

KRIEGER, KRÄMER UND KULTISTEN

MEISTERPERSONEN DES MITTELREICHES



Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

KRIEGER, KRÄMER UND KULTISTEN



ULISSES SPIELE



VERLAGSLEITUNG

MARIO TRUANT

REDAKTION

EEVIE DEMIRTEL, DANIEL SIMON RÜCHTER, ALEX SPOHR

COVERBILD

ANNA STEINBAUER

INNENILLUSTRATIONEN

COLIN MICHAEL ASHCROFT, ANJA DI PAOLO,
MELANIE MAIER, ANNA STEINBAUER, FLORIAN STITZ

UMSCHLAGGESTALTUNG UND SATZ

CHRISTIAN LÖNSING

Copyright ©2012 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, MYRANOR 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 978-3-86889-585-8



KRIEGER, KRÄMER UND KULTISTEN

MEISTERPERSONEN DES MITTELREICHES

REDAKTION: ALEX SPOHR,
MARIO TRUANT, ANDRÉ WIESLER

Mit Geschichten von ANDRÉ WIESLER

Mit Dank an LUTZ BERTHOLD, PATRIC GÖTZ, NICOLE KREITINGER,
MARIE MÖPKEMEYER, DIANA RANFOTH, CLAAS RHODGEß UND MICHAEL ROST.

EINE DSA-SPIELHILFE





Inhalt

Vorwort.....	5	Kultistin	100
Zum Verständnis und Gebrauch der Meisterpersonen	6	Magd.....	103
Adeptin.....	7	Magister	106
Alchimist	10	Marktfrau.....	109
Amazone	13	Mechaniker	112
Ausrufer	16	Namenloser-Geweihter	115
Bardin.....	19	Orkräuber.....	118
Baronin.....	22	Orkschamane.....	121
Bäuerin.....	25	Peraine-Geweihter	124
Bernsteinsammler.....	28	Praios-Geweihte	127
Bettler.....	31	Räuber	130
Botenjunge.....	34	Ritter.....	133
Botenreiter	37	Rondra-Geweihter.....	136
Bürgermeister	40	Scharlatan	139
Diebin.....	43	Schelmin	142
Dorfschulze	46	Schließer.....	145
Fernhändlerin	49	Schmied	148
Fischer	52	Schmugglerin	151
Gauklerin.....	55	Schneiderin	154
Gelehrte	58	Schreiber	157
Geode.....	61	Schwarzmagier	160
Goblinschamanin	64	Schwertgeselle.....	163
Goblintammeskrieger	67	Soldat	166
Haindruide	70	Söldnerin	169
Hirte.....	73	Stadtgardist	172
Höfling.....	76	Streuner	175
Holzfäller.....	79	Torwächterin	178
Hure.....	82	Travia-Geweihte	181
Ingerimm-Geweihte	85	Wahrsagerin.....	184
Jägerin	88	Wildnisläuferin	187
Krämer	91	Wirt.....	190
Kriegerin	94	Wundärztin	193
Krötenhexe.....	97	Zuckerbäcker.....	196
		Anhang.....	199



Vorwort

Mit **Krieger, Krämer und Kultisten** präsentieren wir Ihnen einen ganz besonderen Band. Das Buch beschreibt mehr als sechzig Meisterpersonen, denen eine aventurische Heldengruppe immer wieder in ihren Abenteuern begegnen kann. Vom Wirt einer Taverne, über einen hässlichen, orkischen Räuber, bis hin zu einem griesgrämigen Krämer und einer Kultistin des Namenlosen werden Sie dutzende vollausgearbeitete Archetypen vorfinden. Sie sind sowohl mit Abenteuerideen wie auch mit einem vollständigen Werteblock ausgestattet, so dass Sie schnell darauf zurückgreifen können, falls Sie in einem Abenteuer Werte benötigen sollten oder einfach eine kleine Idee für ein Szenario brauchen.

Der Fokus der Meisterpersonen liegt dabei auf der Region des Mittelreiches, aber man kann die Archetypen auch in den meisten anderen Ländern Aventuriens vorfinden.

Außer den zahlreichen Meisterpersonen finden Sie noch einige weitere Spielhilfen im Anhang. Dort erfahren Sie mehr über die Seelentiere und ihre Bedeutung, Sie finden dort eine Namensliste für die Regionen, aus denen die Meisterpersonen üblicherweise stammen sowie einige Tabellen, mit denen Sie individuelles Aussehen, Ausrüstung und Charakterzüge auswürfeln oder zusammenstellen können. Und auch an die Anpassungen an andere Regionen wurde gedacht. Zwar sind die Meisterpersonen Mittelreicher, doch lassen sich ohne viel Aufwand mittels eines kleinen Kulturenaufsatzes auch ein horasischer Bauer oder eine brabakische Peraine-Geweihte erschaffen.

Krieger, Krämer und Kultisten ist das erste Buch einer ganz neuen Reihe, die den Namen *Purpurne Reihe* tragen wird. Aber keine Sorge, wir wollen damit keine Assoziation an den Namenlosen wecken, sondern lehnen die Farbe an die irdische Antike und das Mittelalter an, wo Purpur die Farbe der Mächtigen und Reichen war. Denn die *Purpurne Reihe* wird so etwas wie eine Luxus-Reihe für *Das Schwarze Auge* werden.

Anders als bei anderen Quellenbänden haben wir uns für **Krieger, Krämer und Kultisten** nämlich für einen Farbdruck entschieden. Jede Meisterperson wird also mit einer farbigen Illustration ausgestattet sein, so dass Sie einen noch besseren Eindruck der Aventurier erhalten.

So bleibt mir nur noch, Ihnen viel Spaß beim Schmökern in **Krieger, Krämer und Kultisten** zu wünschen. Mögen Sie Anregungen und viele Ideen zur Verwendung in der heimischen Runde finden.

Alex Spohr

Frankfurt im Winter 2012

Abkürzungsverzeichnis

WdG	Regelwerk W ege der G ötter
WdH	Regelwerk W ege der H elden
WdS	Regelwerk W ege des S chwerts
WdZ	Regelwerk W ege der Z auberei
LCD	Regelwerk L iber C antiones D eluxe
WdM	Regelerweiterung W ege des M eisters





Zum Verständnis und Gebrauch der Meisterpersonen

Bevor wir mit der Beschreibung der einzelnen Meisterpersonen beginnen, zunächst noch einige kleine Hinweise und Erklärungen zu den einzelnen Kategorien der Beschreibung.

Bei jedem Archetypen finden Sie einen *Einleitungstext*, der sowohl Stimmung als auch einen ersten Eindruck der Person vermitteln soll. Einige dieser Handlungen sind sogar miteinander verbunden und erzählen eine zusammenhängende Geschichte, die mehr als nur eine Meisterperson betrifft.

Außerdem finden Sie bei jedem Archetypen einen *Kasten mit Besonderheiten*. Dabei kann es sich beispielsweise um Aufträge handeln, die die Person den Helden anbieten kann, eine kleine Auswahl von Dienstleistungen und Ausrüstung aus dem Sortiment oder auch um die Kampftaktik, mit der der Kämpfer gegen die Helden vorgehen würde.

Bei jeder Beschreibung findet man zudem einige *Abenteuerideen*, wie man den beschriebenen Archetypen in ein kleines Szenario einbinden kann. Dabei kann die Meisterperson sowohl als Schurke wie auch als Auftraggeber oder eher zufällige Begegnung auftreten.

Zur Auflockerung sind in der Beschreibung auch einige typische *Zitate* untergebracht, die Sie der Meisterperson in den Mund legen können.

Außerdem ist immer ein vollständiger *Werteblock* enthalten. Hier finden Sie die Eigenschaften, ebenso wie abgeleitete Werte, Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten, Talente sowie (falls vorhanden) Zauber, Liturgien, Rituale und Ausrüstung. Die Meisterpersonen wurden nach den Regeln aus **WdH** erschaffen und haben eine Grundlage von 110 Generierungspunkten. Die Verteilung erfolgte nicht nach dem Aspekt der Optimierung, sondern nach dem Aspekt von passenden Eigenschaften unerfahrener Vertreter der jeweiligen Art der Meisterperson.

Es sind keine Helden! Der Zweck der Archetypen ist ein anderer als die Erschaffung von Spielerhelden. Sie stellen mit ihren Werten die mittelreichische Durchschnittsbevölkerung dar. Zwar sind sie gut mit Helden vergleichbar, da sie im We-

sentlichen den gleichen Erschaffungsregeln folgen und nicht willkürlich generiert sind, dies jedoch immer unter der Annahme, dass es sich um gewöhnliche Aventurier handelt.

Damit die Meisterpersonen die gewünschten Werte erhalten, wurden zur Steigerung zwischen 0 und 300 AP verwendet.

Sie sehen, die Meisterpersonen in ihrer Grundform sind also unerfahrene Vertreter ihrer Art. Allerdings finden Sie bei jeder Beschreibung auch zwei Absätze, die mit **Erfahren** und **Veteran** titulierte sind. Hierbei handelt es sich um Varianten der Personen, die bereits mehr Erfahrung und deshalb sowohl bessere Eigenschaftswerte wie auch gesteigerte Talent- und Zauberfertigkeitswerte besitzen. Diese ersetzen die Werte des unerfahrenen Modells vollständig. Was nicht zusätzlich angegeben wurde, sind Spezialisierungen oder auch Talente und Zauber, die nur wenige Steigerungen erhalten haben. Diese können Sie individuell festlegen, die Personen haben noch genug AP, damit Sie diese weiter ausgestalten können. Es ist sogar mehr als nur wahrscheinlich, dass die Meisterpersonen sich bei einem Wert von 7 und 14 in einem Talent spezialisieren, zumindest bei ihren wichtigsten Fähigkeiten. Die aufgeführten Angaben stellen die wichtigsten Fertigkeitsveränderungen gegenüber den unerfahrenen Versionen dar, so also zum Beispiel bei Kämpfern die grundlegendsten Kampftalente und Kampfsonderfertigkeiten, bei Zauberern die wichtigsten und abenteuerrelevantesten Zaubersprüche, bei Handwerkern die Handwerkstalente usw.

Generell benötigen Sie die Kenntnisse der Regelwerke **WdH**, **WdS**, **WdZ**, **WdG** und **LCD**, da auch Zauber und Liturgien beschrieben werden, die in den **Basisregeln** nicht vorkommen, sondern in den erweiterten Regeln zu finden sind. Auch **WdM** ist hilfreich, da dort einige weitere ergänzende Anmerkungen zu dem Umgang mit Meisterpersonen zu finden sind.

Anpassungen an andere Kulturen, weitere Ausrüstungsvorschläge und erweiterte Anmerkungen finden Sie im Anhang ab Seite 199.



deptín

AUF STAUBIGER STRASSE

Rowena blieb verwundert stehen und schüttelte verärgert den Kopf. Jetzt wollte ihr doch ums Verrecken nicht mehr einfallen, welche Tochter der Mersinger Familie es gewesen war, die das Einhorn geritten hatte. Wie so oft vertrieb sie sich die Zeit der Wanderschaft damit, das Leben und die Stammbäume der großen Adelsfamilien des Reiches im Geiste abzuschreiten und sich all die Anekdoten und Geschichten über sie vor Augen zu führen. *Nichts lässt den Verstand so schnell rosten wie Untätigkeit*, hatte ihr Lehrmeister stets betont. Wiewohl er in den letzten Monaten ihrer Ausbildung etwas sonderlich geworden war und einen Zauber gegen das Schlafen entwickeln wollte, hatte er sie gut geschult, und sie vertraute den meisten seiner Weisheiten. Beispielsweise hatte sich sein Ratschlag, auf Reisen stets für trockene Füße zu sorgen, schnell als klug herausgestellt.

„Bei Hesinde! Ich bin keine Bettlerin, sondern eine Gelehrte Dame!“

Ah, Fenia war es gewesen. Zufrieden schritt sie wieder aus, nur um schon hinter der nächsten Biegung erneut stehen zu bleiben. Mitten auf dem Weg vor ihr lag, auf die Seite geworfen, eine Kutsche. Von den Pferden war nichts zu sehen, allerdings auch kein offensichtlicher Grund, warum das Gefährt umgekippt sein sollte. *Merkwürdig*, dachte sie, fasste ihren Stab fester und ließ in ihrem Geiste die Formel für den Fulminictus heraufdämmern. Sie hatte ein sehr schlechtes Gefühl bei dieser Sache und wollte eine schmerzhaft überraschung für eventuelle Angreifer bereithalten. Die Kutsche wirkte auf den ersten Blick unversehrt, aber als sie näherkam, erkannte sie, dass eines der Vorderräder zersplittert war. *Als habe es ein schwerer Schlag getroffen*, mutmaßte Rowena, ging hin und beugte sich vor, um es in Augenschein zu nehmen.

Da erklang ein röchelndes Klagen aus dem Innern der Kutsche. Rowena sprang mit einem spitzen Schrei zurück. *Albernes Ding*, schalt sie sich selbst. *Da braucht jemand deine Hilfe!* Sie lehnte den Stab an die Kutsche, raffte ihre Robe und kletterte auf die Seite des Gefährts. Die Schlagläden an der Tür waren zugefallen. Rowena klappte sie auf und schaute in das halbdunkle Innere wie in einen Brunnen hinab. Sie konnte verdrehte Leiber sehen und das Röcheln wurde lauter. „Kei-





ne Sorge, Hilfe ist ...“, setzte sie an, doch in dem Moment ruckte unten ein bleiches Gesicht zu ihr herum. Fahle Augen starrten sie hasserfüllt an und etwas schoss auf sie zu. Rowena wich zurück, trat ins Leere und stürzte rücklings von der Kutsche. Die Luft wurde ihr aus dem Körper gepresst und ihr Kopf schlug schmerzhaft auf den staubigen Boden. *„Bleib nicht liegen!“,* ermahnte sie sich. Nach Atem ringend setzte sie sich auf, ihr Blick verschwamm von Tränen. Trotzdem sah sie deutlich das bleiche, blutverschmierte Gesicht und die unnatürlich langen, weißen Arme, die sich aus dem Fenster der Kutsche schoben.

„Nicht jede Maga treibt sich in staubigen Stuben herum. Ich bevorzuge Feldforschungen.“



MU 14 KL 14 IN 13 CH 14 FF 13 GE 12 KO 11 KK 9 SO 7
LeP 26 AuP 29 AsP 42 MR 6 INI 11 WS 6

Seelentier: Smaragdnatter

Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Astralmacht (3), Vollzauberer / Angst vor Spinnen 5, Eitelkeit 5, Neugier 9, Unfähigkeit Handwerkstalente, Verpflichtungen (gegenüber Lehrmeister)

Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Große Meditation, Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (Stadtteil/Kleinstadt), Ritualkenntnis (Gildenmagie) +3, *Stab:* Bindung

Talente:

Kampf: Armbrust +1, Dolche +1, Hieb Waffen 0, Infanteriewaffen +1, Raufen +4, Ringen +2, Säbel 0, Stäbe +2, Wurfmesser 0
Körper: Athletik 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Schleichen 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken 0, Singen 0, Sinnenschärfe +3, Tanzen 0, Zehen +1
Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +1, Lehren +3, Menschenkenntnis +5, Schriftlicher Ausdruck +1, Überreden +3, Überzeugen +4
Natur: Fährten suchen 0, Fesseln/Entfesseln +2, Orientierung 0, Wildnisleben 0
Wissen: Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +6, Heraldik +1, Magiekunde +9, Pflanzenkunde +2, Rechnen +5, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +5, Sternkunde +2, Tierkunde +2
Sprachen: Muttersprache: Garethi +16, Sprachen Kennen: Bosparano +6, Tulamidya +3, Zhayad +4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +8, Nanduria +4, Zhayad +4
Handwerk: Ackerbau +1, Alchimie +2, Heilkunde Seele +4, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 0, Kochen 0, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen +5, Schneidern 0

Zauber: ANALYS +3, ÄNGSTE LINDERN +4, ARMATRUTZ +4, ATTRIBUTO +2, AURIS NASUS +3, BALSAM +3, BANNBALADIN +3, BEHERRSCHUNG BRECHEN +7, BLICK AUFS WESEN +3, DESTRUCTIBO +1,

EINFLUSS BANNEN +6, EISENSTROH +3, ERINNERUNG VERLASSE DICH! +2, FLIM FLAM +3, FORAMEN +4, FULMINICTUS +4, GARDIANUM +3, GEISTERBANN +7, GEISTERRUF +2, ILLUSION AUFLÖSEN +10, MEMORABIA +2, ODEM +4, PARALYSIS +5, PENTAGRAMMA +10, PSYCHOSTABILIS +4, REVERSALIS +7, RUHE KÖRPER +4, SILENTIUM +4, TRAUMGESTALT +2, VERWANDLUNG BEENDEN +10, VISIBILI +4

Kampfwerte: Armbrust 8, Dolche 7/8, Hieb Waffen 7/7, Infanteriewaffen 7/8, Raufen 9/9, Ringen 8/8, Säbel 7/7, Stäbe 7/9, Wurfmesser 7

Ausrüstung: Beschwörungskerzen (Qualität D, 6 Stück), Beschwörungskreide (Qualität D), Diarium, Dolch, Kerzen (6 Stück), Schreibzeug, Umhängetasche (mit Heilkräutern wie Wirselskraut und Tarnele), Zauberstab aus Ulmenholz (mit *Bindung des Stabes*)

Erfahrene Adeptin: MU 15, KL 16, IN 13, CH 15, FF 13, GE 12, KO 11, KK 9, SO 8, LeP 29, AuP 31, AsP 49, MR 6, INI 11, WS 6; SF: Exorzismus, Regeneration I, Zauberoutine; Ritualkenntnis +7, Magiekunde +13, Heilkunde Seele +8, ÄNGSTE LINDERN +9, BEHERRSCHUNG BRECHEN +13, EINFLUSS BANNEN +12, FULMINICTUS +9, GARDIANUM +8, ILLUSION AUFLÖSEN +15, PENTAGRAMMA +14

Veteranen-Adeptin: MU 16, KL 18, IN 15, CH 16, FF 13, GE 12, KO 11, KK 9, SO 9, LeP 30, AuP 32, AsP 62, MR 9, INI 12, WS 6; SF: Exorzismus, Regeneration I und II, Zauberkontrolle, Zauberoutine; Ritualkenntnis +12, Magiekunde +16, Heilkunde Seele +13, ÄNGSTE LINDERN +14, BEHERRSCHUNG BRECHEN +16, EINFLUSS BANNEN +14, FULMINICTUS +13, GARDIANUM +12, ILLUSION AUFLÖSEN +18, PENTAGRAMMA +17



DIENSTLEISTUNGEN

Die Adeptin fühlt sich zwar nicht als Lohnmagierin, dennoch bleibt ihr manchmal in der Ferne nichts anderes übrig, als ihre Dienste demjenigen zur Verfügung zu stellen, der für ihren Unterhalt sorgen kann.

Dienst	Preis
Heilzauber	3 – 5 S
Analyse	5 – 10 S
Antimagie	5 – 50 S
Übersetzungen	1 – 5 S
Auftrag	3 D pro Tag

Kaum aber hoben sie sich soweit über den Rand, dass sie ins Sonnenlicht gerieten, da kreischte das widerwärtige Wesen auf und sackte zurück ins Innere, wo es leise vor sich hinzischte. Rowena kämpfte sich auf die Beine und wäre um ein Haar wieder in die Knie gebrochen, so sehr zitterte sie. Der Schreck und der Schmerz waren beinahe zuviel für sie. *Nein*, ermahnte sie sich. *Du bist kein ahnungsloses Küken mehr. Denk nach!* Es brauchte keinen *Odem* oder *Analys*, um die schwarze Magie zu erkennen, die hinter diesem Wesen steckte. Ein Untoter oder Wiedergänger – was genau, konnte sie nicht sagen, dafür war der Blick zu kurz gewesen. Aber sie hatte auch wenig Lust, es sich genauer anzusehen.

Sie blickte die Straße entlang, zuerst zurück zur Biegung, dann weiter in Richtung des nahenden Sonnenuntergangs. Keine Hilfe in Sicht. *Rowena, das bleibt an dir hängen!*, erkannte sie und schluckte schwer. Was konnte sie gegen ein solches Uding unternehmen? Zuerst musste sie ihren Stab wiederholen. Geduckt schlich sie sich näher, streckte die Hand nach dem Stab aus, der am Rand der Kutsche lehnte. Ein mächtiger Schlag aus dem Inneren ließ sie zurückschrecken, doch schon im nächsten Moment siegte der Ärger über die Lage und sich selbst, und trotzig packte Rowena den Stab, wich dann aber doch zurück.

Feuer!, beschloss sie. Wenn sie ihre Erinnerungen an ihre Studien nicht trogen – was sie leider nie gänzlich ausschließen konnte – war diesen Gräueln mit Feuer beizukommen. Also zog sie eine Schweinsblase mit Öl aus der Tasche, knetete sie auf, legte eine Spur bis zur Kutsche und warf die Blase dann darauf, so dass sich die dunkle Flüssigkeit auf der Seite verteilte und auch ins Innere lief. Sie dachte kurz an die Fahrgäste, aber wer seit der letzten Nacht mit diesem Ding eingesperrt war, war nicht mehr am Leben, soviel war sicher. Sie schlug einen Funken, die Flamme fraß sich auf die Kutsche zu und mit einem Bellen entzündete sich das Gefährt.

Aus dem Innern war ein Kreischen zu hören und Rowena musste sich die Ohren zuhalten, so widerwärtig klang es. Dann flogen mit einem Mal brennende Splitter auf sie zu, als die Bestie aus der Kutsche brach und brennend auf sie zuwankte. Der Schreck kostete Rowena wertvolle Augenblicke, dann endlich besann sie sich und sprach ihren Zauber. Das Kreischen des Monstrums verstummte, als die unsichtbare Kraftwelle des Fulminictus es niederstreckte.

Rowena sank auf die Knie und würgte trocken. Es gab Tage, da vermisste sie die staubige Langeweile ihrer Studierstube.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Rowena Grabensalb, Larissa aus Perricum, Karalina Olgara, Serissa aus Gareth

Männliche Namen: Marthis Kolgenhoben, Xaron aus Punin, Mandriel Mandorian, Lorian aus Elenvina

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Die wandernde Adeptin wurde an einer Akademie des Mittelreiches (oder bei einem persönlichen Lehrmeister) ausgebildet. Noch immer steht sie in dessen Schuld oder muss ihren Verpflichtungen gegenüber Gilde und Schule nachkommen. Das kann dazu führen, dass sie die Hilfe von Helden benötigt.

So könnte sie sich auf eine Reise zu einer weit entfernten Akademie aufmachen, um ein Artefakt dorthin zu transportieren, und heuert die Helden als Begleitschutz an. Der magische Gegenstand (beispielsweise ein Rohalsches Gefäß mit einem gefährlichen Dämon als Inhalt) hat aber die Aufmerksamkeit einiger Kultisten auf sich gezogen und sie versuchen das Artefakt in ihre Hände zu bekommen.

Die Adeptin mag den Helden aber auch als Widersacherin begegnen. Falls die Abenteurer einer mächtigen Person Ärger verursacht haben (zum Beispiel einem Patrizier oder Adligen), mag es sein, dass sie die Helden zu fassen bekommen möchte und die Adeptin und ein paar Söldner angeheuert hat, um sie zu finden und zu ihr zu bringen.

Als kleines Kind hatte sich die Adeptin die Finger ihrer linken Hand gebrochen. Zwar schränkte dies ihre Beweglichkeit nicht ein, doch verunstaltete der Unfall ihr Aussehen. Seitdem versucht sie eine Möglichkeit zu finden, die Finger wieder zu richten. Am liebsten wäre ihr, wenn die Rahja-Kirche, die über eine Liturgie verfügt, diese unansehnliche Verstümmelung zu beheben, ihr helfen würde, doch verlangt die Kirche eine Pilgerfahrt dafür. Für diese Reise, die sie nach Tiefhusen führt, braucht sie treue Wegbegleiter, denn es geht durch Gebiete, die von den Orks kontrolliert werden. Aber es lassen sich bestimmt tapfere Glücksritter finden, die ihr helfen werden.



lchimist

LIEBELEIN, OH LIEBE MEIN!

„Ich habe es mir anders überlegt.“ Die Stimme des jungen Adligen zitterte deutlich. Greifwin versuchte sich seine Erheiterung nicht zu deutlich anmerken zu lassen. Er war hier aufgewachsen, kannte die mit Unrat und Ratten auf zwei, vier und in der Nähe der dämonischen Ruinen der fliegenden Festung gelegentlich auch sechs Beinen gefüllten Straßen nur zu gut. Das Südquartier war seine Herkunft und er hatte sich geschworen, niemals mehr hierher zurückzukehren. Und doch tat er es nun, denn so ein Geschäft konnte er sich nicht entgehen lassen.

„Noch ein einziger Tropfen und dann ... (BUMM)“

„Aber, aber ... ist Euer Herz denn schon erloschen, edler Herr? Hörte ich es nicht heute Morgen noch von goldenen Locken und ranker Taille singen?“ Greifwin machte eine einladende Geste. „Kommt nur, Herr, kommt. Ich will Euch sicher geleiten! War ich nicht stets zu Eurem Schutze da?“ Torin von Gareth schürzte die Lippen, auf denen sanfter Flaum nur langsam seine Aufwartung machte.

„Und welcher Held der Minne hat seine Angebetete schon errungen, ohne dafür Gefahren einzugehen?“ lockte er den Jüngling weiter. Beinahe tat es Greifwin leid, den jungen Spund so an der Nase herumzuführen, immerhin war er ihm ein guter Herr und großzügiger Ernährer. Aber der Adel wollte von seinem Gold getrennt werden, das war die einzige Weisheit seiner versoffenen Mutter, die Greifwin mit der nach Branntwein schmeckenden Muttermilch eingesogen hatte.

