeder im Dorf davon weiß.

Den von seinem Herrn verwendeten Titel 'Major-domus' für sein Amt hat er selber jedoch nie gebraucht und er wird es auch übel nehmen, wenn jemand Fremdes ihn so nennt.

Gosthelm ist sowohl für die Verwaltung des

Herrngutes und der Festung zuständig als auch für das Einsammeln der Abgaben der verstreut lebenden Junker und Freibauern der Freiherrnschaft. Dafür unterhält er Listen der einzelnen Haushalte und ist somit derjenige in Dreiseenbroich, der einem Verwalter des ganzen Lehens am nächsten kommt. Er ist ein herrischer Mann, der keine feste Familie hat, sondern sich nur von Zeit zu Zeit eine Gespielin unter den Unfreien im Dorfe nimmt – meist mit

Zuhilfenahme einiger Geschenke und Hinweisen auf seine Machtstellung. Den Freibauern des Dorfes gegenüber hat er nur wenig Befugnisse, und wohl gerade deshalb verabscheut er den beliebten Dorfschulzen Osgar aufs Äußerste.

Spielen Sie Gosthelm als jemanden, der Untergebenen und Niederrangigen gegenüber poltert, Adligen und Höflingen gegenüber hingegen beflissen und beinahe ergeben auftritt.

DER BANNERTRÄGER

Herr Mispert ist ein Ritter und vertritt den Freiherren in Fragen der Verteidigung: Wie jede Freiherrschaft ist Dreiseien ein 'Bannerlehen'. Das bedeutet, dass der Freiherr vom König das Recht und die Pflicht erhalten hat, mit seinem Wappenbanner einer Schar Ritter, Waffenknechte und Landwehrkämpfer in die Schlacht zu führen. Der Bannerherr ist derjenige, der die kleine Burgwache anführt, sich darum kümmert, dass die Landwehr der Freibauern regelmäßig übt und dass auch die Junker ihre Wehrpflichten erfüllen.

Herr Mispert ist ein pragmatischer Mann: Schon vorher war die Burgbesatzung von insgesamt sechs Waffenknechten nicht gerade üppig, und seit der Herr mit seinem Knappen und drei Waffenknechten im Wald verschwunden ist und ein weiterer unlängst als Bote nach Anergast geschickt wurde, stellen er und seine zwei verbliebenen Untergebenen die einzige Verteidigung dar, falls Orks oder Nostrianer angreifen sollten.

So kann Mispert nur noch der Dinge harren, die da hoffentlich nicht kommen. Spielen Sie ihn als einen ruhigen, selbstsicheren Veteran, der keine großen Worte macht und eher ungeschickt im Umgang mit Leuten ist, die weder seine Waffenknechte noch der Feind sind.

DIE DORFÄLTESTE

Es gibt in fast allen Anergaster Dörfern (und den größeren Weilern) drei wichtige Ämter: das des Schulzen, des Försters und des Oberhirten. Diese Posten werden nach alter Sitte an die drei wohlhabendsten Freibauern vergeben und sind unbezahlt. Allerdings sind mit jedem Amt auch einige Äcker Land zur Nutzung verbunden. Zusammen bilden die drei Amtsinhaber den Ältestenrat, zu dem oft noch die dörflichen Geweihten hinzugezählt werden. Da die Ämter nach Besitz und nicht nach Begabung verliehen werden, ist es oft Glückssache, wie gut die Geschäfte des Dorfes geführt werden. Diese Tradition ist so stark, dass selbst der Dorfherr sich nicht ungestraft einmischen kann, solange die Unfähigkeit eines Ältesten nicht zu auffällig wird.

DER SCHULZE

Osgar gehört zu den Dorfältesten und leitet den Ältestenrat und die Dorfversammlung der Freibauern. Er ist der Freibauer mit dem größten Landbesitz und schon daher hatte er einen An-

spruch auf sein Amt. Doch zum Glück für das Dorf versteht er auch wirklich etwas von seinem Geschäft: Er sorgt dafür, dass jeder seinen Teil der Feldarbeit verrichtet, außerdem treibt er die Abgaben der Kleinbauern ein (nicht sonderlich schwierig in einem so kleinen Örtchen, wo jeder jeden kennt).

Als erfahrener Mann, der das Vertrauen des Freiherren genießt, teilt er auch die Ernte in Herrenteil, Bauernanteile, Saatgut und (wenn die Ernte gut war) Handelsgüter, verhandelt mit fahrenden Händlern und durfte bislang sogar an der Herrentafel speisen. Er weiß, dass der Haushofmeister ihn verabscheut und beinahe hasst. Aber er nimmt es als eine der vielen Widrigkeiten des Lebens hin, so wie schlechtes Wetter, Ungeziefer und Zahnschmerzen.

Osgar ist Mitte Vierzig und schon fast kahl. Er hat eine sehr sanfte Stimme, die er niemals erhebt, und er lächelt fast stets. Nur seine Augen verraten etwas von seiner Gemütsverfassung. Wegen seiner ruhigen, freundlichen Art schätzen die Dörfler ihn als einen der Ihren, selbst wenn er ein sehr vertrauliches Verhältnis mit dem Freiherrn pflegt. Lassen Sie ihn stets die Fassung bewahren, selbst wenn die Helden aufgeregt sind oder gar unhöflich werden.

DER FÖRSTER

Edelbrecht ist der zweitreichste Freibauer und daher der Förster und ein Dorfältester. Er ist für das ganze Forstgebiet des Dorfes zuständig und entscheidet, welche Bäume gefällt werden müssen oder können. Außerdem hat er dafür zu sorgen, dass die Bauern sich bei der Jagd auf Niederwild (Kaninchen und Hasen, Marder und Wiesel, Wildgeflügel) beschränken und nicht das Hochwild (Horn- und Geweihträger und Raubtiere) wildern, das nur dem Adel als Beute erlaubt ist (Wildschweine bilden eine Ausnahme, da sie nur dann vom Dorfbejagt werden dürfen, wenn sie die Felder verwüsten haben.). Edelbrecht besitzt eines der wenigen Pferde des Ortes. Allerdings sieht man ihn so gut wie nie darauf reiten – statt dessen benutzt er es, um geschlagene Eichenstämme aus dem Wald zu ziehen oder andere Forstarbeiten zu verrichten. Ebenso vermietet er es an andere, vor allem natürlich an Bauern zum Pflügen. Doch wenn die Helden interessiert sind, können auch sie das Tier mieten: Gänseblume ist eine stattliche Teshkaler Kaltblutstute und kostet von Sonnenauf- bis -untergang einen Silbertaler (Edelbrecht besteht darauf, dass die Stute abends immer zurückgebracht wird).

Der Förster ist etwa fünfzig Jahre alt und durch ein leichtes Stottern ein scheuer Freundschaftlender Mann, der nur schwer Freundschaften schließt und gerade Frauen gegenüber sehr linkisch ist – seine Frau hat er aus Vernunftgründen geheiratet. Der einzige, mit dem er freundschaftlichen Kontakt pflegte, war der junge Knappe des Ritters, in dem er eine verwandte Seele gefunden hat.

Spielen Sie Edelbrecht als einen schüchternen Menschen, der nur knappe Antworten gibt und auch nichts von sich heraus erzählt. Er wird allerdings jede Frage korrekt und gewissenhaft beantworten. Sein Stottern wird vor allem dann deutlich, wenn er einen Zusammenhang etwas länger erklären soll.

DER OBERHIRTE

Wolfhard ist als drittreichster Freibauer der Oberhirte des Dorfes und damit verantwortlich für die Weidegründe und die Schweineherde. Er muss dafür sorgen, dass ausreichend Futtervorräte eingelagert werden, und entscheidet, wie viele Tiere im Boron geschlachtet werden, ehe sie zu viel kostbares Winterfutter fressen. Vor allem gibt er den halbwüchsigen Burschen und Tagelöhnern, die sich als Hilfshirten verdingen, Anweisungen, auf welche Waldweiden sie ihre Tiere treiben sollen und wann sie die Herden wieder ins Dorf zurückbringen müssen. Der achtundzwanzigjährige, blondlockige Wolfhard ist sich seines attraktiven Aussehens nur zu gut bewusst. Er steht in ständigem Streit mit dem Gastwirtssohn Thornbrecht, den er als ewigen Nebenbuhler betrachtet.

Von seinen Hirtenpflichten versteht Wolfhard nur wenig, und so gedeihen die Wühlschweine der Bauern nicht sonderlich – doch die Sitte will es nun mal so, dass alle ihre Tiere ihm zur Betreuung übergeben, um Streit um Weidegründe auszuschließen. Dass Wolfhard seine Stellung nutzt, um seine Freunde zu fördern und seinen Widersachern zu schaden, indem er die Tiere je nach Besitzer auf gute oder minderwertige Weiden treiben lässt, erhöht sein Ansehen bei den meisten Dörflern nicht gerade. Dennoch wird kaum jemand offen schlecht über ihn sprechen. Spielen Sie Wolfhard als einen eingebildeten und besserwisserischen Laffen, der von seiner eigenen Wichtigkeit mehr als überzeugt ist und gegenüber Fremden auftritt, als gewähre er eine Audienz.

DIE GEWEIHTE

Mutter Eusebia ist eine zierliche Liebfelderin von etwa dreißig Jahren und wirkt mit ihren großen, erstaunten Augen und den sorgfältig geflochtenen Zöpfen eher wie ein verängstigtes Kind als wie eine Dienerin der Göttin Hesinde. Sie kam mit dem Gefolge von König Efferdan aus dem fernen Kuslik nach Anergast und fand sich unerwartet mitten in der Wildnis wieder. Eusebia empfindet den ungebildeten und ungewaschenen Dörflern gegenüber ein tendenzielles Unbehagen, versucht aber, nach Möglichkeit gut mit ihnen auszukommen und die Aufgaben zu erfüllen. So ist sie zu gleichen Teilen Seelsorgerin und Schulmeisterin des Dorfes. Dass beileibe nicht alle Dörfler damit einverstanden sind, dass ihre Kinder irgendwelche unwichtigen Dinge wie Lesen und Schreiben lernen, statt den Erwachsenen auf dem Feld zu helfen, nimmt sie als gegeben hin

und versucht nicht, ihren Willen durchzusetzen. Ebenso hat die verhinderte Gelehrte selbstverständlich eine Statue der lesenden Hesinde am Altar aufgestellt.

Eusebia lauscht lieber den einheimischen Sagen, Bräuchen und Überlieferungen, als selber zu predigen. Denn sie ist davon überzeugt, ihrer Göttin genauso gut zu dienen, indem sie die unverfälschte Kultur der Bauern aufzeichnet, und arbeitet an einem Gesamtwerk über Land und Leute.

Theoretisch ist die Geweihte durch ihr Amt auch berechtigt, im Ältestenrat zu sitzen, doch nimmt sie an dessen Beratungen nur beobachtend und protokollierend teil.

Mutter Eusebia ist neugierig, aber unsicher in ihrer Berufung und bestrebt, ihren mangelnden missionarischen Eifer durch Wissbegierde wettzumachen. Wenn sie mit Reisenden redet, wird sie diese nach allen möglichen Beobachtungen ausfragen und sich dabei laufend Notizen machen. Geweihte und andere wirklich fromme Helden können durch *Menschenkenntnis*-Proben Eusebias Zwiespalt durchaus feststellen, zumal sie dazu neigt, sich gerade von götterfürchtigen Besuchern in der Richtigkeit ihres Tuns bestätigen lassen zu wollen.

DER BÜTTEL

Detter ist sozusagen der Ordnungshüter des Dorfes und damit für die Durchsetzung von Recht und Gesetz zuständig: Er sammelt die Strafgeelder ein, die der Schulze verhängt hat, er ruft Störenfriede zur Ordnung und sperrt streunende Tiere in den Zwinger. Dass er diese Aufgabe eifrig und pflichtbewusst versieht, macht ihn bei seinen Dorfgenossen nicht gerade beliebt, und er muss sein Bier meist allein trinken.

Als einer der wehrhaftesten Freibauern im Dorf, der sogar einige Kampferfahrung aus einem früheren Krieg gegen den nostrischen Feind besitzt, wird er reisenden Abenteurern seine Kameradschaft anbieten (ihnen aber nicht nachlaufen – dazu ist er zu stolz). Wenn die Helden auf sein Angebot eingehen und sich freundlich verhalten, können Sie ihn als 'Retter in der Not' verwenden, wenn die Helden zu große Risiken eingehen und noch einen weiteren starken Arm brauchen können. (Passen Sie aber auch hier auf, dass Detter nicht zu sehr in den Vordergrund rückt und die Probleme der Helden für diese löst – dann würden ja nur Ihre Meisterfiguren untereinander agieren und die Spielercharaktere ausgeschlossen.)

DIE WIRTSLEUTE

ARNBRECHT UND TRAUTGOLD

Arnbrecht ist ein knapp vierzigjähriger Mann, der den stämmigen Oberkörper eines Holzfällers besitzt und erst nach dem Tod seines älteren Bruders die Schänke übernommen hat. Seine Gattin Trautgold ist eine Mittdreißigerin, die, wie in Andergast üblich, sehr früh geheiratet und Kinder bekommen hat, was ihr das stämmige Aussehen einer Matrone gibt. Die Wirtsleute sind freundlich und bemüht, ihren Gästen den Aufenthalt so angenehm wie möglich zu gestalten. Ihr Sohn Thornbrecht ist mit seinen achtzehn Jahren ein munterer Draufgänger, der sich bislang noch nicht dazu entschließen konnte, eines der Mädchen aus dem Dorf zu ehelichen. Derzeit hat er ein Verhältnis mit Liene, der Müllerstochter.

Die drei jüngeren Kinder Mina, Travino und Urpen helfen ihren Eltern in der Wirtstube und zählen zu denjenigen, die am Praiostag bei Mutter Eusebia Lesen und Schreiben lernen.

DAS ABENTEUER GEHT WEITER...

Nachdem wir den Ort Dreiseenbroich nun in erheblichem Detail vorgestellt haben, wollen wir mit den Geschehnissen unseres Abenteuers fortfahren. Im folgenden Kapitel werden Ihre Helden von dem Freiherrn und den möglichen Erklärungen für sein Verschwinden erfahren, ehe sie sich selbst aufmachen und die Umgebung untersuchen. Im Normalfall sollten Sie den Helden die wichtigen Information jedoch nicht 'auf dem Silbertablett' servieren, sondern ihnen die vielen unterschiedlichen Personen des Dorfes als echte Persönlichkeiten vorstellen, mit denen man streiten, lachen oder tändeln kann.

ANKUNFT IN DREISEENBROICH

Wenn die Reisegruppe gegen Abend im Dorf eingetroffen ist, wird sie von den Dörflern neugierig beäugt. Frau Hesione macht sich jedoch kurz entschlossen zur Burg auf, um direkt beim Freiherrn vorzusprechen. Es liegt an den Helden, ob sie Hesione begleiten oder sich erst einmal im Dorf umschauen wollen.

Falls die Helden mit zur Burg gehen, wird die Gruppe dort höflich vom Haushofmeister Gosthelm begrüßt. Der Verwalter teilt Hesione mit, dass sie leider den edlen Herrn Adomar von Yaquirblick-Cipolya nicht sprechen kann, da der Freiherr bereits seit mehreren Tagen verschwunden ist.

Auf nähere Fragen wird Meister Gosthelm den Helden wenig hilfreiche Informationen geben. Er sagt allerdings frei heraus, dass der Freiherr nicht zur Jagd oder zur Räuberhatz in dem Wald aufgebrochen ist, sondern um ein Fabelwesen zu vertreiben, den sogenannten 'Eichenkönig'.

Für die Königsbotin besteht die Möglichkeit, in der Burg ein Quartier zu beziehen. Für die Helden ist in der eigentlichen

Burg kein Platz, und der Verwalter versucht, die Helden an die Dorfschänke zu verweisen. Das würde allerdings bedeuten, dass sie dort in der Schankstube auf den Tischen nächtigen müssten, da es im *Dorfkrug* weder Gästezimmer noch Schlafsaal gibt.

Durch eine erfolgreiche *Überreden*-Probe lässt sich Meister Gosthelm dann aber doch beschwatzen, die Gruppe im Heuschober des Gutshofs nächtigen zu lassen. Allerdings bedauert er, dass keine Abendmahlzeit für so viel Fremde vorbereitet ist, und verweist die Helden auf die "ausgezeichnete Küche" des Gasthauses, während er Hesione selbstverständlich einlädt, mit ihm auf der Burg zu speisen. Diese Gelegenheit, sich der Königsbotin im besten Licht zu präsentieren, will er sich nicht entgehen lassen ...

NACHFORSCHUNGEN DER HELDEN

Irgendwann (vermutlich am Morgen nach der Ankunft im Dorf) werden die Helden mit Hesione über das weitere Vorgehen sprechen. Bei dieser Gelegenheit bittet die Botin ihre Begleiter, sich doch einmal im Dorf bei den Bauern umzuhören, ob hier irgendjemand etwas über den Verbleib des Freiherrn weiß. Für sie selbst, so betont sie, zieme es sich nicht, von Haus zu Haus zu ziehen und mit den Dörflern zu tratschen.

Auch hierbei handelt es sich um ein (plausibles) Hilfsmittel, die Meisterfigur Hesione aus dem Geschehen herauszunehmen, damit die Helden ungestört ihre Nachforschungen betreiben können.

Um es jedoch deutlich zu sagen: Auch wenn die Helden die Begleiter der königlichen Hofdame sind, erlaubt ihnen das keineswegs, sich daneben zu benehmen. Solange Ihre Helden nicht provoziert werden, sollten sie höflich bleiben. Und wenn sie etwas vom Besitz der Dörfler brauchen können, sollten sie anständig fragen und ihre Gründe erklären – alles andere wäre Diebstahl und man kann sicher sein, dass sich die Opfer sogleich bei der Hofdame beschweren würden. (Denn immerhin hat Hesione 'dieses Volk' in den Ort gebracht.)

Kurz gesagt: Während Sie als Spielleiter darauf achten sollten, dass sich Hesione nicht in die Untersuchungen der Helden einmischt, können Sie sie doch verwenden, um die Spieler an katastrophalem Fehlverhalten zu hindern. Denn leider sind manche weniger erfahrenen Spieler mitunter der Ansicht, dass sie all das tun dürfen, wozu sie regeltechnisch in der Lage sind – also etwa eine Meisterfigur zu attackieren oder mit dem Tode zu bedrohen, wenn sie keine Auskünfte geben will. Machen Sie solchen Helden deutlich ihren Irrtum klar. Vermitteln Sie Ihren Spielern eine in sich logische Welt, in der Menschen und Geschehnisse nicht nur dazu da sind, die Gelüste Ihrer Helden zu befriedigen. Jeder Bewohner Aventuriens hat einen eigenen Charakter, eigene Vorstellungen, Wünsche und Ziele.

Und nur wenn Ihre Helden ihr Gegenüber als Individuum und nicht als 'verfügbare Infomasse' behandeln, wird sich in Ihrer Gruppe stimmungsvolles Rollenspiel verwirklichen lassen. Und nebenbei bemerkt: Eine Meisterperson, die, kaum, dass sie ihren Namen genannt hat, alle wichtigen Informationen, die sie den Helden geben kann, herunterbetet, stellt keinerlei rollenspielerische Herausforderung für die Helden dar. Viel stimmungsvoller hingegen ist es, einer schüchternen oder verschlossenen Person behutsam und mit viel Fingerspitzengefühl ihr Geheimnis zu entlocken.

GEHEIMNISSE EINER KLEINEN ORTES

Die folgenden Informationen können die Helden im Dorf erfahren. Wie im wirklichen Leben ist einiges davon wahr, anderes erlogen, manches wichtig, anderes hingegen sinnloser Klatsch. Wir haben die Informationen für Sie als Spielleiter der Übersicht halber in einzelne Gruppen unterteilt. Die Informationen, die Ihre Helden in jedem Fall bekommen sollten (wenn auch keineswegs sofort und alle zugleich), sind als 'wichtig' hervorgehoben.

DER FREIHERR

- 1) Der Freiherr ist zusammen mit seinem Knappen und drei Soldaten im Wald verschwunden. (wahr und wichtig)
- 2) Der Freiherr ist in den Wald gegangen, um es mit dem Eichenkönig aufzunehmen. (wahr und wichtig)
- 3) Der Freiherr glaubte nicht den Beteuerungen, dass der Eichenkönig sehr mächtig ist, sondern hat behauptet, "dieses Geschwätz um diesen Eichenkönig" sei alles nur Aberglaube. (wahr)
- 4) Der Freiherr behandelt alle im Dorf wie Trottel, weil er aus einem Land kommt, wo alle Leute Lesen und Schreiben können und sich den Hintern mit Spitzentüchern abwischen. (übertrieben und unwichtig)

- 5) Es mag ja sein, dass der Junker ein guter Fechter ist, aber vom richtigen Leben hier in Andergast versteht er nicht allzu viel. (wahr)
- 6) Der Freiherr hat einen gut aussehenden Knappen namens Marik. (wahr und wichtig; bei dem Knappen Marik handelt es sich um den Bruder des Mädchens, das die Helden in Andergast trafen und das ob des zum Verkauf feilgebotenen Jagdspeers den Tod ihres Bruders fürchtete.)
- 7) Der Knappe des Ritters pruzte immer gerne mit seinem kostbaren Jagdspeer. (wahr und wichtig)
- 8) Die Nostrianer haben dem Freiherrn aufgelauert und ihn getötet. (falsch)

DIE ANDEREN BEWOHNER DES DORFES

- 9) Alle Bauern sind insgeheim Götterlästerer und Götzenanbeter, da sie den Eichenkönig verehren. Der Schulze Osgar ist der Schlimmste, er ist ihr heimlicher Oberpriester. (falsch)
- 10) Die Geweihte interessiert sich überhaupt nicht für die Religion der Dörfler, sondern nur für ihre Abhandlung über das Leben der Andergaster. (übertrieben)
- 11) Die Geweihte kennt die einfachsten Gebete zu Ehren der Peraine nicht richtig (wahr), vielleicht ist sie gar keine echte Geweihte? (falsch)
- 12) Der Büttel Dettter bildet sich ein, ein großer Held zu sein, und tyrannisiert gerne die Leute. (falsch)
- 13) Der Förster Edelbrecht kann keine Frauen leiden (falsch) und war oft viele Stunden mit dem hübschen Knappen des Ritters zusammen. (wahr, aber unwichtig)

DER WALD UND SEINE BEWOHNER

- 14) Im Wald geht es nicht mit rechten Dingen zu. (wahr, aber eher nichtssagend)
- 15) In den letzten Monden sind schon drei Holzfäller und ein Schweinehirt im Wald verschwunden. (wahr und wichtig)
- 16) Im Wald leben Goblins. (wahr und wichtig)
- 17) Die Goblins haben eine Hexe als Anführerin, die einen mächtigen Zauberknöchel besitzt. (wahr, aber nicht mehr ganz aktuell)
- 18) Früher hat es mit den im Wald lebenden Goblins einen Waffenstillstand und sogar gelegentlichen Tauschhandel gegeben, mittlerweile kommen die Goblins nicht mehr, und wenn sie Dörfler treffen, sind sie sehr feindselig. (wahr und wichtig)
- 19) Die Goblins verstanden sich immer schon gut mit dem Eichenkönig (wahr und wichtig) und haben seinen Befehlen gehorcht. (nicht ganz richtig)
- 20) Über Räuber im Wald muss das Dorf zum Glück nicht klagen; selbst die Goblins werden vom Eichenkönig friedlich gehalten. (wahr)
- 21) Im Wald lebt ein Druide, der sich der Kranken und Verfluchten annimmt, wenn man sehr höflich fragt. (übertrieben, aber wahr und wichtig)
- 22) Ihr wollt wissen, was mit den Verschwundenen passiert ist? Der Druide im Wald hat sie seinen Göttern geopfert. (falsch)
- 23) Der Köhler im Forst kann zaubern. (wahr und wichtig)
- 24) Im Wald gibt es eine alte, verfallene Burg. (wahr und wichtig)

DER EICHENKÖNIG

- 25) (Sprecher schaut sich vorsichtig um) Einige Leute im Dorf verehren den Eichenkönig und bringen ihm Opfergaben dar. (wahr und wichtig)
- 26) Früher musste man dem Eichenkönig einmal im Jahr Opfergaben bringen. (wahr)
- 27) Vor einigen Monaten ist ein elfischer Priester des Eichenkönigs im Dorf gewesen. (wahr und wichtig)
- 28) Seitdem müssen wir dem Eichenkönig jeden Monat Opfergaben bringen, vor allem Nahrung. (wahr und wichtig)
- 29) Diese verstärkten Opfer sind auch der Grund, warum der Freiherr es mit dem Eichenkönig aufnehmen wollte. (wahr und wichtig)
- 30) Der Eichenkönig hat vor sechs Monaten verboten, dass ein bestimmter Teil des Waldes betreten wird. Angeblich liegt dort eine verlassene Burgruine. (wahr und wichtig)
- 31) Die Opfergaben für den Eichenkönig werden immer zu einem Stehenden Stein gebracht, der auf einer Lichtung steht. (wahr und wichtig; der Sprecher kann den Weg dorthin auch beschreiben)
- 32) Der Eichenkönig ist ein mächtiger Eichbaum mit einem Gesicht wie von einem lebenden Menschen. Seine Äste sind wie mächtige Arme, seine Wurzeln wie starke Beine. (wahr)
- 33) Der Eichenkönig bewegt sich im Wald umher. (wahr und wichtig)
- 34) Allem Anschein nach handelt es sich bei dem Eichenkönig um einen Schrat. (wahr)
- 35) Der Eichenkönig ist der halbgöttliche Sohn der Göttin Rondra, der über die Steineichen wacht. (falsch und ziemlich frevelhaft)
- 36) Der Eichenkönig ist ein mächtiger, unsterblicher Waldgeist, der die ganzen umliegenden Wälder beherrscht. (falsch)
- 37) Der Eichenkönig ist der Älteste aller Eichenbäume. (Für den legendären Eichenkönig stimmt das, für den in diesem Abenteuer ist es falsch.)
- 38) Der Eichenkönig ist der Stammvater aller Waldelfen. (falsch)

‘WISSEN’ DER EINZELNER PERSONEN

Hier können Sie sehen, welche Person in Dreiseenbroich welches Wissen hat und auf die richtigen Fragen hin auch mit den Helden teilt.

Der Haushofmeister: Gosthelm ist vor allem an seinem eigenen Wohlergehen interessiert und will sich ins beste Licht rücken, ohne ernstlich dabei zu helfen, den Freiherrn wiederzufinden – es sei denn, man stößt ihn darauf, dass erst ein neuer Freiherr belehnt wird, wenn der derzeitige eindeutig tot ist. Dann gibt er gerne Hinweise, wo die Leiche sein könnte. Er verbreitet die Informationen 1, 2, 5, 9, 14, 15, 16, 19, 23 und 36. Er kennt die Informationen 27, 28, und 29, wird sie aber geheim halten, wenn er sich nicht großen Nutzen davon verspricht.

Der Bannerträger: Mispert ist vor allem darum besorgt, wie er die Burg gegen einen Angriff verteidigen soll, und meidet jede Spekulation. Er verfügt über die Informationen 1, 2, 6, 7, 16, 24, 25 und 35.

Der Schulze: Osgar ist hilfsbereit und bleibt auch ruhig, wenn man ihn der Ketzerei und des Götzenkultes beschuldigt. Er bietet an, vor der Geweihten seine Unschuld zu beeden. Nur wenn man ihn angreift, wehrt er sich und ruft andere Dörfler zu Hilfe, danach schweigt er. Er kennt die Informationen 1, 2, 3, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 25 bis 28, 30, 33 und 36.

Der Förster: Edelbrecht ist wortkarg und man muss ihm jeden Satz aus der Nase ziehen. Versuchen Sie, die Helden einfach abblitzen zu lassen. Nur wer auf die Marotten des Försters eingeht, kann ihm die Informationen 1, 2, 4, 6, 15, 16, 20, 21, 30, 31, 32, 33 und 37 entlocken.

Der Oberhirte: Wolfhard tritt auf, als wüsste er die ganze Wahrheit und erzählt freimütig, was er zu wissen glaubt – leider weiß er kaum etwas Sinnvolles zu erzählen. Er stellt den Helden die Informationen 1, 2, 4, 5, 6, 7, 11, 12, 13, 14, 16, 22, 25 und 38 zur Verfügung, außerdem soviel, wie Sie an weiteren falschen Fährten einbringen wollen. (Aber passen Sie auf, dass die Helden nicht auf die völlig falsche Spur geraten!)

Die Geweihte: Mutter Eusebia weiß wenig über das Leben der Dörfler und ist eigentlich (trotz allen Mitgefühls mit dem Freiherrn) eher begierig, mit den Helden über die große weite Welt zu sprechen. Sie kennt nur folgende Informationen: 1, 2, 25, 32, 33 und 34.

Der Büttel: Detter ist begierig, den Helden zu helfen, wenn sie ihn als Kameraden und Waffenkenner akzeptieren. Leider betritt er nur selten den Wald und weiß nur wenig darüber zu erzählen, genauer können Sie ihm die Informationen 1, 5, 7, 8, 11, 14, 15, 16, 20, 21, 25 und 36 in den Mund legen.

Die Wirtsleute: Beim Wirtspaar ist das Klischee einmal umgekehrt: Trautgold ist höflich, aber schmallippig, wenn sie etwas über die kleinen und großen Geheimnisse der Dörfler verraten soll. Arnbrecht hingegen liebt Klatsch, und Sie sollten das auch ausspielen: Wann immer Trautgold gerade nebenan ist und Arnbrecht den Mund öffnet, um etwas Tratsch zu verbreiten, kehrt seine Frau zurück und schaut ihn tadelnd an – bis einer der Helden sie mit einem guten Vorwand aus der Schänke lockt. Arnbrecht berichtet gegebenenfalls die Informationen 1, 2, 3 (mit einem unausgesprochen “Geschicht ihm recht!”), 4, 5, 6, 7, 12, 13, 14, 15, 23, 25, 32 und 37.

Der Wirtssohn Thornbrecht ist den Helden gegenüber hilfsbereit, erwartet aber für seine Auskünfte auch einiges an Informationen über das Leben außerhalb Dreiseenbroichs. Er weiß die selben Dinge wie seine Eltern zu berichten.

Sonstiges Dorfvolk: Wenn die Helden mit anderen Bauern sprechen, können Sie als Spielleiter entscheiden, welche Information den Leuten vermutlich vorliegen. Das bedeutet zwar nicht, dass es sich bei diesem Wissen um Allgemeingut handelt, aber fast jeder Dorfbewohner hat das ein oder andere aufgeschnappt. Unwahrscheinlich ist, dass jemand von den anderen Dörflern eine der Informationen 10, 17 und 34 hat.

KLEINE SZEPEP IM DORF

Die folgenden Begebenheiten sind keineswegs zwingend für das Abenteuer notwendig, machen jedoch das Leben in Dreiseenbroich für Sie und Ihre Spieler lebendig.

Die verliebte Maid

Dies ist eine Geschichte, die sich bei den Nachforschungen der Helden ergibt und die immer wieder eine Rolle spielen kann: Kurz nachdem die Helden in Dreiseenbroich angekommen sind, wird ein charismatischer Mann unter ihnen von einem recht hübschen Bauernmädchen angehimmelt (wahlweise macht ein attraktiver Bauernbursche einer Ihrer Heldinnen schöne Augen).

Wählen Sie den Helden aus, zu dem es Ihrer Meinung nach am besten passt, und beschreiben Sie die 'holde Maid' so, dass er wahrscheinlich zumindest mit ihr tändelt.

Die junge Frau – ihr Name ist Larja – wird ihn mit Bewunderung verfolgen und versuchen, ihm (fast) jeden Wunsch von den Augen abzulesen. Es dürfte den meisten Helden ziemlich schmeicheln, derartig zum Objekt der Bewunderung auserkoren zu werden. Irgendwann aber, spätestens zum Ende des Abenteuers hin, wird der Glückliche in die Kate der Eltern eingeladen. Die Mutter drückt ihn an ihr Herz und auch der Vater wird ein wenig gerührt erscheinen. Mit schwerfälligen Worten (er ist es halt nicht gewohnt, mit so vornehmen Leuten umzugehen, die in Begleitung von Edeldamen reisen), wird er erklären, dass er mit seiner Frau beraten hat und sie der kleinen Larja eine Mitgift von einer Muttersau und sechs Ferkeln geben können. Außerdem, so fährt er fort, hätten sie schon mit dem Schulzen gesprochen: Die Brautleute könnten die verlassene Kate vom alten Nadren beziehen.

Spätestens jetzt können Sie sich zurücklehnen und sehen, wie sich der Held aus der Affäre zieht. Wenn er die Tochter nicht gerade geschwängert hat, sollte es ihm jedoch eigentlich möglich sein, mit relativ heiler Ehre davon zu kommen. Lassen Sie Ihren Helden (wahlweise: Ihre Heldin) dennoch ein wenig schwitzen ...

“Zu Hilfe!”

Wenn die Helden durch das Dorf streifen, hören sie aus einem der größeren Bauernhäuser laute Hilfschreie. Wenn sie – vermutlich mit gezogener Waffe – in die Behausung stürmen, finden sie die Hausfrau völlig aufgelöst, denn in der Speisekammer sind zwei Wühlschweine dabei, genüsslich das aus umgestürzten Fässern und Körben quellende Obst und Getreide zu verspeisen. Die schlauen Tiere haben einen günstigen Moment abgepasst und das nicht mehr allzu stabile Tor zwischen Küche und Stall zerstört, so dass sie ungehindert, immer dem Geruch nach, zu den Leckereien eilen konnten.

Die beiden Tiere lassen sich durch das Geschrei nicht bei ihrem Genuss stören und scheinen die Hausfrau, die mit einem brüllenden Säugling auf dem Arm dasteht, allenfalls aus kleinen Schweinsäuglein anzublinzeln.

Eigentlich sollten die Helden sinnvoller Weise die Schweine (ohne weiteren Schaden anzurichten) aus der Kammer hinaus- und vor das Haus oder aber zurück in den Stall befördern, während die Hausherrin zu kaum etwas anderem in der Lage ist, als ständig die Herrin Peraine anzurufen und zu jammern, dass die Vorräte mehrerer Monate einfach fort seien und ihre armen Kinder nun verhungern müssen. Dass die Helden dabei den Tieren kein Haar krümmen sollten, ist hoffentlich selbstverständlich.

Die beiden Tiere lassen sich durch gelungene *Ring*-Angriffe einfangen (sie haben eine 'Ring-PA' oder besser: einen *Ausweichen*-Wert von 12) und dann fortschleppen. Ebenso kann man sie durch gezielte Hiebe mit einem Besen oder der flachen Seite einer Klinge fortscheuchen – lassen Sie dafür zwar Angriffe, aber keinen Schaden auswürfeln. Wenn Ihre Helden die beiden Schweine unverletzt zurückbefördern, wird sich die Bäuerin überschwänglich bedanken, und in den nächsten Tagen genießen die Helden erhöhtes Vertrauen bei den Dörflern. Sollten die Helden hingegen auf den Gedanken kommen, die Tiere zu töten, wird es ein großes Geschrei geben. Letzten Endes wird Frau Hesione von Myranthis zähneknirschend der Bauernfamilie den Schaden ersetzen, den Helden jedoch eine saftige Gardinenpredigt über die Wahl und Angemessenheit ihrer Mittel halten. Dass die meisten Dörfler die Helden nun für ungeschickte oder blutrünstige Tölpel halten, ist kaum zu vermeiden, und Sie sollten die Reaktionen von Meisterpersonen entsprechend beeinflussen.



KAPITEL 4:

AB IN DIE BÜSCHE!

denen Freiherren und dem Drahtzieher der seltsamen Ereignisse zu suchen. Wichtig ist vor allem, dass sie den Druiden und Köhler aufsuchen und ihn freundlich genug behandeln, um die für die weitere Geschichte wichtigen Informationen zu erhalten.

DER DÄMMERWALD

Zwar gilt besonders der gebirgige Steineichenwald als verwunschen, doch wenn man mit einem Andergaster spricht, dann gibt es kaum ein größere Waldstück, das nicht unheimlich und möglicherweise verwunschen ist. Das gilt auch für diesen Wald. Der Dämmerwald liegt im Norden von Dreiseenbroich und erstreckt sich fast bis zum Ingval. In der Theorie wird er von den Grenzen mehrere Baronien durchschnitten, aber wie meist in Andergast (und fast überall sonst) sind die Baroniegrenzen nur breite Striche auf einer ungenauen Landkarte – der Dämmerwald ist eher Niemandsland, soweit es den Adel und seine Herrschaftsgebiete angeht.

UNTERWEGS IM WILDEN DÄMMERWALD

Nachdem die Helden sich in Dreiseenbroich eine Weile lang umgehört haben, werden sie schließlich zu dem Ergebnis kommen, dass weitere Informationen nur in den weiten Wäldern rund um den Ort zu finden sind. Wenn die Helden nach einem bestimmten Ziel suchen oder einfach allgemein durch den Dämmerwald streifen, sollten Sie sich an den Angaben zum Reisen durch unwegsames Waldland in **Kapitel 2** (ab Seite 37) orientieren.

Um sich als Spielleiter dabei die Arbeit zu erleichtern, sollten Sie (durch die Worte der Dorfleute) darauf hinweisen, wie gefährlich der Dämmerwald sein kann, wenn man erst einmal die unmittelbaren Weidegründe rund um Dreiseenbroich verlassen hat. Naheliegende Hinweise wären etwa:

- “Also, man sollte bestimmt nicht allein oder zu zweit in den Wald gehen – nicht, wenn es auch noch darüber dunkel werden kann. Selbst die jungen Mädels und Burschen tun das nicht, dafür haben wir ja einen schönen Heuspeicher, wenn ihr versteht, was ich meine ...” (Zwinker, zwinker)
- “In den Wald? Na, dann bleibt ihr besser mal zusammen, Leute. Hier geht keiner allein in den Wald, nur der Herr Freiherr dachte, das gilt nicht für ihn. Und wo ist er jetzt? Eben.”

Wenn Sie den Spielern verständlich machen können, dass diese im Wald zusammenbleiben sollten, haben Sie als Spielleiter sich einige Mühe (und mögliche Frustration) erspart. Denn es ist sehr anstrengend, für mehrere Kleingruppen parallel zu leiten.

Tipp: Anfangs ist es eine gute Faustregel, dass die Helden immer in Rufweite zueinander bleiben sollten, damit auch die entfernteren Recken schnell dazugerufen werden können, wenn etwas passiert. Selbst für erfahrene Spieler ist es manchmal schwer, nicht mit Ideen und Fragen einzugreifen, wenn und weil der Held gerade viele hundert Schritt entfernt von der Szene ist, die Sie den anderen beschreiben. Zumindest bis Sie einige Erfahrung beim Leiten eines Spiels haben, sollten Sie wenn möglich verhindern, dass sich die Charaktere für längere Zeit trennen und Sie so Szenen parallel beschreiben müssen. Versuchen Sie dennoch, Ihren Spielern das getrennte Umherstreifen nicht explizit zu verbieten. Sorgen Sie besser dafür, dass die Umstände eine solche Aufsplitterung der Kräfte gar nicht erst sinnvoll erscheinen lässt.

Zusätzlich zu den üblichen Tieren, die es natürlich auch hier im Dämmerwald gibt, wollen wir auf der nächsten Seite noch zwei naheliegende Begegnungen vorstellen ...