„Da vorne, gleich hinter dem toten Hund, da ist es!“ Greifwin winkte erneut und leitete Torin dann an dem stinkenden Kadaver vorbei zur niedrigen Holztür in der schiefen Wand. Er klopfte wie ihm geheißen dreimal, wartete und klopfte erneut zweimal.

„Geht weg!“, schimpfte es von drinnen.

„Der Kaiser schickt mich“, gab Greifwin die alberne Parole, wusste doch ein jeder, dass sie schon seit Jahren eine Kaiserin hatten.

Mehrere Riegel wurden gelöst und die Tür schwang auf. Ein Mann mit praktischem Kurzhaarschnitt in einer besudelten Schürze starrte ihnen durch eine Brille entgegen, die seine Augen unnatürlich groß wirken ließ. Ein zugleich süßlich-scharfer wie brandiger Geruch lag in der Luft, als habe je-

mand Basiliskum und Arangenschalen verbrannt. Erst als der Alchimist ihre Irritation bemerkte, schob er das Unge-
tüm in seinem Gesicht mit seiner behandschuhten Linken zurück. „Kommt herein!“, begrüßte er sie knapp.

Greifwin zog den erstarrten Adelssohn in die Stube, wo er selbst einen Augenblick verwundert innehielt. Wann immer er sich eine Alchimistenstube vorgestellt hatte, hatte sie so ausgesehen. Wundersame Dinge, die in milchigen Flüssigkeiten trieben oder sich teilweise noch wanden; Tiegelchen und Töpfe mit allerlei aus dem Pflanzen- und Tierreich; Kristalle, Steine und Metalle; und überall dampfte, köchelte und zischte es.

„Also?“, fragte der Mann barsch.

„Seid Ihr der große“, Greifwin hatte es sich nicht ver-
kneifen können, „Olgar Farfink?“

Der Mann musterte ihn mit schiefem Blick und schnaubte. „Der bin ich!“ Er zog sich auf einen Stuhl, rutschte damit an seine Werkbank und fing an, eine klare Flüssigkeit auf etwas zu träufeln, das wie Gold aussah. „Aha! Dachte ich’s mir doch!“, murmelte er, als sich der Klumpen auflöste.

„Wir, oder besser, mein guter Freund Alrik hier“, Greifwin deutete auf Torin, „möchte etwas von Euch erstehen.“

„Alrik, hm?“ Der Alchimist musterte sie erneut misstrauisch.

„Und was will Euer Alrik?“

„Einen Liebestrank“, erklärte Greifwin.

„Scheint er mir gar nicht nötig zu haben“, gab der Mann zu-
rück.

„Ja, ist nun aber so!“, antwortete Greifwin etwas schärfer, als er beabsichtigt hatte. Das fehlte noch, dass der Kerl ihm das Geschäft versaute.

PREISE

Der Alchimist verkauft die üblichen Tinkturen, hat aber auch einige Sonderangebote parat:

Angebot	Preis
Heiltrank (D)	8 D
Gewandtheitselixier (D)	30 D
Friedenswasser (C)	25 D
Liebestrank (E)	15 D
Zwergentrunk (D)	40 D
Unsichtbarkeitselixier (F)	eine Portion kostenlos



„Mja ... nun gut.“ Farfink stand auf und ging in den hinteren Bereich des Raumes. Greifwin bedeutete Torin, zu warten, und verschwand mit dem Versprechen: „Ich handele ihn herunter“ ebenfalls nach hinten.

Dort fing er den Alchimisten auf dem Rückweg ab. „Hört zu, guter Mann. Seine Holde Isabella liebt ihn eh. Sie hat es mir tränenreich versichert, wir können uns diesen Trank also sparen. Aber Alrik fehlt der Mut, also wollen wir ihm trotzdem einen verkaufen. Ihr versteht?“

Der Alchimist grinste ihn an. „Und für diesen Freundschaftsdienst bekommt Ihr ein Drittel ab, oder liege ich damit falsch?“

Greifwin fasste sich empört ans Herz. „Aber ja, Ihr liegt völlig falsch! *Ihr* bekommt ein Drittel ab. Das Ganze war immerhin meine Idee.“

Als sie die kleine Stube verließen, ließ Torin die Hand nicht von seiner Tasche sinken, in der eine Phiole mit Wasser ruhte. Greifwin hingegen spielte in seinem Beutel mit den klingenden Goldmünzen. „Ach Greifwin, mein Guter. Das will ich dir niemals vergessen!“

Greifwin hob abwehrend die Hände.

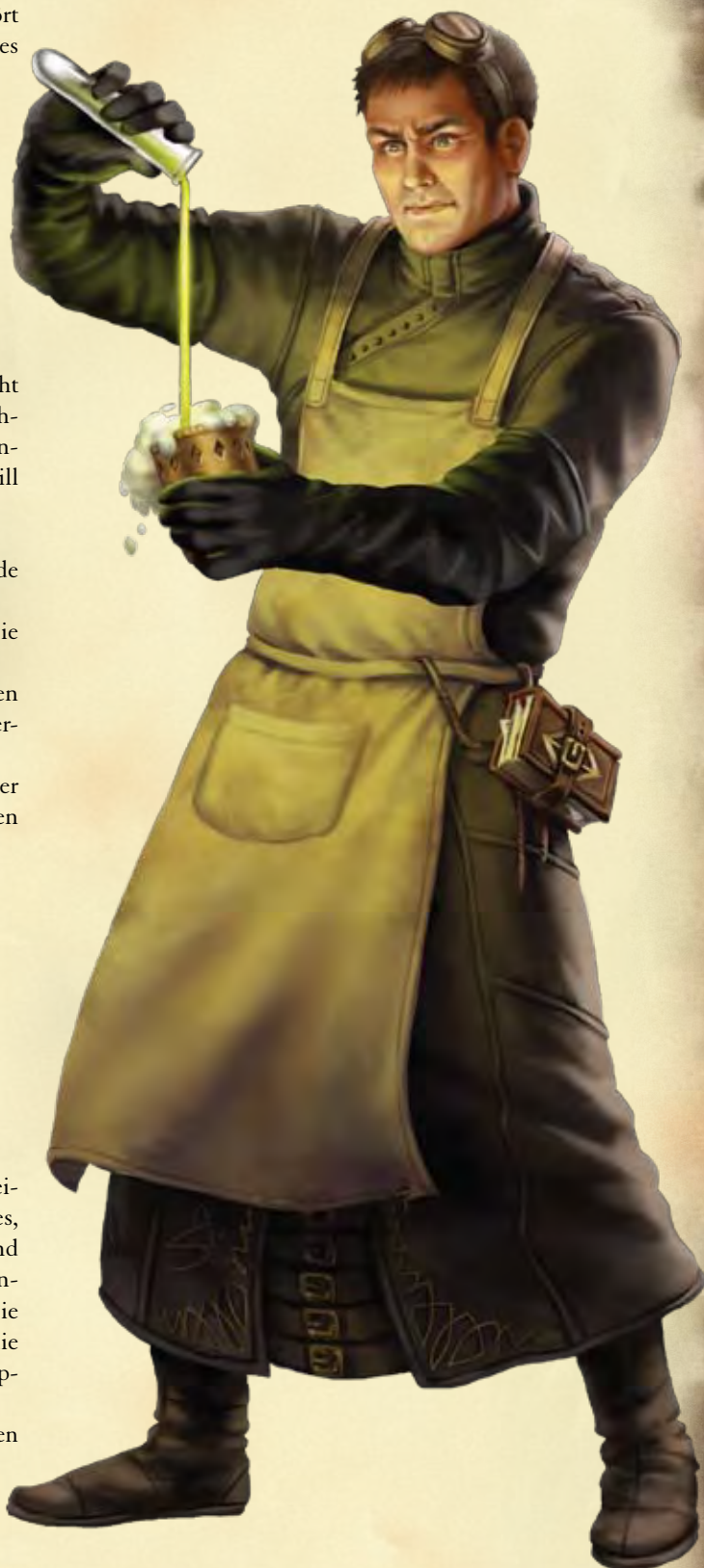
„Doch, doch. Du sollst bei meiner Hochzeit mit Kunigunde zu meiner Rechten sitzen!“

Greifwin blieb entsetzt stehen. „Kuni... Kunigunde? Die Tonne? Aber ... Isabella ...“

Torin schüttelte sich. „Was soll ich mit so einem hageren Knochen? Kunigunde ist es, nach der mein Herz sich verzehrt! Und mit deinem Trank wird sie endlich mein sein.“

Greifwin nickte und lächelte. Aber im Kopf überschlug er bereits, wie weit ihn die Dukaten von Gareth wegbringen würden.

„Selbstverständlich sind meine Heiltränke potent!“



NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Jessa Hugenan, Die alte Kora, Hesindia Hafarian, Perosa aus Gareth

Männliche Namen: Ettel Gerstenbrick, Loran Blaussen, Melior Croterian, Olger Farfink

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Die Helden begegnen einem Alchimisten zumeist in einer größeren Stadt. Dort können sie in seinem Laden alles, was sie an Wundermitteln brauchen, einkaufen. Spannend wird es dann, wenn der Alchimist die Helden von der besonderen guten Wirkung eines Trankes überzeugen will und sie probieren lässt, sich aber leider in der Tinktur vertut und die Helden plötzlich unsichtbar werden oder gar zu schrumpfen anfangen ...

Manchmal suchen die Helden aber keinen Alchimisten auf, sondern er sie. Es mag sein, dass er für die Kreation eines neuen Zaubermittels eine besondere oder seltene Zutat braucht (Olginwurz, eine Unze Endurium, eine Alveranie)



und so Abenteurer anwirbt, die sich auf den Weg machen, das begehrte Objekt zu bekommen. Dabei kann ihre Bezahlung vielleicht sogar eine Probe des neuen Mittels sein.

☞ Längst nicht alle Alchimisten sind Helden freundlich gesonnen. Eventuell hat die Gruppe selbst etwas bei sich, was die Begehrlichkeiten eines Alchimisten weckt, und er wirbt jemanden an, um den Helden das Objekt zu stehlen. Dabei können die Gegner der Helden mit Zaubertinkturen des Alchimisten ausgestattet sein, sofern sich dies für den Alchimisten lohnt (und ja, eine Enduriumklinge lohnt sich meist).

☞ Die Helden haben bei einem ihrer Abenteuer einen Trank gefunden, der sogar ein Etikett aufweist. Leider hat der Schelm, der das Elixier hergestellt hat, dort einen Schwebetrunk hineingeschüttet, der dauerhaft wirkt. Das arme Opfer schwebt also ständig um die anderen Helden herum, bis ein Alchimist ihm ein Gegenmittel gibt. Unglücklicherweise müssen die Zutaten dafür erst einmal besorgt werden. Und eine der Zutaten wächst nur inmitten der Khômwüste/Klirrforstöde/Dämonenbrache ...

*„Das ist doch absurd. Löwenzahn anstelle von Gulmond.
Was habe ich dir immer beigebracht, Alrik?“*



MU 14 KL 14 IN 14 CH 12 FF 14 GE 10 KO 12 KK 10 SO 7
LeP 27 AuP 28 AsP 14 MR 8 INI 10 WS 6

Seelentier: Pechnatter

Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Hohe Magieresistenz (3), Meisterhandwerk, Übernatürliche Begabung, Viertelzauberer / Neugier 8, Verpflichtungen (gegenüber Lehrmeister)

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Nandusgefälliges Wissen, Ortskenntnis (Stadtteil/Kleinstadt), Ritualkenntnis (Alchimist) +7, *Schale:* Weihe der Schale

Übernatürliche Begabungen: ANALYS +5, BALSAM +5, KLARUM +5, ODEM +5, VISIBILI +3

Talente:

Kampf: Armbrust +1, Dolche +4, Hieb Waffen 0, Infanteriewaffen +1, Raufen +3, Ringen 0, Säbel 0, Wurfmesser 0

Körper: Athletik 0, Klettern 0, Körperbeherrschung +1, Schleichen 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken 0, Singen 0, Sinnenschärfe +3, Tanzen 0, Zehen +3

Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +3, Lehren +3, Menschenkenntnis +5, Überreden +3

Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung 0, Wildnisleben 0

Wissen: Geschichtswissen +2, Gesteinskunde +3, Götter/Kulte +6, Heraldik +1, Hüttenkunde +1, Magiekunde +6, Mechanik +1, Pflanzenkunde +10, Philosophie +3, Rechnen +7, Rechtskunde +5, Sagen/Legenden +3, Schätzen +3, Sternkunde +3, Tierkunde +7

Sprachen: Muttersprache: Garethi +13, Sprachen Kennen: Bosparano +6, Tulamidya +3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +6, Nanduria +5
Handwerk: Ackerbau +1, Alchimie (Meisterhandwerk, Zauber-Elixiere) +10 (+12), Handel +4, Heilkunde Gift (Meisterhandwerk) +3, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung 0, Kochen +4, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen +4, Schnaps Brennen +3, Schneidern 0, Stoffe Färben +2

Kampfwerte: Armbrust 9, Dolche 9/9, Hieb Waffen 7/7, Infanteriewaffen 8/7, Raufen 9/8, Ringen 7/7, Säbel 7/7, Wurfmesser 8

Ausrüstung: Alchimistische Zutaten (diverse), Dolch, Lederschürze, Mörser, eventuell ein Labor.

Erfahrener Alchimist: MU 14, KL 16, IN 14, CH 12, FF 16, GE 10, KO 12, KK 10, SO 8, LeP 29, AuP 31, AsP 16, MR 10, INI 10, WS 6; SF: Meister der Improvisation, Ritualkenntnis +12; Alchimie (Zauber-Elixiere) +14 (+16); ANALYS +7, BALSAM +7, KLARUM +8, ODEM +6, VISIBILI +8

Veteranen-Alchimist: MU 15, KL 17, IN 15, CH 12, FF 18, GE 10, KO 12, KK 10, SO 9, LeP 31, AuP 32, AsP 18, MR 12, INI 11, WS 6; SF: Meister der Improvisation, Ritualkenntnis +16; Alchimie (Zauber-Elixiere) +17 (+19); ANALYS +10, BALSAM +10, KLARUM +12, ODEM +8, VISIBILI +14



mazone

GEGENSÄTZE

Josold biss sich auf die Zunge, um nicht laut zu fluchen. So nah an der ewig wankenden Grenze zu den Schattenlanden war nicht damit zu scherzen, den Namen der Götter zu missbrauchen. Ganz zu schweigen davon, was er damit anlocken könnte. So blieb ihm nichts anderes, als sich mit leisem Wehklagen auf der Stelle zu drehen, auf einem Bein hüpfend, den anderen Fuß umklammert, bis der Zeh aufhörte, zu pochen.

Als das geschehen war, blickte er den kleinen Teil des Felsens wütend an, der aus dem staubigen Boden ragte und den er für einen der vielen Kiesel gehalten hatte. Er hatte mit Schwung dagegengetreten.

Vorsichtig setzte er den Fuß wieder auf, seufzte und machte den ersten Schritt – nur um sofort wieder zurückzuspringen, denn ein Pfeil bohrte sich keine Armlang vor ihm in den Boden.

*„Wofür brauchst du einen Mann?
Kannst du dich nicht selbst beschützen?“*

„Tanz doch weiter, kleiner Mann!“, rief eine belustigte Frauenstimme und als er ihr mit dem Blick folgte, blendete ihn ein goldener Spiegel. Er blinzelte einige Male, und während die Frau den Abhang der Felsenkluft behände heruntersprang, erkannte er seinen Irrtum. Es war kein Spiegel, es war der auf Hochglanz polierte Brustpanzer der Frau. Auch ihr Helm, ihr Schild und ihre Bein- und Armschienen blitzten und blinkten.

Welche Irre läuft denn hier herum wie ein blitzender Angelköder?

Schließlich war die Frau zu ebener Erde angekommen, legte sich den Bogen um und zog einen Reitersäbel.

„Bedaure, die Vorstellung ist beendet“, sagte Josold, übergab den Hinweis auf sein spärlich geratenes Wachstum und lächelte verführerisch. „Mich nennt man Josold, und wer seid Ihr, schönes Kind?“

„Das geht dich gar nichts an, und wenn du mich noch einmal ein Kind nennst, wird man dich bald Josold den Kopfflosen heißen“, gab sie barsch zurück und stieß einen Pfiff aus.



*„Herrin Rondra, sieh mich an!
Ich bin deine treue Tochter!“*



„Was machst du hier?“, fragte sie ihn dann und hielt ihm die Spitze des Säbels unters Kinn. „Bist ein Späher, was?“ Josolds Blick wurde von lautem Hufgetrappel abgelenkt, das um die Biegung der Kluft schallte. Dann kamen fünf weitere Frauen in ebenso prächtiger Rüstung auf kräftigen Streitrössern um die Ecke geprescht, ein sechstes am Zügel führend. Und mit einem Mal wusste Josold, wen er da vor sich hatte.

Amazonen ... o weh!

„Also?“, fragte die Frau vor ihm und pickte ihn mit dem Säbel. „Keineswegs! Ich war mit einem Wagenzug unterwegs, aber dann kam es zu ... Zerwürfissen.“ Er würde ihr sicherlich nicht erzählen, dass man ihn des Diebstahls bezichtigt und davonjagt hatte. Vor allem nicht, weil die Anschuldigungen zutreffend waren. Es war ihm viel zu peinlich, dass man ihn erwischte hatte.

„Und dann spaziert so ein mickriges Würmchen wie du einfach mal am Rande der Schattenlande alleine los. Unbewaffnet dazu?“

Die anderen Amazonen waren herangekommen und stiegen ab, um zu ihnen zu treten.

„Keineswegs unbewaffnet“, sagte Josold, richtete sich stolz auf und zog seinen Dolch. „Ich habe meinen Stahl und viel wichtiger: meine Schläue!“

„Du hast also ein Brotmesser und sonst nichts“, die Frau steckte ihr Schwert weg und Josold wusste nicht, ob er erleichtert auflachen oder beleidigt sein sollte. Hielt sie ihn etwa für derart harmlos?

„Drei Orks sagst du? Gut. Bald werden es drei Orks weniger sein!“



MU 13 KL 12 IN 13 CH 11 FF 11 GE 13 KO 14 KK 13 SO 5
LeP 33 AuP 36 MR 4 INI 14 WS 9

Seelentier: Löwin

Vor- und Nachteile: Besonderer Besitz (Erprobtes Reitpferd), Eisern, Schnelle Heilung I / Arroganz 5, Eitelkeit 5, Farbenblind, Jähzorn 6, Prinzipientreue (Gehorsam, Loyalität, Ehrenhaftigkeit) 12, Verpflichtungen (Amazonen und Königin), Vorurteile (Männer) 8

Sonderfertigkeiten: Ausfall, Ausweichen I, Finte, Kampfflexe, Kulturkunde (Amazonen), Linkhand, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I (Amazonenrüstung), Schildkampf I

Talente:

Kampf: Bogen +5, Dolche +3, Hieb Waffen 0, Lanzenreiten +7, Raufen +3, Ringen +5, Säbel (Amazonensäbel) +9 (+11), Speere +2, Stäbe +2, Wurfmesser 0
Körper: Athletik +5, Klettern +4, Körperbeherrschung +5, Reiten +8, Schleichen 0, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +6, Sich Verstecken 0, Singen 0, Sinnenschärfe +4, Tanzen 0, Zechen 0
Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen -2, Menschenkenntnis +4, Überreden +5
Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung +3, Wildnisleben +2
Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +4, Heraldik +3, Kriegskunst +5, Rechnen +3, Sagen/Legenden +6
Sprachen: Muttersprache: Garethi +10, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 0

Handwerk: Abrichten +4, Heilkunde Wunden +4, Holzbearbeitung +3, Kochen +4, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen 0, Schneidern 0

Kampfwerte: Bogen 12, Dolche 10/9, Hieb Waffen 8/8, Lanzenreiten 15, Raufen 10/9, Ringen 11/10, Säbel (Amazonensäbel) 14/11 (15/12), Speere 10/8, Stäbe 9/9, Wurfmesser 7

Ausrüstung: Amazonenrüstung, Amazonensäbel, Köcher, Kurzbogen, Pfeile (20 Stück), Warunker (Streitross)

Erfahrene Amazone: MU 14, KL 12, IN 14, CH 11, FF 11, GE 14, KO 15, KK 14, SO 6, LeP 36, AuP 40, INI 15, MR 5, WS 10; SF: Ausweichen II, Meisterparade, Wuchtschlag, Bogen +8, Lanzenreiten +12, Säbel (Amazonensäbel) +14 (+16), Körperbeherrschung +9, Reiten +13, Selbstbeherrschung +11

Veteranen-Amazone: MU 16, KL 12, IN 14, CH 11, FF 11, GE 16, KO 16, KK 14, SO 7, LeP 40, AuP 43, INI 16, MR 8, WS 10; SF: Ausweichen II, Meisterparade, Klingensturm, Schildkampf II, Wuchtschlag, Bogen +12, Lanzenreiten +15, Säbel (Amazonensäbel) +17 (+19), Körperbeherrschung +12, Reiten +16, Selbstbeherrschung +15



„Was hast du denn da gefunden, Schwester?“, fragte eine Amazone, die trotz ihrer Jugend bereits kräftig und zäh wirkte.

„Hast du einen Stein umgedreht, und das dort ist hervorgekrochen?“, feixte eine Ältere, deren linkes Auge von einer Augenklappe verdeckt wurde.

„Ich muss doch sehr bitten!“, empörte sich Josold. Bei der einen mochte sein Charme versagt haben, aber die Gruppe Frauen, in der er nicht wenigstens ein Herz stehlen konnte, hatte sich noch nicht zusammengefunden. „Mein Name ist Josold und ich bin ein weitgereister Händler.“

„So, und welche Waren verkauft Ihr?“ Die Ältere stupfte ihm mit dem Finger in den Bauch. „Feige Fürze und andere Wohlgerüche?“

Die Frauen lachten. Josold warf sich ins Zeug, zwinkerte der jüngsten zu und bot an: „Ich verstehe mich auch auf die eine oder andere Dienstleistung, die den Frauen zunutze sein könnte.“

„Hast du was im Auge?“, fragte eine andere ihn, und hinter ihm stimmte eine Amazone mit rauer Stimme ein: „Kannst du Rüstungen ausbeulen oder Klingen schärfen? Wunden nähen oder Pferde beschlagen?“

Josold drehte sich zu ihr um und zuckte zurück, denn die ganze rechte Seite ihres Gesichts war mit schwärenden Pocken besetzt. „Äh, nein und nein. Nein und nein.“

„Ich glaube“, das war wieder die Ältere, „er meint, er will unserer Kleinen hier beiliegen.“

„Was? Dieser Wicht? Das würde er nicht überleben“, sagte die Letzte, die etwas properer wirkte als der Rest.

„Och, ich finde ihn ganz niedlich. Wie einen Welpen, so klein und hilflos!“, sagte die Jüngste mit einem Lächeln.

„Nichts da!“, beschied die Amazone, die Josold als erstes kennengelernt hatte. Sie schlug ihm die Faust ins Gesicht, und während er zu Boden ging und alles dunkel wurde, hörte er sie noch sagen: „Steckt ihn in einen Sack. Wir laden ihn in einem Dorf auf dem Weg ab.“

Herr Phex, du zeigst deine Gnade auf seltsame Weise.

VERWENDUNG IM SPIEL

Die Amazone kann im Spiel als Gegnerin auftreten, insbesondere, wenn die Helden nicht allzu rondrianisch gesinnt sind. Sie eignet sich aber auch als kampfstärke und treue, wenngleich außerhalb der heimischen Burg unerfahrene Reisegefährtin.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Gordane, Leonora, Rondirai, Rudana, Saginta, Yppolita

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Die Amazone ist auf der Suche nach einem möglichst rondragefälligen Mann, um mit ihm eine Tochter zu bekommen. Vielleicht helfen ihr die Helden bei der Suche oder eignet sich sogar einer von ihnen dafür? Was wird er sagen, wenn neun Monate später sein Sohn bei ihm abgeladen wird?

Auf der Suche nach einem Erzeuger fällt der Amazone einer der Helden ins Auge. Bei dem eher sehr direkten Versuch der Amazone, den Helden zu überzeugen, mag auf der einen Seite eine humoristische Szene entstehen. Andererseits mag die Amazone aber durch das Ablehnen des Angebots den Mann als besonders begehrenswert empfinden, da er nicht so leicht zu haben ist und sie erst um seine Gunst kämpfen muss.

Besonders an der Grenze zu den Schattenlanden können die Helden Amazonen begegnen, die fast jeden Fremden verdächtigen, für die Borbaradianer, Mactaleänata oder andere Dämonenanbeter zu arbeiten. Es ist nicht leicht, sie vom Gegenteil zu überzeugen. In besonderen Notsituationen mögen sie auch mit den Helden zusammenarbeiten, insbesondere dann, wenn es gegen übersinnliche Mächte geht, gegen die die Amazonen alleine nicht viel ausrichten können.

Die Amazone hat Schwierigkeiten, einen Mann als vollwertigen Kämpfer anzusehen. Und seit sie dies einem arroganten Söldnerführer einmal direkt ins Gesicht gesagt hat, entstand daraus eine Fehde voller Duelle und Beleidigungen, die nach und nach die ganze Ortschaft mit einbezieht; sehr zum Missfallen etlicher Bürger, die geregelte Verhältnisse bevorzugen.

Die Helden geraten in den Schattenlanden in Gefangenschaft und lernen dort eine ebenfalls gefangene Amazone kennen. Diese hat bereits einen Fluchttunnel gegraben und würde die Helden aus dem Kerker mitnehmen. Bei der Flucht wird sie tödlich verwundet, bitte die Helden aber, nach Yeshinna zu reisen, um dort ihrer Schwester von ihrem Schicksal zu berichten. Zudem sollen sie die Statuette eines gefährlichen Blutgötzen mitnehmen, den die Borbaradianer zu finsternen Ritualen brauchen, und einen Weg finden, diesen zu zerstören.



usrufer

SO EIN TAG ...

Arn lehnte sich für einen Augenblick im Schatten an die Wand und nahm den letzten Schluck aus seinem Wasserschlauch. Dann beugte er sich seufzend vor, zog seinen Stiefel aus und schüttelte zum zehnten Mal heute die kleinen Steine heraus, die durch das Loch in der Sohle hineingerieten. Er hatte heute weder Zeit, noch hatte er das nötige Geld, um den Schuh flicken zu lassen. Der magere Wochenlohn war gleich in Miete und Vorräte umgemünzt worden. Da hatte er noch geglaubt, die Sohle halte ein paar Tage durch. Wenn er nicht bald noch einen Auftraggeber fand, würde es eine wirklich schwere Woche. Nur Metzgermeister Gorwein und der Weinhändler Silberschinken bezahlten ihn. Er musste schmunzeln, als er sich daran erinnerte, dass er die beiden bei seiner ersten Runde stets dem jeweils anderen Gewerbe zugeordnet hatte. *Köstlichen Wein von der Familie Gorwein, das leckerste Fleisch bei der Familie Silberschinken ...*

„Kauft Rüben bei Bauer Greiber, denn da sind sie gut und günstig! Kauft Rüben bei ...“

„Da kann man aber auch durcheinanderkommen“, murmelte er in seinen Bart, zog den Stiefel wieder an und ging weiter. Die Hitze dörrte seine Kehle aus und ein Husten deutete sich an, mit dem sein Sohn sich schon seit Tagen herumplagte. Eigentlich müsste er mit ihm zum Heiler, damit er nicht auf die Stimme schlug, immerhin sollte der Kleine Teil des Chors sein, der beim Traviabund des jüngsten Gorwein aufsang – und dafür eine Flasche besten Weins bekommen. Aber auch dafür fehlte das Geld. Vermutlich würde er sich doch beim Vermieter wieder etwas leihen müssen, aber da hatte er nun wirklich keine Lust zu.

Drei Wochen hatte der alte Trummelhert ihn die Schönheit seiner Frau und seiner Mietskammern preisen lassen. Beides war schamlos gelogen gewesen. Aber es half ja nichts. Arn hatte den nächsten Posten erreicht. An der großen Kreuzung baute er sich auf, zog die Rolle aus der Tasche und holte tief Luft. Dann verkündete er mit voller Stimme die neuesten Angebote der beiden Händlerfamilien. Er war gerade beim feinsten Kalbshirn der Stadt angekommen, da klatschte etwas auf die Rolle. Ein großer, weiß-schwarzer Vogelschiss lief von der obersten Zeile herab über die Tinte.

& BESONDERHEITEN

Die primäre Aufgabe eines Ausrufers ist es, bestimmte Informationen unter das Volk zu bringen. Er arbeitet so gut wie nie auf eigene Rechnung, auch wenn es in seltenen Fällen natürlich möglich ist, dass er arbeitssuchend seine laute und überzeugende Stimme unter Beweis stellt. Sonst steht er im Dienste eines Auftraggebers, der neue Gesetze, Verordnungen, Gesuche oder Angebote zu verbreiten hat. Als potentielle Arbeitgeber bieten sich Rathäuser, Händler, der Aventurische Bote, Adlige oder Privatpersonen an. So eignet sich diese Meisterperson idealerweise dazu, den Helden auf einfache, aber wirksame Art Informationen zukommen zu lassen, nötigenfalls dann, wenn sie innerhalb eines Abenteuers eine Hilfestellung brauchen oder überhaupt erst Bekanntschaft mit dem roten Faden eines Plots machen sollen.

Der Ausrufer hat oft die Order, im Volk eine gewisse Stimmung gegen oder für eine Instanz oder Personengruppe zu verbreiten, wie im Kriegsfall gegen den Feind oder im Fall einer Krise gegen den Sündenbock. Ferner wird sein stimmliches Charisma dazu gebraucht, dem Volk unliebsame Entschlüsse wie Steuererhöhungen oder Handelszölle schonend und begreifbar zu vermitteln. Sollte die Heldengruppe das Talent des Ausrufers in Anspruch nehmen wollen, so haben sie ihn für die Verbreitung der gewünschten Neuigkeit abhängig von der Dauer seines Einsatzes mit ein bis vier Silberstücken pro Tag zu entlohnen. Natürlich behält es sich die Meisterperson vor, unseriöse oder gesetzeswidrige Aufgaben abzulehnen. Herolde, die einen gesicherten Posten im Dienste der Obrigkeit bekleiden, üben ihren Beruf lediglich im Herrschaftsbereich ihres Dienstherrn aus. Andere Ausrufer, die ihre Fähigkeiten jedermann feilbieten, reisen auch zu Fuß oder mittels eines Reittieres von Region zu Region.



Fassungslos starrte Arn auf das Pergament, dann nach oben, wo eine fette Krähe eine Runde flog, zweifellos um das Ergebnis ihrer unverschämten Zielübung zu überprüfen, und dann keckernd davonzugleiten. Arn fluchte laut und ausgiebig und warf die Rolle auf den Boden. Das konnte doch wirklich nicht wahr sein! Er stampfte wütend darauf und spürte, wie der Schiss durch das Loch im Stiefel hineinquoll. Das ließ ihn erstarren. Er war so wütend, dass alle seine Muskeln sich gleichzeitig bis zum Zerreißen spannten. Dann atmete er schwer aus und ließ den Fuß sinken. Das Ärgern brachte ja nichts. Die Angebote kannte er mittlerweile ohnehin auswendig. Ohne große Lust ratterte er sie hinunter und beschloss, dass es für heute genug war. An einem solchen Tag war die Botschaft der Götter nur allzu deutlich: Geh nach Hause und leg dich zu deinem Sohn ins Bett!

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Albina Höfler, Enit Leinenwever, Tralia Gossltrab, Dyana Lohenschulz

Männliche Namen: Arn Eichenwalder, Emerald Hoffner, Peraik Okkenrat, Zornhelm Lowanger

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ Während die Helden über den Marktplatz einer beliebigen mittelreichischen Stadt schlendern, dringt ihnen die stimmgewaltige Ansprache eines Ausrufers an die Ohren. Was er zu verkünden hat, ist allerdings blamabel sowie zwölfgötterlästerlich, und schon bald droht der Mann von der aufgebrachten Meute verdroschen zu werden. Gehen die Helden dem Frevel auf den Grund, finden sie heraus, dass der Ausrufer vor wenigen Tagen mit einer alten, aufdringlichen Frau aneinandergeraten ist, als er sich vehement und handgreiflich weigerte, die Bevölkerung unentgeltlich zur Suche ihrer verschwundenen Katze aufzurufen. Die Helden können entscheiden, ob sie helfen, das Vertrautentier aufzuspüren, oder ob sie die Hexe stellen, die aus rachsüchtigen Motiven anderen Menschen Zauberschwänze und Flüche anhext.

☛ Durch das winterliche Mittelreich reisend, erspähen die Helden gegen Abend eine kleine Hütte am Wegesrand. Zwar scheint es sich nicht um ein Gasthaus zu handeln, aber möglicherweise hat der Hausherr noch ein warmes Plätzchen für durchgefrorene Wanderer am Ofen frei. Die Frau, die ihnen öffnet, wirkt erschöpft, bietet aber gastfreundlich an sich aufzuwärmen. Als aus dem Nebenraum ein kränkliches Husten und Krächzen dringt, erklärt die Gastgeberin mit sorgenvollem Blick, dass ihr Mann derzeit bettlägerig ist und durch die Krankheit wohl leider längerfristig seine Stimme verloren hat. Er ist Ausrufer und sie befürchtet, dass die Kundschaft daraus die Konsequenz zieht, dass der ohnehin zu füllige Mann für seinen Beruf ungeeignet ist. Die Helden können den Kranken kurieren, indem sie beispielsweise ein Heil-

„Hört, Bürger, hört!“





kraut aufreiben, das zu jener Jahreszeit nicht wächst, was in eine Schnitzeljagd durch das winterliche Garetien ausartet, oder zeitweise an seiner Statt ausrufen.

Ein dicker Ausrufer stellt sich auf eine Erhöhung des Marktplatzes und berichtet mit lauter Stimme von den wichtigsten Neuigkeiten. Auch wenn die Helden ihm zu Beginn wenig Beachtung schenken, so verkündet er am Ende seiner Rede einen Auftrag des Geweihten. Dieser sucht einige tapfere Recken, die für ihn eine junge Novizin zu einem grö-

ßeren Tempel begleiten. Für Helden eine einfache Aufgabe, würde nicht ein feiger Krämer die Novizin begehren. Der Krämer heuert einige Halunken an, um die Helden und die junge Frau zu überfallen und die Novizin zu seiner Sklavin zu machen.

„Nein, mein Junge, für einen Ausrufer ist dein Stimmchen noch zu dünn ...“



MU 12 KL 13 IN 13 CH 14 FF 11 GE 10 KO 12 KK 10 SO 5
LeP 27 AuP 14 MR 3 INI 9 WS 6

Seelentier: Elefant

Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil (2), Besonderer Besitz (Eigenes Reittier), Gutes Gedächtnis, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen (10), Wohlklang / Fettleibig, Verpflichtungen (Stadtregierung oder Adelshaus)

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Meister der Improvisation, Ortskenntnis (Stadtteil/Kleinstadt), Waffenloser Kampfstil: Bornländisch

Talente:

Kampf: Armbrust +3, Dolche +5, Hieb Waffen +3, Infanteriewaffen +1, Raufen +5, Ringen +4, Säbel 0, Stäbe +5, Wurfmesser 0
Körper: Athletik +0, Gaukeleien +2, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Schleichen 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken 0, Singen +3, Sinnenschärfe +5, Stimmen Imitieren +3, Tanzen 0, Zehen +3
Gesellschaft: Betören +1, Etikette +6, Gassenwissen +5, Lehren +1, Menschenkenntnis +5, Schauspielerei +6, Schriftlicher Ausdruck +3, Sich Verkleiden +2, Überreden (Aufwiegeln) +9 (+11), Überzeugen (Öffentliche Rede) +8 (+10)
Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung +3, Wildnisleben +2
Wissen: Geographie +3, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +7, Heraldik +4, Rechnen +3, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +6
Sprachen: Muttersprache: Garethi +11, Sprachen Kennen: Rogolan +4, Thorwalsch +5, Tulamidya +10, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +5

Handwerk: Ackerbau +1, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung 0, Kochen +4, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen +4, Schneidern 0

Kampfwerte: Armbrust 10, Dolche 9/9, Hieb Waffen 8/8, Infanteriewaffen 7/7, Raufen 9/9, Ringen 8/9, Säbel 7/7, Stäbe 9/9, Wurfmesser 7

Ausrüstung: Dolch, Schriftrolle

Erfahrener Ausrufer: MU 13, KL 14, IN 14, CH 16, FF 11, GE 10, KO 12, KK 10, SO 6, LeP 29, AuP 16, MR 5, INI 10, WS 6; SF: Aufmerksamkeit; Etikette +9, Gassenwissen +9, Menschenkenntnis +10, Schauspielerei +12, Schriftlicher Ausdruck +7, Überreden (Aufwiegeln) +13 (+15), Überzeugen (Öffentliche Rede) +13 (+15)

Veteranen-Ausrufer: MU 13, KL 15, IN 15, CH 18, FF 11, GE 10, KO 13, KK 10, SO 7, LeP 33, AuP 19 MR 6, INI 10, WS 7; SF: Aufmerksamkeit; Etikette +12, Gassenwissen +12, Menschenkenntnis +14, Schauspielerei +16, Schriftlicher Ausdruck +10, Überreden (Aufwiegeln) +16 (+18), Überzeugen (Öffentliche Rede) +16 (+18)



Bardin

TANDARADAI – VORBEI!

„So sprang er umher, war bald dort und bald hier – und besiegte an Gegnern im Nu derer vier!“, sang Marzana und spielte dazu die frisch erdachte Melodei auf der Laute. Das Prasseln des Lagerfeuers untermalte ihre samtene Stimme ganz zauberhaft.

„Es waren aber nur zwei“, widersprach Gramlosch und tippte prüfend mit dem kurzen, dicken Finger gegen den mageren Hasen, den er am Spieß briet.

„Und umhergesprungen bin ich ganz sicher nicht dabei“, widersprach Alrik Schlangentöter. „Ein Mann bleibt stehen und lässt den Feind kommen. Alles andere ist feige.“

Silvestra kicherte aus den Ästen des ausladenden Baumes herab, unter dem sie ihr Lager aufgeschlagen hatten, und schlug vor: „Er stand wie ein Fels, da kommt der Gegner vorbei, von den sechs die es waren, schafft er leider nur zwei.“

Marzana seufzte und schnallte sich die Laute wieder auf den Rücken. „Ein bisschen ... Überhöhung der Wahrheit tut eben manchmal Not. Sonst wissen die Leute eine Heldentat nicht zu schätzen.“ Sie nahm ihren Wasserschlauch auf und trank einen Schluck.

„Um Barde genannt zu werden, muss man mehr können, als eine nette Melodie zu trällern.“

„Was ist denn an einer Kneipenschlägerei eine Heldentat?“, fragte der Zwerg grimmig und beschloss, dass der Hase genug Feuer gesehen hatte. Mit raschen Hieben seiner Handaxt zerteilte er ihn auf einer Steinplatte in vier Teile. „Essen ist fertig.“

Sofort ließ sich Silvestra fallen, bunt wie ein Gestalt gewordener Regenbogen ... *Das ist gut! Das muss ich mir merken!* Schnell schnappte sich auch die Bardin ein Stück des mickrigen Mahls. So blieb für Alrik nur der Kopf und ein Stück der Schulter.

„Was kann ich dafür, wenn die echten Heldentaten auf sich warten lassen?“, maulte Alrik. „Ich habe mir





das auch anders vorgestellt, als ich aufgebrochen bin. In den Sagen finden die Helden immer ein Abenteuer.“

Auch Marzana wünschte sich nichts sehnlicher, als endlich mal ein wirkliches Abenteuer zu erleben. Etwas, das sich zu berichten lohnte.

Die Gauklerin lachte auf. „Vermutlich ist das auch alles ... überhöht.“ Sie hob eine Hand weit in die Luft und stellte sich auf die Zehenspitzen. Dann schrie sie auf und sackte formvollendet zu Boden. Marzana lächelte und wartete darauf, was für eine Schelmerei Silvestra jetzt wieder ausheckte, aber da sah sie den Pfeilschaft, der aus der Schulter der jungen Frau ragte.

„Runter!“, rief Gramlosch und ergriff seinen Schild. Keinen Augenblick zu früh, denn mit hohlem Schlag trafen zwei

weitere Pfeile darauf, ein dritter verfehlte Alrik, der zu seinem Schwert hechtete.

Plötzlich war die Luft voller Geschrei. Gedrungene, bepelzte Gestalten brachen aus dem Wald. „Orks!“, schrie Gramlosch wütend, sprang auf die Beine und stürmte auf die beiden Angreifer zu. Den wuchtigen, ersten Hieb des scharptigen Schwertes ließ er an seinem Schild abgleiten und zog die breite Kampfaxt von unten nach oben über die Brust des hässlichen Unholds.

„Lass mir einen übrig!“, mahnte Alrik lachend und rannte ebenfalls los, doch er kam nicht weit. Hinter einem Baum neben ihm sprang ein weiterer Ork hervor und traf ihn mit-

„Wie meint Ihr? Oh, sicher. Mitten in der Nacht sollte ich tatsächlich nicht direkt vor Eurem Fenster üben, Herr. Verzeiht.“



MU 12 KL 13 IN 14 CH 13 FF 12 GE 10 KO 12 KK 11 SO 7
LeP 28 AuP 27 MR 3 INI 10 WS 6

Seelentier: Spatz

Vor- und Nachteile: Begabung (Musizieren), Besonderer Besitz (Teures Instrument), Gutes Gedächtnis, Linkshändig, Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang / Angst vor Nagetieren 8, Neugier 5, Selbstgespräche, Unstet

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Almada, Mittelreich), Ortskenntnis (Stadtteil/Kleinstadt)

Talente:

Kampf: Armbrust +2, Dolche +5, Fechtwaffen +3, Hieb Waffen 0, Infanteriewaffen +1, Raufen +4, Ringen 0, Säbel 0, Wurfmesser +1

Körper: Athletik +2, Gaukeleien +5, Klettern 0, Körperbeherrschung +3, Schleichen +1, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +1, Singen +7, Sinnenschärfe +4, Stimmen Imitieren +4, Tanzen +5, Zechen +2

Gesellschaft: Betören +3, Etikette +4, Gassenwissen +4, Lehren +3, Menschenkenntnis +6, Schriftlicher Ausdruck +2, Sich Verkleiden +3, Überreden +6, Überzeugen +3

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +2, Wildnisleben +2

Wissen: Brett-/Kartenspiel +3, Geographie +4, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +5, Heraldik +2, Rechnen +3, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +8, Schätzen +3, Sprachenkunde +4, Staatskunst +1

Sprachen: Muttersprache: Garethi +12, Sprachen Kennen:

Nujuka +6, Thorwalsch +7, Tulamidya +6,

Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +6

Handwerk: Ackerbau +1, Boote Fahren +1, Feinmechanik +4, Heilkunde Seele +1, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung +4, Instrumentenbauer +3, Kochen +2, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +4, Musizieren +10, Schneidern +3, Seefahrt +1

Kampfwerte: Armbrust 9, Dolche 10/9, Fechtwaffen 9/8, Hieb Waffen 7/7, Infanteriewaffen 7/8, Raufen 9/9, Ringen 7/7, Säbel 7/7, Wurfmesser 8

Ausrüstung: Dolch, Kurzschwert, Instrument

Erfahrene Bardin: MU 13, KL 14, IN 14, CH 14, FF 13, GE 10, KO 11, KK 9, SO 8, LeP 30, AuP 30, MR 4, INI 10, WS 6; SF: Finte; Singen +11, Tanzen +8, Sagen/Legenden +14, Musizieren +15

Veteranen-Bardin: MU 14, KL 14, IN 14, CH 16, FF 15, GE 10, KO 11, KK 9, SO 9, LeP 32, AuP 32, MR 6, INI 10, WS 6; SF: Finte; Singen +14, Tanzen +10, Sagen/Legenden +17, Musizieren +18



ten im Lauf mit einem wuchtigen Hieb in den Bauch. Alrik wurde herumgewirbelt und zog im Fallen einen Schwall Blut mit sich. Sein Aufschrei endete in einem dumpfen Keuchen, als er auf den Boden schlug. Der Ork hob die Waffe, um Alrik den Garaus zu machen. Entsetzt sprang Marzana vor und prallte gegen die kräftige Gestalt. Der Schwung reichte aus, um den Gegner einen Schritt nach hinten zu werfen, aber er riss den Arm dennoch herunter. Marzana krümmte sich und ein harter Schlag in den Rücken warf sie auf den stöhnenden Alrik. Ein unharmonisches Schnalzen erklang – die Laute hatte ihr das Leben gerettet und das ihre dafür gegeben!

Ich will mir nie wieder etwas wünschen, versprach sie den Göttern in Gedanken und flehte sie um Rettung an.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Amber Ni Morgan, Isora Glenloch, Avesinna Talerstein, Aylill Neuntöter

Männliche Namen: Gwythinn Ruganur, Boronwyn Caradoc, Fearlai Ui Meredin, Hjaldwin Gordan

& BESONDERHEITEN

Die Bardin ist nicht einfach nur eine Sängerin oder Musikerin, die in Tavernen, auf Schauplätzen oder Festen die Menschen belustigt, vielmehr handelt es sich bei ihr um eine reisende Erzählerin, die ihre gesungene Dichtkunst mit dem Spiel der Laute unterstreicht. Ihre musikalischen Berichte handeln von fernen Ländern, großen Taten, vergangenen Epochen und legendären Sagen. In fortwährender Neugier ist sie auf immerwährender Suche nach Ereignissen und Vorfällen der jüngsten Vergangenheit, die sie in neues Liedgut verwandelt. Den Helden dient sie somit als Kontaktfrau, wenn es darum geht, das Wissen über Legenden oder Geschehnisse zu vervollständigen oder ihre eigenen Taten in das Repertoire der Erzählerin aufnehmen zu lassen. Sollte einer der Helden einst eine Feier ausrichten oder ein Volksfest besuchen, ist die Bardin als auftretende Meisterperson denkbar. Ist sie erst mit der Gruppe bekannt, ist die Musikerin dazu bereit, den Helden kleine Freundschaftsdienste zu erweisen, wie ein musikalisches Ablenkungsmanöver für einige Wachmänner durchzuführen oder die Recken als Anhängsel auf Feste der hohen Gesellschaft zu schleusen. Möglicherweise wird sie die Gruppe darum bitten, einige Zeit ihre Begleiterin sein zu dürfen, um ihre Heldentaten aus erster Hand zu erfahren und mit eigenen Augen zu sehen.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ Auf einem Turnier, dessen Anlass die Hochzeit zweier Adliger ist, findet neben dem üblichen Kräfteressen der Krieger auch ein Bardenturnier statt, da der Bräutigam ein großer Liebhaber der schönen Künste ist. Der Preis des Wettstreites der Spielleute ist eine vergoldete Laute. An diesem Konkurrenzkampf will auch eine mit großem Talent gesegnete Bardin teilnehmen, deren Kunst ihr jüngst einen entflammten Verehrer beschert hat. Im Scherz schlägt sie vor, dass er ihr die Laute als Gunstbeweis stehlen soll, was er auch tatsächlich tut. Doch bevor er ihr das phexisch erworbene Geschenk überreichen kann, ist die Musikerin erdolcht worden. Als Mörder kommen im Trubel der Veranstaltung die Konkurrenten oder der Dieb in Frage, der sich in Furcht vor eben jenem Verdacht versteckt hält. Allerdings war es die jähzornige Ehefrau des Verehrers, die ihrem Gatten in rasender Eifersucht zu seiner Angebeteten gefolgt ist. Auch die Helden könnten als Gäste oder Teilnehmer der Festlichkeit erschienen sein und nun in die Geschehnisse der beiden Verbrechen verwickelt werden.

☛ In einem Dorf treffen die Helden auf eine allseits beliebte Bardin. Jeder Bewohner scheint ihr Freund zu sein und nichts lieber zu tun als ihrer Musik zu lauschen, denn ihr Lautenspiel erscheint überderisch schön. Alle erwarten, dass die junge Frau sich im Kreise ihrer Bewunderer niederlassen wird, jedoch bemerken die Abenteurer, dass sie sich eines Nachts eilig mit all ihren Habseligkeiten auf den Weg macht, den Ort zu verlassen. Die Gruppe findet heraus, dass die Bardin vor einiger Zeit in selbstüberschätzendem Übermut einen Faun zum musischen Duell herausforderte und verlor. Seine Begleiterin, eine unberechenbare Dryade, erteilte der Lautenspielerin ob ihrer Eitelkeit eine Lektion und sprach einen Feenzauber über sie aus. Wann immer sich die Bardin nun für mehrere Tage an einem Ort aufhält, beginnt sie sich allmählich in einen Baum zu verwandeln und im wahrsten Sinne des Wortes Wurzeln zu schlagen, sofern sie sich nicht zügig wieder der Straße zuwendet. Hier wären die Helden gefragt, eine Möglichkeit zu finden, der Rastlosigkeit der jungen Musikerin ein Ende zu machen.

☛ Die Bardin hat in der letzten Zeit versucht, auch mit der linken Hand als Leithand zu spielen. Noch tut sie sich schwer damit, will aber den großen Meister Vilburion von Weidenau aufsuchen. Während der Reise durch Albarnia lernt sie die Heldengruppe in einer Taverne kennen und gemeinsam reisen sie nach Weidenau. Dort müssen sie jedoch feststellen, dass der große Bardenmeister in einem nahegelegenen Sumpf verschwunden ist. Die Gerüchte gehen um, dass Geister hinter seinem Verschwinden stecken. Was jedoch genau dahintersteckt, müssen die Helden noch herausfinden.



aronin

EHRE, WEM EHRE GEBÜHRT

Iliana musste fast laufen, um mit den schnellen Schritten Helmfrieds mitzuhalten, der wiederum den eiligen Schritten des Pagen der Baronin Praiodane von Hungersfeld-Ochhofen folgte. „Und du musst sie mit ‚Euer Hochgeboren‘ ansprechen“, keuchte sie.

„Weiß ich doch“, gab der kräftige Krieger zurück. „Bin doch nicht in einem Kohlenkessel aufgewachsen.“

Omil, der schlanke Waldläufer, stieß ein Grunzen aus, das ein unterdrücktes Lachen sein musste. Als Iliana ihm einen wütenden Blick zuwarf, zuckte er nur die Achseln und sagte: „Ich auch nicht, auch wenn es so wirken mag.“

*„Seid willkommen auf meinen Landsitz, Reisende.
Was bei den Zwölfen führt Euch hier her?“*

Darüber musste nun auch Iliana schmunzeln. Omil spielte damit natürlich auf seine dunkle Haut an.

„Wie dem auch sei“, rief Iliana ihrem Kameraden hinterher und beeilte sich, wieder zu dem Krieger aufzuschließen, der nun sein schulterlanges Haar mit den Fingern kämmte. „Du musst dich verneigen. Und du musst ...“

Helmfried blieb schlagartig stehen und sie rammte ihre Nase schmerzhaft gegen den Armschutz seiner Rüstung. „Vertrau mir, Iliana“, sagte er und tätschelte ihr den Kopf. „Ich weiß, wie man einer Baronin gegenübertritt.“

Wieder grunzte Omil und Iliana gab es auf. Vermutlich würden ihre Gefährten es schaffen, dass sie noch vor Sonnenuntergang wegen Beleidigung in Ketten lagen. Aber da war es auch schon zu spät. Der Page stieß eine große Doppeltür auf und bedeutete ihnen, einzutreten.