DIE GOBLINS DES DÄMMERWALDES

Während die größeren und wilderen schwarzpelzigen Orks vor allem im Steineichenwald nördlich des Ingvall leben, sind in den Wäldern südlich des Flusses einige Sippen der rotpelzigen Goblins mit ihren halbwilden Waldschweinen (die ihnen auch als Reittiere dienen) vertreten. Und da die Goblins eher als die Orks zu friedlichen Übereinkünften bereit sind, werden sie auch eher geduldet. Der Goblinstamm des Dämmerwaldes gehört zu den leidlich friedfertigen und erträglichen Goblins, die sich im Verlauf vieler Jahrhunderte daran gewöhnt haben, mit den Menschen auszukommen. Ackerbau und Viehzucht sind ihnen unbekannt, sie leben noch immer als Sammler von Beeren, Pilzen und nahrhaften Wurzeln, vor allem aber als Jäger.

Vor dem Kommen des Halbfelfenmagiers und seiner Bande lebten die Goblins recht zufrieden in der verlassen Burg im Wald und profitierten davon, dass ihre alte Schamanin gut mit dem Eichenkönig auskam, den sie regelmäßig von Bohrkäfern, Krabbeltieren und Harzegeln auf und in seiner rauen Borkenhaut befreien, die für die Goblins eine Delikatesse sind. Dafür ließ er sie im Wald leben und untersagte auch den Dörflern Angriffe auf die Rotpelze.

Zu den traditionellen Absprachen mit den Menschen gehörte auch, dass die einen die Jagdgründe der jeweils anderen respektieren. Doch seit ihre Schamanin tot und der Waldschrat vom Dämonen besessen ist, sind die Goblins unruhig. Und wenn einzelne Jagdgruppen im Wald auf die Helden stoßen, dann werden sie zumindest einen Scheinangriff mit lautem Gebrüll führen. Falls die Helden standhaft bleiben, werden die Goblins fliehen – denn um wirklich anzugreifen, fehlt ihnen doch der Mut.

Eine solche Begegnung mit den Goblins ist nicht dazu gedacht, es zu einem blutigen Kampf kommen zu lassen: Beschreiben Sie einfach, dass eine größere Schar Goblins (etwa doppelt so viel wie Helden) mit Speeren und Keulen laut schreiend auf die Helden zustürmen – und tun Sie bei der Beschreibung Ihr bestes, dass die Spieler wirklich die Flucht erwägen.

Die Goblins

INI 8+1W6	AT 11	PA 9
TP 1W+3 (Holzspeer)		
RS 1	LeP 18+W6	AuP 24+W6
KO 11	MR 1	GS 8

EINE BEGEGNUNG MIT DEM 'EICHENKÖNIG'

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr aufmerksam durch den Dämmerwald schreitet, ertönt vor euch auf einmal der Warnruf eines Eichelhäfers, gefolgt von Flattern vieler Vögelschwingen. Im nächsten Augenblick ist auch schon das Krachen und Bersten von Unterholz zu hören, als bahne sich eine Rote Wildschweine den Weg zu euch. Eine Rote? Nein, eher ein ganze Armee, so laut ist es. Und scheint es nur so, oder bebt wirklich der

Boden unter euren Füßen?

Das können keine Wildschweine sein! Sind es Auerochsen? Zottige Wollnashörner? Pelzige Mammuts?

(Geben Sie den Helden Zeit, sich zu verbergen, ehe Sie fortfahren.)

Alle Tiere sind verstummt, und immer noch kommt das Donnern näher.

Dann seht ihr ihn: Er ist groß wie ein Baum, im wahrsten Sinne des Wortes stämmig und krafteffüllt.

Fast ein Riese, schreitet er mit weit ausholenden Schritten voran und schert sich nicht um die Zerstörung, die er anrichtet.

Kann es sein, dass sich so ein Hüter des Waldes verhält?!

Seine langen Arme, drei Schritt lang und dicker als ein Mannesleib, pendeln bei jedem Schritt, den er macht, und sein laubhaariges Haupt verschwindet fast zwischen den Baumkronen.

Sein Rumpf könnte von euch allen zusammen kaum umspannt werden – und er ist

borkig, gedrungen wie eine uralte Steineiche. Es ist eine vielhundertjährige Eiche, die hier wandelt!

Eine Eiche mit blitzenden Augen in tiefen Höhlen, die vor Wut und Hass glimmen, als säßen Kerzen darin. Was man Kopf nennen könnte, sitzt nahezu ohne Hals auf dem dicken Stamm. Und ist es ein Bart, der rund um das tiefe, klaffende Mundloch spriest? – Oder ist ein Gewirr aus Flechten und Misteln? Man kann es nicht sagen ...

Rotes Blut klebt an den Wurzelbeinen der Eiche, doch es scheint nicht, als hätte sie ein Tier bewusst zermalmt – eher, als hätte sie sich nur nicht darum geschert, was ihr unter die Füße geriet – Füße, größer als ein Ritterschild ...



Es ist nicht beabsichtigt, dass es hier und jetzt zu einem Kampf gegen den Waldschrat kommt – denn das würde für eine

unerfahrene Abenteurergruppe wie die Ihre vermutlich schnell tödlich enden. Der Waldschrat hätte sie zerstampft, ehe sie ihn auch nur ernstlich angekratzt hätten.

Dennoch sollte es unbedingt zu einem solchen Zusammentreffen kommen, bei dem sich die Helden sinnvoller Weise hinter Baumstämmen oder in Baumkronen verbergen, bis der Schrat vorbeigestampft ist – schon damit sie wissen, um was für eine nahezu 'elementare Gewalt' es sich bei dem Eichenkönig handelt.

Lassen Sie Ihre Spieler Proben auf *Sich verstecken* würfeln – und wenn eine Probe misslingt, dann packt vielleicht der Schrat den Baum und schüttelt ihn erbost, bis er abbricht. Solch eine gefährliche Lage können Sie jederzeit beenden, wenn der Eichenkönig unvermittelt verharret, seinen Blick in die Ferne richtet und dann plötzlich und unvermittelt – fast, als folge er einem Ruf – ohne weiteres mit langen Schritten von dannen stapft. Eine gut gelungene Probe auf *Orientierung* zeigt, dass er schnurstracks in die Richtung gezogen ist, wo der Opferplatz am Stehenden Stein liegt (oder liegen soll).

Eine solche Art von Begegnung ist vor allem erzählerisch motiviert: Immerhin ist der Waldschrat das Machtinstrument des Bösewichtes unseres Abenteuers. Und wenn die Helden ihn zum ersten Mal reglos während des großen Rituals sehen, dann werden die Spieler kaum einsehen, wie gewaltig und bedrohlich dieses Wesen in natura ist ... Also ist eine solche Begegnung sinnvoll, auch wenn die ganze Herausforderung für die Helden darin besteht, sich erfolgreich zu verbergen.

MÖGLICHE ZIELE DER HELDENGRUPPE

Wenn die Helden einen bestimmten Platz im Wald suchen, sollten Sie prinzipiell folgende Methode anwenden: Lassen Sie den Helden mit dem besten Wert eine *Orientierungs*-Probe ablegen, bei der ein Modifikator angibt, wie gut die Hinweise sind, die die Gruppe im Vorfeld über den Ort zusammengetragen hat: Wenn die Helden gerade einmal wissen, dass es den Platz xy gibt, ist eine Erschwernis um 4 Punkte angemessen. Im Idealfall hingegen (die Helden haben kluge Fragen gestellt und sind auf den jeweiligen Dörfler geschickt eingegangen) sollte eine Erleichterung von bis zu 7 Punkten angemessen sein. Je nach Ergebnis des Wurfes sollten die Helden keine bis drei Begegnungen mit Waldbewohnern haben, ehe sie auf ihr Ziel stoßen.

● **Wenn die Helden den Opferplatz aufsuchen wollen:** Eine Beschreibung der Lichtung und des Stehenden Steines finden Sie in **Kapitel 6** (S. 63). Wenn die Helden den Opferplatz besuchen, ehe sie in der Burg waren, ist dort (noch) nichts los: Die Lichtung ist verlassen, der Stehende Stein noch ungeschmückt. Man kann allerdings Reste von (Menschen-)Blut in den Ritzen im Stein erkennen. Der ganze Platz ist von einer düsteren, unheimlichen Atmosphäre erfüllt. Es bietet sich an, dass Sie die Helden von dem Waldschrat verjagen lassen, der die Anwesenheit fremder Leute an diesem wichtigen Ort gespürt hat.

● **Wenn die Helden nach der verlassenen Burg suchen wollen:** Sie finden eine Beschreibung der heutzutage von Räu-bern und mit ihnen verbündeten Goblins bevölkerten Burg in

Kapitel 5 (ab S. 58). Wenn die Helden jedoch noch nicht den Druiden besucht und daher noch nicht die Bekanntschaft der jungen Goblinschamanin gemacht haben, wissen sie nichts von dem Geheimgang, der in die Burg führt. In diesem Fall sollten die Helden die ganze Anlage nur von außen aus sicherer Entfernung beobachten können und zu dem Schluss kommen, dass sie (selbst falls der verschwundene Freiherr hier gefangen gehalten sein sollte) derzeit keine Möglichkeit haben, die Burg zu untersuchen. Es liegt an Ihnen als Spielleiter, ob Sie die Helden nach einiger Zeit von einer Streife der Räuber verjagen lassen wollen, die in ihrer Nähe vorbei kommt.

● **Wenn die Helden nach dem Goblinstamm suchen wollen:** Hierfür finden Sie alle wichtigen Informationen oben und bei der Beschreibung der alten Burg in **Kapitel 5** (ab S. 58).

● **Wenn die Helden nach dem Druiden suchen:** Da dieser Schritt unverzichtbar ist, um die Lösung des Problems zu erreichen, ist er im Folgenden genauer beschrieben.

DIE HEIMSTATT DES KÖHLERS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bereits aus einiger Entfernung könnt ihr den typischen Geruch wahrnehmen, der auch in der Stadt Andergast stets präsent war: Offensichtlich hat in diesem Waldstück ein Köhler sein Heim. Nachdem ihr etwa eine Viertelstunde gelaufen seid, könnt ihr auch die typischen, kegelförmigen Kohlenmeiler erkennen, in denen Holz langsam zu Holzkohle wird. Beim Näherkommen stellt ihr fest, dass es insgesamt sechs dieser Meiler gibt, im Augenblick sind jedoch erst drei davon angefacht.

Etwas abseits der Meiler steht ein abgesperrter Schuppen, an dem eine Glocke hängt.

Üblicherweise wird sie von Bauern geläutet, die Holzkohle benötigen oder einen anderen Dienst von dem Köhler erbitten wollen. Tatsächlich können Sie jedoch davon ausgehen, dass Adalbrand bereits zuvor Bescheid weiß, dass sich die Helden genähert haben, wenn es sich nicht gerade um einen einzelnen Elfen als Vorhut handelt. Sofern zu erkennen ist, dass die Helden es nicht auf einen Kampf anlegen, erscheint nach einiger Zeit Adalbrand, der Köhler.

ADALBRAND, DER KÖHLER

Der Köhler ist ein etwa sechzigjähriger Mann, dessen Gesicht von zahlreichen Lachfältchen durchzogen ist. Er unterhält sich gerne mit Reisenden, hängt jedoch keineswegs an die große Glocke, dass er auch gewisse druidische Kräfte besitzt.

Nicht, weil er Angst vor Verfolgung hätte – doch passt ihm der Gedanke nicht, dass ihn jeder um irgendwelche magischen Amulette, Segenszauber für Fruchtbarkeit oder Manneskraft oder auch Flüche gegen missliebige Nachbarn anbetteln könnte. Adalbrand ist kein Meister der Magie, eher ein eifriger Beobachter der Natur, dem es vor allem das rätselhafte Wesen des Feuers angetan hat. Seine Magie ist jedoch ausreichend, um sich gegen Angreifer zu wehren, indem er magische Funken in ihre Augen zaubert (entspricht dem BLITZ DICH FIND!), damit er schnell im dichten Wald verschwinden kann, den er – zumindest

rund um seine Meiler – wie seine Westentasche kennt. Nur in größter Not benutzt er seinen magischen Obsidiandolch zum Kämpfen.

Er weiß ein wenig von dem Kommen des Halbelfen und dem Schicksal des Eichenkönigs zu berichten, doch solange man ihn in Frieden lässt, unternimmt er nichts von sich aus. Allerdings ist er bereit, den Helden zu helfen, wenn sie ihm geeignet und würdig erscheinen.

Nun ist Rollenspiel gefragt: Stellen Sie Adalbrand als einen freundlichen, aber nicht um jeden Preis hilfreichen Menschen dar. Wenn er die genaue Situation kennt, wird er durchaus bereit sein, die Helden in sein Heim einzuladen und dort mit ihnen weiter zu beratschlagen. Aber er lässt keine wortkargen Fremden in seine Hütte, die ihn eventuell gar bedrohen.

IM HEIM DES KÖHLERS

Die Kate entspricht einer Bauernhütte aus Dreiseitenbroich und besteht aus Küche, Keller und guter Stube. Sie liegt an einem munter plätschernden Bächlein inmitten eines Kreises aus Pilzen.

Adalbrand wird die Helden, nachdem sie sein Vertrauen gewonnen haben, in die Küche bitten. Hier gibt es außer einem Tisch und ein paar Schemeln eine Ofenbank vor dem offenen Feuerplatz. Nachdem die Helden Platz genommen haben, geht Adalbrand in den Nebenraum und kehrt nach kurzer Zeit mit einer Goblinfrau zurück.

MORKA, DIE SCHAMANIN

Es handelt sich bei der Goblinfrau um Morka, die ehemalige Schülerin der Schamanin Ushka von jenem Stamm, der seit langem im Dämmerwald lebt. Morka ist etwa anderthalb Schritt groß, also etwas höhergewachsen als ein großer Zwerg. Sie ist (nach menschlichen Maßstäben) keine Schönheit mit ihrer breiten, flachen Nase mit riesigen Nüstern und den vorstehenden Hauern. Ihr langes, filziges Haar ist kupferrot, und auf Ober- und Unterlippe sprießt ein rotes Bärtchen. Dennoch umgibt sie eine gewisse Aura der Selbstachtung, und sie trägt ihre mit unzähligen beinernen Amuletten behängte Fellrobe mit natürlicher Würde.

Morka

IB 10	AT 11	PA 10	
TP 1W+4 (Speer mit Steinspitze)			
RS/BE 2/2	LeP 24	AuP 38	AsP 26
KO 14	MR 0	GS 8	

Morka kennt sich mit den Allgemeinen Schamanenritualen (Geistheilung, Exorzismus, Macht der Elemente (Erde, Wind und Fels) und Rat der Ahnen) und mit speziellen goblinischen Fruchtbarkeits-, Entgiftungs- und Jagdglück-Ritualen aus.

Sie ist gerade damit beschäftigt, von Adalbrand einige druidische Zauber zu erlernen.



DER BERICHT DER GOBLINSCHAMANIN

Die junge Morka spricht die Menschensprache verständlich, wenn sie auch Probleme mit längeren Sätzen hat – sie reiht einfach alle wichtigen Stichworte aneinander. (Wenn die Spieler etwas partout nicht verstehen, können Sie Adalbrand erklärend eingreifen lassen, doch diesen Kniff beschränken Sie am besten auf das Nötigste.)

Goblins sind dabei nicht einfach kleine Leute in roten Pelzanzügen, sie sind eindeutig ... anders. Sprechen Sie nicht nur langsam und als ob sie nach den richtigen menschlichen Worten suchen. Bedenken Sie auch, dass Goblins wenig mit menschlichen Höflichkeits- und Benimmregeln anfangen können: Sie bohren ausgiebig in der Nase und den Ohren und schlecken dann die Finger sauber, sie probieren fast alles, was essbar sein könnte (und essbar ist vieles, was einem Menschen eklig erscheint, von lebendigen Eichhörnchen bis zu kalten, steifen Eidechsenkadavern), sie erleichtern sich ohne falsche Scham, wenn sie das Bedürfnis verspüren oder eine Markierung hinterlassen wollen – und wenn sie einen Ort untersuchen, dann schnüffeln sie ebenso intensiv nach den Gerüchen, wie sie sich umschauen.

● Morka erinnert sich gut, dass vor einigen Monden ein Elf mit einigen anderen Menschen bei ihrem Stamm erschien, ihre Lehrmeisterin besiegte und die Herrschaft über den Stamm und den Waldschrat an sich riss: "Böser Fee!" Finger an den

Ohren deuten elfische Spitzohren an, "Böser Fee kommen. Kommen mit viel Mensch. Mehr als mein Finger. Fee sagen, Eichenkönig Diener!" heftiges Kopfschütteln: "Aber falsch. Böser Fee wirken böse Zauber. Eichenkönig verflucht! Böser, böser Geist steckt in Eichenkönig. Geist-der-nicht-sein-dürfen."

● Es gelang Morka, zu dem Druiden Adalbrand zu fliehen, der schon vorher gelegentlich Kontakt zu ihrer Meisterin hatte: "Ich kommen her, zu Feuermensch", sie zeigt auf Adalbrand.

● Sie weiß, dass die Verbrecher sich in der alten Burg niedergelassen haben, in der zuvor nur ihr Goblinstamm hauste. "Groß Haus in Wald. Mensch-Haus. Nicht mehr nur Suulak (die Eigenbezeichnung der Goblins). Mensch mit Suulak."

● Sie weiß auch, dass es einen alten Geheimgang ("Weg, Weg tief.") zur Burg gibt: Sie vollführt Gesten, die andeuten, dass der Weg unter Etwas hindurchführt. Dann grinst sie breit und enthüllt ein Stück roten Eichhörnchenpelz zwischen den Schneidezähnen. "Mensch und Fee nicht kennen Weg tief. Morka kennen!"

● Sie weiß, dass sie allein keine Chance hat, die Räuber im Burgturm zu bezwingen: "Morka klein." Ihre Hand deutet auf die eigene Brust. "Morka zu wenig gegen viel Mensch!"

● Sie hofft, dass die Helden bereit sind, ihr in die Burg zu folgen: "Wir alle." Sie macht eine umfassende Geste. "Gehen Burg!"

● Sie will nach der verschwundenen Zauberkeule ihrer Lehrmeisterin suchen: "Groß Keule, mächtig Zauber!", beschreibende Geste, "Keule von mein Meisterin, jetzt mein Keule!". Sie vollführt weit ausholende Keulenschwing-Bewegungen.

● Mit Hilfe der Keule müsste sie in der Lage sein, den Schrat von dem Zauber des Elfen zu befreien und dann könnte man die Banditen sicher vertreiben: "Keule schlagen!" (weit ausholende Keulenschwing-Bewegungen) "Schlagen böse Zauber kaputt!" (erneute Keulenschwing-Bewegungen) "Mächtig Keule! Böse Zauber kaputt, kein Suulak folgen Fee!"

Die Erzählung dauert natürlich etliche Stunden, so dass Adalbrand den Helden anbietet, über Nacht auf der Ofenbank zu nächtigen und erst am nächsten Morgen aufzubrechen. Der Weg zur verlassenen Burg sollte ohne größere Schwierigkeiten von statten gehen.



KAPITEL 5:

IM VERRUFENEN TURM

Allmählich nähert sich das Abenteuer seinem Höhepunkt: Die Helden betreten das Versteck der Räuberbande, um dort einen Gefangenen zu befreien und ein wichtiges magisches Utensil zu erbeuten. Dabei ist die Zahl der Gegner der Tatsache angepasst, dass es sich um ein Abenteuer für 'Recken-Lehrlinge' handelt: Ein Kampf gegen die Mehrheit der Räuber ist kaum etwas, wo die Gruppe eine Hoffnung auf Erfolg haben könnte. Während der Schauplatz bewusst so gewählt ist, dass Sie eine solche alte Burg auch in anderen Szenen in Andergast verwenden können, haben wir sie hier doch den spezifischen Anforderungen dieses Abenteuers angepasst.