Die Baronin war jünger, als Iliana erwartet hatte. Sie mochte die zwanzig Lenze noch nicht erreicht haben. Iliana hatte zwar gehört, dass ihre Eltern einem feigen Überfall zum Opfer gefallen waren, aber dass die Last der Freiherrenschaft nun auf so jungen Schultern ruhte ... *Meiner Seel ... sie ist jünger als ich.*

Diese Gedanken hatten sie lange genug abgelenkt, dass Helmfried einige Schritte auf den schlicht gehaltenen Thron hatte machen können. Er fiel in eine schwungvolle, durchaus elegante Verbeugung und sagte: „Euer Hochgeboren, es ist uns eine außerordentliche Ehre, heute von Euch empfan-

gen zu werden. Bitte nehmt unseren untertänigsten Dank dafür entgegen.“

Iliana starrte den Krieger an. Das mochte in den Monaten, seit sie zusammen unterwegs waren, die längste zusammenhängende Rede des Streiters gewesen sein. Und noch dazu war sie tadellos und angemessen. Iliana warf Omil einen Blick zu, aber der war ebenso ratlos.

„Euer bescheidener Knecht“, seine Hand fand sein Herz, „hört auf den Namen Helmfried Bornbrecht, dies sind meine treuen Gefährten Iliana Steverbrandt, ihres Zeichens Gelehrte und einer der klügsten Köpfe des Reiches sowie Omil ibn Rahud, ein Meister des Bogens und der Wildnis. Zu Euren Diensten!“

Iliana hatte das Gefühl, als habe ein böser Dschinn ihr einen Streich gespielt und alles in ihrem Leben durcheinandergewirbelt. Beinahe hätte sie vergessen, zu knicksen.

„Wir danken Ihn für die Vorstellung“, sagte die Baronin und machte eine einladende Handbewegung. „Wir sind sehr froh, dass Sie den Weg zu Uns gefunden haben.“

Reichlich hochtrabend für eine einfache Baronin, wunderte sich Iliana. *Sie will wohl mehr scheinen, als sie ist.*

„Die Freude ist ganz auf unserer Seite“, fuhr Helmfried mit seiner ungewohnten Galanterie fort. „Und wenn Euer Hochgeboren mir die Anmerkung erlauben: Euer Hochge-

AUFTRÄGE

Eine Baronin stellt eine potenzielle Auftraggeberin für Helden dar. So könnte sie z.B. die Helden anwerben, um eine Gefahr in ihrer Baronie zu beheben (Wölfe, Orks, ein Hexe) oder auch, um ihr Geleitschutz zu geben (bis zur nächsten Stadt zu ihrem Lehnsherrn, zu einem Pilgerort). Sie kann die Helden auch für ungewöhnliche Aufträge heranziehen, sei es für eine Expedition (in ein Gebirge, den Regenwald, ins Ewige Eis) oder für die Suche nach einem Artefakt (ein besonderer Heiltrunk, ein Schwarzes Auge, Sumus Kelch). Darüber hinaus könnte sie auch auf besondere Fähigkeiten der Helden angewiesen sein.



boren haben wirklich prächtige Brüste und, wie ich trotz der sitzenden Haltung errahnen kann, einen saftigen Hintern!“ Iliana hörte das Klatschen von Omils Hand und musste sich nicht umdrehen, um zu wissen, dass sie den Weg zur Stirn gefunden hatte. Sie schob sich eilig vor ihren Kriegerfreund und lenkte die verdutzte Baronin rasch mit Fragen nach ihrem Begehrt und dem Grund für ihre Einladung ab, die ihre kleine Heldengruppe doch sehr überraschend erreicht hatte.

Bald hatte sich die Baronin wieder gefangen und berichtete: „Gute Leute, Wir haben Kunde erhalten, dass ein Bettler in der nahen Stadt Winhall Wissen über die Hintergründe des Mordes an Unseren Eltern habe. Unseren Soldaten wusste er sich bislang stets zu entziehen, so hoffen Wir nun darauf, dass es Ihnen gelingen möge, diesen Mann zur Rede zu stellen. Es soll Ihr Schaden nicht sein, darauf Unser Wort.“

Iliana warf einen kurzen Blick über die Schulter. Omil nickte, und nachdem ihn ein Ellbogenstoß in die Rippen aus dem starren Blick auf die Baroninnenbrüste riss, war auch Helmbrecht einverstanden.

„Wir werden uns bemühen und danken für das Vertrauen, Euer Hochgeboren!“

Die Baronin senkte huldvoll den Kopf und überhörte Helmbrechts lautes Raunen geflissentlich: „Vorschuss. Frag nach einem Vorschuss!“

„Meine Familie dient dem Kaiserhaus schon so lange, nie wird es mehr anders sein.“

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Algunde von Lichtbinge, Elenara von Nattersquell-Kolbenbruch, Doria von Katzenbogen, Praiodane von Hungersfeld-Ochhofen

Männliche Namen: Siegmar von und zu Silberberg, Olorand von Guntersberg, Darion von Löwensalb-Silkwiesen, Torak von Franfeld

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Die Helden werden aufgrund ihres guten Rufes und ihrer Heldentaten von der örtlichen Baronin eingeladen. Nach einem Festmahl berichtet sie der Gruppe von ihren Sorgen. Ihr Bruder ist von einer Fee verflucht worden, und weder priesterlicher Beistand noch Magie haben ihn bisher von der schweren Krankheit befreien können. So sollen die Helden zum nahegelegenen Feenwald aufbrechen und die Fee bitten, den Fluch von ihm zu nehmen: Wie die Helden aber erst später durch die Fee selbst herausfinden, wollte der Bruder der Baronin ihr Gewalt antun und wurde nur deshalb verflucht.





Die Helden geraten in einer Dorfschenke in eine Schlägerei und die Dorfbüttel nehmen sie fest. Die Gerichtsbarkeit in einem solchen Fall liegt bei der Baronin, und sie lässt die Helden in ihren Kerker werfen. Dort begegnen die Helden einem Mitgefangenen, der einer Gruppe angehört, welche die Baronin und ihren Haushofmeister stürzen wollen, da sie glauben, sie sei mit finsternen Mächten im Bunde. Tatsächlich sind vor kurzer Zeit die beiden Dorfpriester verschwunden und man munkelt, dass sie eine Gefahr für die Baronin darstellt und geopfert wurden. Die Helden können sich aus dem Kerker befreien und finden heraus, dass der Haushofmeister ein Paktierer des Blakharaz ist, der die Baronin durch seine Paktgeschenke beherrschen kann. Sie selbst ist nur ein Opfer seiner Machenschaften.

Eine Baronin sucht eine Heldengruppe für eine Expedition nach Meridiana. Dort will sie nach einem legendären Wudu-Schatz suchen und benötigt reiseerfahrene Abenteurer. Die Expedition auszustatten wird Aufgabe der Helden sein. Noch ahnen sie nicht, dass auch ein Schwarzmagier aus Mirham hinter dem Schatz her ist und es im Dschungel Meridianas zu einer Konfrontation kommen wird. Aber auch der Dschungel selbst und seine Bewohner werden den Helden alles abverlangen.

Die Baronin wird bei einer Reise zu einem Turnier von einem Raubritter überfallen, der sie als große Konkurrentin betrachtet, die ihm den Turniersieg streitig machen kann. Zufällig bekommen die Helden die versuchte Entführung mit und können die Kämpfer des Ritters zurückdrängen. Die Baronin nimmt die Helden aus Dankbarkeit mit, ahnt aber noch nicht, dass es auch auf dem Turnierplatz zu Ärger und Intrigen kommen wird. Denn der Raubritter hat seinen Plan noch immer nicht aufgegeben.

„Der Herr von Schetzeneck-Binsböckel hat schon lange ein Auge auf mein Land geworfen. Aber er bekommt es nicht. Weder durch Krieg, noch durch Heirat!“



MU 14 KL 11 IN 13 CH 13 FF 12 GE 13 KO 12 KK 12 SO 10
LeP 30 AuP 33 MR 3 INI 11 WS 6

Seelentier: Adler

Vor- und Nachteile: Adliges Erbe, Guter Ruf (5) / Aberglaube 5, Eitelkeit 5, Jähzorn 6, Prinzipientreue (Verteidigung des Gesetzes, Schutz der Schutzbefohlenen, Ehrenhaftigkeit) 10, Verpflichtungen (Lehnsherr)

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich)

Talente:

Kampf: Anderthalbhänder +7, Bogen +3, Dolche +4, Hieb Waffen +4, Lanzenreiten +6, Raufen +2, Ringen +4, Säbel 0, Wurfmesser 0, Zweihandhieb Waffen +1
Körper: Athletik +4, Klettern 0, Körperbeherrschung +4, Reiten +7, Schleichen 0, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +5, Sich Verstecken 0, Singen 0, Sinnenschärfe +3, Tanzen +4, Zechen +5
Gesellschaft: Etikette +7, Lehren +2, Menschenkenntnis +4, Überreden +3
Natur: Fährtensuchen +2, Orientierung +2, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +1
Wissen: Brett-/Kartenspiel +1, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +3, Heraldik +7, Kriegskunst +2, Rechnen +4, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +4, Staatskunst +7
Sprachen: Muttersprache: Garethi +9, Sprachen Kennen: Rogolan +3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +4

Handwerk: Abrichten +4, Ackerbau +4, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +1, Kochen 0, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen 0, Schneidern +1, Viehzucht +4

Kampfwerte: Anderthalbhänder 13/10, Bogen 10, Dolche 10/10, Hieb Waffen 10/10, Lanzenreiten 14, Raufen 9/9, Ringen 10/10, Säbel 8/8, Wurfmesser 7, Zweihandhieb Waffen 9/8

Ausrüstung: Dolch, Schwert, eventuell Kettenhemd oder sogar schwerere Rüstung

Erfahrene Baronin MU 15, KL 11, IN 13, CH 14, FF 12, GE 13, KO 13, KK 13, SO 11; LeP 33, AuP 36, MR 5, INI 11, WS 7; SF: Aufmerksamkeit, Finte, Reiterkampf, Wuchtschlag; Anderthalbhänder +10, Lanzenreiten +12, Etikette +12, Staatskunst +10

Veteranen-Baronin MU 16, KL 11, IN 15, CH 15, FF 12, GE 13, KO 14, KK 14, SO 12, LeP 35, AuP 38, MR 7, INI 12, WS 7; SF: Aufmerksamkeit, Finte, Meisterparade, Reiterkampf, Turnierreiterei, Wuchtschlag; Anderthalbhänder +13, Lanzenreiten +16, Etikette +13, Staatskunst +14



Bäuerin

DOPPELTES LEID

Das klagende Blöcken wurde immer lauter und das Schaf wand sich unter ihren Händen. So langsam verlor selbst Gitta die Ruhe. Diese Geburt verlief wie keine, die sie je zuvor erlebt hatte, und sie hatte schon Dutzende Lämmer auf die Welt gebracht. Dieses jedoch wollte einfach nicht herauskommen.

„Da werd’n wir dir wohl ein wenig zur Hand gehen müß’n, was, Kohlensäcken?“ Sie strich dem alten Mutterschaf über die Schnauze. Dies wäre ohnehin das letzte Junge, dass sie dem betagten Schaf zumuten wollten, aber wenn es irgendginge, wollte Gitta das Tier nicht aufschneiden, um das Lamm herauszuholen. Kohlensäcken hatte ihr stets gesunde und kräftige Kinder geschenkt, oft genug zwei, einmal sogar drei zur gleichen Zeit. Diesmal aber war es nur ein Lamm, das auf seine Geburt wartete.

„Man erntet, was man sät!“

„In’ner Erde, wie auch im Leben.“

„‘s dauert gar zu lang“, beschloss Gitta, als die Stundenkerze einen weiteren Strich heruntergebrannt war. In dieser Zeit hätte das Schaf bereits Zwillinge auf die Welt gebracht, aber noch immer wogte der Leib von den Wehen. Die Fruchtblase war schon vor einer Weile geplatzt und auch das Pressen auf den Bauch hatte nichts gebracht.

Also seufzte Gitta, wusch sich die Hände sauber und ließ Pflanzenöl darüberfließen, um dann selbst an das Hinterteil des Schafes zu treten, vorsichtig hineinzugreifen und nachzutasten. Das Lamm lag verkehrt herum ... doch halt. Da war außerdem ein zweites Lamm, dessen Kopf in den Weg gekommen war. „Dass der Bauer sich so vertut, das werden wir ihm aber unter die Nase reiben, was, meine Liebe?“, fragte Gitta mit ruhiger Stimme und zog sich aus dem Tier zurück.

Der Bauer, ihr Mann, hatte sonst ein unfehlbares Händchen, wenn es darum ging, Zahl und oft genug auch Geschlecht der Lämmer vorauszusagen. Diesmal aber war es ihm nicht gelungen. „Ach Näschen, wär der Bauer jetzt da, der hätte sicher eine bessere Idee.“

Aber der gesamte Hof war ausgeflogen, um dem Herrn seinen Zehnt zu bringen, nur sie war noch da, um auf die Tiere achtzugeben. Und grad diesmal lief es nicht glatt. Sie begann, das Schaf ächzend und keuchend umzulagern und





den Bauch zu pressen und zu kneten, und nach einer Weile schien es, als habe sie das Lamm gedreht bekommen. Doch da schrie Kohlensäcken jämmerlich auf und Blut färbte den Boden unter ihr.

„Ach, du Treue ...“, sagte Gitta schweren Herzens und machte dem Leiden des Tiers ein Ende. Ein Gebet an Peraine murmelnd schnitt sie den Leib des Schaf auf, um wenigstens das Lamm zu retten.

„Da bist ja, mein Klein...“ Die Begrüßung blieb ihr im Halse stecken und sie ließ die Beine des Lammes fahren, wich taumelnd zurück. Was sich da aus dem blutigen Körper des Schafes wand, war kein normales Schaf. Zwei Köpfe saßen an zwei viel zu dünnen Hälsen, die am selben Leib hingen. Das Lamm versuchte, auf die Beine zu kommen, aber sie knickten unter dem verdrehten Leib weg. Das Untier riss beide Mäuler auf und Gitta presste die Hand vor den Mund, denn die Zähne im blutigen Maul waren scharf wie die eines Wolfes.

„Peraine hilf Peraine hilf!“, schluchzte sie und wich weiter zurück. „Das darf nicht sein ...“

Mit einem Aufschrei riss sie die Axt vom Balken und hieb auf das Ungetüm ein. Als das blutige Werk getan war, sank sie zitternd auf die Knie, schüttelte weinend den Kopf. „Was ham'wa getan, oh gnädige Herrin, dass du uns so strafen tust?“

Sie saß eine ganze Weile so da, dann riss sie das Knallen des Donners aus der Starre. Mit dem einsetzenden Regen er-

hob sie sich und starrte auf das tote Mutterschaf und ihre namenlose Brut. „Das darf keiner nich' erfahren“, murmelte sie und fuhr sich mit der blutigen Hand durch das Gesicht. „Keiner!“

Wie im Wahn lief sie Hacke und Schaufel holen und grub ein Loch hinter der Scheune. „Keiner ... keiner ...“, murmelte sie dabei immer wieder, bis das Loch tief genug war, dass die Hunde es nicht wieder ausgraben würden. „Keiner!“

Sie wälzte das tote Lamm hinein, starrte lang darauf. Sie wusste, dass eigentlich ein Geweihter dieses widernatürliche Ding beseitigen musste, den Boden segnen, in den es gelegt wurde. Dies war ein Frevel gegen die Götter und alles Reine. *Warum ausgerechnet bei uns?*, fragte sie sich stumm.

Sie musste den Peraine-Geweihten holen. Er musste davon wissen, denn dieses böse Omen konnte nichts Gutes verheißen. Aber was würden die Leute sagen, wenn sie davon erfahren? Man würde den Bauern der Ketzerei anklagen, sie für eine Hexe halten. Nein, keiner durfte davon erfahren.



„Peraine sei Dank!“

MU 11 KL 12 IN 14 CH 12 FF 11 GE 12 KO 13 KK 12 SO 3
LeP 29 AuP 32 MR 2 INI 10 WS 7

Seelentier: Gans

Vor- und Nachteile: Ausdauernd (4), Gefahreninstinkt (4), Zäher Hund, Aberglaube 7, Behäbig, Niedrige Magieresistenz (1), Vorurteile (Zauberer) 6

Sonderfertigkeiten: Gebirgskundig, Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (Ackerland/Dorf)

Talente:

Kampf: Bogen +3, Dolche +3, Hieb Waffen +3, Raufen +4, Ringen +4, Säbel 0, Wurfmesser 0, Zweihandflegel +4, Zweihandhieb Waffen +5

Körper: Athletik +4, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Reiten +2, Schleichen 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken 0, Singen 0, Sinnenschärfe +6, Tanzen +2, Zeichnen +3

Gesellschaft: Menschenkenntnis +4, Überreden +2

Natur: Fährtensuchen +4, Fallen Stellen +2, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +1, Orientierung +2, Wettervorhersage +6, Wildnisleben +5
Wissen: Götter/Kulte +3, Pflanzenkunde +6, Rechnen +2, Sagen/Legenden +4, Tierkunde +6

Sprachen: Muttersprache: Garethi +10, Sprachen Kennen: Rogolan +4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 0

Handwerk: Abrichten +4, Ackerbau (Getreide) +9 (+11), Brauer +1, Fahrzeug Lenken +4, Fleischer +3, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunde +3, Holzbearbeitung +4, Kochen +4, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen 0, Schneider +3, Töpfern +2, Viehzucht +9

Kampfwerte: Bogen 10, Dolche 8/10, Hieb Waffen 8/10, Raufen 9/10, Ringen 9/10, Säbel 7/8, Wurfmesser 7, Zweihandflegel 10/9, Zweihandhieb Waffen 10/10

Ausrüstung: Arbeitsgerät, Dolch, Flegel

Erfahrene Bäuerin: MU 11, KL 12, IN 16, CH 12, FF 11, GE 12, KO 15, KK 13, SO 4, LeP 32, AuP 36, MR 4, INI 10, WS 8; SF: Wuchtschlag; Ackerbau (Getreide) +13 (+15)

Veteranen-Bäuerin: MU 12, KL 12, IN 16, CH 12, FF 13, GE 12, KO 16, KK 14, SO 5, LeP 34, AuP 40, MR 5, INI 10, WS 8; SF: Wuchtschlag; Ackerbau (Getreide) +15 (+17)



& BESONDERHEITEN

Die Bäuerin ist eine praktisch orientierte Frau, die sich tagtäglich den Herausforderungen des Lebens auf einem Bauernhof stellen muss. Sie kann den Helden nicht nur einiges über die Viehzucht und den Ackerbau beibringen, sondern ist auch eine hervorragende Köchin. Sollte es zu einer Verteidigung von Haus und Hof kommen, wird sie ihre Mistforke zur Hand nehmen, um ihr Habe und ihre Familie leidlich zu verteidigen.

Für die Helden stellt die Bäuerin eine wichtige Informantin in der Region ihres Hofes außerhalb der Stadtbezirke dar. Durch das Leben fernab schützender Stadtmauern ist sie sehr aufmerksam und weiß stets zu berichten, wenn etwas Außergewöhnliches in den nahen Wäldern oder der weiten Flur vor sich geht. Wenn Reisende eine Bleibe suchen, wird die Bauersfrau gegen einen geringen Obolus mehrere Schlafplätze in den Stallungen zur Verfügung stellen können.

Mochten die Götter ihr für diese Lüge gnädig sein, aber davon durfte keiner wissen. Zu viel Unheil hing daran. Sie grub ebenso gehetzt das Loch wieder zu, stürmte dann ins Haus. Dabei bemerkte sie die kleine, düstere Gestalt nicht, die in der Scheune stand und sich mit höhnischem Lächeln die Hände rieb. Leise flüsterte der Unhold in den Sturm: „So beginnt es ... mit einem Monster und einer Lüge. Doch das ist nur der Anfang, Herr! Nur der Anfang ...“

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Gitta Höfendorfer, Aldare Trautmann, Willimai Kuttelsieder

Männliche Namen: Igan Bargosch, Darian Kippwipper, Reon Harzschnarrer

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ In einem kleinen Ort geht die Angst um, denn Nachts soll eine wilde Bestie das weidende Vieh reißen. Auch ein Hirte wurde tot aufgefunden. Die Kreatur tötet stets mit einem Biss in die Kehle und wurde selbst nie gesichtet. Zwar werden die Helden von einer verzweiferten Bäuerin um Hilfe gebeten,

die die Mutter des Gemordeten ist, doch heißen nicht alle die Unterstützung von außen gut. Ein Teil der männlichen Dorfbewohner hat eine Miliz aufgestellt, um das Untier zu erlegen. Die Beteiligung der Helden an der Jagd betrachten sie als direkten Angriff auf ihren Stolz und machen auch keinen Hehl daraus, diese Einstellung nach außen zu tragen. Zwar werden Wölfe und Bären getötet, der Viehmord jedoch geht weiter. Verantwortlich für die Gräueltaten ist der ausgegrenzte, als gewalttätig verschriene Besitzer eines nahen Gehöfts. Vor Jahren brach das Dorf den Kontakt zu ihm ab, als bei einer Prügelei einer der Bauern ums Leben kam. Die Bestie, die der Hofbesitzer mittels eines Paktes kontrolliert, ist ein Weißer Hetzer. Der riskante Plan des vereinsamten Mannes besteht darin, den Daimoniden einige Zeit wüten zu lassen, um ihn dann selbst zu töten und sich so in der Gemeinschaft zu profilieren.

*„Die schlauesten Bauern haben
die dicksten Erdäpfel!“*

☛ Seit Jahren führen zwei benachbarte Dörfer eine Fehde, an deren Auslöser sich niemand mehr erinnern kann. Trotzdem oder gerade deshalb ist jedes der beiden Dörfer der Ansicht, Gerechtigkeit zu schaffen, wenn es der Wirtschaft des anderen Dorfes schadet. Für gewöhnlich sind diese Sabotageaktionen harmlos und bedrohen in keinem Fall die Existenz einzelner Bewohner oder gar des ganzen Dorfes. Vor Kurzem allerdings hat sich das geändert. Eine Bäuerin berichtet den Helden, dass jemand über Nacht die gesamte Aussaat ihres Hofes vernichtet hat. Für die Frau ist klar, wer die Schuld an dem Unglück trägt: Das Nachbardorf. In Wahrheit handelt es sich um die gekränkte Eitelkeit eines nachtragenden Kobolds, dem es nicht gelungen war, die Bäuerin hinters Licht zu führen. Ihr waren die in Steine verwandelten Salzkartoffeln aufgefallen, noch bevor sie sich daran die Zähne ausgebissen hatte.

☛ Einen guten Abenteueransatz bietet im Szenario der verfeindeten Nachbardörfer auch die Geschichte zweier Liebender, denen verboten worden ist, sich zu begegnen. Der jungen Schönheit wird von der Familie ihres Geliebten vorgeworfen, eine Hexe zu sein und ihn verzaubert zu haben, während ihre Eltern behaupten, der Jüngling wolle der Tochter die Unschuld rauben, um die Sittenlosigkeit des Feindesdorfes anzuprangern. In ihrer Not sucht die Tochter der Bäuerin die Helden auf. Möglicherweise gelingt es den Recken mit List oder Überzeugungskunst nicht nur, die entzweiten Liebenden zu vereinen, sondern auch, die verfeindeten Bauerndörfer zu versöhnen.



Bernsteinssammler

VON ALTERS HER

„Es ist, als wohnte der Herr Praios selbst darin!“ Edek musste sich anstrengen, um die begeisterten Worte seiner Nichte zu verstehen. Das Meer, das vom Sturm der vergangenen Nacht noch aufgewühlt an die Küste brandete, vor allem aber sein nachlassendes Gehör machten es ihm schwer.

Roana hielt den winzigen Bernsteinsplitter in die matte Sonne und drehte ihn vor ihren Augen hin und her. Dann steckte sie ihn feinsäuberlich in den Lederbeutel, den Edek ihr erst heute Morgen für ihre Funde geschenkt hatte. Den Beutel hatte er vor seinem Aufbruch in den Norden im Praios-Tempel segnen lassen.

„Meine Nase juckt ... Hier muss irgendwo Bernstein sein!“

Aufgeregt holte das Kind den Bernstein wieder hervor, um ihn erneut kritisch zu betrachten. „Besonders groß ist er nicht, oder?“, fragte sie zweifelnd.

„Umso größeres Zeugnis legt er für deine guten Augen und dein Bernsteingespür ab!“, lobte Edek sie und fuhr ihr mit der Hand durch das mattschwarze Haar. Er erinnerte sich noch gut an seinen ersten Stein, kaum größer als der Roanas, und doch bis heute in seiner Erinnerung der schönste Bernstein, den er je fand. Seit diesem Tage waren zahlreiche beeindruckende Funde hinzugekommen. Das daumengroße Stück, in dem eine seltsame Schnake eingeschlossen gewesen war; das Prachtexemplar, groß wie eine Kinderfaust, das ihm fast das ganze Haus bezahlt hatte; und dann natürlich der Segensstein, in dem Einschlüsse einen perfekten Kreis, das heilige Symbol des Herrn Praios gebildet hatten. Er ruhte bis heute eingelassen im Sonnenzepter des Tempelvorstehers von Perricum und hatte Edek zum Freund des Tempels und dessen bevorzugtem Bernsteinhändler gemacht.