DAS LAGER DER RÄUBER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In einiger Entfernung könnt ihr eine kleine Befestigung erkennen, die stark der Burg von Dreiseisenbroich ähnelt: Neben einem ebenerdigen Gehöft kann man den Hügel sehen, auf dem ein hölzerner Turm trotzig emporragt. Als ihr näher kommt, könnt ihr allerdings erkennen, dass das Bauwerk deutliche Spuren des Verfalls zeigt: Die Fensterläden fehlen entweder völlig oder hängen nur noch an einer Angel nutzlos herab. Auch die ursprüngliche Verkleidung mit Schindeln ist nur noch an wenigen Stellen erhalten geblieben. Auch die Gebäude am Fuße des Hügels, die offensichtlich früher als Stallungen und Scheune genutzt wurden, sind bereits dem Verfall anheim gefallen, und von den Katen, die im Umfeld der Burg liegen, ist kaum noch etwas übrig geblieben. Um die ganze Anlage herum hat die Wildnis die einstigen Äcker und Weideflächen längst überwuchert.

Wenn die Helden die ganze Anlage aus einem sicheren Versteck heraus beobachten, können sie derzeit etwa zwanzig Menschen und Goblins ausmachen, die sich zwischen den Gebäuden unten am Hügel aufhalten. Der einzige sichtbare Zugang zur Motte führt an diesen Häusern vorbei, so dass den Helden deutlich sein sollte, dass es unmöglich ist, unbemerkt zum Turm auf dem Hügel zu gelangen, und ebenso unmöglich, sich den Weg freizukämpfen. Sollten die Helden noch nicht bei der Köhlerhütte gewesen sein, haben sie keine realistische Möglichkeit, in die Motte zu gelangen. Schildern Sie ihnen in diesem Fall die ganze Anlage als für sie praktisch uneinnehmbare Festung.

Falls sie zusammen mit Morka hier sind, wird die junge Goblinfrau beim Anblick ihrer Stammesmitglieder ein paar verächtliche Zischlaute ausstoßen und die Helden dann ein Stück von der Burg weg in den Wald hineinführen.

Die hier beschriebene Befestigung aus einem ebenerdigen Vorhof und einem steineichenen Wehrturm auf einem Hügel, die sogenannte *Hochmotte*, ist die klassische Burgform in Andergast. Eine modernere Befestigung, die der bekannten 'Ritterburg' aus Stein gleicht, findet man nur in der Hauptstadt

Andergast. Daher können Sie die Beschreibung hier auch für jede andere Befestigung eines Freiherrn oder Junkers im Königreich Andergast verwenden.

DER GEHEIME ZUGANG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen: Morka schnuppert mit ihren großen Nüstern fast wie ein Trüffelschwein, als sie gebückt den Boden absucht, nach Kennzeichen schaut und nach Duftmarken schnüffelt. Schon zweimal schien es, als wäret ihr am Ziel. Aber dann hat Morka doch nur einen fetten Käfer gefunden und schmatzend zerkaut. Doch vor einem dornigen Brombeergestrüpp, das sich kaum von allen anderen in diesem Wald unterscheidet, bleibt sie schließlich stehen und blickt euch erwartungsvoll an. Ihr Garethi ist kaum zu verstehen, als sie erklärt: "Hier sein Weg." Dann verschränkt sie ihre Arme und wartet.

Morka erwartet, dass die Helden mit ihren Waffen das Gestrüpp einigermaßen zurechtstutzen, um den Zugang freizulegen. Nach dieser anstrengenden Arbeit, die eine Viertelstunde dauert, liegt vor den Helden ein Erdloch, das beinahe wie ein übergroßer Fuchsbau oder der Kessel eines Rudels Wildschweine aussieht. Der Einstieg erfordert von Helden mit *Raumangst* oder *Krankhafter Reinlichkeit* auf alle Fälle eine Probe, denn es ist offensichtlich eng, dunkel und schmutzig.

1) Der Gang

Zu Vorlesen oder Nacherzählen: Der Zugang führt in einen muffig riechenden Tunnel, in dem es absolut finster ist, so dass ihr entweder eine Fackel, eine Laterne oder magisches Licht benötigt. Der Gang ist zwar ursprünglich mit Eichenbrettern verschalt gewesen, um ein Eindringen von Wasser zu vermeiden, doch heute ist er teilweise eingefallen, so dass es immer wieder nötig ist, auf dem Bauch zu kriechen.

Sperrige Gegenstände wie Zweihänder, voluminöse Rucksäcke, Büchersammlungen oder ähnliches erweisen sich als sehr hinderlich; zwar nicht so sehr, dass man sie nicht mitnehmen kann, doch sollten Sie deren Besitzern doch immer wieder erzählen, wie schwer das Vorankommen ist, wie sie immer wieder irgendwo hängen bleiben und allgemein das Tempo der Gruppe verlangsamen. In keinem Fall ist es möglich, dass zwei Helden nebeneinander gehen. Also sollten Sie sich immer sagen lassen (und auch sicherheitshalber notieren), in welcher Reihenfolge die Helden unterwegs sind.

Falls Sie den Weg durch den Gang durch irgendwelche Begegnungen erschweren wollen, ist das kein Problem. Die Begegnungen sollten aber plausibel bleiben: In einem seit Ewigkeiten nicht benutzten Tunnel lauern keine Monster auf zufällig vorbeikommende Opfer. Es kann aber durchaus sein, dass sich

hier Fledermäuse, Ratten oder auch ein kleineres Wildtier mit seinen Jungen eingeknistet haben und ihren 'Bau' nun verteidigen wollen.

Rollenspielerisch interessant wäre, wenn es sich um eine Familie Füchse handelt: Zwar stellen die kleinen Hundartigen keinerlei Gefahr für die Helden dar, doch immerhin ist der Fuchs das heilige Tier des Phex, des Gottes der Diebe und der Heimlichkeit – also genau desjenigen Gottes, der eigentlich bei diesem Vorhaben seine schützende Hand über die Helden halten sollte. Wer also versucht, eine knurrende und blaffende Fähe durch Gewalt zu vertreiben oder ihr einen Schreck einzujagen, der macht es sich eventuell selber unnötig schwer. Auch wenn Phex nicht persönlich eingreift (er hätte auch viel zu tun, würde er sich um jede Störung eines Fuchsbaues kümmern), ist es doch allemal plausibel, dass der Held –zupal, wenn er über den Nachteil *Aberglaube* verfügt – unbe-wusst für eine Weile unsicher ist, wenn er Dinge tut, bei denen er eigentlich auf das Wohlwollen des Phex angewiesen wäre. Regeltechnisch mag das bedeuten, dass Proben auf *Schleichen*, *Sich verstecken* und andere heimliche Dinge so lange um 4 Punkte erschwert sind, bis die erste Probe dieser Art gelingt (und der Held dadurch seine Sicherheit zurückgewinnt).

Deutlich besser ist es, wenn die Helden die Fähe mit etwas Proviant 'bestechen': Mit einem Stück Schinken oder Wurst lässt sich die Fuchsfamilie durchaus ablenken und lässt die Helden unbeachtet vorbeiziehen.

Ebenso mag es geschehen, das der Boden stellenweise eingesackt ist und gefährliche Stolperfallen bildet, denen der vorderste Held nur durch eine gelungene *Körperbeherrschungs*-Probe ausweichen kann. Auch Wassereintritte innerhalb des Tunnels können sich als tückische Hindernisse erweisen.

Hier gilt, wie immer bei Wegen unter Tage, dass es vor allem spannend bleiben muss: Sorgen Sie dafür, dass die Spieler wirklich das Gefühl haben, ihre Helden bewegten sich durch ein gefährliches Terrain fort. Zu wenige Herausforderungen können da ebenso der Stimmung schaden wie ein Übermaß ans Würfelei.

2) Brunnenschacht

Zum Vorlesen oder Nacherzählen: Nachdem ihr geraume Zeit gelaufen, gerobbt und gekrochen seid, endet der Gang recht abrupt an einem Schacht. Gerade konnte man sich wieder aufrichten, und nun ist auf einmal der Boden unter den Füßen zu Ende, und eine senkrechte Röhre führt vor euch nach oben und nach unten.

Die Gruppe hat tatsächlich den Bereich unterhalb des Turmes erreicht und steht vor dem Schacht des alten Brunnens. Hier führen einfache, in die Verschalung aus Eichenbrettern gehauene Trittlöcher nach oben. Bis auf das von den Helden mitgeführte Licht ist es dunkel.

Um nach oben zu gelangen, sind zwei *Klettern*-Proben erforderlich. Wenn ein Held nicht beide Hände frei hat (etwa weil er sperrige Gegenstände bei sich hat oder seine Waffe bereithalten will), ist jede Probe um 3 Punkte erschwert. Sollte niemand während des Kletterns den Schacht beleuchten, führt dies ebenfalls zu einem Malus von 2 Punkten.

Wenn jemand eine der *Klettern*-Proben nicht schafft, fällt er in den Schacht hinab und erleidet W6 Schadenspunkte. Nur

dadurch, dass unten noch Wasser im Brunnen steht, hat er sich nicht sämtliche Knochen gebrochen. Inwieweit beim Sturz Ausrüstungsstücke verloren oder zu Bruch gegangen sind, liegt in Ihrem Ermessen. Zwar kann sich der Abgestürzte durch Wassertreten oben halten und muss keine *Schwimmen*-Proben ablegen, doch um ihn aus der misslichen Situation zu befreien, müssen ihm seine Gefährten vom Gang aus ein Seil zuwerfen. Für das Hochhieven des Pechvogels sind drei Körperkraft-Proben erforderlich, die auch von verschiedenen Helden abgelegt werden können (aber natürlich nur von denen, die auch gerade im Gang sind und mit anpacken können).

III DER BURG

Grundsätzliches zum Aufbau der Burg: Der Turm, den die Helden nun erforschen werden, besteht aus Steineichenholzstämmen, die im Stil eines Blockhauses aufeinander geschichtet sind. Die meisten Fenster sind schmal und gleichen eher Schießscharten. Zwischen den einzelnen Stockwerken verlaufen Leitern oder schmale Treppen ohne Geländer.

3) Der Vorratskeller

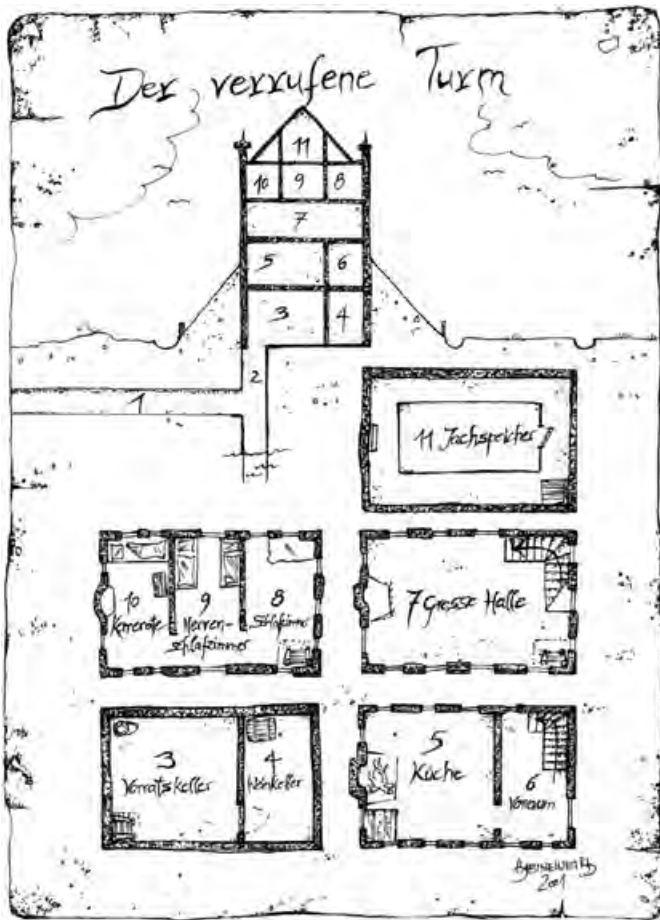
Zum Vorlesen oder Nacherzählen: Nachdem ihr nun alle mehr oder weniger erfolgreich den Schacht verlassen habt, befindet ihr euch in einem muffigen Raum. An den Wänden könnt ihr Reste von hölzernen Kisten und Tonscherben erkennen. In der nordwestlichen Ecke des Raumes führt eine hölzerne Leiter nach oben, während in der Ostwand eine stabile Tür zu erkennen ist.

Die Helden stehen in der ehemaligen Vorratskammer im Keller des Burgturms; früher wurden hier Lebensmittel und Ausrüstung gelagert. Die Leiter führt hinauf zur Küche (**Raum 5**), während die Türe zum ehemaligen Weinkeller (**Raum 4**) verschlossen ist. Dieses Schloss kann entweder mit einem passenden Zauber oder einer Talentprobe auf *Schlösser knacken* oder purer Gewalt (Körperkraft +4) geöffnet werden. Letzteres führt allerdings auf jeden Fall dazu, dass die beiden in der Küche wartenden Wachposten (durch den Lärm angelockt) nachschauen kommen, was im Keller los ist.

4) Weinkeller

Zum Vorlesen oder Nacherzählen: Der Raum ist voller Spinnweben, an den Wänden sind noch Überreste von einigen Fässern zu erkennen. Doch der Geruch nach essigsaurem Wein wird vom deutlich unangenehmeren Gestank nach Unrat überdeckt. Vor der gegenüberliegenden Tür kauert eine verdreckte männliche Gestalt auf dem Boden, deren Hände und Füße mit Stricken zusammengebunden sind. Dennoch bemüht sich der Mann, eine aufrechte Haltung anzunehmen, als er euch in den Raum kommen sieht.

Bei dem Gefangenen handelt es sich um den Freiherrn von Dreisenbroich, Adomar von Yaquirblick-Cipolya. Er ist erschöpft und ausgezehrt, seine Kleidung ist zerrissen, die Haare und der Bart verfilzt. Dennoch hat er etwas Vornehmes an sich, das selbst die Gefangenschaft und die ruppige Behandlung nicht haben zerstören können.



Wenn die Helden ihn ansprechen, wird er ihnen sagen, wer er ist. Sofern sie sich daran machen, ihn zu befreien (das wollen wir ja hoffen), wird er den Göttern danken, dass sie ihm Rettung geschickt haben. Doch er hat ein dringendes Anliegen: Nachdem seine getreuen Waffenknechte einer nach dem anderen verschleppt wurden, hat der finstere Elfenzauberer heute seinen Knappen Marik fortgeschleppt – um ihn zu opfern, wie er höhnisch berichtet hat. Wenn die Helden sich beeilen, werden sie ihn vielleicht noch retten können.

Nun könnte es eventuell zu einem Gewissenkonflikt der Helden kommen: Der Knappe des Freiherrn ist in Lebensgefahr, aber die Goblinschamanin hat ihnen gesagt, dass sie ohne die Keule ihrer Mentorin nichts gegen den verwunschenen Eichenkönig unternehmen kann. Eigentlich sollte die Entscheidung deutlich sein: Der sinnvolle Weg ist auf jeden Fall, dass die Helden Morkas Rat befolgen und zuerst die Keule suchen und dann den Edelmann hinausbringen und den Knappen retten. Denn wenn der Freiherr mit seinen erfahrenen Waffenknechten nichts gegen den Zauberer ausrichten konnten, werden die jungen Helden keinerlei Chance beim Kampf gegen den Halbelfen, seine Getreuen und den Schrat haben.

Für den Fall, dass die Abenteurer trotzdem die Suche nach der Keule abbrechen, wird die junge Schamanin die Helden zunächst zu überreden versuchen. Wenn dies alles nichts nutzt, wird sie ihnen einen Fluch an den Kopf werfen und sich alleine auf die Suche machen. Es kann aber gut sein, dass es dann für die Helden unmöglich wird, den Knappen zu befreien oder das Ritual wirkungsvoll zu stören – und übertriebene Gnade sollten sie nicht walten lassen.

Der Freiherr ist selbst nicht in der Verfassung, viel zu tun. Die

Helden können ihn nur aus der Burg hinaus und in Sicherheit bringen und ihn dann irgendwo verstecken.
Da wir davon ausgehen, dass die Helden Morkas Rat folgen, folgt hier nun die Beschreibung des restlichen Burgturms.

5) Küche

Zum Vorlesen oder Nacherzählen: Nachdem der Erste von euch die Leiter emporgestiegen ist und vorsichtig die hölzerne Luke angehoben hat, sieht er neben sich einen offenen Kamin. In einiger Entfernung steht ein großer Küchentisch, und passend dazu hängt auch der Duft einer Fleischsuppe in der Luft. Die Beine eines Mannes sind eindeutig zu erkennen – sie gehören wohl dem Koch, der diese Speise zubereitet.

In der Küche befinden sich, je nachdem wieviel Lärm die Helden im Keller gemacht haben, der Koch, der gerade an einem einfachen Tisch in einer Schüssel rührt, und vermutlich zwei weitere (menschliche) Mitglieder der Bande, die mit Würfeln spielen.

Es sollte offensichtlich sein, dass es die Helden mit den drei Räufern (Kampfwerte wie *Handwerker*, siehe **Anhang 3**, S. 67) in der Küche aufnehmen müssen, wenn sie im Turm weiterkommen wollen. Das Hauptproblem ist nun, dass immer nur ein Held durch die Luke emporsteigen kann und es der erste daher mit mehreren Feinden aufnehmen muss.

Zwei verschiedene Taktiken könnten hier sinnvoll sein: Entweder geht zuerst ein Zauberer, der (eventuell gar unsichtbar) die Leute in der Küche direkt mit dem Einsatz von Magie verwirren oder ablenken kann; oder der robusteste und bestgerüstete Kämpfer geht voran, da er am ehesten den Kampf gegen mehrere Gegner überstehen kann. Egal, wie die Helden sich entscheiden: Die anderen Helden können erst mit je einer KR Verzögerung zum Vorhergehenden in den Kampf eingreifen. Auch ist es völlig unmöglich, in der Luke stehend eine Fernwaffe zu benutzen.

Nachdem sie den ersten Helden bemerkt haben, springen die beiden Räuber auf und ergreifen ihre Waffen (Keule, TP 1W+2). Der Koch hat Anfangs einen Holzlöffel in der Hand, den er jedoch (wenn er nicht sofort angegriffen wird) gegen eine schwere eiserne Pfanne austauscht TP 1W+4, INI, AT und PA je -2). Die Räuber kämpfen bis zur Kampfunfähigkeit, der Koch flieht oder ergibt sich, wenn er 10 LP verloren hat. Nachdem der Kampf beendet ist, können die Helden sich in der Küche umschaun. In der Schüssel befinden sich Eier und Zwiebeln, an sonstigen Lebensmitteln gibt es zehn Mettwürste, einen großen Schinken, zwei Dutzend Eier und einen Sack Mehl. Die Anwesenden haben insgesamt 4 Silbertaler und zwölf Heller bei sich. Es gibt (außer der Luke zum Keller) eine Tür in der Ostwand, die aus der Küche hinausführt.

Wenn die Helden einen der Räuber lebendig gefangen nehmen und später verhören, ist dieser anfangs eher verstockt und nicht bereit, sich den Helden mitzuteilen, vielmehr wird er versuchen, zu schreien, und so seine Kumpane zu warnen. Doch wenn man ihn zu überzeugen versteht (sei es mit Drohungen, Versprechungen oder Zauberei), dann kann er Folgendes verraten:

- Sein Hauptmann ist ein mächtiger Zauberer, der mit Toten reden und Geister beschwören kann.