Seine Hand fand das kleine Bleiamulett, das er nie ablegte und in dem eben jener erste Splitter eingelassen war, der seine Laufbahn als Sammler begründet hatte. Und jetzt, wo seine Tochter in Tobrien gefallen und sein Sohn als Seesöldner im Süden unterwegs war, wäre es seine Aufgabe, Roana einen Beruf beizubringen. *Oder besser: eine Berufung.*

„Sieh an, der alte Edek und seine neue Braut, nehme ich an?“ Raues Gelächter folgte dieser Schmähung und als Edek herumwirbelte, war er nicht überrascht, die narbengesichtige Caya und ihren fünfköpfigen Schlägertrupp vor sich zu finden. Er unterdrückte das Verlangen, auszuspucken. Sie

nannte sich zwar Bernsteinsammlerin, aber tatsächlich suchte sie ihre Steine eher in den Beuteln anderer Sammler.

„Dreh dich um und geh nach Hause“, grollte Edek. „Wir wollen unsere letzte Begegnung nicht wiederholen.“

Cayas Grinsen verblasste kurz und ihre Hand zuckte zur wulstigen Narbe in ihrem Gesicht. Dann aber lachte sie grob. „Diesmal ist es anders. Du bist alt ... und allein!“

Die Frau zog ein gebogenes Entermesser aus dem Gürtel und machte einen drohenden Schritt vor.

„Nein, ist er nicht!“, rief Roana und stellte sich vor Edek, der eben sein Kurzschwert ziehen wollte.

„Kind, was machst du denn?“, fragte er verblüfft und sah auf das Mädchen hinab, das keine zehn Sommer alt war.

„Ich lasse nicht zu, dass Ihr meinem Großvater etwas antut. Nur über meine Leiche!“

Edek war ebenso stolz wie erschrocken über ihren Mut. Caya hingegen war wenig beeindruckt: „Wie du willst!“

„Herr Praios hilf!“, murmelte Roana leise. Edek wollte Roana aus dem Weg ziehen, aber in dem Moment gleißte ein grelles Licht auf. Dicke, goldene Strahlen schossen aus dem

& BESONDERHEITEN

Die Fähigkeiten des Bernsteinsammlers erschöpfen sich nicht im bloßen Sammeln von Bernstein. Sein natürliches Gespür hat dazu geführt, dass er ebenfalls fundierte Kenntnisse über Steine aller Art besitzt.

Immer wieder führt er Expeditionen an, um weitere Quellen für den goldgelben Stein zu erschließen. Er ist in der Lage, ihn vor dem Verkauf in eine gewünschte Form zu schleifen und diese bei Bedarf in Waffen, Schmuck oder Rüstungen einzusetzen. Darüber hinaus können die Helden von seinem Wissen über die Region profitieren, denn der Sammler meidet die Stadt und hält sich vornehmlich in der Wildnis auf. Speziell in den sumpfigen Gebieten der bornländischen großen Mosse und in gebirgigen Arealen kann er sich als Führer verdingen.

Der Preis von Bernstein liegt bei 350-450 Silber pro Unze.



„Dieses wertvolle Stück hat einen Einschluss. Vielleicht stammt diese Mücke noch aus der Zeit vor Bosparans Fall!“

Beutel an ihrer Seite, wie von Geisterhand löste er sich von ihrem Gürtel und fiel zu Boden. Dort glitt er auf und der Strand war schlagartig in warmes Licht gehüllt, das aus dem Bernsteinsplitter strahlte. Caya schnappte nach Luft, sah sich nach ihren Schlägern um, doch die waren bereits auf der Flucht. Die Bernsteindiebin wies kurz drohend mit der Messerspitze auf Edek und blinzelte ihn wütend an, dann aber floh auch sie. Das Leuchten verging, vom dem Splitter war nichts übrig geblieben als ein kleiner, schwarzer Brandfleck auf dem Leder. Edek lachte erleichtert auf und sank dann in den nassen Sand, um ein Dankgebet an Praios zu richten. Roana folgte seinem Beispiel, und nachdem er sein Gebet beendet hatte, sah Edek sie an und dachte: *So ist dir vielleicht doch eine andere Profession vorbestimmt, mein Kind!*

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Caya Walroder, Roana Geißbach, Elea Baernski, Travilena Jannske

Männliche Namen: Richolf Alrikesweiher, Vulcomar Schwarzenek, Edek Rondrajow, Firnjan Dachsburg

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Da der Bernstein als heiliger Stein des Praios gilt, ist es nicht verwunderlich, dass Bernsteinsammler ihre Ausbeute oft gegen gutes Gold an die Kirche des Götterfürsten verkaufen. Riskant ist oft der Transport, denn Bernstein kann in lohnenswerten Mengen ausschließlich in der nördlichen Bernsteinbucht und noch häufiger an den Küsten des Bornlandes gefunden werden. Der Sammler ist von einer Expedition an die Bernsteinbucht zurück und will eine Kiste des seltenen und teuren Materials zu einem Kloster des Praios weit im Innenland eskortiert und gut beschützt wissen. Die Helden werden als Schutztruppe angeworben und müssen schnell feststellen, dass dunkle Wälder mit unüberschaubaren Hohlwegen und kalte Gebirge voller Trolle nicht die einzigen Widrigkeiten sind, die sich ihnen entgegenstellen. Wegelagerer überfallen die Gruppe und bringen die Bernsteinladung in ihre Gewalt. Nun müssen sich die Helden ihre Bezahlung sauer verdienen.

Der abenteuerlustige Bernsteinsammler leitet eine Expedition an die tobrische Küste, da er laut seiner Überlegungen und Studien davon ausgeht, dass es mehr als nur zwei Regionen Aventuriens geben muss, an denen der honiggelbe Stein zu finden ist. Statt Bernstein entdecken die Sammler jedoch nur eine eisenbeschlagene Truhe, die randvoll ist mit alanfanischen Dublonen, die anteilig verteilt werden. Die Finder wissen nicht, dass es sich hierbei um dämonisch pervertier-





te Münzen des Tasfarel handelt, die Habgier und Geiz in den Findern wecken. Nach wenigen Tagen ist das Bernstein-sammlerlager verwaist, denn die Teilnehmer der Expedition haben sich in der näheren Region mit ihrem Münzanteil verteilt, um wie von Sinnen über ihr wertvollstes Habe zu wachen. Helden, die sich in dem Landstrich aufhalten, werden das Gerücht vernehmen, dass die Sammler urplötzlich verschwunden seien, als hätten sie sich in Luft aufgelöst. Eine Heldenaufgabe wäre, die Manipulierten aufzuspüren, die nicht gefunden werden wollen, ohne selbst dem dämonischen Einfluss zu erliegen.

Wieder einmal organisiert der euphorische Bernstein-sammler eine Expedition, um seine Theorie zu beweisen, dass auch Binnengewässer Bernstein hervorbringen können. Ziel seiner Mission ist der Neunaugensee, und die Helden betrachtet er als willkommene Ergänzung seiner Gefährten.

„Immer diese Adelssprößlinge!“



MU 13 KL 10 IN 13 CH 10 FF 13 GE 12 KO 14 KK 13 SO 6
LeP 31 AuP 32 MR 3 INI 10 WS 9

Seelentier: Fliege

Vor- und Nachteile: Ausdauernd (2), Besonderer Besitz (Packtier), Eisern, Richtungssinn, Zwergennase (6), Zäher Hund /Aberglaube 5, Angst vor Menschenmassen 5, Arroganz 5, Goldgier 6, Neugier 6, Vorurteile (Nichtmenschen) 6

Sonderfertigkeiten: Gebirgskundig, Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (Suchgebiet), Sumpfkundig

Talente:

Kampf: Armbrust +2, Dolche +4, Hieb Waffen +4, Infanteriewaffen +1, Raufen +3, Ringen +4, Säbel 0, Speere +6, Wurfmesser 0
Körper: Athletik +1, Klettern +4, Körperbeherrschung +3, Schleichen +1, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +1, Singen 0, Sinnenschärfe +8, Tanzen 0, Zehen +3
Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +1
Natur: Fährtensuchen +2, Fallen Stellen +2, Fischen/Angeln +2, Orientierung +4, Wettervorhersage +4, Wildnisleben +7
Wissen: Geographie +2, Gesteinskunde +4, Götter/Kulte +1, Pflanzenkunde +4, Rechnen +4, Sagen/Legenden +3, Schätzen +7, Tierkunde +3
Sprachen: Muttersprache: Garethi +9, Sprachen Kennen: Alaani +2, Rogolan +3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +4

Handwerk: Ackerbau +1, Alchimie +1, Grobschmied +1, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +3, Kochen +1, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen 0, Schneidern +1, Töpfern +2, Viehzucht +1
Kampfwerte: Armbrust 10, Dolche 10/10, Hieb Waffen 10/10, Infanteriewaffen 9/8, Raufen 10/9, Ringen 10/10, Säbel 8/8, Speere 12/10, Wurfmesser 8

Ausrüstung: Bernsteinsammlung (verschiedene Bernsteine), Dolch, Reiseausrüstung, Speer

Erfahrener Bernsteinsammler: MU 14, KL 10, IN 14, CH 11, FF 13, GE 12, KO 15, KK 14, SO 7, LeP 33, AuP 34, MR 5, INI 11, WS 10; SF: Aufmerksamkeit, Meister der Improvisation, Nandusgefälliges Wissen; Hieb Waffen +8, Wildnisleben +12, Gesteinskunde +8, Schätzen +13

Veteranen-Bernsteinsammler: MU 15, KL 10, IN 15, CH 12, FF 13, GE 12, KO 16, KK 15, SO 8, LeP 36, AuP 37, MR 7, INI 11, WS 10; SF: Aufmerksamkeit, Meister der Improvisation, Nandusgefälliges Wissen; Hieb Waffen +12, Wildnisleben +14, Gesteinskunde +13, Schätzen +17



ettler

FÜR EINE HANDVOLL KREUZER

Die Götter waren Ettel einmal mehr gnädig. Einer reichen Händlerin ging die Geldbörse unmittelbar vor seinem Bettelplatz auf und ihre Münzen regneten in eine Matschpfütze. Selbstredend stürzte er sich sofort hinein und begann, sie herauszufischen. Der gepanzerte Begleiter der Händlerin grunzte wütend und holte schon aus, um ihm eine zu verpassen, aber da hatte Ettel den ersten Dukaten gefunden, wischte ihn an seinem Hemd ab und reichte ihn der Händlerin zurück. Man mochte viel Schmähliches über ihn sagen – und hätte mit dem Meisten recht behalten – aber er war kein Dieb. Er sah sich gern als Edelmann der Elenden, ein Ritter der Rotze, wenn man so wollte.

*„Eine milde Gabe für einen Verehrten,
hoher Herr!“*

Nach einigen Augenblicken hatte er einige Goldmünzen beisammen und wie erhofft, sagte die Dame: „Habt Dank, mein Guter. Den Rest behaltet!“ Dann ging sie eilig weiter. Ettel rief ihr einen Dank hinterher und machte sich dann eilig daran, zu raffen, was zu bekommen war, denn schon waren andere auf sein Glück aufmerksam geworden und warfen sich ebenfalls in die Pfütze. Er ergatterte ganze drei Silbertaler und einige Heller und Kreuzer. So überließ er die restliche Beute gerne den Straßenjungen und anderen Bettlern, die schnell begannen, sich darum zu prügeln. Er war niemand, der sich gerne schlug. Das war ihm zu nieder.

Mit einem fröhlichen Lied auf den Lippen hielt er bei einer Wassertonne an, wusch sich den Schlamm von Händen und Gesicht und wollte eben weitergehen, als eine junge Frau ihn ansprach. „Verzeih, bist du Ettel Steifbein?“

Sie trug einen großen Rucksack, an dem allerlei Beutel hingen. Pinsel ragten oben heraus und Ettel schloss, dass sie stärker sein musste, als ihr eher zierliches Wesen vermuten ließ, um diesen Batzen zu tragen.





„Der bin ich durchaus, schönes Kind“, sagte er und verneigte sich, wobei er darauf achtete, nun auch wieder das Knie steif zu halten. Manchmal verwechselte er die Beine, aber es fiel selten jemandem auf. Das war keine Lüge, hatte er für sich beschlossen, sondern eine phexgefällige Schummelei. Preiste nicht auch der Bäcker seine Waren lauter an, als sie es verdienten? „Was kann ich für Euch tun?“

Eine schwere Hand legte sich auf seine Schulter und eine tiefe Stimme dröhnte: „Wir stellen hier die Fragen!“

Die junge Frau verdrehte die Augen und sagte: „Helmfried, wir wollen uns nur nett mit dem Herrn unterhalten.“

Ettel fühlte sich herumgedreht und sah nun auf eine breite, gepanzerte Brust und danach hoch in ein bärtiges, kantiges Gesicht. „Rondra zum Gruße“, sagte er und lächelte.

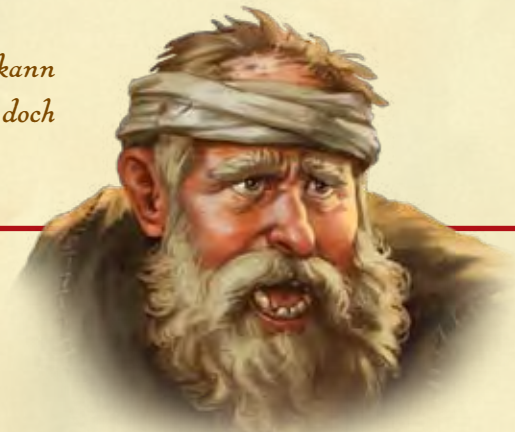
„Was weißt du von dem Überfall, der letzten Monat im Wald südlich der Stadt passiert ist? Und sag bloß die Wahrheit, sonst mögen die Götter dir gnädig sein!“

„Oh, das sind sie Herr, das sind sie, und es vergeht kein Tag, an dem ich ihnen nicht dafür danke!“ Ettel war immer schon die *Mein Napf ist halbvoll*-Art von Mensch gewesen. „Was Eure Frage angeht ...“

Ettel blickte sich um und winkte die beiden dann in eine Nebengasse. Da erst fiel ihm eine dritte Person auf, die bereits im Halbdunkel der Gasse stand. Da die junge Frau und der Krieger nicht beunruhigt wirkten, gehörte sie wohl zu ihnen.

„Ich weiß nicht viel. Ich habe nur im Rostigen Nagel zufällig mitangenhört, wie ein Mann Lederschienen-Gorik und seine Männer für einen ‚Ausflug in den Wald‘ anheuerte.“

„Einaugen-Alrik sucht Ihr? Nun, mit Sicherheit kann ich es Euch natürlich nicht sagen, aber versucht es doch mal in der Schenke ‚Zum faulen Fuchs‘.“



MU 13 KL 13 IN 13 CH 9 FF 13 GE 9 KO 12 KK 10 SO 1
LeP 27 AuP 27 MR 4 INI 10 WS 6

Seelentier: Küchenschabe

Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt (6),
Gutes Gedächtnis, Soziale Anpassungsfähigkeit,
Verbindungen (18), Zäher Hund / Einbeinig
(unbrauchbares Bein, manchmal auch nur vorgetäuscht),
Schneller alternd, Unansehnlich, Übler Geruch

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kulturkunde
(Mittelreich), Ortskenntnis (Stadtteil/Kleinstadt)

Talente:

Kampf: Dolche +5, Hieb Waffen +1, Infanteriewaffen +1,
Raufen +4, Ringen +3, Säbel 0, Wurfmesser +2
Körper: Athletik 0, Klettern 0, Körperbeherrschung +1,
Schleichen +3, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +5,
Sich Verstecken +4, Singen 0, Sinnenschärfe +6, Tanzen 0,
Taschendiebstahl +2, Zechen +7
Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen
(Ortseinschätzung) +8 (+10), Menschenkenntnis +9,
Sich Verkleiden +4, Überreden (Betteln) +8 (+10)
Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln/Entfesseln +1,
Fischen/Angeln +1, Orientierung +2, Wildnisleben 0
Wissen: Geographie +1, Götter/Kulte +5, Heraldik +1,
Rechnen +2, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +6,
Schätzen +4
Sprachen: Muttersprache: Garethi +11,
Sprachen Kennen: Atak +7, Füchsisch +7,
Thorwalsch +3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +2

Handwerk: Ackerbau +1, Boote Fahren +1, Falschspiel +2,
Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung 0, Kochen 0,
Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +2, Schlösser Knacken +2,
Schnaps Brennen +2, Schneidern +1, Seefahrt +1

Kampfwerte: Dolche 6/11, Hieb Waffen 6/7,
Infanteriewaffen 6/7, Raufen 6/10, Ringen 6/10, Säbel 6/6,
Wurfmesser 9

Ausrüstung: Messer, Teller für Almosen, 3 Kreuzer

Erfahrener Bettler: MU 14, KL 13, IN 14, CH 10, FF 14,
GE 9, KO 12, KK 10, SO 1; LeP 29, AuP 29, MR 5, INI 10,
WS 6; SF: eine weitere Ortskenntnis; Schleichen +8,
Sinnenschärfe +11, Gassenwissen (Ortseinschätzung)
+12 (+14), Menschenkenntnis +14, Sich Verkleiden +7,
Überreden (Betteln) +13 (+15), Schlösser Knacken +5

Veteranen-Bettler: MU 14, KL 14, IN 14, CH 12, FF 15,
GE 9, KO 12, KK 10, SO 2; LeP 30, AuP 30, MR 6, INI 10,
WS 6; SF: zwei weitere Ortskenntnisse; Schleichen +13,
Sinnenschärfe +15, Gassenwissen (Ortseinschätzung)
+14 (+16), Menschenkenntnis +16, Sich Verkleiden +10,
Überreden (Betteln) +16 (+18), Schlösser Knacken +7



Kurz darauf passierte das mit der Baronin. Ich habe es der Stadtwache gemeldet, aber die haben mal wieder nicht zuhören wollen. Überdies ist Gorik seitdem nicht wieder gesehen worden.“

Der Krieger nickte und wandte sich ab, doch der dunkelhäutige Dritte hielt ihn auf. „Was denn noch?“, fragte der Streiter.

„Gib dem Mann etwas Geld“, forderte der Dritte.

„Aber er hat uns doch schon alles gesagt“, protestierte der Krieger.

„Eben, und dafür soll er entlohnt werden.“

Der Krieger verschränkte die Arme vor der Brust und schüttelte trotzig den Kopf, woraufhin die junge Frau eine Handvoll Kreuzer hervorholte und ihm gab.

„Was verschleuderst du unser Geld?“, beschwerte sich der Krieger, und an den Blicken seiner Gefährten erkannte Ettel, dass dies der Beginn eines längeren Streitgesprächs werden würde. Also empfahl er sich mit einer stummen Verbeugung und zog sich zurück. Er hoffte sehr, dass die drei Armschienen-Gorik erwischen und ihm eine ordentliche Tracht verpassen würden. Der unangenehme Geselle hatte Elmin Einarm aufgeschlitzt und den Hund von der Wirren Wilda zum Krüppel getreten. Der Schurke hatte es nicht besser verdient. Er hatte jedoch heute nur eine Sorge: Wollte er seinen neugefundenen Reichtum für Wein, Weib oder Rauschkraut verschwenden? Oder reichte es gar für ein wenig von allem?

„Das Leben ist gut“, verkündete er der Gasse, machte einen kleinen Hüpf und erinnerte sich dann wieder daran, zu hinken.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Die stinkende Stine, Pheli, Lumpen-Lina

Männliche Namen: Binsbart, Ukko, Ettel Steifbein

Bettler sind die Augen und Ohren der Straße und auch der Diebesgilden, sofern sie in einer Stadt existieren. Auch wenn es auf den ersten Blick nicht immer so wirken mag, so verfügt das bettelnde Volk der Elendsviertel über ein weitreichendes Informationsnetz. So kommt es, dass Bettler eine ideale Informationsquelle darstellen, sofern ihre Zunge mit einer passenden Geldmenge gelockert wurde. Bettler können Informationen über bestimmte Personen preisgeben, kleinere Unfälle ermöglichen, Verfolger behindern, Nachrichten überbringen oder Treffen mit Persönlichkeiten des Untergrunds arrangieren. Vorsicht ist geboten, wenn die Helden einen Bettler ungebührlich behandeln, denn diese Gesellen haben trotz ihrer ärmlichen Lebensumstände ihren Stolz.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ In der Nähe eines halbverfallenen Gebäudes, das eine beliebte Schlafstätte für ortsansässige Bettler ist, kommt es seit Kurzem zu Auseinandersetzungen zwischen den Obdachlosen und den Ordnungskräften. Das Gebäude hat einen neuen Besitzer, und der ist entschlossen, seinem Eigentum zu altem Glanz zu verhelfen. Zu diesem Ansinnen passen nur die Bettler nicht und so kommt es dazu, dass einer der Bettelnden beim Ringen mit einem Gardisten sein Leben verliert. Straßenschlachten entbrennen, bei denen die bessere Ausrüstung der Wachleute durch die Anzahl der Bettler wett gemacht wird. Dieser Abenteueransatz bietet eine Fülle von Möglichkeiten. So könnten sich die Helden schlicht für die Sache der Garde an den Kämpfen beteiligen, um die rechtlosen Bettler auf ihre Plätze zu verweisen. Ebenso ist es möglich, dass sie sich auf die Seite der Habenichtse stellen, damit die ihr letztes Dach über dem Kopf nicht verlieren. Doch auch ein gemäßigter Weg, basierend auf Verhandlungen mit dem neuen Besitzer, könnte zu akzeptablen Kompromissen führen.

☛ Wo die Bettler noch vor einigen Monaten höflich um eine kleine Spende gebeten haben, sind sie plötzlich außer Rand und Band. Sie belästigen die Menschen, beleidigen, berauben und berühren sie. Der frisch ernannte Gardehauptmann und seine Leute haben alle Hände voll zu tun, um den Frieden aufrecht zu erhalten, denn schon bewaffnen sich die Ersten, um sich der Bettler zu erwehren. In seiner Not wendet sich der überforderte Offizier an die Heldengruppe. Er ist überzeugt, dass hinter dem Verhalten der Notleidenden mehr steckt als ein spontaner Sinneswandel. Tatsächlich ist es den Helden möglich herauszufinden, dass die Bettler für ihr neues Verhalten gut bezahlt werden. Hinter den Übergriffen steht der alte Hauptmann, der wegen Fehlverhalten von seinem Posten entfernt wurde und nun alles daran setzt, dass sich die Situation des Bezirks nach seinem Weggang so entscheidend verschlechtert, dass er sein Amt zurückgewinnt.

☛ Einem der Helden wird von einem Bettlerjungen ein wertvoller Gegenstand gestohlen. Eine Verfolgung wird der Gruppe zeigen, wie gut sich das Kind, das sich in Begleitung eines zotteligen Hundes befindet, in der Stadt auskennt: Sie hat keine Chance ihn einzuholen. Auf der Suche nach dem Jungen müssen die Abenteurer feststellen, dass der Kleine in seinem Viertel sehr beliebt zu sein scheint. Plötzlich fallen sie über Gehstöcke, erhalten keine brauchbare Information mehr, werden bepöbelt und in die Irre geführt. Nutzen sie Waffengewalt gegen die Bettler, greifen die Gardisten ein, die den Heimlosen schon oft den entscheidenden Hinweis zur Lösung eines Falles verdanken. Die Lösung des Debakels besteht möglicherweise im Anbieten von Lösegeld, dem unnachgiebigen Verhören nervenschwacher Bettlersleute oder einer Geiselnahme des geköderten Hundes des Straßenkinds.



otenjunge

AUF AVES' SCHWINGEN

„Und los!“, schallte Gorans Stimme durch die Straße. Phexje duckte sich unter dem Ellbogenstoß von Jette hinweg, aber der Rempler von Falk traf ihn voll und ließ ihn einige Schritte zur Seite taumeln. Als er sich endlich wieder fing und den anderen Boten hinterherlief, hatten diese bereits einen satten Vorsprung.

Phexje achtete nicht auf das Johlen und Lachen der Meute, die am Startpunkt stand. Sollten sie nur glauben, dass er sich so leicht aus dem Rennen werfen ließ, nur weil er der Kleinste unter den Botenjungen war. *Ihr werdet noch Augen machen!* Phexje nahm die Beine in die Hand, doch schon nach einigen hundert Schritten bog er ab, folgte dem Trupp der anderen Boten nicht mehr, sondern kürzte durch die Segensgasse ab. Dort wartete ein Durchschlupf auf ihn, der zu eng für die anderen war, weshalb sie den weiten Umweg über die Südstraße nehmen mussten. Er schlitterte um die Ecke und blieb erschrocken stehen. Wo noch gestern ein großes Loch am unteren Ende der Bretterwand geklafft hatte, waren jetzt neue Bretter eingenagelt. „Oh verflixt!“, rief er und sah sich um. Zurücklaufen konnte er vergessen, er würde die anderen niemals einholen. Also fasste er sich ein Herz, warf seine Tasche auf den Rücken und lief zur Rückwand. Die neuen Bretter waren außen aufgenagelt und boten ihm einen schmalen, aber festen Halt.

*„Zwei Kreuzer für die Strecke - alter Geizhals.
Was? Oh, nein, Herr, ich habe nichts gesagt.“*

Wie ein kleines Äffchen zog er sich hinauf, immer weiter, bis er fast vier Schritt in der Luft hing. Dann schwang er das Bein hinauf und ... glitt ab. Er fiel ein Stück, bekam einen der neuen Balken zu fassen und wurde hart gegen die Wand geschlagen. Er spürte, dass seine pochende Nase zu bluten anfang.

Stell dich nicht an!, mahnte er sich, biss die Zähne zusammen und suchte sich erneut festen Halt. Diesmal gelang der Schwung und er stand auf dem morschen Dach der Hütte. Vorsichtig glitt er bis zum vorderen Rand, ließ sich dort auf den Fenstersims, dann auf eine Regentonne herunter und landete strahlend, aber blutropfend, auf der Straße.

Keine Zeit zum Feiern, rief er sich in Erinnerung und stürmte wieder los. Er war ziemlich sicher, dass er die anderen über-

holt hatte, und tatsächlich, als er die geduckte Steinhütte erreichte, die als erste Etappe gedacht war, hingen alle drei Flaggen noch am Türrahmen. Die Gelbe für den ersten, die Rote für den zweiten und die Schwarze für den dritten Boten, der die Station erreichen würde.

Phexje schnappte sich die Gelbe, drehte sie um und fand darauf das Zeichen der Magierakademie. Dort wären also die nächsten Fahnen zu holen. Er stopfte die Fahne in die Tasche und rannte los. Die Botenehre gebot es, nur eine der Fahnen zu nehmen, und es wäre Phexje nie in den Sinn gekommen, mit dem ehrenvollen Wettbewerb Schindluder zu treiben. Zumindest nicht ernsthaft. Der schnellste Bote der Stadt musste auf ehrliche Weise ermittelt werden!

Die offensichtlichste Möglichkeit, die der Botenjunge für die Helden bietet, ist das Überbringen von Nachrichten innerhalb einer Stadt. Ein gut bezahltes Botenkind läuft auch noch zum nächsten Weiler innerhalb des städtischen Einflussbereiches, lässt sich aber sicher nicht auf tagelange Märsche ein. Um den kindlichen Briefzusteller in ein Abenteuer einzuflechten, kann er für die Helden auf unterschiedliche Arten von Nutzen sein: Durch seine Tätigkeit sind ihm abkürzende Schleichwege, die das Marktgedränge umgehen, wohlbekannt. Er weiß viel über die Menge des Briefverkehrs zwischen seiner Kundschaft, ist klein und unauffällig und damit bestens geeignet für die Helden jemanden zu belauschen oder sogar Nachrichten abzufangen. Durch den Botenjungen besteht die Möglichkeit, Schlüsselszenen einzuleiten, wenn durch den Inhalt des Briefes eines mysteriösen, unbekannten, Absenders eine vollkommen unerwartete Wendung des Geschehens eintritt.

Auch für eine raschere Interaktion mit verschiedensten Meisterpersonen, die über eine Stadt verteilt leben, dient der Botenjunge, der Neuigkeiten auf schnellen Beinen zu den richtigen Personen bringt und den Helden für eine Bezahlung von 4 Kreuzern die Meile die Lauferei abnimmt.



Er rannte weiter und hatte eben die Ecke erreicht, da sah er noch Jette auf die Straße einbiegen. *Ein guter Vorsprung!*, lobte er sich und lief so schnell er konnte. Kurz erwog er, über den Metzgershof abzukürzen, aber um diese Zeit wären die Wachhunde schon nicht mehr angekettet, und mit denen wollte er sich ganz sicher nicht anlegen. Also über den Freiherrenweg und dann rechts.

Er sah das beeindruckende Bauwerk der Magierakademie bereits vor sich aus den sich daneben bescheiden ausnehmenden Stadthäusern ragen, da rief hinter ihm jemand verzweifelt: „Bote?“

Phexje warf einen Blick über die Schulter und sah einen untersetzten Mann mit kreidebleichem Gesicht und nur einem Schuh auf die Straße wanken. „Bote!“, rief er erneut, als er sah, dass Phexje seinen Ruf vernommen hatte. Der Botenjunge kannte den Mann, er war ein Pfeifenhändler und gab gelegentlich Briefe auf.

Phexje wollte sich eben wieder abwenden, da rief der Mann: „Meine Frau ... mein Kind!“

Der Junge seufzte, warf einen anklagenden Blick zum Himmel, der Aves und Phex zugleich galt, und lief zurück.

„Den Göttern sei Dank!“, sagte der Mann und packte ihn an den Schultern. „Lauf zur Hebamme Grinseldis, am Nordtor. Weißt du, wo das ist?“

Phexje versuchte, nicht beleidigt zu wirken, aber diese Frage war praktisch eine Beleidigung. Er kannte jeden Pflasterstein in dieser Stadt. Also nickte er nur.

„Sag ihr, die Fruchtblase ist geplatzt und ...meine Frau hat Schmerzen. Sie soll ... also ...“

„Sofort kommen“, schlug Phexje vor und als der Mann nickte, wirbelte er herum und rannte los. Sollte Jette schnellste Botin der Stadt werden. Er wäre vor sich selbst und den Göttern auf jeden Fall der gewissenhafteste Bote der Stadt. Trotzdem stellte er Jette ein Bein, als sie hämisch lachend an ihm vorbeikam.

„Hauptmann Gösselbogen! Hauptmann Gösselbogen! Ich soll Euch sagen, dass der Herr Magistrat Euch am nördlichen Platz braucht!“



NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Tsaja Hainsaat, Jette Tormsteen, Yanna Haven

Männliche Namen: Falk Dinklag, Geron Dynveer, Phexje Hinkelmann

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Die Zwillingmädchen eines reichen Landbesitzers wurden entführt und werden von ihren Häschern in einem Keller am Rand der Stadt festgehalten. Die skrupellosen Entführer wollen im Grunde nur ein hochsummiges Lösegeld, das am festgesetzten Tag zur festgelegten Zeit auf dem genannten Boronsanger hinterlegt wird. Um den Ernst der Angelegenheit zu unterstreichen, findet sich der Finger eines der Mädchen am darauffolgenden Tag in der Nähe des väterlichen



Hofes. Was weder die Kriminellen, noch der vermeintlich Erpresste wissen, ist, dass der nichtsahnende Botenjunge mit der Lösegeldforderung auf dem Weg zum Empfänger von einer Kutsche überrollt wurde und im Heilerhaus liegt. Die Helden könnten über Umwege an den Brief gelangen, seinen Weg zurückverfolgen und versuchen, die Töchter des Wohlhabenden möglichst in einem Stück zu retten.

☛ Weinend streunt der Botenjunge durch die Gassen. Eine Horde ausgehungelter Straßenkinder hat ihm sein Brot, seine Heller und auch die Nachricht vom letzten Auftraggeber weggenommen. Schluchzend begegnet er den Helden und klagt ihnen sein Leid. Machen sie sich auf den Weg, um die Nadeln im Heuhaufen zu finden und die diebischen Kinder aufzutreiben oder begleiten sie den Botenknaben zu seinem Kunden, um das Desaster zu beichten?

☛ Ein als zuverlässig geltender Botenjunge wird damit beauftragt, eine verschlüsselte Nachricht zu überbringen, in welcher ein betuchter Herr seinem Komplizen das Versteck

ihrer Beute aus einem gemeinsamen Raumzug mitteilt. Dem Jungen jedoch, der selbst aus dem Armutsbezirk stammt, kommt der Auftraggeber aus früheren, diebischen Jahren bekannt vor, und er öffnet den Brief entgegen seiner Berufsehre. Da er nicht in der Lage ist, die verschlüsselte Nachricht zu lesen, wendet er sich an die Helden, die nun jemanden finden müssen, der das Rätsel lösen kann. Dies bleibt vom Auftraggeber nicht unbemerkt, und er setzt Totschläger auf den Botenjungen sowie auf die Helden an. Es liegt nun an den Abenteurern die Botschaft zu entschlüsseln, das Leben des Jungen und ihr eigenes zu schützen und dann zu entscheiden, was sie zeitlich vorziehen: Den Schatz selbst zu heben oder den Verbrecher (und somit die Beute) der Stadtgarde ausliefern.

„Hohe Dame, ich habe nur ein paar Augenblicke gebraucht um hier zu sein. Der Schneider meinte, dass Euch das sicher einen zusätzlichen Kreuzer wert wäre.“



MU 13 KL 14 IN 14 CH 13 FF 14 GE 14 KO 9 KK 7 SO 4
LeP 21 AuP 34 MR 2 INI 11 WS 5

Seelentier: Maus

Vor- und Nachteile: Ausdauernd (6), Flink (1), Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Schnelle Heilung II, Tierfreund, Verbindungen (18) / Dunkelangst 5, Miserable Eigenschaft: Körperkraft, Neugier 8, Niedrige Lebenskraft (2), Sprachfehler (lispelt)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (Stadtteil/Kleinstadt)

Talente:

Kampf: Bogen +4, Dolche +3, Hieb Waffen +1, Infanteriewaffen +1, Raufen +4, Ringen +3, Säbel 0, Schleuder +3, Wurfmesser 0
Körper: Athletik +2, Gaukeleien +3, Klettern +5, Körperbeherrschung +2, Schleichen +4, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +8, Singen 0, Sinnenschärfe +4, Tanzen +2, Zechen +4
Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen (Ortseinschätzung) +7 (+9), Menschenkenntnis +6, Sich Verkleiden +5, Überreden (Betteln) +7 (+9)
Natur: Fährtensuchen +3, Fischen/Angeln +2, Orientierung +4, Wildnisleben +3

Wissen: Götter/Kulte +4, Heraldik +1, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +6, Schätzen +2, Tierkunde +2
Sprachen: Muttersprache: Garethi +8, Sprachen Kennen: Atak +5, Füchsisch +3, Thorwalsch +3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +1
Handwerk: Ackerbau +2, Falschspiel +2, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung +2, Kochen 0, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen +3, Schneidern +1, Töpfern +1

Kampfwerte: Bogen 11, Dolche 10/7, Hieb Waffen 8/7, Infanteriewaffen 8/7, Raufen 10/8, Ringen 9/8, Säbel 7/7, Schleuder 10, Wurfmesser 7

Ausrüstung: ein paar Kreuzer, ein Heller

Der kleine Botenjunge ist nicht in der Variante **erfahren** und **Veteran** verfügbar. Ältere Botenjungen werden meist einen anderen Beruf nachgehen (einige sollen gar Botenreiter oder berühmte Helden geworden sein).



otenreiter

DES OBERST WILLE

Hauptmann Clemion war kein Weg zu weit. Als ihn Oberst Burian damit beauftragte, eine Reise nach Glyndhaven zu unternehmen – eine kleine Ortschaft im Hohen Norden, die sich am Ende der Welt befand – fragte er nicht, warum er reiten sollte, sondern bis wann er dort sein musste.

Genau diese Moral erwartete Clemion auch von seinen Untergebenen. In der Dienststelle nahe des Fischbaches, war er der Herr über sechs weitere Reiter. Sie waren der ganze Stolz der Beilunker, denn stets konnte er sich auf seine Männer verlassen. So manches mal trauerte er allerdings ein wenig darum, dass keine einzige Frau hier stationiert war.

In den letzten Jahren hatte er sich weit mehr um die Verwaltung gekümmert und war seltener selbst geritten. Dementsprechend hatte er auch etwas an Gewicht zugelegt, was ihm aber Oberst Burian nicht übel nahm, konnte er sich doch stets auf Clemion verlassen. Wann immer er ihm einen Auftrag schickte, führte er die Mission mit großer Sorgfalt und eiserner Disziplin durch – oder ließ sie durchführen.

*„Weder Schnee, Regen, Sturm und noch
Feind halten uns auf. Eure Nachricht wird
ihren Bestimmungsort erreichen!“*

Nun war eine Depesche eingetroffen, die an ihn selbst adressiert war. Er wunderte sich, aber als er den Brief öffnete und die Zeilen las, da verstand er: Er selbst sollte eine weite Reise unternehmen, nach Glyndhaven reiten. Dort lebte eine Frau, die eine gemeinsame Vergangenheit mit seinem Oberst hatte – eine Praios-Geweihte, noch dazu die Stadtherrin von Glyndhaven. Burian wollte nur jemanden schicken, auf den er sich vollkommen verlassen konnte, denn er misstraute der Geweihten. Sie konnte jeden Mann um den Finger wickeln und würde mit Sicherheit den wahren Grund erfahren wollen, warum er nach Glyndhaven gekommen war.

Es ging wohl nur um einige Handelsverträge mit Bernstein abseits der Praios-Kirche. Doch das würden die Geweihten nicht unbedingt verstehen. Clemion war das leidlich egal. Er biss noch mal herzhaft in seine Hähnchenkeule und freu-





te sich schon darauf, die Boronskuttentaucher in der Bucht planschen zu sehen. Er mochte die possierlichen Tiere. So ließ er am nächsten Tag alle Vorbereitungen treffen. Er übergab das Kommando seinem Stellvertreter, ließ sein Pferd satteln und gab seinen Reitern letzte Instruktionen. In frühen Jahren war er lange und weite Strecken geritten: Von Gareth aus nach Zorgan oder gar Rashdul, von Perricum nach Grangor und von dort aus nach Lowangen. Dies aber würde seine weiteste Reise werden. Selbst unter den besten Umständen würde er einige Wochen unterwegs sein, weit weg von Zuhause. Er würde über Greifenfurt reisen, vorbei am Finsterkamm, durch den ehemaligen Sveltbund und noch viel weiter nach Norden, durch die Tundra und Taiga. Clemions Magen drehte sich, ihm war bei dem Gedanken an die Reise etwas schlecht. Die eisigen Frostöden lagen vor ihm und er würde jeden Tag frieren, egal wie viel Kleidung er tragen würde. Und Hunger würde er haben. Je weiter er

dem Ziel Glyndhaven kam, desto weniger Menschen, Städte und Dörfer würde er sehen. Kein Essen, kein warmes Bett, keine Frau ...

Diese Gedanken, die plötzlich über ihn kamen, verunsicherten ihn, jagten ihm gar Angst ein. Er fühlte sich erschlagen von der Aufgabe, die viel zu groß für ihn erschien. Dann jedoch, als er auf Quiesel stieg, sein getreues Pferd, und die stolzen und begeisterten Blicke seiner Reiter auf sich spürte, da wusste er wieder wer er war: Ein Hauptmann der Beilunker Reiter! Und er würde seine Pflicht erfüllen – um jeden Preis!

„Ihr zahlt, wir reiten, so ist das Geschäft.“



MU 14 KL 12 IN 12 CH 9 FF 11 GE 14 KO 14 KK 12 SO 7
LeP 30 AuP 35 MR 4 INI 11 WS 9

Seelentier: Aranischer Rennkuckuck

Vor- und Nachteile: Ausdauernd (2), Besonderer Besitz (Erfahrenes Pferd), Eisern, Gefahreninstinkt (4), Gutes Gedächtnis, Innerer Kompass, Verbindungen (9) / Höhenangst 6, Prinzipientreue (Loyalität, Ehrenhaftigkeit, Pflichtbewusstsein) 10, Schlafstörungen (2), Schulden (500 Dukaten), Verpflichtungen Botendienst (Patrizier- oder Adelshaus), Vorurteile (Nichtmenschen) 8

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Nandusgefälliges Wissen, Ortskenntnis (Wegstrecke)

Talente:

Kampf: Armbrust +1, Bogen +3, Dolche +3, Hieb Waffen +1, Infanteriewaffen +1, Raufen +2, Ringen +3, Säbel 0, Schwerter +5, Wurfmesser 0
Körper: Athletik +3, Klettern 0, Körperbeherrschung +5, Reiten +8, Schleichen +1, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +5, Sich Verstecken +1, Singen 0, Sinnenschärfe +5, Tanzen 0, Zehen +2
Gesellschaft: Etikette +5, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +6, Überreden +4, Überzeugen +2
Natur: Fährten suchen +2, Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +6, Wettervorhersage +4, Wildnis leben +4
Wissen: Geographie +5, Götter/Kulte +3, Heraldik +4, Pflanzenkunde +1, Rechnen +5, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +3, Tierkunde +2

Sprachen: Muttersprache: Garethi +9, Sprachen Kennen: Nujuka +1, Rogolan +3, Thorwalsch +4, Tulamidya +4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +5
Handwerk: Ackerbau +1, Boote Fahren +3, Fahrzeug Lenken +4, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Kartographie +5, Kochen +2, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen +4, Schneidern 0, Seefahrt +1

Kampfwerte: Armbrust 8, Bogen 10, Dolche 11/8, Hieb Waffen 9/8, Infanteriewaffen 9/8, Raufen 10/8, Ringen 10/9, Säbel 8/8, Schwerter 11/10, Wurfmesser 0

Ausrüstung: Dolch, Schwert, Warunker (Streitroß)

Erfahrener Botenreiter: MU 16, KL 12, IN 12, CH 9, FF 11, GE 16, KO 15, KK 12, SO 7, LeP 34, AuP 39, MR 6, INI 12, WS 10, SF: Reiterkampf, Wuchtschlag; Bogen +7, Schwerter +10, Körperbeherrschung +11, Reiten +13, Selbstbeherrschung +10, Gefahreninstinkt +8

Veteranen-Botenreiter: MU 18, KL 12, IN 12, CH 9, FF 11, GE 18, KO 16, KK 12, SO 8, LeP 38, AuP 43, MR 8, INI 13, WS 10, SF: Aufmerksamkeit, Finte, Reiterkampf, Wuchtschlag; Bogen +10, Schwerter +12, Körperbeherrschung +14, Reiten +18, Selbstbeherrschung +13, Gefahreninstinkt +12



NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Rondraga Küferhelf, Diriona Bogner, Yolinde Hoven, Rahjana Erethan

Männliche Namen: Waldemar Landsknecht, Arian Thyrin, Boronir Arval, Ingram Fleet

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Ein mittelreichischer Lehnsherr, der für seine cholerischen Wutanfälle berüchtigt ist, hat zwei verwöhnte Söhne, die sich an Überheblichkeit und Gedankenlosigkeit immer wieder gegenseitig übertreffen. Bei einem mehrstündigen Wettreiten mit ihren Spießgesellen nahe des väterlichen Gutshofs vernichten sie über die Hälfte der Ernte eines der Bauern. Der wagt sich nicht persönlich zu seinem Herrn, um ihm die Botschaft zu übermitteln, dass die jährlichen Abgaben sehr viel geringer ausfallen und wendet sich an sei-

nen Schwager, der sich ohnehin als berittener Bote verdingt. Wie erwartet reagiert der Lehnsherr über und prügelt den Überbringer der Nachricht mit Schimpf und Schande von seinem Grundstück. Die Helden werden zufällig Zeugen des Ereignisses und durch den perplexen Botenreiter in die Situation eingeweiht.

Die Helden werden von einem atemlosen Beilunker Reiter angesprochen, der ihnen ein Angebot seines Dienstherren unterbreitet. Dieser ist ein wohlhabender Kaufmann, der mit einem Konkurrenten um einen wichtigen Geschäftsabschluss streitet. Da der Kunde sich aber weder für den einen, noch für den anderen entscheiden kann, hat er zu einem eher ungewöhnlichen Mittel gegriffen, um einen Entschluss herbeizuführen: Der Kaufmann, dessen Vertrag als erstes bei ihm eintrifft, erhält den Geschäftsabschluss. Der Reiter teilt den Helden mit, dass der bevorstehende Ritt mehr als nur ein simples Wettrennen sein werde. Wahrscheinlicher ist, dass der Konkurrent, seit jeher ein unberechenbarer Mann, versuchen wird, ihn auf jede erdenkliche Weise aufzuhalten. Die Helden könnten die Verantwortung übernehmen, den Boten zu schützen, oder ihrerseits versuchen, den gegnerischen Reiter aufzuhalten. Falls es der Gruppe nicht gelingt ihren Begleiter zu beschützen, sollten sie versuchen den Vertrag auf eigene Faust rechtzeitig zu überbringen.

„Platz! Platz für den Beilunker Reiter!“

Seit Jahren schon kämpfen die Beilunker Reiter und die Blauen Pfeile um die Botenaufträge der Region. Bisher beschränkte sich dieser Kampf nur auf das Geschäft. Ständig versuchten die Boten sich an Geschwindigkeit und Wagemut zu übertreffen. Jetzt allerdings fand man bei Sonnenaufgang zwei Beilunker Reiter mit eingeschlagenen Schädeln, jedoch ohne die Nachrichten, die sie bei sich trugen. Die Morde sollen eine Eskalation zwischen den beiden etablierten Botengruppen hervorrufen, so dass sie sich gegenseitig schwächen, denn ein dritter Botendienst hat sich jüngst in derselben Region niedergelassen und versucht mit allen Mitteln, das Monopol zu brechen. Die Helden könnten involviert werden, indem sich die Botenreiter an sie wenden, um die Umstände der Morde aufzuklären.

& BESONDERHEITEN

Der Botenreiter kann für die Helden Nachrichten zustellen oder kleinere Gegenstände befördern und eignet sich hervorragend, möchten die Helden untereinander oder mit einer ihrer bekannten Meisterpersonen Kontakt aufnehmen. Der Reiter kennt die Region und ihre Merkmale und ist in der Lage den Helden Informationen über die sichersten Pässe und schnellsten Abkürzungen durch das Hinterland zu übermitteln. Möglicherweise können sie von ihm eine Karte erwerben, auf welcher all das verzeichnet ist. Ist auf beiden Seiten Zeit vorhanden, kann der Botenreiter auch die Funktion eines Reitlehrers übernehmen. Treffen die Helden ihn zwischendurch im Nirgendwo wird der Reiter ihnen stets sagen können, in welcher Richtung Firun liegt.

Den Beilunker Boten für seine Dienstleistung zu bezahlen kostet die Helden 1 Silbertaler pro Meile.



ürgermeister

EIN PHEXGEFÄLLIGER HANDEL

Bosper Braunburg war früher Großhändler gewesen. Die Geschäfte liefen gut, doch hin und wieder machten ihm – neben den Räuberbanden aus dem Wald – auch die Ratsmitglieder der Stadt das Leben schwer. Jeden Monat erfanden sie eine neue Steuer und es war nicht gerade einfach, phexgefällige Geschäfte abzuschließen.

Jahr für Jahr ärgerte er sich mehr und mehr über den Rat. Das Verhalten der Herren und Damen war weder phex- noch praiosgefällig und so entschloss er sich, wie einst sein Großvater, Bürgermeister zu werden. Er musste die Mehrheit der Ratsmitglieder auf seine Seite ziehen, was nicht unbedingt einfach war. Mit Versprechungen und kleinen Gefälligkeiten war es ihm dann aber doch gelungen. Bei der nächsten Wahl erhielt er mehr Stimmen als sein Vorgänger, der alte Jost. Dieser war so verärgert und deprimiert über seine Niederlage, dass er sich ganz aus dem Stadtrat zurückzog, was Bosper nur recht war.

„Da kann man leider nichts machen. Ich würde Euch gerne helfen, aber auch ich muss mich an die Gesetzte der Stadt halten.“

Seit etwas mehr als 12 Jahren herrschte Bosper nun über die kleine Stadt und war mit sich und seiner Arbeit sehr zufrieden. Ab und an musste er zwar einige neue Steuern einführen, um die Garde, den Speichermeister oder auch die Instandhaltung der Straßen zu bezahlen, aber dafür konnten die Bürger ja auf ihn zählen. Er meinte es nur gut mit ihnen.

Allerdings ärgerte er sich öfters über die reichen Pfeffersäcke. Sie machten ihm Vorwürfe, er würde nur Steuern erfinden, um an ihr Gold zu kommen. Das war so nicht ganz richtig. Er benötigte zwar zusätzliche Einnahmen, aber nur zum Wohle der Stadtgemeinschaft. Die einfachen Bürger forderten dennoch hin und wieder, dass mehr von dem Geld für sie eingesetzt werden sollte.

Als ob ich das nicht tun würde. Ohne mich gäbe es keine neuen Straßen, und dann wären doppelt so viele gebrochene Achsen zu beklagen. Ja, ja. Die Leute schimpfen immer, aber sie würden es auch nicht besser machen als ich.

Im dreizehnten Jahr als Bürgermeister kam eine junge Händlerin zu ihm. Sie führte ihr Familienunternehmen schon seit ein paar Jahren und war zu der Sprecherin der Pfeffersäcke geworden. Bosper mochte sie nicht, empfing sie aber.

„Seid begrüßt, Elwine Groterian. Was kann ich für Euch tun?“, begann Bosper freundlich das Gespräch in seiner Amtsstube.

„Ihr könntet verhindern, dass die neue Mehlsteuer eingeführt wird. Bedenkt, dass nicht nur die Mehlhändler darunter leiden werden. Jeder Bäcker braucht Mehl, die Menschen brauchen Brot, und Ihr werdet mehr als nur die Händler damit treffen.“, erwidert Elwine ohne langes Zögern.

Das war schon ein starkes Stück, doch Bosper ließ sich nichts anmerken. Er hatte schon oft solche Situationen erlebt, und Elwine war nicht die erste, die ihm gegenüber so auftrat.

So fuhr er fort: „Ehrenwerte Frau Groterian. Die Steuer ist beschlossene Sache! Es gibt da keinen Weg mehr zurück.“

„Wie Ihr wollt. Dann lasst Euch gesagt sein, dass ich im nächsten Jahr gegen Euch antreten werde. Das wird Euer letztes Jahr als Bürgermeister sein.“

Bosper schluckte erst, musste dann aber herzlich lachen. Die junge Groterian hatte kaum jemanden, bis auf die Pfeffersäcke, der sie unterstützen würde. Er verabschiedete sie schnell, so dass er sich wieder dem Stapel Akten widmen konnte. Für ihn war das Gespräch beendet, und es war reine Zeitverschwendung gewesen.