- Der Hauptmann kontrolliert mit einem Zauber den Eichenkönig und erpresst dadurch die dummen Bauern aus dem Nachbardorf.
- Der örtliche "Obermotz" der "dummen Andergaster" schmort bei ihnen im Kerker, um später für ein saftiges Lösegeld verhökert zu werden.
- Der Hauptmann ist derzeit mit ein paar Begleitern und einem Gefangenen im Wald, um einen Zauber zu wirken.
- Keiner der Gefangenen ist jemals von früheren dieser 'Ausflüge' zurückgekehrt.
- Es gibt insgesamt knapp zwanzig Menschen und etwa das Dreifache an Goblins in der Burg, von denen sich die meisten aber derzeit unten im Gehöft aufhalten.
- Keiner der Menschen traute den Goblins wirklich über den Weg, auch wenn der Hauptmann sie gut im Griff hat.

6) Vorräum

Zum Vorlesen oder Nacherzählen: Dieser Raum ist sehr schlicht eingerichtet: Außer zwei Schießscharten gibt es nur eine verriegelte Eichentür sowie eine Treppe, die aufwärts führt. Es sind keine Möbel oder sonstigen Einrichtungsgegenstände zu sehen.

Früher war dies die Wach- und Rüstkammer, in der immer ein Waffenknecht ein Auge auf die Treppe und alle Neuankömmlinge hielt. Denn die Eichentür führt nach draußen und ist der einzige allgemein bekannte Zugang zum Burgturm. Eigentlich hätten auch die beiden Räuber hier Wache halten sollen, doch sie hatten einfach in Abwesenheit ihres Anführers das Tor versperrt und sich in die gemütlichere Küche zurückgezogen. Die Treppe führt in die Halle (**Raum 7**).

7) Große Halle

Zum Vorlesen oder Nacherzählen: Schon von der Treppe aus erkennt ihr einen großen Raum, der das ganze Stockwerk einnimmt und auf der gegenüberliegenden Seite bis zum Schornstein reicht, der vom Kamin in der Küche herauf führt. Dass der Raum bis auf Spinnweben und verlassene Vogelnester völlig leer ist, lässt ihn nur noch größer wirken.

Dieser Raum ist die große Festhalle der Burg. Einst hat hier der Hausherr mit der Familie gespeist und Gäste empfangen. Damals reichte die lange Tafel fast durch den ganzen Raum, und der geschnitzte Prunksessel des Junkers stand vor dem warmen Schornstein. Der Holzboden war mit kräuterdurchmischten Binsen gestreut, und an den Wänden hingen Felle und Wandteppiche. Des Nachts diente der Raum als Schlafsaal für die Waffenknechte und Burgmannen des Junkers. Heute ist der Saal ausgeräumt und verwahrlost, die Verzierungen sind gestohlen und die Fensteröffnungen leer. Auf dem Boden sind allenfalls noch Abdrücke der großen Tafel und der Stühle zu erkennen. Die Stiege führt nach oben ins erste Schlafzimmer (**Raum 8**).

8) Schlafzimmer

Zum Vorlesen oder Nacherzählen: Wenn ihr die schmale Leiter emporgeklettert seid, liegt vor euch ein Raum, der

nur durch das Licht erhellt wird, das von außen durch die schießschartenartigen Fenster hereinfällt. Es scheint sich um ein Schlafzimmer zu handeln; zumindest steht in der Ecke eine Pritsche. Doch ansonsten – außer der Tür am gegenüberliegenden Ende des Raumes – gibt es hier nichts zu sehen. Überall sind deutliche Spuren von Verwahrlosung und Verfall sichtbar.

Da es im Winter sehr kalt werden kann in Andergast, sind 'unnötige' Räume wie Verbindungsgänge eher unüblich, und die Schlafzimmer auf dieser Ebene sind einfach direkt hintereinander aufgereiht.

Dieser Raum jedenfalls ist zugleich Durchgangsraum für die Leute, die zum Dach wollen, wie auch eine Unterkunft für den Haushofmeister oder einen Gast des Burgherrn – zumindest war dies so, ehe die ganze Anlage verlassen wurde.

Heute wird dieser Raum gelegentlich von den Räufern benutzt, derzeit aber ist er leer.

Dennoch tut sich hier ein kleines Problem auf: Direkt oberhalb der Luke, durch die die Helden hier eingestiegen sind, führt eine zweite Leiter weiter nach oben – und das Licht, das durch die obere Luke fällt, verrät, dass dort oben bereits das Dach (**Raum 11**) und der offene Himmel sind.

Während Morka darauf beharren wird, durch die Tür in den Nebenraum (**Raum 9**) zu eilen, da sie spürt, dass dort die Zauberkeule auf sie wartet, sollten taktische Denker sich (verlangen Sie notfalls von einem Kämpfer eine *Kriegskunst*-Probe) daran erinnern, dass eventuell auf dem Dach Feinde warten, die den Helden den Rückweg abschneiden könnten. Sofern die Helden nicht zuerst nach oben steigen wollen (denn natürlich kann ebenso gut ein Feind im Nebenraum lauern), sollten Ihre Helden wenigstens die Leiter nach oben wegnehmen.

9) Herrenschlafzimmer

Zu Vorlesen oder Nacherzählen: Dieser Raum gleicht in seinen Maßen dem Gästezimmer, aus dem ihr gerade kommt – doch er ist nicht verlassen: Auf einfachen Feldbetten und einem Haufen Fellen und Decken liegen zwei Bandenmitglieder. Sie schlafen hier ihren Rausch aus, doch beim Eintreten des vordersten Helden werden sie überraschend schnell wieder nüchtern und greifen zu ihren Waffen.

Die beiden Räuber sind ernstzunehmende Gegner, doch zum Glück für die Helden sind sie zu benommen, um direkt um Hilfe zu rufen. Dennoch sollten Sie davon ausgehen, dass der Kampflärm auch den Wächter vom Dach hinzuruft, wenn die Helden nicht die Leiter nach oben entfernt haben. Haben die Helden die Leiter entfernt, wird die Wache auf dem Turm versuchen, durch Rufe und Fackelsignale die vielen anderen Räuber in den Gebäuden am Fuß der Burg zu alarmieren. Die beiden Räuber (Werte wie *Handwerker* aus **Anhang 3** (S. 67); bewaffnet mit Keule (TP 1W+2) bzw. Säbel (TP 1W+3)) sind zu überrascht, um ihre Lage richtig einzuschätzen, und kämpfen daher, bis sie tot oder kampfunfähig sind. Morka wird nicht an dem Kampf teilnehmen, sondern verschwindet frühestmöglich durch die zweite Tür in den nächsten Raum (**Raum 10**).

Früher diente dieser Raum als Wohn- und Schlafzimmer des

Burgherren und enthielt neben seinem Bett einen Stuhl und mehrere Truhen für Kleidung und andere Besitztümer. Heute sind davon aber nur noch wertlose Überreste zu finden. Der einzige erhaltene Einrichtungsgegenstand ist ein (benutzter) Nachttopf mit abgebrochenem Henkel.

10) Kemenate

Zu Vorlesen oder Nacherzählen: Im letzten Raum auf diesem Stockwerk seht ihr ein richtiges Bett mit Federdecken und Kissen. Auf einem Tischchen liegt ein ziemlich zerfetztes, schwarzes Buch. An der Wand steht ein vornehmer Stuhl, und mehrere Truhen sind in dem ganzen Zimmer verstreut – die meisten davon aufgeklappt, denn Morka wühlt bereits aufgeregt in ihnen herum.

Dies ist die Kemenate der Burg, das 'Kaminzimmer', das seinen Namen von dem wärmenden Schornstein hat, der sich von der Küche her heraufzieht. Hier oben wohnte früher die Frau des Burgherren mit den unvermählten Töchtern und den jungen Söhnen. Heute hat sich der Anführer der Räuber hier eingenistet, der ausgestoßene Magier und Halbelf Islarin Silberhaar. Wenn die Helden den Raum durchsuchen, können sie folgende interessanten Dinge finden:

- **Das Buch:** Bei dem schwarzen Folianten handelt sich um einen schon beschädigten Band der eigentlich siebenbändigen *Encyclopaedia Magica*: Als Exemplar der verhältnismäßig häufig gedruckten Neuauflage ist das Buch ungefähr 15 D wert.
- **Andere Dokumente:** In einer Truhe finden sich ein paar Urkunden auf Pergament, Papyrus und Büttenspapier, die Hinweise auf die Vorgeschichte des Elfen geben, von der Bestätigung seiner Adeptenweihe über einen Aushang aus Lowangen, der von seinen Untaten berichtet, bis zu einer Ausgabe der Magier-Gazette *Salamander*, in der von seinem Gildenausschluss berichtet wird.
- **Die Zauberkeule:** Sie liegt in einer noch verschlossenen Truhe, deren Schloss ohne passenden Schlüssel nur durch einen FORAMEN FORAMINOR +4 oder eine Probe auf *Schlösser Knackern* +8 geöffnet werden kann. Anderenfalls löst man eine Giftfalle aus, die den Öffnenden mit einer Portion **Goldleim** bespritzt; die Falle kann mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +6 erkannt werden, wenn ein Held speziell nach solchen Mechanismen sucht. Ist die Truhe erst einmal offen, erkennt man die Keule der Schamanin, die Morka mit einem Aufschrei an sich nimmt. Der Goblinfrau rinnen Tränen über die Wangen, während sie das Zauberinstrument wie ein Kind in den Armen wiegt. Die Keule ist aus dem Oberschenkelknochen eines Höhlenbären gefertigt und mit zahlreichen seltsamen Bildzeichen verziert. Morka wird sie den Helden zwar zeigen, aber keinesfalls aus der Hand geben.
- **Weitere Wertgegenstände:** In einer Truhe liegen zwei unterschiedliche Gewänder aus Samt und Bausch, deren Gesamtwert 6 Dukaten beträgt. Versteckt in der Matratze auf dem Bett lässt sich mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +4 ein Beutelchen ausmachen, das Goldmünzen und Edelsteine im Gesamtwert von 13 Dukaten enthält. Dieser Fund ist aber nur möglich, wenn ein Held erklärt, dass er gezielt das Bett untersucht.

Dies ist ein übliches Element vieler Abenteuer: Die Möglichkeit, dass die Helden im Versteck des Oberbösewichts wertvolle Trophäen entdecken. Da dies hier ein Abenteuer für noch nicht so erfahrene Recken ist, haben wir allerdings darauf verzichtet, dass hier (unter beengten Raumverhältnissen und inmitten einer Übermacht von Gegnern) auch der Endkampf stattfindet. Dieser wird sich statt dessen weiter entfernt im Wald ereignen, wo weniger Räuber zugunsten des Schurken eingreifen können.

11) Dachgeschoss

Zu Vorlesen oder Nacherzählen: Die Leiter endet auf einem mit Schießscharten versehenen Wehgang, dessen Boden stellenweise eingebrochen ist. Der Wehgang läuft um eine Dachkammer mit schrägem Dach herum.

Wie schon in früheren Zeiten ist hier oben ein Wächter stationiert, der den Auftrag hat, die Umgebung im Auge zu behalten und gegebenenfalls Alarm zu schlagen. Etwas ist über diesen Wächter schon zuvor (im **Raum 8**) gesagt worden: Wenn die Helden es zu einem Kampf in **Raum 9** kommen lassen und die Leiter hier herauf noch steht, wird der Wächter, ohne lange nachzudenken, hinuntersteigen und die Helden angreifen. Wenn die Leiter fehlt, besinnt er sich auf seine Aufgabe und schlägt mit einem lautem Hornstoß seines Signalhorns Alarm. Sofern die Helden nicht auf die Idee gekommen sind, das Haupttor in **Raum 6** zu öffnen, sollten die Räuber aber keine Gefahr darstellen: Zwar können die Helden keinen gezielten Ansturm abhalten, doch um schnell und ungefährdet durch den Geheimgang zu verschwinden, reicht die Zeit allemal. (Das müssen Sie den Spielern aber keineswegs offen sagen. Im Gegenteil: Wenn Sie gelegentlich verdeckt würfeln und Unverständliches murmeln, entsteht viel mehr Spannung.) Zu guter Letzt besteht natürlich auch die Möglichkeit, dass die Helden gleich am Anfang heraufsteigen und sich dem Wächter zuwenden. In diesem Fall ist er völlig ahnungslos und unvorsichtig, da er überhaupt nicht mit einem Angriff aus dem Turminnenen rechnet. Bei dem Raum handelt es sich um den ehemaligen Speicher des Turmes, der heutzutage einfach leer steht.

DIE RÜCKKEHR

Wenn Ihre Helden sowohl den Gefangenen im Keller befreit haben (notfalls lassen Sie ihn einfach schwach um Hilfe rufen, wenn die Helden in den Keller zurückkommen, da er etwas vom Kampf in der Küche gehört hat), wie auch die Zauberkeule der Goblinschamanin gefunden ist, bleibt den Helden nur noch, die Burg auf dem selben Weg zu verlassen, den sie gekommen sind. Gegebenenfalls sollte das Lärmen der Räuber, die von außen versuchen, in den Turm einzudringen, für zusätzliche Spannung sorgen.

Auch für den Rückweg durch den Brunnenschacht sind *Klettern*-Proben erforderlich. Vor allem aber sind Seile nötig, um den geschwächten Freiherrn in den Brunnenschacht herabzulassen: Dafür muss ein Held bereits unten im Gang bereit stehen und den Adligen empfangen, während mindestens zwei andere Helden ihn langsam hinuntersenkten.

KAPITEL 6:

DAS LETZTE GEFECHT

Nun kommen wir zum Finale des Abenteuers: Die Helden haben bereits den verschollenen Freiherrn entdeckt und aus unmittelbarer Gefahr befreit, und auch ihre Verbündete, die Goblinschamanin, hat die Zauberkeule erbeutet. Damit ist alles Nötige getan, um es mit den beiden wichtigsten Gegnern dieses Szenarios aufzunehmen; dem selbstgewählten Schurken Islarin Silberhaar und seinem unwilligen Opfer, dem Eichenkönig. Da der Endkampf eines Abenteuers nicht allein über Sieg und Niederlage der Helden entscheidet, sondern auch ausschlaggebend dafür sein kann, wie sich die Spieler an das Abenteuer erinnern, erfordert dieser Teil besondere Vorausplanung.

DER VERBLEIB DES FREIHERRN

Dafür gibt es keine genauen Vorgaben, außer der Tatsache, dass der Gefangene zu entkräftet ist, um in einem Kampf zu überleben. Daher sollten die Helden ihm, wenn sie erst einmal weit genug entfernt von der Burg sind, ein Versteck suchen, aus dem sie ihn später abholen können.

Irgendwann während dieser Zeit sollten Sie auch erwähnen, dass sich Morka von den Helden entfernt hat. Während dieser Abwesenheit, die drei Spielrunden dauert, vollführt sie ein Ritual, um die erbeutete Zauberkeule zumindest teilweise nutzen zu können.

DER WEG ZUM ENDKAMPF

Die entscheidende Szene findet auf der Lichtung statt, an der die Dörfler von Dreiseisenbroich üblicherweise dem Waldschatr seine Opfergaben dargebracht haben und der nun von dem halbelfischen Zauberer Islarin für wesentlich düsterere Zauber benutzt wird. Selbst wenn die Helden bisher diese Stelle noch nicht aufgesucht haben: Die Schamanin Morka kennt den Weg zum Opferplatz und führt sie über verschlungene Pfade immer tiefer in den Wald hinein. Es ist dabei nicht notwendig, dass Sie den Weg genau beschreiben, doch die Spieler sollten den Eindruck bekommen, dass er tief im Wald liegt.

DER ALTE OPFERPLATZ

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr folgt der bepelzten Zauberin, und schon bald habt ihr kaum noch eine Ahnung, wo genau im Wald ihr euch befindet. Doch Morka schreitet unbeirrt voran, bis sie schließlich nach bestimmt einstündigem Fußmarsch unvermittelt stehen bleibt. "Wir hier da!"

Vor euch liegt eine Waldlichtung, in deren Mitte ihr einen übermannshohen, mit bunten Blumen geschmückten Stein erkennen könnt. Um den Stein sind in regelmäßigen Abständen Fackeln in den Boden gerammt, und vor ihm steht eine hochgewachsene Gestalt, die in ein schwarzes, mit allerlei silbernen Symbolen besticktes Gewand gekleidet ist.

Außer dem Beschwörer sind noch der mächtige Eichenkönig zu sehen, dessen Silhouette sich hinter dem Stehenden Stein erhebt. Am Rande der Lichtung stehen weitere Menschen.

Die Helden haben den Opferplatz erreicht. Die fast kreisrunde Lichtung hat einen Durchmesser von gut zwanzig Schritt. Der Stehende Stein ist der eigentliche Opferplatz und erhebt sich genau in der Mitte der Lichtung.

Die Lichtung ist von Wurzeln und Kaninchenlöchern übersät, außerdem ragen vereinzelt Baumstümpfe aus dem Boden. Diese natürlichen Hindernisse können Sie gut ins Geschehen einbinden, um den Kampf spannend und realistisch zu gestalten: So mag es sein, dass ein übermächtig scheinender Gegner plötzlich in ein Loch tritt und damit ein Angriff knapp vorbei geht, oder auch (falls die Helden zu schnell triumphieren) einer der Gegner auf einen Baumstumpf springt und damit einen Vorteil bei der Attacke gewinnt.

Derart verborgene Kultplätze wie der Stehende Stein sind in Aergast gar nicht so selten: Zwar hängt das Volk nominell den Zwölfgöttern an, doch hat nie eine Priesterkaiser-Herrschaft den Bauern ihre alten Überlieferungen ausgetrieben, und wohl jede Freiherrschafft hat ihre heiligen Haine, stehenden Steine und verschwiegenen Weiher, an denen den mächtigen Geistern der Natur geopfert wird, um sich Wohlwollen oder zumindest Frieden zu erkaufen. Und meist verbirgt sich wirklich jemand oder etwas Magisches an solchen Plätzen – von Wesen wie dem Waldschatr bis zu Toren in die Feenlande.

DAS RITUAL

Der elfische Beschwörer Islarin Silberhaar ist im Begriff, das Ritual zu erneuern, mit dessen Hilfe er den Waldschatr unter Kontrolle hat: Zu diesem Zwecke muss er bei jedem Vollmond (und bei höherer Aktivität des Eichenkönigs sogar häufiger) die Beschwörung erneuern, die einen niederen Dämon* in den Leib des Waldschrates zwingt und dort bindet. Dieser Dämon erlaubt es dem Magier, den Waldschatr zu kontrollieren, auch wenn dessen Geist noch immer frei und dementsprechend rasend vor Zorn ist.

Um bei der Dämonenbeschwörung seine eigenen Kräfte zu schonen, opfert der Halbelf dafür ein Menschenleben. In den

*) Falls Sie sich bereits intensiver mit aventurischer Magietheorie beschäftigt haben: Es handelt sich um einen minderen Dämonen aus dem Gefolge des Widharcals, des Verderbers der Naturkräfte. Dieser Dämon ist körperlos und kann nur agieren, indem er von einer Pflanze (oder einem pflanzenähnlichen Geschöpf) Besitz ergreift, so wie etwa ein Nephazz einen Leichnam 'beseelt'. Helden können dieses Wissen mit einer *Magiekunde*-Probe ermitteln, wenn ihnen das Pergament in die Hände fällt, mit dem der Elfenmagier das Ritual vollführt. Wenn ihnen dieses Pergament fehlt, ist eine *Magiekunde*-Probe+7 nötig. Es ist mittels der vorhandenen Dokumente nicht möglich, die Beschwörung dieses Dämonen selbst zu erlernen.

letzten Monaten waren es die aus dem Dorf verschwundenen Hirten und Holzfäller, dann kam ein überlebender Begleiter des Freiherrn an die Reihe, und dieses Mal soll der Knappe Marik sein Leben verlieren. Der junge Knappe ist ebenso wie der Stehende Stein mit Blumen geschmückt. Der nackte Leib Mariks ist mit magischen Zeichen bedeckt, die mit seinem eigenen Blut geschrieben wurden. (*Magiekunde*-Probe: Es sind Glyphen der Magierschrift Zhajad.) Die fünf Fackeln markieren die fünf Spitzen eines Pentagramms, das den Stein einschließt. Islarin selber steht außerhalb des Pentagramms. Er ist in einer

Trance gefangen und murmelt auf Isdira (der Sprache der Elfen) eine Beschwörungsformel, die vor allem aus endlosen Wiederholungen undeutlicher Floskeln besteht. Selbst wenn die Helden nicht unbedingt den Wortlaut verstehen, lässt schon die Schnelligkeit und der harte Tonfall die sonst so melodische Elfensprache rau und unwirsch klingen, regelrecht fluchend. In der Hand des Magiers liegt ein unterarmlanges Messer mit einer tückisch gezackten Schneide. Außer Islarin und dem Waldschat sind noch einige Räuber anwesend. Ihre Anzahl entspricht der der Helden.