Elwine Groterian erhob keine Einwände mehr, und auch niemand sonst wagte es. So wurde die Mehlsteuer ein paar Monate später eingeführt, die Bürger und Händler beklagten sich, und im nächsten Jahr kam die Bürgermeisterwahl. Bosper hatte sich kaum darauf vorbereitet, immerhin war er sich seiner zweiten Wiederwahl absolut sicher. Schon beim ersten Mal gab es keinen aussichtsreichen Kandidaten, und

Dienstleistungen

Der Bürgermeister kann den Helden eine unschätzbare Hilfe sein, aber auch ein Hindernis, wenn sie in einer Stadt sind. Er kann ihnen Gardisten mitschicken oder sich als korrupt erweisen. In den meisten Fällen ist er um das Wohl der Bürger besorgt, gehört einem einflussreichen Geschlecht an und ist nicht leicht zu bestechen. Allerdings gibt es auch unter den Bürgermeistern solche, die nicht genug bekommen können. Geschenke oder Gold können somit den Helden einige Vorteile in der Stadt verschaffen.



jetzt trat Elwine gegen ihn an, ohne ernsthafte Unterstützer hinter sich zu wissen.

Als die junge Groterian war dem Rat sprach, machte er sich immer noch keine Sorgen. Doch als es dann zur Abstimmung kam und sie mehr Stimmen erhielt als er, da schluckte Bosper schwer und begriff nicht, was geschehen war.

„Gerowin, du hast doch unter mir gut verdient. Warum stimmst du für sie? Und du, Praiodane. Ich habe dir immer geholfen, wenn es darum ging, deinen Geschäften nachzugehen.“

Jeder seiner alten Fürsprecher hatte ihn im Stich gelassen und Bosper wusste nicht, wieso. Die Ratskammer leerte sich, nur Frau Groterian blieb da und ging auf ihren Amtsvorgänger zu.

„Sicher, man könnte die Angelegenheit mit ein wenig Gold beschleunigen ...“

„Vermutlich sollte ich Euch gratulieren. Verzeiht mir, wenn ich allerdings dazu momentan nicht in der Lage bin. Wie habt Ihr das gemacht? Sagt mir einfach, bei den Zwölfen, wie habt Ihr das gemacht?“

„Das war recht einfach. Ihr habt in den Jahren, in denen Ihr nun regiert, Euch genauso verhalten wie der Mann, den Ihr einst gestürzt habt. Ihr seid immer mehr zu dem alten Jost geworden, dem Jost, den Ihr damals voller Enthusiasmus gestürzt habt. Sagt Ihr mir, wie Ihr dies bewerkstelligt habt.“

Da gab es nicht viel zu tun. Die Ratsmitglieder waren unzufrieden mit Jost und hatten mit Bosper Absprachen getroffen. Sie wollten, dass er ihre Wünsche erfüllt und sie bevorzugte und so gaben sie ihm die Stimme.

Herr Praios, was ist nur aus mir geworden? Ich bin genauso wie derjenige, den ich loswerden wollte.

„Ihr liegt richtig, ich bin wie Jost. Doch lasst Euch eine Warnung mit auf den Weg geben. Ihr werdet Josts Weg einst genau so folgen wie ich.“

„Ich weiß. Nur anders als bei Euch ist mir dies völlig egal. Ich will diesen Weg beschreiten. Und kommt jemand, der besser ist als ich, dann hat er es verdient mich zu besiegen.“

Verdammtes Biest. Aber ich glaube, ich habe noch nicht verloren. Mal sehen, ob ich ihr etwas in die Schuhe schieben und sie ihres Amtes entheben lassen kann. Ein Bosper Braunburg gibt sich nicht geschlagen. Sie mag die Schlacht gewonnen haben, den Krieg aber noch lange nicht!

NAMEN

Weibliche Namen: Lorsa Dünnbrunn, Hesindia Kammerer, Ufinda Grangorer

Männliche Namen: Geron Tagenbruch, Nerus Karfinkel, Bosper Braunburg

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Die Helden brauchen dringend einige Informationen aus den Stadtarchiven. Der Bürgermeister lässt sie jedoch nur Nachforschungen anstellen, wenn sie ihm im Gegenzug





ebenfalls eine Gefälligkeit erweisen. Dabei könnte es sich um die Aufklärung eines Verbrechens, wie zum Beispiel die Entwendung einer Amtskette, handeln, oder um Unterstützung beim laufenden Wahlkampf. Zeigen sich die Helden mit dem Bürgermeister in der Öffentlichkeit, so steigen seine Chancen bei der nächsten Wahl.

Der alte Bürgermeister ist verstorben, und ein neuer wird bald vom Rat der Stadt gewählt. Einer der Kandidaten bietet die Helden um Hilfe. Er möchte seine Chancen erhöhen, indem er eine Heldentat vortäuscht. Die Helden sollen sich einen Plan überlegen, wie er möglichst gut dastehen kann. Während die Gruppe die phexgefällige Schurkerei vorbe-

reitet, wird ein Attentat auf ihren Auftraggeber verübt. Die Helden müssen nun auch noch herausfinden, wer dahinter steckt (beispielsweise ein weiterer Kandidat um das Amt des Bürgermeisters oder jemand aus dem persönlichen Umfeld des Bürgermeisters, der den Verdacht auf die anderen Kandidaten lenken will).

In der Stadt des Bürgermeisters verschwinden nächtens Kinder. Er beauftragt die Helden damit, herauszufinden, wer dahinter steckt, denn die Garde hat keine Spur dieser Verbrechen. Drahtzieher der Entführungen ist ein Diener des Namenlosen, der die Kinder in einem geheimen Versteck in der Kanalisation gefangen hält.

„Praios hat es so gefügt. Ich muss mich um das Wohlbefinden der Bürger kümmern und dieser Pflicht gehe ich nach. Ja, auch gegen den Willen des Edlen von Binsböckel-Schnatterhus.“



MU 13 KL 14 IN 13 CH 14 FF 12 GE 11 KO 12 KK 11 SO 10
LeP 28 AuP 28 MR 4 INI 10 WS 6

Seelentier: Hahn

Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil (10), Begabung Handel, Glück, Gutes Gedächtnis / Aberglaube 8, Goldgier 8

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (Kleinstadt/Stadteil)

Talente:

Kampf: Armbrust +3, Dolche +3, Hieb Waffen +2, Infanteriewaffen +1, Raufen +2, Ringen +2, Säbel 0, Wurfmesser 0

Körper: Athletik 0, Klettern 0, Körperbeherrschung +1, Reiten +4, Schleichen 0, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken 0, Singen 0, Sinnenschärfe +3, Tanzen 0, Zechen +4

Gesellschaft: Betören +3, Etikette +5, Gassenwissen +8, Menschenkenntnis +8, Überreden (Feilschen) +8 (+10)

Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung 0, Wildnisleben 0

Wissen: Geographie +2, Götter/Kulte +5, Heraldik +3, Rechnen +8, Rechtskunde +7, Sagen/Legenden +4, Schätzen +10

Sprachen: Muttersprache: Garethi +12, Sprachen Kennen: Rogolan +4, Tulamidy +3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +7

Handwerk: Fahrzeug Lenken +4, Glaskunst +3, Handel +10, Hauswirtschaft +6, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Kochen 0, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen 0, Schneidern 0

Kampfwerte: Armbrust 10, Dolche 9/8, Hieb Waffen 8/8, Infanteriewaffen 8/7, Raufen 8/8, Ringen 8/8, Säbel 7/7, Wurfmesser 7

Ausrüstung: Dolch, Amtskette

Erfahrener Bürgermeister: MU 13, KL 15, IN 14, CH 15, FF 12, GE 11, KO 13, KK 12, SO 11, LeP 31, AuP 31, MR 5, INI 10, WS 6; SF: Wuchtschlag; Etikette +10, Gassenwissen +13, Menschenkenntnis +13, Überreden (Feilschen) +12 (+14), Handel +12

Veteranen-Bürgermeister: MU 14, KL 16, IN 16, CH 16, FF 12, GE 11, KO 13, KK 12, SO 12, LeP 33, AuP 33, MR 7, INI 11, WS 6; SF: Wuchtschlag; Etikette +13, Gassenwissen +16, Menschenkenntnis +16, Überreden (Feilschen) +15 (+17), Handel +13



iebín

UNVERHOFFT KOMMT OFT

Dhana lugte vorsichtig um die Ecke, sah den gemächlich dahinschlendernden Wachmann durch die gusseisernen Stäben des Tores passieren und zählte langsam bis zwanzig. *Das sollte reichen*, dachte sie. Mittlerweile wäre der Kerl an den dichten Büschen vorbei und damit außer Sicht. Sie warf einen Blick nach oben und wisperte: „Also, alter Freund, jetzt zeig mal, was du kannst. Ich will die Dukaten nicht umsonst geopfert haben!“ Ein Geschäft mit Phex war immer ein lohnendes Geschäft. Damit es ein gutes wurde, musste man selbst das seine dazutun. Und das hatte sie heute vor. Sie lief los, nutzte die Schatten der nächtlichen Gasse, bis sie die Mauer des Anwesens erreicht hatte. Schnell fand sie die Griffe und Tritte wieder, die sie sich bei Tageslicht auserkoren hatte, war auf der Mauer und im nächsten Moment darüber hinweg. Ihre Landung war fast lautlos gewesen, aber sie hörte trotzdem das Schnauben und Grollen der beiden riesigen Wachhunde, die frei auf dem Gelände herumliefen.

*„Eine Hand wäscht die andere,
mein Freund.“*

Ihre Ohren konnte man nicht so leicht trügen. *Aber eure Nasen*, dachte sie und glitt in den Schutz eines gedrungenen Gewächses. *Hoffentlich*, schob sie in Gedanken nach, als sie die gewaltigen Tiere mit den langgezogenen Schnauzen und dem hohen Rücken um die Ecke des Hauses kommen sah. Es kostete sie alle Willenskraft, reglos im Busch zu verharren, während die Hunde mehrmals laut schnüffelnd darum herum strichen.

Ich habe noch keine Beschwerden über deine Tinktur gehört, Alamehd, dachte sie. *Was natürlich auch daran liegen könnte, dass jeder, bei dem sie versagt hat, von Tieren zerrissen wurde.* Aber offenbar tat die alchemistische Salbe ihre Arbeit und löschte Dhanas Körpergeruch vollständig aus, denn die Hunde schnaubten und grollten noch einige Male, dann hob der eine das Bein an den Busch, scharrte mit den Hinterläufen, und sie verschwanden wieder.

So weit, so gut, dachte Dhana, zog sich leise aus dem Busch zurück und schlich zum Fenster, das sie im Nu





mit einem schmalen Draht und ihrem Dolch geöffnet hatte. Der Weg durch das Haus war schnell gefunden. Sie hatte sich gut vorbereitet, hatte sich das Innere aus den Bruchstücken zusammengesetzt, die sie in vermeintlich zufälligen und harmlosen Gesprächen mit Personal und Lieferanten geführt hatte und sich durch Beobachtung erarbeitet hatte. So stand sie bald vor der Tür zum Arbeitszimmer des reichen Händlers, die natürlich verschlossen war. Aber das Schloss, das ihr standhielt, musste erst noch geschmiedet werden. Nach einigen vergeblichen Versuchen, die Tür aufzubekommen, musste sie sich eingestehen, dass ein solches Schloss wohl doch schon existierte und sich genau vor ihrer Nase befand. „Du amüsiest dich prächtig, was?“, warf sie ihrem Gott flüsternd vor und richtete sich auf. *Dann eben anders.* Sie fand neben dem Arbeitszimmer eine unverschlossene Tür, die in einen Salon führte. Von dort hinaus auf den

Sims, hinüber zum nächsten Fenster und hindurch in das Arbeitszimmer. Sollte nicht so schwer sein. Nur dass der vermaledeite Architekt vergessen hatte, für solche Zwecke einen Sims anzubringen. Also musste sie klettern. Die Wand war recht griffig und das Fenster keine große Herausforderung, aber eben als sie es aufgestoßen hatte und hineingleiten wollte, kam der Wachmann mit den beiden Hunden wieder um die Ecke. Sie klammerte sich am Fensterbrett fest und betete, dass der Mann sich nicht zu viel Zeit ließ. Jeder Bewegung konnte sie verraten, aber sie könnte auch nicht ewig hier hängen.

Jetzt blieb der Mann auch noch stehen und stopfte sich ein Pfeifchen. *Na warte, Phex, das gibt Streit!* Da fiel ihm der Tabakbeutel aus der Hand. Einer der Hunde stürzte sich sofort darauf und schüttelte ihn durch, was den Mann zu klagen-

„Still jetzt! Ich horche auf das Klicken des Schlosses!“

MU 14 KL 10 IN 12 CH 12 FF 14 GE 14 KO 12 KK 11 SO 2
LeP 28 AuP 30 MR 3 INI 12 WS 6

Seelentier: Fuchs

Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt (3), Glück, Gutaussehend, Herausragender Sinn (Tastsinn), Richtungssinn, Verbindungen (9) / Gesucht (1), Goldgier 5, Jähzorn 6, Neugier 5, Schlafstörungen (1), Verpflichtungen (Diebesgilde)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (Stadtteil/Kleinstadt), Waffenloser Kampfstil: Bornländisch

Talente:

Kampf: Dolche +8, Hieb Waffen +2, Infanteriewaffen +1, Raufen +6, Ringen +5, Säbel +2, Wurfmesser +3
Körper: Athletik +3, Gaukeleien +3, Klettern +3, Körperbeherrschung +5, Schleichen +6, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +5, Singen 0, Sinnenschärfe +5, Tanzen 0, Taschendiebstahl +9, Zehen +1
Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen +7, Menschenkenntnis +5, Sich Verkleiden +3, Überreden +7
Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung +2, Wildnisleben 0
Wissen: Geographie +1, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +4, Heraldik +1, Rechnen +3, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2
Sprachen: Muttersprache: Garethi +8, Sprachen Kennen: Atak +4, Füchsisch +2, Rogolan +3, Tulamidy +4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 0



Handwerk: Falschspiel +2, Hauswirtschaft +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Kochen 0, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen 0, Schlösser Knacken +5, Schneidern 0

Kampfwerte: Dolche 14/9, Hieb Waffen 10/7, Infanteriewaffen 9/7, Raufen 13/8, Ringen 12/8, Säbel 10/7, Wurfmesser 10

Ausrüstung: Diebeswerkzeuge, Dolch, verborgenes Messer, Wurfdolch

Erfahrene Diebin: MU 15, KL 10, IN 13, CH 12, FF 15, GE 16, KO 12, KK 11, SO 3, LeP 30, AuP 32, MR 5, INI 12, WS 6; SF: Finte; Dolche +12, Raufen +10, Wurfmesser +14, Schleichen +11, Taschendiebstahl +14, Schlösser Knacken +13

Veteranen-Diebin: MU 16, KL 10, IN 14, CH 12, FF 17, GE 17, KO 12, KK 11, SO 4, LeP 32, AuP 32, MR 6, INI 13, WS 6; SF: Finte; Dolche +15, Raufen +14 Wurfmesser +17, Schleichen +15, Taschendiebstahl +17, Schlösser Knacken +16



den Lauten und den anderen Hund zum Bellen brachte. Dhana nutzte die Ablenkung, um sich in das Zimmer zu ziehen. *Geht doch*, beschied sie dem Gott der Diebe.

Der Hohlraum im Sims des Kamins war schnell gefunden und tatsächlich lag darin der Schuldschein, der ihren Auftraggeber so in Schwierigkeiten bringen könnte. Aber ihr fiel zudem ein kleines, schwarzes Büchlein auf, bei dessen Anblick ihr irgendwie mulmig zumute wurde. Nach kurzem Zögern klappte sie es dennoch auf und spähte hinein. Sie konnte kaum glauben, was sie da las, und noch dazu unverschlüsselt. Namen und Liefermengen, die nur einen Schluss zuließen ... der feine Herr Händler unterhielt gute Beziehungen in die Schattenlande und führte sogar einige Mittelsmänner auf.

„Es wäre mir vielleicht nicht mehr gleichgültig, ob Ihr Gefallen an mir findet, wenn Ihr bereit seid, mir einen zu tun.“

Dhana starrte das Buch an. Wenn sie das Buch stahl, könnte sie eine ganze Menge Ärger bekommen. Andererseits hatte sie Phex praktisch auf das Buch gestoßen ... war es da nicht ihre Pflicht, es an zwölfgöttertreue Stellen weiterzuleiten? Sie nickte entschlossen und steckte es in ihren Beutel, ebenso wie den Schuldstein und einige Edelsteine, die im Sims verborgen lagen. Dann zog sie eine versilberte Elsterfeder aus dem Gürtel und platzierte sie stattdessen in dem Hohlraum. *Ich habe schließlich einen Ruf zu verteidigen*, dachte sie und schritt ans Fenster. Die Elster, die mysteriöse Meisterdiebin, hatte wieder zugeschlagen.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Dhana Anjuhal, Tsalinde Daske, Mirelda Heerdewaid

Männliche Namen: Wolf Rhotgießer, Glarik Buchweiz, Phexlyn Aarborg

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ In der Stadt Gareth hat die Alte Gilde mit Konkurrenz zu kämpfen. Die neueren Diebesgilden der skrupellosen Tobrier und Almadaner machen das Gebiet streitig, das jahrelang in ihrer Hand lag, und die Alte Gilde ist dieser Herausforderung nicht gewachsen. Die Helden werden in Alt-Gareth von einer Diebin angesprochen. Ob die Gruppe dem Klientel der Frau entspricht, ist dabei zweitrangig, denn gesetzestreue Helden wird die Dame zu überzeugen versuchen, dass viele Menschen ihr Leben verlieren könnten, wenn die Revierstreitigkeiten nicht beigelegt werden. Wenn die Helden zustimmen, sich in die Machenschaften der dunklen Gesellschaft Gareths einzumischen, erfahren sie, wer hinter der Diebin steht: Die Alte Gilde.

☛ Die Alte Gilde unterhält Verbindungen zum Kreis der Maske, einer Organisation, die ihren Fokus auf die gegenseitige Hilfeleistung durch Tauschhandel legt und deren höchstes Anliegen darin besteht, die Menschen in den Elendsvierteln der Hauptstadt zu unterstützen. Doch offensichtlich ist das System löchrig, denn seit geraumer Zeit werden Warenlager des Kreises der Maske wiederholt überfallen und ausgeraubt, so dass die notwendige Versorgung der Ärmsten ausbleibt. Die Diebin kann sowohl als Kontaktperson dienen, die sich an die Helden wendet oder als fauler Apfel der Gilde, der sich gemeinsam mit seinen Kumpanen aus Eigennützigkeit bereichert. Es liegt an den Helden, die Täter zu entlarven. Als kleine Überraschung für die Spieler bietet es sich an, dass ein hochgestellter Beamter, ein Praios-Geweihter oder sonst jemand, den die Helden für über alle Maßen gesetzestreu halten, als heimlicher Verfechter des Kreises auftritt, da er ihre Ziele für unterstützenswert hält.

☛ Für die Gunst Phexens führt die Diebin in Gareth einen Beutelschneidermarathon durch. Unglücklicherweise hat sie ihre Rechnung ohne den Instinkt eines Gardisten gemacht und sie landet prompt im städtischen Kerker. Glücklicherweise steht sie hoch in der Achtung ihrer Diebesgenossen, und die wollen nicht auf den Tag warten, an dem ihr der Prozess gemacht wird. Mit List und Tücke und der Hilfe der Helden wollen sie den Langfinger in der nächsten mondlosen Nacht befreien.

& BESONDERHEITEN

Nicht alle Diebe sind käuflich, aber diese Diebin sieht nichts Schlechtes daran, einer Gruppe Abenteurer einige gut bezahlte Gefallen zu tun. Besonders in einer Heldengruppe, in der es an fähigen Diebescharakteren mangelt, kann sie aushelfen. Als Schlüsselmeisterin, die Dank ihrer überaus feinsinnigen Finger den Helden fast überall Einlass gewähren kann, ist sie ebenso eine nützliche Verbündete wie als Verkäuferin von Informationen, die durch ihr reichhaltiges Netz an Verbindungen viele Bereiche abdecken. Sie kennt untergründige Wege, Lücken in Mauern, stumme Briefkästen und verborgene Treffpunkte. Sie wird sich anheuern lassen, wenn es darum geht, jemanden zu belauschen, einen kleinformatigen Gegenstand aus fremder Tasche zu besorgen oder einen Kontakt zur Phex-Kirche, der Alten Gilde oder dem Kreis der Maske herzustellen. Achten Sie als Spielleiter darauf, dass auch die Diebin sich nicht auf alles einlässt und stets eine ihr angemessen erscheinende Gegenleistung einfordert.



orfschulze

ES KANN NICHT IMMER BOLTAN SEIN

„Das kommt davon, wenn man sich mit den hohen Herren einlässt“, murmelte der Dorfschulze und nahm seinen Stirnreif ab, die Insignie seiner Ehre, um sich den Schweiß von der Stirn zu tupfen. Kaum hatte er ihn wieder aufgesetzt, kippte er den nächsten Brantwein hinunter.

„Was murmelst du vor dich hin?“, verlangte seine Frau zu wissen. Sie war bereits im Nachtgewand und trug eine einzelne Kerze in einem breiten Handleuchter vor sich her. „Und was sitzt du hier zechend allein im Dunkel? Stimmt etwas nicht?“

„Ach ja, als Kaiser Hal noch regierte, da gab es solche Probleme nie.“

Sie beugte sich vor, hielt ihm die Kerze ins Gesicht. „Du bist ganz bleich, ist es wieder der Magen, soll ich ...“ Ihre Worte verloren sich, denn jetzt hatte sie die Dukatenstapel vor ihm entdeckt. „Was ist das für Geld?“ Sie stellte die Kerze ab, um beide Hände in die Hüfte zu stemmen. „Melrion Hecken-schurz, was geht hier vor sich?“

Er musterte sie müde. „Geh schlafen, Weib!“

„Komm mir nicht so, Melrion. Ich will wissen ...“

„Geh schlafen!“, blaffte er sie an und erhob sich, „oder ich jage dich vom Hof!“

All ihr Zorn verschwand und Angst schlich sich in ihren Blick. Doch bevor ihn seine Worte reuen konnten, klopfte es einmal sacht an die Tür. „Geh!“, befahl er erneut. Erst als sie die Treppe hinauf verschwunden war, nahm er die zurückgelassene Kerze und öffnete.

Der Bote war wie immer ein dunkler Schimmer vor der schwarzen Nacht. Erst als er die Kapuze zurückstreifte und das Halstuch vom Mund zog, offenbarte sich der Mensch in der düsteren Aufmachung.

„Guten Abend, Schulze“, begrüßte er ihn. Die raue Stimme kratzte wie ein Reibeisen über Melrions Gemüt und der Mund wurde ihm trocken. Darum nickte er nur stumm.

„Ihr habt das Geld beisammen?“, erkundigte der Bote sich und trat auf den Fingerzeig des Dorfschulzen an den Tisch. Seine Augen flogen nur kurz über die Stapel, dann lachte er freudlos auf. „Das ist nicht einmal die Hälfte. Ihr wisst doch, Spielschulden sind Ehrenschulden, vor allem, wenn man gegen die Von und Zus verliert.“

Melrion krümmte sich, halb unter der Last der Scham, denn er hatte gestohlen und sein eigenes Dorf betrogen, um die magere Summe auf dem Tisch zusammenzutragen, halb, weil sein Magen sich schmerzhaft zusammenzog.

„Ich erbitte noch etwas Zeit, ich ...“

„Bedaure“, unterbrach ihn der düstere Bote und trat nah an ihn heran. „Mein Herr ist mit seiner Geduld am Ende. Wer nicht zahlen kann, sollte nicht spielen!“

Melrion schluckte schwer. Natürlich war ihm das auch bewusst. Aber als der Baron ihn zum ersten Mal in seine Residenz geladen hatte, um mit anderen hohen Herren zu speisen und im Anschluss Boltan zu spielen, da hatte er kaum ablehnen können – auch wenn es nicht sein Baron gewesen

war. Sein kleines Dorf lag praktisch auf der Grenze zweier Baronien, das brachte ihn in die Nähe beider Herrscherhäuser.

„Was wollen wir nun mit Euch machen?“, fragte der Bote und tätschelte Melrions Wange.

Der Dorfschulze zuckte mit den Schultern. Er wusste nichts mehr, auch nicht, wie es so weit hatte kommen können. Anfangs hatte er gewonnen, Phex, wie hatte er gewonnen! Und nicht nur das erste Mal, auch beim zweiten Mal war das Glück wie ein warmer Sommerregen über ihn gekommen. Doch dann nicht mehr. Und beim nächsten Mal wieder nicht. Der Baron hatte ihm großzügig ausgeholfen, doch was für einen Edelmann ein Almosen, war für den Schulzen ein Vermögen. So blieb ihm nur, weiterzuspielen, um seine Geldtruhe und die des Dorfes wieder aufzufüllen – denn deren Inhalt hatte er mittlerweile verloren. Doch Phex blieb ihm weiter fern.

„Wie es der Zufall will“, setzte der Bote an und ließ sich mit einer geschmeidigen Bewegung in die Sitzecke gleiten, um

DIENSTLEISTUNGEN

Der Dorfschulze wird die Helden für ihre Mühen meistens weniger mit Gold und Silber bezahlen, eher macht er ihnen Geschenke oder bietet ihnen Gastfreundschaft an. Er kann Kontakte zu den örtlichen Handwerkern, wie einem Schmied oder Pferdehändler, herstellen und so von großem Nutzen für die ganze Gruppe sein.



einen Schluck Brantwein aus der Flasche zu nehmen. „Ah! Wie es der Zufall will, hat mein Herr ein gewisses ... nennen wir es ... Gefallen an einem Mädchen aus Eurem Dorf gefunden. Die schöne Enn ist ihm bei seinem letzten Besuch ins Auge gefallen.“

Normalerweise könnte sich ein Baron eine jede Bauerntochter als Magd an den Hof befehlen, aber die Barone waren sich spinnefeind und so würde Enn niemals die Erlaubnis erhalten, an den Baronshof jenseits der Grenze zu ziehen.