DER KAMPF

Wenn die Helden am Rand der Lichtung eingetroffen sind, neigt sich das Ritual dem Ende zu, so dass der Knappe alsbald sein Leben verlieren wird, falls die Helden nicht eingreifen. Sollten die Spieler nicht von selber die Dringlichkeit erkennen, können Sie sie durch die Worte der Schamanin darauf stoßen: "Uuh, schlecht, schlecht. Wenn Bursches Blut fließt, dann ist böser Geist gebunden viele Nächte."

Folgende Umstände sollten den Kampf spannend machen:

- Wenn der Kampf beginnt, ist es Nacht und der Vollmond steht am Himmel; der Boden ist wegen der bereits erwähnten Fuchslöcher und Baumstümpfe tückisch. Das bedeutet, dass Sie entweder Zuschläge von +4 auf alle Attacken und Paraden verlangen können (was den Kampf allerdings deutlich in die Länge zieht) oder aber, wie ebenfalls oben bereits erwähnt, die Gegebenheiten als erzählerisches Element nutzen können, um den Helden das Leben zu retten oder schwer zu machen.
- Ganz gleich, ob sich die Helden verteilen oder in einem jähem Ansturm als Gruppe angreifen – zuerst müssen sie die Räuber besiegen, die ihren Anführer bewachen. Die Gegner sind erfahrene Kämpfer (Werte wie ein *Stadtgardist* aus **Anhang 3**, S. 67), die auch nicht davor zurückschrecken, wenn ihr Anführer eine dämonische Wesenheit beschwört. Sie kämpfen auf alle Fälle so lange, wie ihr Herr lebt.
- Weder Islarin noch der Waldschat greifen am Anfang direkt in den Kampf ein (denn wenn sie das täten, hätten die Helden wohl keine Chance). Statt dessen verharren sie beide neben dem Stehenden Stein und konzentrieren sich auf das Ritual.
- Am klügsten ist es, wenn die Helden dafür sorgen, dass die Goblinschamanin ihrerseits ein Ritual wirken kann, um die Magie des Elfen abzulenken und so die Beschwörung zu unterbrechen. Daher ist es eine der sinnvollsten Vorgehensweisen, die menschlichen Gegner in einen Kampf zu verwickeln und in jedem Fall daran zu hindern, die Schamanin zu erreichen.
- Morka tut nichts, um den Helden unmittelbar zu helfen, sondern beginnt ihr eigenes Ritual, bei dem sie laut singend und tanzend umherspringt und dabei wild mit der Keule um sich schlägt, die dabei ein hypnotisches Rasseln ertönen lässt. Natürlich zieht sie damit unwillkürlich die Aufmerksamkeit auf sich, und es wird sich auch einer der Räuber daran machen, sie anzugreifen. Also sollte ein Held seinerseits ihn angreifen, um die Schamanin zu schützen. (Eine Anmerkung am Rande:

Es ist völlig unnötig, dass Sie einen Kampf zwischen zwei Meisterfiguren auswürfeln.)

Wenn Morka ihr Ritual (dafür muss sie 5 KR unbehelligt bleiben) beendet, wird der Schrat aus der Beherrschung des Elfen befreit.

- Wenn ein Held den Eichenkönig beobachtet, kann er feststellen, dass die Baumkreatur auf einmal von einem rauchigen Nebel umgeben ist, der ihr aus Mund, Nase und Ohren quillt und stark nach Schwefel riecht. Gleichzeitig fährt ein eisiger Hauch über die Lichtung. (*Magiekunde*-Probe: Daran zeigt sich wohl, dass der Dämon ausgetrieben wurde.)
- Wenn Islarin bemerkt, dass der Schrat nicht mehr unter seiner Kontrolle ist, braucht er eine weitere KR, um sich von seinem Schreck zu erholen und zu entscheiden, welchen Zauber er jetzt wirken wird. Ihm stehen folgende, für den Kampf sinnvolle Zauber zur Verfügung: **ARMATRUTZ** (3 Aktionen, 4 AsP für RS+2), **BLITZ DICH FIND** (1 Aktion, 5 AsP pro Gegner), **DUPLICATUS** (5 Aktionen, 8 AsP pro Doppelgänger), **FULMINICTUS** (2 Aktionen, 2W6+ZfP* AsP, entspricht dem angerichteten Schaden), **HORRIPHOBUS** (3 Aktionen, 7 AsP pro Gegner). Darüber hinaus trägt er ein schützendes Amulett, das ihn vor den ersten drei gegen ihn geführten Angriffen schützt, indem diese 'um einen Hauch' vorbeigehen. Eigentlich hat er es als Vorsichtsmaßnahme angelegt, um schnell fliehen zu können, falls ihm das Ritual und damit die Beherrschung des Schrates misslingt. Erzählerisch dient es im Kampf mit den Helden vor allem dazu, dass nicht ein gut gezielter Schuss oder Hieb den Kampf beendet, bevor er überhaupt angefangen hat.
- Falls die Helden zu unterliegen drohen, lassen Sie den nunmehr befreiten Schrat eingreifen. Das sollte allerdings so geschehen, dass nicht die eine freundliche Meisterfigur den Übertäter besiegt. Setzen Sie den Schrat nur als leichte Hilfe im Hintergrund ein. Statt dass der Waldschat den Halbelfen packt und zerfetzt (was vielleicht im ersten Moment hochwillkommen ist, aber auch den Spieler etwas von ihrem Sieg raubt), sollte er etwa versuchen, sich an seinem Peiniger zu rächen und dadurch den Elfen mit einem Hieb zu Boden stürzen oder auch einfach einen Zauber misslingen lassen – Hauptsache, einer der Helden kann sich dadurch in eine bessere Lage bringen. Grundsätzlich sollten es auf jeden Fall die Helden sein, die den

tödlichen Schlag gegen den Halbfelfen führen können – und falls die Spieler den Elfen lieber lebendig gefangen sehen wollen, können Sie ihnen natürlich auch diese Option zugestehen. Doch Achtung: Islarin ist sehr gerissen, und wenn er lebendig

festgesetzt wird, dann versucht er alles – vom Versprechen großer Belohnungen bis zu der großäugig vorgetragenen Behauptung, er sei selber auch nur durch einen bösen Zauber zu seinen Taten gezwungen worden.

ЕНДЕ ГУТ, АЛЕС ГУТ (MEISTERINFORMATIONEN UND 'ABSPANN')

Nachdem die Gegner besiegt sind, sollten die Helden Marik befreien. Der Knappe ist zwar verängstigt und hat leichte Verletzungen (falls ein Held einen Heilzauber anwenden will: Marik fehlen 5 LeP), ist aber ansonsten wohl auf und über die Maßen dankbar. Sein erster Wunsch ist jedoch nun, dringend seinen Herrn zu befreien. Er ist sehr erleichtert zu hören, dass das bereits geschehen ist.

Wenn alle zurück im Dorf sind, gibt der Freiherr ein Fest, bei dem die Helden die Ehrengäste sind. Auf die Einladung des Freiherrn hin kommt Morka mit ins Dorf, auch wenn sie von den Dörflern misstrauisch beäugt wird. Doch dank des Berichtes des Freiherrn wird der alte Waffenstillstand zwischen Menschen und Goblins erneuert. Wenn die Helden Marik von der Sorge seiner Schwester erzählen, lässt er sich von den Helden die Begegnung auf dem Marktplatz genau schildern und verspricht, sie umgehend über sein Wohlergehen zu unterrichten. Der Schrat ist, nachdem sein Peiniger besiegt oder verschwunden ist, nur zu gerne bereit, die alten Zustände und Vereinbarungen wieder herzustellen. Selbst Herr Adomar von Yaquirblick-Cipolya hat großen Respekt vor dem mächtigen Wesen und ist bereit, in Zukunft die Regeln des Waldes zu akzeptieren.

Der Freiherr ist nicht in der Lage, den Helden eine finanzielle Belohnung über die Erstattung von Ausgaben hinaus zu gewähren. Auch wenn er ein Edelmann ist, hat er keinesfalls Goldtruhen unter seinem Bett. Er kann den Helden allenfalls in Dreiseenbroich eine leerstehende Kate als Wohnsitz und vielleicht ein paar Äcker Land zum Bebauen anbieten. Aber er ist zuversichtlich, dass der König die wackeren Helden gewiss auch anders belohnen wird. Auch Hesione teilt diese Ansicht. Seinen Untertanen steht er mit gemischten Gefühlen gegenüber, denn es ist ihm längst klar geworden, dass diese mehr über den Eichenkönig wussten, als sie ihm mitgeteilt hatten. Doch da Adomar sich andererseits auch niemals die Mühe gemacht hatte, dem "abergläubischen Geschwätz" zuzuhören, kann er den Dörflern keinen wirklichen Vorwurf machen. (Wenn Sie möchten, können Sie Adomar aber auch erst durch Intervention der Helden auf diese Idee kommen lassen.) Was die restliche Mitglieder der Räuberbande betrifft, gibt es zwei Möglichkeiten: Falls die Helden nicht eigene Pläne haben, wird Morka sich um die restlichen Mitglieder ihres Stammes kümmern, die sich dann binnen kurzer Zeit gegen ihre ehemals menschlichen Spießgesellen wenden und diese schon Dank ihrer Überzahl verjagen. Es besteht aber auch die Möglichkeit, dass die Helden mit einigen vom Freiherrn angeheuerten Söldnern losziehen und das Räuberlager ausräuchern,

nachdem Morka ihren Stammesmitgliedern einfach empfohlen hat, sich für eine Weile zu verstecken.

Frau Hesione wirkt anfangs etwas verunsichert: Ihre ursprüngliche Aufgabe, den Freiherrn über die Räuberbande zu informieren, hat sich als unnötig erwiesen. Doch stattdessen haben ihre Begleiter den Adligen aus der Hand der Schurken befreit, so dass auch etwas Ruhm auf sie abstrahlt. Sie ist es auch, die auf einen zügigen Aufbruch nach Stadt Andergast drängt, um dem König so bald wie möglich Bericht zu erstatten.

Einige Tage später werden Adomar von Yaquirblick-Cipolya und sein junger Knappe die Hofdame Hesione und die Helden nach Andergast begleiten: der Freiherr, um dem König Bericht zu erstatten, und Marik, um seine Schwester Traviane zu besuchen.

Zurück in Andergast (ob Sie auch die Rückreise detailliert darstellen wollen, sei Ihnen überlassen, doch das kann leicht ermüdend wirken, wenn das eigentliche Abenteuer offensichtlich vorbei ist) werden die Helden tatsächlich kurz dem König vorgestellt (der sie vermutlich bald wieder vergessen haben dürfte) und erhalten auf Bitten des Freiherrn folgende Belohnung (zusätzlich zu dem, was ihnen Hesione laut Abmachung bezahlt): eine gute (BF -1), dem Helden angemessene (Nahkampf-)Waffe aus der königlichen Rüstkammer (alle Waffen aus den Basisregeln außer solchen deutlich zwergischen, novadischen oder südländischen Ursprungs, auch keine Florette oder Zweililien) und einen ebenso gut gearbeiteten Langdolch mit verzierter Scheide und dem Wappen des Königreichs. Es gibt kein weiteres Bargeld – davon trennt sich kein Monarch gerne.

Ob und wie sich Traviane dankbar zeigt, hängt sehr davon ab, wie sich die Helden ihr gegenüber verhalten haben, so dass wir hier keine festen Vorgaben machen möchten.

Als Belohnung vom Spielleiter schließlich sollten die Spieler jeweils **300 Abenteuerpunkte** erhalten, dazu bis zu **150 AP** für weitere Erfahrungen, Nebenabenteuer und Begegnungen, die Sie als Meister hinzugefügt haben.

Spezielle Erfahrungen gibt es für die angewendeten *Kampftalente*, für *Menschenkenntnis* (für die häufigen Befragungen), *Wildnisleben*, *Geographie* und *Sagen/Legenden*; eventuell und je nach Anwendung zusätzlich für in gefährlichen Situationen eingesetzte *körperliche Talente*, *Etikette*, *Gassenwissen*, *Fährtsuchen*, *Orientierung*, *Heraldik*, *Magiekunde*, *Pflanzenkunde*, *Rechtswissen*, *Tierkunde* und *Sprachen Kennen: Goblinisch*.

ΑΠΗΛΑΓΕ

AD I: ISLARIN SILBERHAAR, DER SCHURKE DES STÜCKES

Nicht viele Elfen und Halbelfen sind in der Lage, die strikte geistige Disziplin zu meistern, die nötig ist, um die Kunst der Beherrschungsmagie zu meistern, ohne den eigenen Herrschaftsgelüsten nachzugeben – Islarin Silberhaar aus Greifenfurt zählt nicht zu ihnen: Schon während seines Studiums dieser Zauberei in der Akademie der Stadt Lowangen steckte er mehr Kraft darein, diese Disziplin vorzutäuschen, als sie wirklich zu erwerben. Und recht bald nach seiner Weihe zum Adepten ließ er seinen übelsten Wünschen freien Lauf und zwang regelmäßig anderen Leuten seinen Willen auf, bis er schließlich von seiner Gilde ausgeschlossen wurde. Denn sein Verhalten erboste die gewöhnlichen Einwohner Lowangens über die Maßen.

Seitdem hat Islarin eine Gruppe Räuber um sich geschart und sich auf beiden Seiten der mittelreichischen Grenze als Wege-lagerer und Erpresser abgelegener Gehöfte einen üblen Namen gemacht, ehe er sich vor ein paar Monaten nach Dreiseen zurückzog, wo man noch nichts von ihm gehört hatte. Dass er in seiner Akademiezeit einiges verbotenes Wissen über Dämo-

nenbeschwörung erworben und mit alten elfischen Sagen über 'verfluchte Naturgeister' verbunden hat, kommt ihm nun sehr zupass. So konnte er den mächtigen Waldschrat 'zähmen' und zu seinem Handlanger machen.

**MU 14 KL 12 IN 14 CH 13 GE 15 FF 12 KO 11 KK 10
IB 9 AT 12 PA 12 MR 9 GS 8**

TP 1W+1 / 1W+2 (Kampfstab oder Langdolch)

RS 2 LeP 25 AuP 32 AsP 44

An Zaubern beherrscht Islarin das Repertoire eines mäßig erfahrenen Lowanger Beherrschers (mit insgesamt ca. 250 ZfP); falls Sie mit den Basisregeln spielen, alle Sprüche außer dem ADLERAUG UND LUCHSENOHR, AXCELERATUS, GARDIANUM, PENETRIZZEL, SALANDER MUTANDER, WEHE WALLE NEBULA; bei den Formeln, auf die er Proben würfeln sollte, weil sie z.B. gegen die Magieresistenz eines Helden gehen, hat er folgende ZfW: BANNBALADIN 9, HORRIPHOBUS 12, PARALÜ 6, SOMNIGRAVIS 8

AD 2: VON DER WALDSCHRAT-PATUR DES EICHENKÖNIGS

Diese Kreaturen sind mächtige Wesen, die wie beseelte, menschenähnliche Bäume erscheinen. Ihr Ursprung ist ungewiss, doch es steht fest, dass sie eng mit dem Leben im Wald verbunden und die meisten ihrer Interessen für Menschen nur schwer zu verstehen sind. So hat man etwa noch nie einen Waldschrat essen sehen, und man vermutet, dass sie genauso von Luft, Licht und den Strömen der Erdkräfte leben wie Bäume. Wohlvertraut mag einem Menschen jedoch die unverrückbare Überzeugung der Waldschrate erscheinen, dass der von ihnen bewohnte Wald auch wirklich ihr Wald ist. Diesen Herrschaftsanspruch versuchen sie gegen alle und jeden durchzusetzen – und wehe dem, der einen Waldschrat missachtet. Unterschiedliche Waldschrate gleichen unterschiedlichen Laubbäumen – von der schlanken Birke bis zur stämmigen

Eiche. Auch haben sie ebenso wie Menschen unterschiedliche Charaktere: Manche sind aufbrausend und gewalttätig gegenüber Fremden, andere sind eher bedächtig und lassen mit sich reden – wenn man dabei anerkennt, dass man der Unterlegene ist.

Waldschrate werden um vier Schritt groß und bis zu 600 Stein schwer. Im Kampf werden ihre weitausholenden Schläge behandelt wie der Angriff zum Niederwerfen bei Hirschen, Auerochsen etc.

Der Waldschrat in diesem Abenteuer ist ein bejahrter Eichenschrat, kräftig und unbeugsam – und doch mit all seiner natürlichen Kraft nicht dagegen gefeit, von einem Dämonen besessen zu werden und damit den Befehlen des Magiers Islarin ausgeliefert zu sein.

Wenn er erst einmal befreit ist, kehrt er jedoch (wenn sein Hass auf den Magier befriedigt ist) wieder zu seiner Ruhe zurück und ist bereit, die Goblins und Menschen in 'seinem' Wald jagen und ihre Schweine weiden



zu lassen, solange sie ihm jährlich ihren Respekt mit einigen symbolischen Geschenken beweisen.

Wenn er nach seiner Befreiung spricht (neben Gemein-Baumisch, Hirschisch und Wildschweinisch spricht er auch Garethi und Goblinisch ...), dann klingt seine Stimme tief, aber melodisch, und er setzt seine Worte mit Bedacht, wie jemand, der eher in Jahrzehnten als in Tagen denkt.

IB 8	AT 14	PA 8
TP 2W+2 (Faust) / 3W+3 (Baumstamm)		
RS 6	LeP 60	AuP 60
KO 14	MR 21*	GS 8**
		GW 15

*) solange er vom Dämon besessen ist

**) wird nicht durch widriges Gelände gesenkt

AD 3: BEISPIELS-MEISTERFIGUREN

Die folgenden Personen sind Beispiele für verschiedene Andergaster, die man in der Stadt und auf dem Lande antreffen kann. Sie sollen Ihnen helfen, die Region zu bevölkern und den Spielern deutlich machen, dass die Welt um sie herum lebt und es eine Reihe von Leuten gibt, die völlig eigene Interessen verfol-

gen. Bei den angegebenen Kampfwerten (Initiative-Basis (IB), Attacke (AT), Parade (PA)) handelt es sich um die endgültigen Werte, in die z.B. Veränderungen durch Waffen-modifikatoren (WM) und Rüstung / Behinderung (BE) bereits eingerechnet wurden.

BAUER

Die Städter schauen auf die Landbewohner herab, doch die wiederum lassen nichts auf ihre Robustheit und Bauernschläue kommen. Denn das Leben ist hart, und als Bauer oder Hirte muss man schon solche Stärken haben, um das Leben zu meistern. Einige Bauernburschen und -mädel jedoch hält nichts in der heimatlichen Kate und sie laufen fort, um aufregende Abenteuer zu erleben und berühmt zu werden.

IB 8	AT 11	PA 7
TP 1W+1 (Knüppel)		
RS 1	LeP 30	AuP 35
KO 12	MR 3	GS 8

BETTLER

In ganz Aventurien trifft man auf mehr oder weniger zerlumpte Gesellen, die auf Kosten anderer ihr Dasein fristen. Für Abenteuerer sind Bettler oft gegen entsprechende Gaben zuverlässige Informanten, denen kaum etwas von den alltäglichen Geschäften auf der Straße entgeht. Während die Stadt Andergast eigentlich zu arm und klein ist, um vielen Bettlern ein Auskommen zu beschern, hat das Zunftfest viele von ihnen in die Stadt strömen lassen.

IB 8	AT 9	PA 6
TP 1W (Messer) / 1W (A) (Faust)		
RS 0	LeP 23	AuP 26
KO 10	MR 2	GS 8

GAUKLER

Wo Menschen feiern, sind Gaukler nicht weit, die mit Kunststücken, Musik oder Erzählungen ihre Mitmenschen unterhalten und sich klingenden Lohn erhoffen. Das Zunftfest hat viele von ihnen angelockt, die mit ihren Liedern oder Späßen das Volk unterhalten.

IB 11	AT 11	PA 9
TP 1W+1 (Dolch)		
RS 0	LeP 28	AuP 30
KO 12	MR 2	GS 9

HÄNDLER

Die Steineichen in ferne Länder zu verkaufen, aber auch fremde Waren aus anderen Ländern nach Andergast zu holen, ist das ertragreiche Geschäft einiger Handelsfamilien – vor allem die Ochsenbrechts und die Birgelbaums als Fernhändler sowie die Hufferichs mit dem Salzmonopol gehören zu den geachteten und reichsten Bürgern der Stadt. Doch die Wege sind nur einige Monate im Jahr passierbar und manche Ladung erreicht die Hauptstadt niemals. Daher muss man auch als reicher Kaufmann wachsam und vorsichtig sein.

IB 8	AT 10	PA 7
TP 1W+1 (Knüppel)		
RS 1	LeP 26	AuP 26
KO 11	MR 3	GS 8

HANDWERKER

Ob Schmied, Wagenmacher, Holzschnitzer, Metzger, Schneider oder Bäckermeister: Sie sind diejenigen, die die Bewohner und Besucher der Stadt mit allem Lebensnotwendigen versorgen. Die Meister und Gesellen sind allesamt angesehene Mitglieder ihrer Zünfte und dementsprechend stolz auf ihren Stand. Wer nicht der örtlichen Zunft angehört, darf in der Stadt kein Handwerk ausüben und nur an wenigen Tagen im Jahr auf dem Markt seine Waren anbieten; auf diese Wanderhandwerker blickt ein jedes Zunftmitglied herab.

IB 8	AT 11	PA 7
TP 1W+1 (Knüppel)		
RS 1	LeP 30	AuP 35
KO 12	MR 3	GS 8

Die meisten städtischen Handwerker wissen übrigens (mit den gleichen Kampfwerten) auch mit einer Hellebarde umzugehen und sind zudem (mit FK-Wert 11) in der Lage, mit einer Armbrust zu schießen.

HOLZFÄLLER

Der größte Reichtum des kargen Landes sind seine Steineichen, die in ganz Aventurien

begehrt sind. Doch das Fällen dieser massiven Bäume erfordert große Kraft und Erfahrung. Die Holzfäller sind eine eigene verschworene Gemeinschaft mit eigenen Regeln und Ritualen, und Fremden gegenüber treten sie oft wortkarg und abweisend auf.

IB 8	AT 11	PA 6
TP 2W+2 (Holzfälleraxt)		
RS 1	LeP 33	AuP 38
KO 14	MR 2	GS 8

STADTGARDIST

Anders als die unbezahlte Bürgerwehr, die von den Zünften gestellt wird (siehe *Handwerker*), sind die Stadtwachen fest in Dienst und Lohn, auch wenn der Sold nicht gerade üppig ist. Daher sind die meisten einer Bestechung nicht abgeneigt, und Übeltäter werden nicht mit Samthandschuhen angefasst und müssen damit rechnen, ihre Habseligkeiten einzubüßen.

IB 7	AT 13	PA 11
TP 1W+5 (Hellebarde)		
RS 3	LeP 30	AuP 35
KO 13	MR 3	GS 8

Die Stadtgardisten sind im Bedarfsfall auch mit Kurzbögen (TP 1W+4, FK-Wert 14) ausgestattet. Als Seitenwaffe führen sie Kurzscherwerer, die sie bisweilen zusammen mit Schilden einsetzen (SF: Linkshändig I, Schildkampf I)

TASCHENDIEB

Wo ehrliche Leute ihr Geld verdienen, sind Spitzbuben, die es ihnen wieder entreißen wollen, nicht weit. Das Fest in Andergast hat sie in Scharen in die Stadt strömen lassen, und ihre Kleidung gibt sie nach außen hin als ehrenwerte Mitglieder der Gesellschaft aus.

IB 11	AT 10	PA 9
TP 1W+1 (Dolch)		
RS/BE 0	LeP 26	AuP 30
KO 11	MR 3	GS 9

TaW: Taschendiebstahl 8 (auf 12/12/14)

AD 4: TIERE IN ANDERGAST

AUEROCHSE (SELTEN)

In allen Andergaster Urwäldern gibt es diese mächtigen Wildrinder mit dem dunkelbraunen Zottelfell und den langen Hörnern, einer Schulterhöhe von zwei Schritt und einem Gewicht von 250 Stein. Auerochsen sind eher angriffslustig als scheu und vertreiben alle Eindringlinge aus ihrem Revier. Sie greifen an, um ihren Gegner umzustößen, doch sind die Anläufe zwischen den einzelnen Attacken so lang (W6 KR), dass man gute Chancen hat, wieder auf die Beine zu kommen und fortzulaufen. Wenn sie ihre Gegner erst einmal rennen sehen, brechen Auerochsen dem Kampf meist ab.

IB 12	AT 11	PA 7
TP 1W+6 (Stoß) / 4W (Überrennen)		
RS 2	LeP 45	AuP 30
KO 20	MR 4	GS 10
GW 12	Beute: 120 Rationen Fleisch, Hörner (10 S), Fell (40 S)	

BUNTES WÜHLSCHWEIN (PUTZTIER)

Die in Andergast üblichen Schweine sind halbwild und können gut für sich selbst sorgen, indem sie mit ihren breiten Rüsseln und kurzen Hauern den Boden nach Käfern, Würmern, Pilzen und Wurzeln aufwühlen oder Eicheln fressen. Daher brauchen sie kaum eigenes Weideland, sondern werden im Frühling, Sommer und Herbst in den Wald getrieben.

Schweine sind sehr fruchtbar und eine Sau wirft zweimal im Jahr etwa ein halbes Dutzend Ferkel, die schnell heranwachsen.

Im Boron, also im späten Herbst oder frühen Winter, werden etwa acht von zehn Schweinen in einem gewaltigen Schlachtfest abgestochen, um Winterfutter zu sparen. Dabei wird keine Unze der Tiere vergeudet: Jedes Stückchen Fleisch wird geräuchert (vor allem die stattlichen Schinken) oder zu Wurst und Sülze gemacht. Die ärmeren Dörfler müssen Schinken, Speck und Mettwürste für den Tisch des Junkers abgeben, während sie für sich nur die Blutwürste, den Blutkuchen und das Schmalz als Wintervorräte behalten können.

IB 8	AT 6	PA 9
TP 1W (Biß)		
RS 2	LeP 25	AuP 30
KO 12	MR 0	GS 10
Ertrag: 30 Stein Fleisch		

GROSSE SCHRÖTER (GELEGENTLICH)

Auch Riesenhirschkäfer genannt, wird dieses große Insekt bis zu zweieinhalb Schritt lang und bis zu 200 Stein schwer – ein gepanzertes Ungetüm, das sich mit seinen Zangen vorzüglich wehren kann, wenn es angegriffen wird. An sich ist der große Schröter aber eher scheu und meidet Menschengruppen. Er lebt im Wald, in dunklen Höhlen und auch in Ruinen und verlassen Gebäuden. Das Bemerkenswerteste an dem Tier ist, dass man junge Käfer recht

gut abrichten kann und sie daher mitunter in Andergast als Wachtiere in dunklen Kellern anzutreffen sind.

Ein Großer Schröter richtet seine beiden Attacken immer gegen den gleichen Gegner: Zuerst versucht er (AT: 10), seinen Gegner mit den Zangen zu packen und festzuhalten. Aus diesem Griff befreien kann man sich nur, wenn eine KK- und eine GE-Probe gelingt, bei diesen Doppelproben erleidet man W6 SP, unabhängig von Erfolg oder Misserfolg.

So lange der Schröter seinen Gegner im Griff hat, beißt er zu (AT: 16). Sein Biss verursacht 1W+1 TP, außerdem verliert die Rüstung dabei einmalig einen RS-Punkt, da der Speichel des Käfers ätzend ist.

IB 8	AT 10/16	PA 5
TP 2x(1W+2) (Zangen) / 1W+1, RS -1 (Biss)		
RS 5	LeP 35	AuP 30
KO 18	MR 10	GS 4
GW 9	Beute: 30 Rationen Fleisch, Panzer (10 S), Zangenpaar (10 S)	

KARNICKEL (SEHR HÄUFIG)

Andergaster Karnickel werden etwa dachsgroß und sind sehr verbreitet. Sie sind für ihren delikaten Geschmack bekannt, doch wenn sie im Rudel über ein Gemüsebeet herfallen, verflucht man sie oder setzt gar einen Preis auf Karnickelköpfe aus. Es ist nicht einfach, die scheuen Tiere aufzuspüren, und außer in einem Stall auf einem Bauernhof sieht man sie selten – hingegen hört man oft ihr melodisches Pfeifen und das dumpfe Trommeln, mit dem sie sich verständigen.

GS 9	AU 30
Beute: 2 Rationen Fleisch, Fell (3 S)	

KROPENHIRSCH (GELEGENTLICH)

Der mächtige Kronenhirsch der Andergaster Wälder erreicht mehr als anderthalb Schritt Schulterhöhe und kann vor allem im Herbst während der Brunftzeit ein gefährlicher Gegner sein. Die Rudel werden von einem männlichen Tier geführt, das als das einzige kämpft, um so den Hirschkühen und Jungtieren die Flucht zu ermöglichen. Hirsche kämpfen mit gefährlichen Kopf- und Geweihstößen, lassen aber vom Gegner ab, wenn er sich zur Flucht wendet. Der Sage nach lebt der unsterbliche Urvater der Hirsche irgendwo in Andergast (natürlich): ein gewaltiger 36-Ender mit schneeweißem Bart. Doch auch üblicherweise ist es schon eine Besonderheit, einen wahrhaftigen Zwölfender zu treffen.

IB 11	AT 13	PA 8
TP 2W+4 (Geweih)		
RS 2	LeP 32	AuP 30
KO 14	MR 1	GS 10
GW 7	Beute: 40 Rationen Fleisch, Geweih (bis zu 25 S), Fell (30 S)	

REH (HÄUFIG)

Rehe sind ein verbreitetes Jagdwild und (vor allem zur Brunftzeit) deutlich wehrhafter, als man erwarten könnte – vor allem, wenn die Böcke ihre Kitze schützen wollen. Wie beim Hirsch sind sie die einzigen aus dem Rudel, die kämpfen. Auch wenn sie nicht an die Wucht eines Hirsches herankommen, können sie doch einem unvorsichtigen Jäger übel zusetzen, ehe sie die Flucht ergreifen. Dennoch ist Rehfleisch eine der beliebtesten Wildbretsorten auf der Tafel des Adels.

IB 12	AT 8	PA 5
TP 1W+3 (Geweih)		
RS 1	LeP 15	AuP 60
KO 8	MR 0	GS 12
GW 5	Beute: 18 Rationen Fleisch, Geweih (2 S), Fell (20 S)	

WALDLÖWE (SELTEN)

Auch wenn sie nicht so häufig sind, zählen diese Löwen zur Andergaster Tierwelt. Sie sind elegante Tiere mit silberweißem Fell, die sich fast lautlos wie Schatten durch den Wald bewegen. Waldlöwen werden über einen Schritt hoch und mehr als 120 Stein schwer. Sie sind ebenso Jäger wie Aasfresser und greifen normalerweise Menschen nicht an. Doch wenn man auf einen Waldlöwen trifft, muss man sehr vorsichtig sein, denn er kann versuchen, seinen Gegner zu Boden zu reißen, indem er sich schnell nähert und ihn mit beiden Pranken-AT angreift. Derlei wird von Ihnen als Spielleiter wie ein Angriff zum Umwerfen behandelt (siehe unten).

IB 10	AT 16*	PA 8
TP 1W+5 (Pranken) / 2 W+2 (Biss)		
RS 2	LeP 35	AuP 45
KO 15	MR 3	GS 12
GW 13	Beute: 60 Rationen zähes Fleisch, Fell (50 S)	
*)pro KR zwei Attacken, die der Waldlöwe gleichzeitig auf einen Gegner ausführt.		

WALDSPINNEN (GELEGENTLICH)

Diese unheimlichen Tiere sind schwarzbehaart und werden bis zu einem Schritt hoch. Üblicherweise spinnen sie ihre Netze im Wald und im Unterholz, um Hasen, Rehe und Füchse zu fangen, die sie dann mit ihren starken Zangen töten und zerteilen – doch sie machen auch nicht vor Goblins oder Menschen halt, die sich in ihren Netzen verfangen.

Um das Netz einer Waldspinne rechtzeitig zu erkennen, ist eine *Sinnenschärfe*-Probe nötig. Misslingt diese, ist der Held gerade durch etwas anderes abgelenkt und verfangt sich. Die Waldspinne kommt binnen W6+1 KR dazu. Solange er unbedrängt ist, kann ein Held sich mittels einer gelungenen GE-Probe befreien (ein Versuch pro KR), doch jede misslungene Probe erschwert die folgende um einen Punkt. Wenn er erst einmal angegriffen wird, kann er nicht

ausweichen und muss dann auf AT und PA verzichten, um stattdessen eine weitere GE-Probe abzulegen. Die eventuelle Erschwerung der GE-Proben gilt auch für AT- und PA-Proben. Wenn kein Kampf (mehr) stattfindet, ist es für die Begleiter des Helden einfach, ihren Kameraden (zum Beispiel durch Losschneiden) zu befreien.

IB 6	AT 9	PA 0
TP 1W+1 (Biss)		
RS 1	LeP 20	AuP 15
KO 10	MR 8	GS 3
GW 4	Beute: wertlos	

WALDWOLF (HÄUFIG)

Waldwölfe werden bis zu einem Schritt hoch und haben einen dichten schwarzen Pelz. Diese Wolfsart gilt als die klügste, da sie geordnete Rudel von W6+2 mit einem festen Anführer bilden. Sie fürchten sich weder vor Feuer noch vor Lärm und lassen von einer Beute nur ab, wenn sie schwere Verluste erlitten haben.

Wenn beim Angriff eines Wolfes eine 1 fällt, ist dem Tier ein besonders guter Angriff auf die Kehle seines Gegners gelungen, der wie die gute AT eines menschlichen Feindes abgewehrt werden muss.

IB 9	AT 11	PA 7
TP 1W+3 (Biß)		
RS 2	LeP 22	AuP 80
KO 11	MR 3	GS 8
GW 5 (einzeln) bis 15 (Rudel)		
Beute: 25 Rationen zähes und etwas bitteres Fleisch, Fell für 7 S		

WILDGEFLÜGEL (SEHR HÄUFIG)

Ein Sammelbegriff für die diversen Waldhühner, Moorhühner, Rebhühner, Wildenten und anderen Vogelarten, die überall im Wald anzutreffen sind. Sie werden meist gejagt, indem man einen ganzen Schwarm aufscheucht und einige der auffliegenden Vögel abschießt. Die Probe ist um die GS erschwert, doch dafür tötet jeder Schuss, der trifft, ein Tier. Doch das Finden der Beute ist oft schwieriger als das Erlegen, weswegen das Auslegen von Schlingen, Leimruten oder Netzen verbreitet ist.

Beute: 1 Ration Fleisch, Fasanenfedern

WILDSCHWEIN (SEHR HÄUFIG)

In Anergast sind Wildschweine nicht nur sehr zahlreich, sie sind auch ausgesprochen angriffslustig, wenn sie einen Reisenden als Störenfried

betrachten, und das ist nahezu immer (vor allem aber im Frühsommer, wenn die Frischlinge noch schutzbedürftig sind) der Fall. Wildschweine bilden Rudel von W3+3 Tieren, die von einer alten Bache angeführt werden.

Im Kampf versuchen sie, ihre Gegner umzurennen und zu Boden zu stoßen. Für den Anergaster Adel, der sich (von Ausnahmen abgesehen) die Jagd auf dieses Hochwild vorbehält, ist es daher ein Zeichen des Mutes, ein anstürmendes Wildschwein nur mit dem Sauspieß abzufangen.

Wildschweine werden bis zu einem Schritt groß und über dreißig Stein schwer. Die Gob-lins der Anergaster Wälder verehren Wildschweine als heilige Tiere, was sie jedoch nicht davon abhält, sie zu essen und auf besonders stattlichen, abgerichteten Tieren (meist Keilern) zu reiten.

IB 10	AT 8	PA 2
TP 1W+2 (Hauer)		
RS 2	LeP 20	AuP 40
KO 14	MR 0	GS 10
GW 6	Beute: 25 Rationen Fleisch, Hauer (1S), Fell (7S)	

AD 5: REALISTISCHES TIERVERHALTEN IM KAMPF

Es ist sehr davon abzuraten, ein Wildtier im Kampf so zu führen wie einen menschlichen Gegner, der sich fechtend einen Attacke-Parade-Wechsel mit dem Helden leistet – denn Tiere kämpfen nun einmal ganz anders.

Auch wenn es auf den ersten Blick komplex erscheint, so geben diese Zusatzregeln Ihren Spielern (und deren Helden wohl auch) schnell das Gefühl, gegen echte Tiere aus Fleisch und Blut zu kämpfen und nicht gegen reine Zahlenbündel, die sich nur in den Werten von einem Räuber unterscheiden.

Rudel: Vor allem Waldwölfe und Wildschweine bilden Rudel mit einem Leit-tier, das immer den vermeintlich stärksten Gegner angreift. Der IB-Wert dieses Leit-tiers ist um die Anzahl der übrigen Tiere und sein AT-Wert um 3 Punkte erhöht; die LE liegt um ein Drittel über dem angegebenen Durchschnittswert. Stirbt das Leit-tier, flieht das Rudel, doch die meisten Rudeltiere sind recht kluge Tiere und fliehen ohnehin, wenn sie zu unterliegen scheinen.

Waffenparaden: Auch wer einen *Pranken-hieb* mit dem Schwert abfängt, fügt dem Tier Schaden zu: Wenn ein Held solche Angriffe mit einer Waffe pariert (statt mit dem Schild oder durch Ausweichen), richtet er bei dem Tier die Hälfte (abgerundet) eines üblichen TP-Wurfes ohne einen KK-Bonus an.

Kampfunfähigkeit: Wenn ein einzelner Treffer einem Tier mehr als ein Drittel seiner Basis-LeP raubt, ist es kampfunfähig und wird nur noch versuchen, zu fliehen.

Auflaufen lassen: Ein Held kann versuchen, ein angreifendes Tier auf seine Waffe auflaufen zu lassen; dies ist möglich, wenn es sich um eine Waffe aus folgenden Gruppen handelt: Anderthalbhänder, Infanteriewaffen, Speere, Zweihandschwerter und -säbel, bei kleineren Tieren nach Meisterentscheid auch Fechtwaffen, Säbel und Schwerter. Dafür verzichtet man für diese Runde auf die Parade und würfelt statt dessen seine Attacke, die mit der AT des Tieres verglichen wird: Ist sie besser gelungen (mehr Punkte eingespart), dann erleidet das Tier unparierbar den vollen Schaden. Ist sie schlechter (aber immerhin noch gelungen), erleidet es Schaden wie von einer Waffenparade (s.o.). In jedem Fall muss der Held eine KK-Probe schaffen, um nicht vom Ansturm des Tieres umgeworfen zu werden.

Ansturm und Niederwerfen: Eine ganze Reihe von Tieren (nämlich Waldlöwen, Rehböcke, Kronenhirsche, Wildschweine und Auerochsen) kämpfen, indem sie auf den Gegner zustürmen, ihn durch einem Hieb oder Stoß mit Pranken, Geweih, Hauern oder Hörnern zugleich verletzen und umwerfen, um beim nächsten Ansturm den Gestürzten von oben herab zu attackieren.

● Einen Stoßangriff kann man nur parieren, wenn man einen Schild hat, ansonsten hilft nur Ausweichen (Probe auf halbe GE oder PA-Basiswert) oder das Auflaufen lassen.

● Wenn das Ausweichen gelingt, hat der Held eine unparierbare AT gegen das vorbeitrampelnde Tier frei, doch ist sie um dessen halbe GS erschwert.

● Gelingt die Schildparade, entsteht kein Schaden; doch muss der Spieler eine KK-Probe ablegen. Gelingt diese, kann er eine AT gegen das Tier ausführen, ehe es sich wieder entfernt.

● Misslingt die Schildparade, die Attacke für das Auflaufen lassen oder das Ausweichen, richtet das Tier die angegebenen TP an und der Spieler muss eine KK-Probe schaffen, um nicht umgeworfen zu werden.

● Ist der Held gestürzt, kann er in jeder nachfolgenden Kampf-runde mit einer GE-Probe (erschwert durch BE) versuchen, wieder aufzustehen, sofern er entweder nicht anegriffen wird oder aber auf AT und PA verzichtet.

● Solange er jedoch am Boden liegt, sind für ihn AT, PA und Ausweichen um je 3 Punkte erschwert.

● Solange der Held am Boden liegt, wird der AT-Wert des Tieres verdoppelt, jedoch sind keine angesagten AT möglich.

DIE MÄR VOM EICHENKÖNIG

(WIE MAN SIE SICH IM ANDERGASTSCHEN LAND ERZÄHLT)

Es war einmal, vor unendlich langer Zeit, da lebte in Aventurien eine Eidechse nahe eines Flusses, und ihr Name war Ingval. Ingval sonnte sich gern, denn sie liebte die Wärme, und des Nachts, wenn es dunkel wurde, legte sie sich unter einen Stein, um zu schlafen. Es gab viele Steine dort, wo Ingval wohnte. Viele Steine. Und den Fluss. Und dann – so weit ihr Auge reichte – wieder Steine. So lebte Ingval viele Jahre lang – wachend, schlafend und genießend – und war es zufrieden. Doch eines Tages, sie räkelte sich gerade wieder genussvoll in der wärmenden Sonne, hörte sie ein Rauschen in der Luft über sich und verwundert hob sie ihren kleinen Drachenkopf in die Höhe und blickte zum Himmel auf. – Platsch! fiel ein Wassertropfen auf ihre Nüstern – Plitsch! – Ein weiterer! Und dann – immer mehr Wassertropfen, schillernd im Licht, plitsch! – ein vierter und fünfter, und bald war nicht nur Ingval, waren auch alle Steine um Ingval her und selbst der Fluss, an dem sie lebte, ein Meer aus Tropfen, die sich aus dem Blau über ihr lösten und auf die Erde fielen und die sprangen und hüpfen, wenn sie den Boden berührten und in Tausende kleinster und aberkleinster Tropfen zerplatzten. Und wie Ingval verwundert die schuppige Haut runzelte unter dem sonderbaren, unbekanntem Gefühl und ihr Köpfchen den Tropfen entgegenreckte, blinzeln, da immer wieder etwas des springenden Wassers ihre Augen traf, erstarrte sie mit einem Mal in vollkommener Reglosigkeit. Zwischen Sonne und Tropfen hatte sich etwas verändert im Blau über ihr. Und was sie dort sah, verückte sie. Und mit diesem einen Blick, den sie gen Himmel tat, veränderte sich ihr Leben ...

Hoch über ihr schwebte, inmitten des azurenen Himmels, ein Bogen aus schillerndem Licht, eine Brücke aus Farben, ein Regenbogen. Ingval kannte keine Farben, in ihrem Leben hatte es bislang nur das Blau des Wassers und des Himmels und das Grau der Steine gegeben. Auch wusste sie nicht, was eine Brücke ist, denn eine Brücke trägt ein Wesen von einem Ort zu einem anderen, und Ingval hatte Zeit ihres Lebens an demselben Fluss gelebt. Wer eine Brücke überquert, der hat ein Ziel. Und wer ein Ziel hat, der hat Träume, die er zu erreichen sucht. Ingval aber hatte sich noch nie gefragt, was hinter den Steinen liegen könnte. Auch hatte sie noch nie geträumt.

Doch wie sie nun auf die Farben über ihr blickte, da erwachte ein Wunsch in ihr – sie wollte wachsen, wollte sich erheben in den Himmel, so hoch, dass sie den Bogen berühren könnte, um einzutauchen in diese fremde Welt aus Licht und Farben – zu sehen, wie der Fluss und die Steine und sie selbst von dort aus beschaffen sein könnten. Und Ingval träumte sich einen Hügel aus Farben, der wachsen möge, seine Arme gen Himmel strecken – immer weiter und höher – und über diesen Traum schlief sie ein.

Als sie erwachte, hatte ein neuer Tag begonnen. Der Regenbogen war fort und mit ihm die Farben und die Tropfen und das irisierende Licht. Doch neben ihr, am Ufer des Flusses, war etwas, das zuvor nicht dort gewesen war – ein kleiner Eichensprössling, mit Blättern und junger, borkiger Haut, der seine dünnen Ärmchen dem Himmel entgegenreckte. Noch war er kaum größer als Ingval selbst – und doch wußte sie mit

einem Mal, dass er wachsen würde – so hoch und so weit, bis er das Himmelsgewölbe berührte. Und dass er ihre Brücke sein würde, die sie hinauftrüge, ihr Begleiter, der ihr die Welt zeigen würde, wie sie sie noch nie zuvor gesehen hatte.

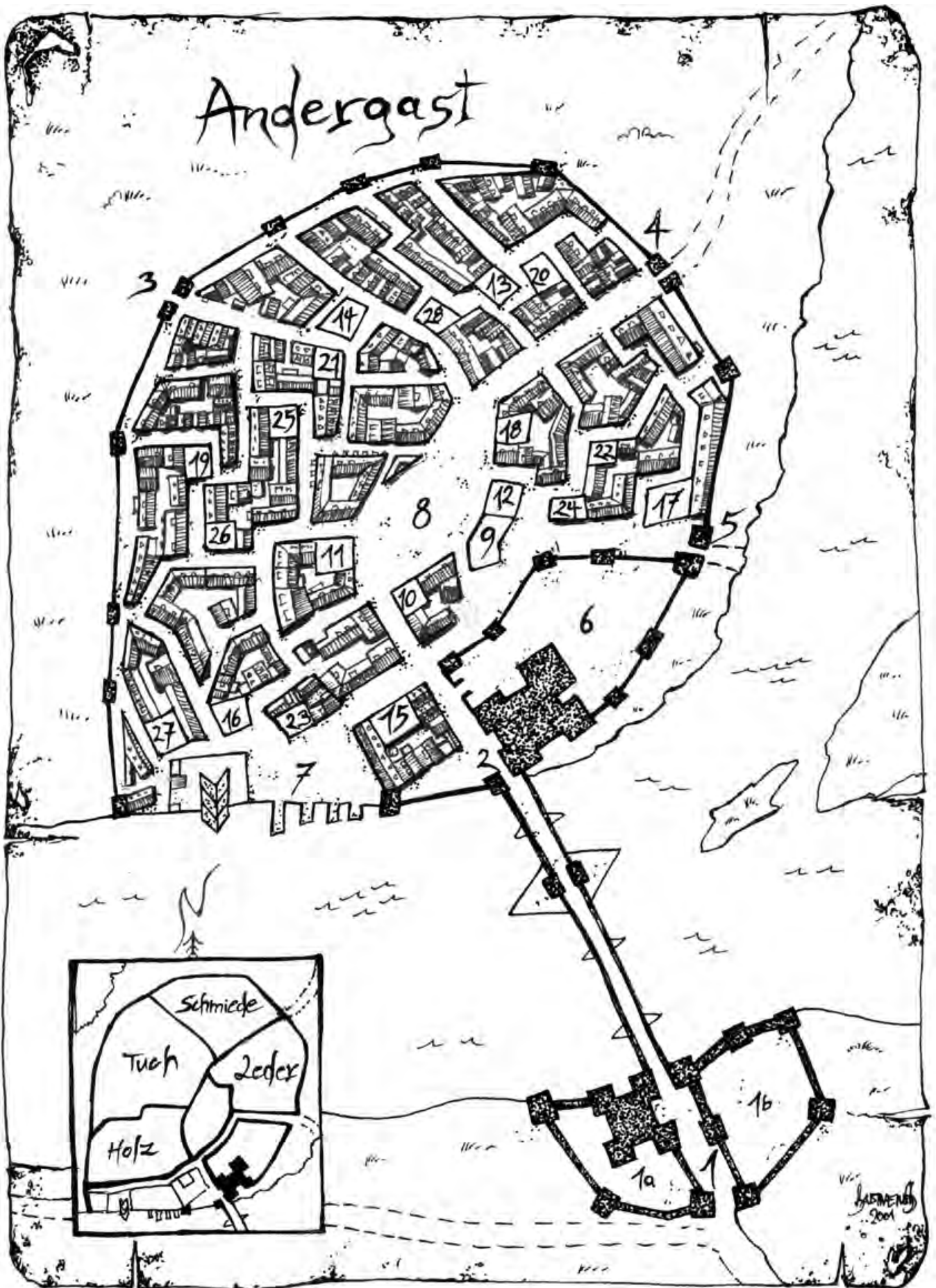
So vergingen die Jahre, und der Baum der kleinen Eidechse wuchs und wuchs – und sein Stamm wurde groß und fest, seine Haut wurde borkig, um Ingvals Füßen Tritt zu bieten, auf dass sie an ihm emporklettern konnte. Wenn die Sonne durch sein Blätterdach fiel, dann brachte er das irisierende Licht zurück, und wenn er durstig war, dann kam der Regen und mit ihm die Brücke aus Farben. Auch Ingval, deren Körper bislang grau gewesen war, veränderte sich: Ihre schuppige Haut begann im Licht zu schillern, je näher sie dem Himmel kam, und bald waren alle Farben des Regenbogens ein Teil ihres Körpers geworden.

Und eines Tages, der Baum war nunmehr so sehr gewachsen, dass Ingval sein rauschendes Haupt nicht mehr ausmachen konnte, wenn sie vom Boden aus zu ihm hinauf blickte, gingen sie gemeinsam fort von dem Fluss, brachen auf, zu erkunden, was hinter den Steinen läge. Ingval saß auf der Schulter des Baumes, in eine Astgabel geschmiegt, und nachts, wenn sie müde war, rasteten sie. Und wo sie Rast machten, da brach die Eiche einen kleinen Ast aus ihrem Blätterhaupte und Ingval kletterte hinab und verscharrte ihn im Boden, auf dass auch er wachsen möge und anderen, die kämen, erzählen könnte von Schöpfung und Neubeginn, von Sehnsucht und von den Träumen, die Leben schaffen.

Andere Wesen auf Dere hörten von dem Wunder, das Ingval geschehen war und sie zogen aus, den Wald aus Eichen und Steinen zu sehen und es gefiel ihnen dort so gut, dass sie blieben, um hier zu leben. Insekten kamen und Vögel, Blütenjungfern und Bären, Einhörner und Goblins, Wildschweine und Eichbörnchen, Fische, Hasen und auch Menschen. Sie alle lebten gemeinsam unter dem grünen Blätterdach des Steineichenwaldes. Und zu Ehren der kleinen Echse gaben die Menschen dem Fluss, der durch den Steineichenwald floss, ihren Namen: Ingval.

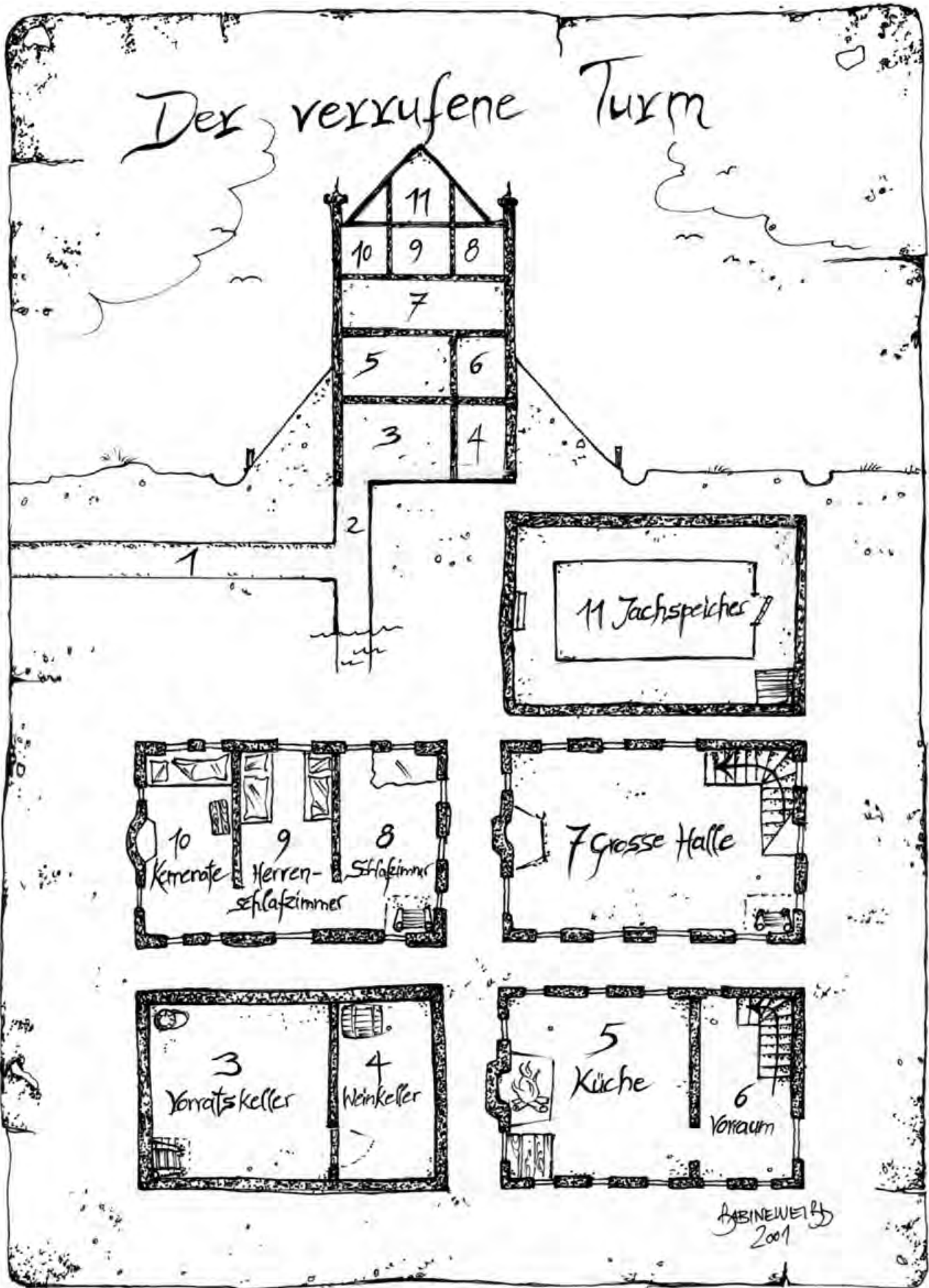
Der König dieses Waldes, der Herr über Tiere und Pflanzen und alle Bäume aber, war der Eichenkönig – jener allererste Baum, der dereinst aus den Träumen Ingvals geboren worden war. Er war ein gütiger Herrscher, denn er liebte das Leben, genauso wie die Herrin *Tsa*, die junge Göttin selbst das Leben liebt.

Noch heute streift der Eichenkönig durch unsere Wälder, getrieben von den Träumen der kleinen Echse in seinen Armen, und wer ihn trifft, dem erfüllt er vielleicht einen Wunsch; ganz so, wie er Ingval dereinst ihren Herzenswunsch erfüllte. Doch vernimmt er nur die Stimme von jenen, die seiner Schöpferin im Herzen nahe sind – *Tsa*, der jungen Göttin, deren zu Leben erwachter Traum sein mächtiger Körper und der seiner Kinder und Kindeskinde ist. Seine Heimstatt liegt irgendwo in den Tiefen des Steineichenwaldes, dort, wo Ingval ihren ersten Traum träumte. Im Kreise seiner Kinder hält er Hof und lässt sich von den Baunfeen umschwärmen, die die Gefährten seiner Sprösslinge sind. Und solange wir, du und ich, ihn und seine Kinder ehren, wird uns in seinem Reich kein Leid geschehen.



PLAN DER STADT ANDERGAST (ZUM HERAUSKOPIEREN)

Der verrufene Turm



DAS VERSTECK DES SCHURKEN (ZUM HERAUSKOPIEREN)

Aufregende Abenteuer
erleben – gemeinsam
mit Freunden eine exotische
und atemberaubende Welt
erforschen!

Kommen Sie mit auf die
Reise nach Aventurien, in das
phantastische Land der Fantasy-
Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen,
verhandeln Sie mit geheimnisvollen
Elfen, suchen Sie nach Spuren längst
untergegangener Zivilisationen, lösen Sie
verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie
Spionage-Aufträge im Land der bösen
Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie
selbst bestimmen: mächtiger Magier,
edle Kämpferin für das Gute, gerissene
Streunerin oder axtschwingender Zwerg.
Jeder Held hat Stärken und Schwächen,
und nur in der Zusammenarbeit mit
seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen.
Denn Sie erleben die spannenden
Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an
Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: *Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

IM BANN DES EICHENKÖNIGS

VON HEIKE KAMARIS UND JÖRG RADDATZ

Es ist was faul im Staate Andergast ... zumindest in einer kleinen, abgelegenen Baronie, in der sich eine Räuberbande tummelt, die ihre Beutezüge sogar bis in die ferne Hauptstadt unternimmt. Also wird eine königliche Botin in Marsch gesetzt, um die Vorfälle zu ermitteln – mit Ihren Helden als Begleitung. Und am Rande der Zivilisation angekommen, erfahren die Helden recht schnell, daß hier Dinge geschehen, die nicht mit einfachen, weltlichen Schurkereien zu erklären sind.

Im Bann des Eichenkönigs ist ein Abenteuer, das Sie und Ihre Helden mit der Spielwelt Aventurien vertraut machen soll und enthält daher viele Hinweise für angehende Meister des Schwarzen Auges. Darüber hinaus finden Sie in diesem Band viel Wissenswertes über Stadt und Land Andergast, eine aventurische Region, die sich besonders gut für die ersten Schritte ins Abenteuer eignet.

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die *Basisregeln des Schwarzen Auges*; dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch das Abenteuer zu führen.

ABENTEUER NR. 109

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 - 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT

(MEISTER / SPIELER)
NIEDRIG / EINSTEIGER

ERFAHRUNG

(HELDEN)
EINSTEIGER

ANFORDERUNGEN

(HELDEN)
TALENT-EINSAZ, INTERAKTION,
KAMPFFERTIGKEITEN,
ZAUBEREI

ORT UND ZEIT

STADT & LAND ANDERGAST,
AB 30 HAL / 1023 BF