„Wenn Ihr nun dafür sorgen könntet, dass das hübsche Ding mit leichter Bedeckung gen Markt zöge, würde mein Herr dafür sorgen, dass sich ein ... sagen wir ... unglücklicher Überfall ereignete. Das Mädchen soll es gut bei uns haben.“

Der Bote grinste feist und griff sich zwischen die Beine.

„Und die Begleiter?“, krächzte der Schulze.

„Sagen wir: schaut, dass Ihr ein paar mittellose Helden dafür findet, die keiner vermisst.“

Melrion stöhnte und musste sich an der Wand abstützen, so krampfte sein Magen. Geld zu stehlen war schlimm genug, aber eine Tochter seines Dorfes zu verschachern? *Nein!* Doch verneinen konnte er nicht, sonst war sein Leben verwirrt. Da kam ihm eine Idee. Er würde Helden suchen. Aber Helden, die sich zu wehren, die eine feige Entführung zu verhindern wussten. Und wenn sie dann noch die Beteiligung des Barons nachweisen konnten ...

„Gemacht“, sagte Melrion fest und streckte dem Boten die Hand entgegen.

„Wie kann ich euch Reisenden denn behilflich sein?“



NAMEN

Männliche Namen: Alrik Gerilek, Melrion
Heckenschurz, Keldor Lissan

Weibliche Vornamen: Udha Lindbaum, Peraina Jafing,
Elwene Nerion

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Der Dorfschulze kann den Helden in jedem mittelländischen Dorf begegnen. Er ist meist früher ein Großbauer, Krämer oder Handwerksmeister gewesen, der sich nun voll und ganz der Aufgabe widmet, die Verwaltung des Dorfes zu übernehmen. So kann es auch passieren, dass er die Hilfe von Helden braucht, einige Abgaben zur örtlichen Baronin zu transportieren, denn der Weg zum Stammsitz der Adligen führt durch einen Wald, von welchem in letzter Zeit die Kunde ans Ohr der Dörfler gedrungen ist, dass Räuber sich dort eingenistet haben. Und tatsächlich: Dort lebt die Bande des alten Ettel Einauges und wartet nur darauf, dass Karren voller Nutztiere und Steuergeldern durch ihren Wald ziehen.



☛ Ein Dorfschulze mag durchreisende Abenteurergruppen aber auch einfach zu einem großen Dorffest einladen, wo sie sich vergnügen können. Vielleicht können sie auch gute Geschäfte mit dem Dorfrat machen und sind einer Liebelei mit einer Dorfschönheit nicht abgeneigt. Auf dem Fest kann sich aber auch ein Streit zwischen Helden und jugendlichen Dörflern entwickeln oder es kommt zufällig zu einem Verbrechen, etwa ein Viehdiebstahl durch Goblins bei einem der Bauernhöfe, während der Bauer ausgelassen feiert.

☛ Aus dem Heimatdorf eines Abenteurers dringt ein Hilferuf: Offenbar hat jemand den Dorfschulzen vergiftet und er liegt im Sterben. Heilung verspricht ein seltenes Kraut, das nur an einem abgelegenen Ort wächst. So müssen die Helden sich aufmachen, um die Heilpflanze zu suchen. Der Weg ist jedoch sehr gefährlich und zu allem Überfluss wächst das Kraut nur an einer ganz unzugänglichen Stelle: just dort, wo sich eine hungrige Ogerfamilie eingenistet hat.

☛ Die Helden finden in einer Taverne ein Tagebuch, das von einem alten Dorfschulzen geschrieben wurde. Dort vermerkt er, dass er glaubt, ein junger Handwerker wolle ihn ermorden. Wenn die Helden weiter nachforschen, können sie herausfinden, dass der Handwerker 40 Jahre später nun selbst Dorfschulze der Siedlung geworden ist. Der alte Schulze wurde ermordet und wegen des Buches können die Helden nun annehmen, dass der ehemals junge Konkurrent die Tat begangen hat. Dieser ist in dem Dorf jedoch ausgesprochen beliebt.

„Möge Peraine für eine gute Ernte sorgen. Sonst wird es dieses Jahr schwer durch den Winter zu kommen.“



MU 12 KL 12 IN 14 CH 14 FF 13 GE 11 KO 12 KK 12 SO 7
LeP 28 AuP 28 MR 4 INI 10 WS 6

Seelentier: Bornländer Hund

Vor- und Nachteile: Guter Ruf (5), Hohe Magieresistenz (1), Soziale Anpassungsfähigkeit / Aberglaube 7

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Meister der Improvisation, Ortskenntnis (Dorf)

Talente:

Kampf: Armbrust +3, Dolche +2, Hieb Waffen +3, Infanteriewaffen +1, Raufen +3, Ringen +3, Säbel 0, Speere +2, Wurfmesser 0

Körper: Athletik +1, Klettern 0, Körperbeherrschung +2, Schleichen 0, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken 0, Singen 0, Sinnenschärfe +3, Tanzen +1, Zehen +2

Gesellschaft: Lehren +5, Menschenkenntnis +7, Überreden +7

Natur: Fährtensuchen +3, Orientierung +2,

Wettervorhersage +2, Wildnisleben +4

Gesellschaft: Götter/Kulte +6, Rechnen +6, Rechtskunde +6, Sagen/Legenden +3, Schätzen +4, Staatskunst +5, Tierkunde +4

Sprachen: Muttersprache: Garethi +10, Sprachen Kennen: Rogolan +3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +3

Handwerk: Ackerbau +6, Fahrzeug lenken +2, Gerber/Kürschner +2, Handel +5, Hauswirtschaft +7, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kochen 0,

Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +1, Schneidern +1, Webkunst +5, Zimmermann (Holzkonstruktionen) +10 (+12)

Kampfwerte: Armbrust 11, Dolche 8/8, Hieb Waffen 9/8, Infanteriewaffen 8/7, Raufen 9/8, Ringen 9/8, Säbel 7/7, Speere 8/8, Wurfmesser 8

Ausrüstung: Dolch, Gehstock, einfache Kleidung, Amtsreif

Erfahrener Dorfschulze: MU 13, KL 13, IN 16, CH 15, FF 13, GE 11, KO 12, KK 12, SO 8, LeP 30, AuP 31, MR 5, INI 11, WS 6; SF: Aufmerksamkeit; Armbrust +5, Selbstbeherrschung +7, Menschenkenntnis +10, Überreden +11

Veteranen-Dorfschulze: MU 14, KL 15, IN 17, CH 16, FF 13, GE 11, KO 12, KK 12, SO 9, LeP 32, AuP 32, MR 6, INI 11, WS 7; SF: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag; Armbrust +7, Selbstbeherrschung +10, Menschenkenntnis +15, Überreden +16



Fernhändlerin

VON ZORGAN NACH GARETH

Ayshira Oyan stammte aus einer angesehenen aranischen Familie. Ihre Mutter war die Schwester der reichen Händlerin Feruja der Sarjabaran-Sippe und lebte zusammen mit ihrer Familie in einer Sippenburg nahe Zorgan. Schon als kleines Mädchen liebte sie die Geschichten ihrer Tante, denn als weitgereiste Händlerin konnte sie von fernen Ländern erzählen, brachte ihr ab und an ein kleines Geschenk mit und verteidigte sie gegen ihren Vater, der für Ayshira eine Laufbahn als Sharisad vorsah.

Ayshira liebte den Tanz zwar, doch noch viel lieber wollte sie selbst auf dem Rücken eines Kamels oder Pferdes die Welt erkunden, durch die Khômwüste reisen oder in Gareth die Waren ihrer Heimat feilbieten.

Wie glücklich sie war, als Feruja ihr anbot sie unter ihre Fittiche zu nehmen und sie Mitglied in der Gilde der Händler werden zu lassen. Allerdings hatte sie nicht erwartet, wie anstrengend doch die Ausbildung werden würde. Zum einen musste sie körperlich arbeiten, was sie in ihrer Sippenburg nicht gewohnt war. Da war dies die Arbeit ihrer Brüder, des Vaters und der Diener gewesen. Zum anderen wurde sie im Rechnen, Schreiben und Lesen ausgebildet und auch in einigen Fremdsprachen, von denen sie glaubte sie niemals benutzen zu müssen. Sie sprach Garethi und Tulamidya fließend, was musste sie denn da noch die Sprache der Nordleute erlernen. Die Sprache der Thorwaler klang seltsam und kehlig, hatte keine Schönheit. Nur das Rogolan der Zwerge war noch schlimmer!

*„Habt Ihr so etwas schon einmal gesehen?
Mhanadische Sultaninen. Kostet eine!“*

Feruja – so liebevoll sie Ayshira immer Zuhause behandelt hatte – war eine strenge Lehrmeisterin, die auch nicht vor kleinen Bestrafungen zurückschreckte. Wenn Ayshira etwas falsch machte, so musste sie weitere Arbeiten verrichten, meistens unangenehme wie Kochen oder Putzen. *Aber ich danke dir Tante. Ohne deine Strenge hätte ich mir keine Disziplin angeeignet. Und ohne Disziplin wäre ich eine schlechte Händlerin und eine Schande für die ganze Familie.*





Vor ein paar Wochen, in der Karawanserei *Rotes Kamel* ihres Cousins Taref, eines dickbäuchigen Eunuchen, offenbarte ihr Feruja ihren ersten eigenen Auftrag. Sie musste eine Ladung seltener Gewürze nach Gareth bringen und sie dort an andere Händler verkaufen. Je näher der Tag der Abreise rückte, umso nervöser wurde sie. Auch die lieben Worte ihres Cousins Taref beruhigten sie nur unwesentlich.

Als dann endlich der Tag gekommen war, geschah alles schneller als erwartet. Es gab nur kurze Worte des Abschied und ehe sie sich versah, war sie bereits unterwegs. Sie reiste zusammen mit einigen Dienern, vier bewaffneten Glücksrittern und dem Schreiber ihrer Tante, einem Brillantzwerg, der sich leider als penibler erwies, als sie es ohnehin von ihm gewohnt war.

Die Tage verstrichen und Ayshira lernte Baburien ebenso kennen wie die Markgrafschaft Perricum und schließlich die riesige Stadt Gareth. Sie versuchte ihre Beherrschung zu bewahren. Doch es fiel ihr schwer, wegen all der Wunder die sie sah. Sie dankte Phex und spendete ein wenig wegen der guten Reise und für Glück bei den anstehenden Geschäften dem Tempel des Fuchsgottes, dann trieb es sie zu Horga Sarwan, einem thorwalschen Gewürzhändler aus Alt-Gareth.

Als sie von ihm in seiner barschen Sprache begrüßt wurde, schreckte sie zunächst zurück. Dann fasste Ayshira sich wieder und dankte abermals in Gedanken ihrer Tante.

„Sei begrüßt, bei Swafnir, Horga, Sohn des Sarwan. Ich komme von weit her und bringe dir Grüße und Gewürze von meiner Tante Feruja!“

„Karenflz aus den Nivesenlanden, Wein vom Yaquir, horasischer Taft, feinste Gewürze aus den Tulamidenlanden. Was braucht Ihr?“



MU 12 KL 13 IN 14 CH 12 FF 11 GE 12 KO 13 KK 12 SO 7
LeP 29 AuP 29 MR 5 INI 10 WS 7

Seelentier: Aranierkatze

Vor- und Nachteile: Gutaussehend, Richtungssinn, Verbindungen (6) / Aberglaube 5, Goldgier 5, Neugier 5

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Aranien), Ortskenntnis (Strecke/Stadtteil/Kleinstadt)

Talente:

Kampf: Armbrust +2, Dolche +2, Hieb Waffen 0, Raufen +3, Ringen +2, Säbel +6, Wurfmesser 0

Körper: Athletik 0, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Reiten +5, Schleichen +1, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung 0, Sich Verstecken +1, Singen 0, Sinnenschärfe +6, Tanzen +1, Zechen +1

Gesellschaft: Etikette +6, Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +6, Schriftlicher Ausdruck +1, Sich verkleiden +1, Überreden +7

Natur: Fährtensuchen +4, Orientierung +6, Wettervorhersage +4, Wildnisleben +4

Wissen: Brett-/Kartenspiel +3, Geographie +5, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +3, Heraldik +1, Magiekunde +2, Pflanzenkunde +1, Rechnen +6, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +4, Schätzen +5, Sternkunde +1, Tierkunde +1

Sprachen: Muttersprache: Garethi +15, Zweitsprache: Tulamidya +11, Sprachen Kennen: Mohisch +2, Rogolan +2, Thorwalsch +6, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +7, Tulamidya +6

Handwerk: Fahrzeug Lenken +2, Handel (Korn) +8 (+10), Hauswirtschaft +3, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kartographie +3, Kochen 0, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +4, Musizieren +1, Schlösser Knacken +1, Schneider +1, Viehzucht +4

Kampfwerte: Armbrust 9, Dolche 8/9, Hieb Waffen 7/8, Raufen 9/9, Ringen 8/9, Säbel 11/10, Wurfmesser 7

Ausrüstung: Dolch (gekrümmt), Reitersäbel, Wanderstab

Erfahrene Fernhändlerin: MU 13, KL 14, IN 15, CH 14, FF 11, GE 12, KO 13, KK 11, SO 8, LeP 30, AuP 30, MR 6, INI 11, WS 6; SF: Finte; Säbel +10, Etikette +10, Menschenkenntnis +9, Überreden +11, Fahrzeug Lenken +5, Handel (Korn) +12 (+14), Hauswirtschaft +6, Kartographie +6

Veteranen-Fernhändlerin: MU 14, KL 15, IN 16, CH 15, FF 11, GE 12, KO 14, KK 11, SO 10, LeP 32, AuP 33, MR 8, INI 11, WS 7; SF: Finte; Säbel +13, Etikette +13, Menschenkenntnis +12, Überreden +14, Fahrzeug Lenken +8, Handel (Korn) +15 (+17), Hauswirtschaft +8, Kartographie +10



Dem Thorwaler schien es zu gefallen, dass Ayshira ihm in seiner eigenen Sprache antwortete.

Und so war Ayshiras erste Verhandlung in Gareth von Erfolg gekrönt. Sie hatte an Horga und an einen zwergischen Koch fast alle Gewürze gleich am ersten Tag verkauft und so blieb noch ein wenig Zeit, sich in der Stadt umzusehen. Sie träumte wieder von den abenteuerlichen Geschichten, die ihr ihre Tante erzählt hatte. Vielleicht würde Gareth ja mehr für sie bereithalten als nur Geschäfte ...

„Es gibt wahrlich wenig, von dem ich auf meinen Reisen noch nicht gehört habe.“

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Mayani Raisuni, Rondirai Nemisunya, Emira al-Saysha, Aishira Oyan

Männliche Namen: Amir ibn Yussuf, Eslam al'Fesir, Zorgaran Marnion, Sujamal Bai

PREISE

Die folgende Liste berücksichtigt die Tatsache, dass die Fernhändlerin theoretisch Zugriff auf Waren aus ganz Aventurien hat. Sie kann ihre Waren oft günstiger verkaufen als ein Händler vor Ort. Abhängig ist der endgültige Preis von der Wegstrecke, die das Gut vom Anbieter zum Käufer zurücklegen musste.

Ware	Preis
Cigarren, 1 Stück	0,2 – 5 S
Kakao, 1 Sack	10 – 70 S
Karenfilz, pro Rechtschritt	1 – 2 H
Lavendel, 1 Stein	15 – 60 S
Meskinnes, 1 Fass	150 – 1.000 S
Muskatnuss, 1 Sack	9 – 70 S
Novadi-Töpferei, pro Gegenstand	4 – 8 S
Pemmikan, 1 Sack	60 – 100 S
Premier Feuer, 1 Fass	2.000 – 10.000 S
Rosenöl, 1 Stein	40 – 90 S
Salz, 1 Sack	150 – 250 S
Steineichenholz, 1 Quader	70 – 80 S
Sultaninen, 1 Fass	20 – 100 S
Süßholzwurzeln, 1 Sack	0,5 – 1 S
Taft, pro Rechtschritt	50 – 400 H
Tulamidengold, 1 Sack	120 – 360 S
Weidener Krachwurst, 1 Sack	120 – 180 S
Yaquirtaler Sandwein, 1 Fass	45 – 220 S

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ Auf einem Marktplatz oder in einem Handelshafen wendet sich die Fernhändlerin an die Heldengruppe, um sie zum Schutz einer Handelskarawane anzuheuern, welche die Helden binnen kurzer Zeit über den halben Kontinent führt. Der Schwerpunkt des Abenteuers muss nicht zwangsläufig auf der Aufgabe liegen, für die die Helden bezahlt werden. Natürlich können die Gefahren eines Überfalls, eines Ausbruchs von Krankheit, eines natürlichen Unwetters oder von Streitereien unter den Händlern Realität werden. Aber gerade das Szenario der weiten Reise bietet sich an, den Helden die verschiedenen Kulturen nahezubringen und sie etwas von der Welt entdecken zu lassen.

☛ Der Vater der Fernhändlerin ist ein sesshafter Familiemensch und sieht den Umstand, dass seine über alles geliebte Tochter quer durch die Lande reist, um Handelsgüter zu veräußern, mit Argwohn und Sorge. Seit seine Frau verstorben ist, fühlt sich der ältere Herr einsam und es bekümmert ihn, dass die eigene Tochter trotz seines Einspruches noch immer als Fernhändlerin tätig ist. Da sich im Besitz der Familie ausreichend Gold und Güter befinden, ist was sie tut in seinen Augen unnötig und gefährlich. Als die störrische junge Frau nach einer weiteren Handelsreise ihren alten Vater besucht, will der alles versuchen, ihre Unternehmungen für die Zukunft zu unterbinden. An dieser Stelle kommen die Helden ins Spiel, die angeworben werden, um Handelsgut zu stehlen, das Vertrauen des misstrauischen und selbstbewussten Familiensprosses zu gewinnen, um die eigensinnige Dame zu überzeugen, wie wunderbar ihre Heimatstadt ist. Vielleicht werden sie aber auch angeworben, sich als gutbezahlte Kindermädchen zu versuchen.

☛ Während der letzten Etappe der Handelsreise wurden zwei Kisten mit Straußeneiern beschädigt, die für einen anspruchsvollen Kunden bestimmt waren, der unglücklicherweise ebenso einflussreich und wohlhabend wie nachtragend ist. Darum beauftragt die Fernhändlerin die Helden damit, Ersatz zu beschaffen, mit dem sie ihren Abnehmer zufriedenstellen kann. Die benötigten Eier sind nicht in der näheren Umgebung zu finden, es sei denn die Helden wollen sich am Privatbesitz wohlhabender Bürger zu schaffen machen. Die beschädigte Ware zu ersetzen ist mit dem Aufwand einer Reise in die entgegengesetzte Richtung der Karawane verbunden oder aber, man beraubt eine nahegelegene Menagerie ihrer Straußeneier. Eine weitere Idee wäre die Improvisation: Großformatige Gänseeier zu präparieren und dem Gourmet als besonders delikate Straußeneier zu verkaufen.



Fischer

DES FISCHERS FRAU

„Hast du das neue Kleid von der Alyda gesehen? Und ihr Mann hat vier Hüte. Vier! Wofür braucht ein Mann vier Hüte? Und warum hast du nur einen?“

Talyn unterdrückte nur mit Mühe ein Seufzen. Kaum hatte er heute Morgen die Augen aufgeschlagen, schon war es wieder losgegangen. Er liebte seine Frau, wie es Travia befahl, aber an manchen Tagen musste er gegen den Drang ankämpfen, ihr einen Butt in den Mund zu stopfen, damit einmal Ruhe war.

„Das Leben ist hart an der Küste und Netzfischen ist Knochenarbeit.“

„Weil ich nur einen brauche“, gab er gutmütig zurück und steckte sich einen weiteren Löffel Grießbrei in den Mund.

„Aber du könntest zum Tempelgang einen schicken aufziehen“, beharrte Ylsegund.

„Den muss ich dann doch eh im Tempel wieder abziehen.“

„Aber auf dem Weg dahin könnten die Leute sehen, dass wir genug Geld haben, um uns einen neuen Hut zu leisten. Und für mich ein Kleid.“

„Haben wir aber nicht“, widersprach er, ließ den Grießbrei stehen und erhob sich.

„Was?“, fragte sie und drehte den Kopf beiseite, so dass er statt des Mundes ihr Ohr küsste.

„Wir haben nicht genug Geld, um uns neue Sachen zu leisten. Vielleicht nächstes Jahr.“

„Aber Alyda fischt doch auch da, wo du fischt“, nörgelte seine Frau weiter. Talyn zuckte die Achseln und atmete tief durch, als er die Tür hinter sich zuzog. *Diese Frau*, dachte er kopfschüttelnd.

Das Meer war vom Sturm der letzten Nacht noch aufgewühlt und als Talyn sein Netz zum zehnten Mal auswarf und einholte, hatte er schon diverse Algenbatzen und Treibholz aus dem Meer gezogen, aber nur wenige Fische. Trotzdem war er gut gelaunt. Er hatte im Gefühl, dass ihm Efferd heute noch einen guten Fang verschaffen würde.

Doch auch dieses Mal war sein Netz fast leer und die paar mickrigen Fische, die darin zappelten, würden gerade mal zum Abendbrot reichen. Da fiel Talyns Blick auf etwas, das er für einen muschelnbewachsenen Stein gehalten hatte. Doch Steine funkelten nicht golden.

Nur kein falscher Eifer, ermahnte er sich, aber sein Herz schlug dennoch schneller, als er einige Muscheln abdrehte und darunter weiteres Gold zum Vorschein kam.

„Grüße, Glücklicher!“, sagte eine Stimme in seinem Kopf. Talyn ließ den Gegenstand fallen, der mit einem dumpfen Pochen auf das Holz des Bootes schlug.

„Was? Wer hat das gesagt?“, fragte er den Wind und das Meer.

„Ich war es, dein treuer neuer Freund, der zu dir sprach! Du hast mich aus dem Meer gerettet und – so will es die Tradition – hast nun drei Wünsche bei mir frei.“

Talyn musterte das unförmige Ding. Natürlich hatte auch er schon von den wundertätigen Schätzen gehört, die das Meer manchmal anspülte, aber dass er einen solchen finden würde.

Auch verursachte ihm an der

Stimme etwas Unwohlsein und

sein Hautbild vom springenden

Delfin kribbelte.

„Drei Wünsche?“, fragte Talyn.

„Ganz recht!“ Die Stimme erschien Talyn lauernd, wie ein Hai, der seine Beute umkreiste.

„Egal was?“

„Ganz gleich. Macht, Ruhm, Geld! Was immer du willst.“

& BESONDERHEITEN

Es ist zwar nicht ungewöhnlich, dass Fischer selbst ein kleines Boot ihr Eigen nennen, beachten Sie aber, dass es ihren wertvollsten Besitz darstellt. Gegen eine geeignete Summe ist der Fischer bereit sein Boot auszuleihen, aber er wird es niemals leichten Herzens tun. Eine Angel wird er den Helden dagegen gerne verkaufen und auch gegen eine bedeutend geringere Gebühr leihen. Sollten die Helden Salzheringe erwerben, etwas über das Angeln oder die Meeresbewohner lernen wollen, sind sie bei dem Fischer richtig. Machen Sie deutlich, dass der ärmliche Mann einen niedrigen Obolus verlangt, sich aber königlich über diese für ihn fürstliche Bezahlung freut.

Ware	Preis
Stockfisch, 1 Sack	3 – 20 S
Salzheringe, 1 Fass	5 – 25 S
Räucherfisch, 1 Sack	25 – 50 S



Talyn wiegte den Kopf. Vielleicht wollten ihn die Götter ja wirklich für ein treues Leben belohnen?

„Deine Frau“, setzte die Stimme lockend nach, „wird sehr zufrieden sein, wenn du erst Schätze und Ansehen besitzt. Und ich kann es dir schenken! Sind wir im Geschäft? Denk an deine Frau!“

Das gab den Ausschlag. Talyn nahm den Brocken auf und verstaute ihn sicher in einem seiner Fangkörbe.

Der Praios-Geweihte blickte ihn halb fragend, halb verwundert an. „Du hast Recht, guter Mann. Dieser Gegenstand ist tatsächlich von unheiliger Magie beseelt. Dämonisches Tun ist am Werk. Wir werden uns darum kümmern, dass es unschädlich gemacht wird.“

Ein weiterer Geweihter, ebenso prächtig und beeindruckend gekleidet, kam herbei und nahm Talyns Fund entgegen. Angewidert hielt er das muschelbewachsene Ding weitestmöglich von seiner Robe fern.

Talyn nickte zufrieden und wandte sich zum Gehen. Wenn er noch einen ordentlichen Fang machen wollte, musste er sich eilen, wieder auszufahren.

„Warte!“, rief der Geweihte. „Ich möchte dich loben! Nicht jeder hätte dieser Einflüsterung widerstehen können.“

„Bin nur ein einfacher Mann, der auf die Götter vertraut, Herr!“, winkte Talyn ab.

„Aber dennoch – was hat dir die Kraft dazu gegeben?“

Talyn überlegte kurz. „Das Ding hat mir versprochen, dass meine Frau zufrieden sein würde. Jeder der sie kennt, und das tun die Götter, weiß, dass sie nie zufrieden sein wird. Da wusste ich: Es lügt mich an und was lügt, kann nichts Gutes sein.“

Zu Talyns Verwunderung lachte der Geweihte und klopfte ihm auf die Schulter. „Weisheit und Bildung sind eben doch nicht das Gleiche“, erklärte er. Talyn wusste nicht recht, was er damit sagen wollten, aber als der Geweihte einen ganzen Silbertaler herbeiholen ließ und ihm mit den Worten überreichte: „Für deinen verlorenen Fang“, nahm Talyn ihn dankbar an.

Da kriegt Ylsegund doch ihr neues Kleid, dachte er zufrieden. Die Götter sorgen eben für die Ihren!

NAMENSLISTE

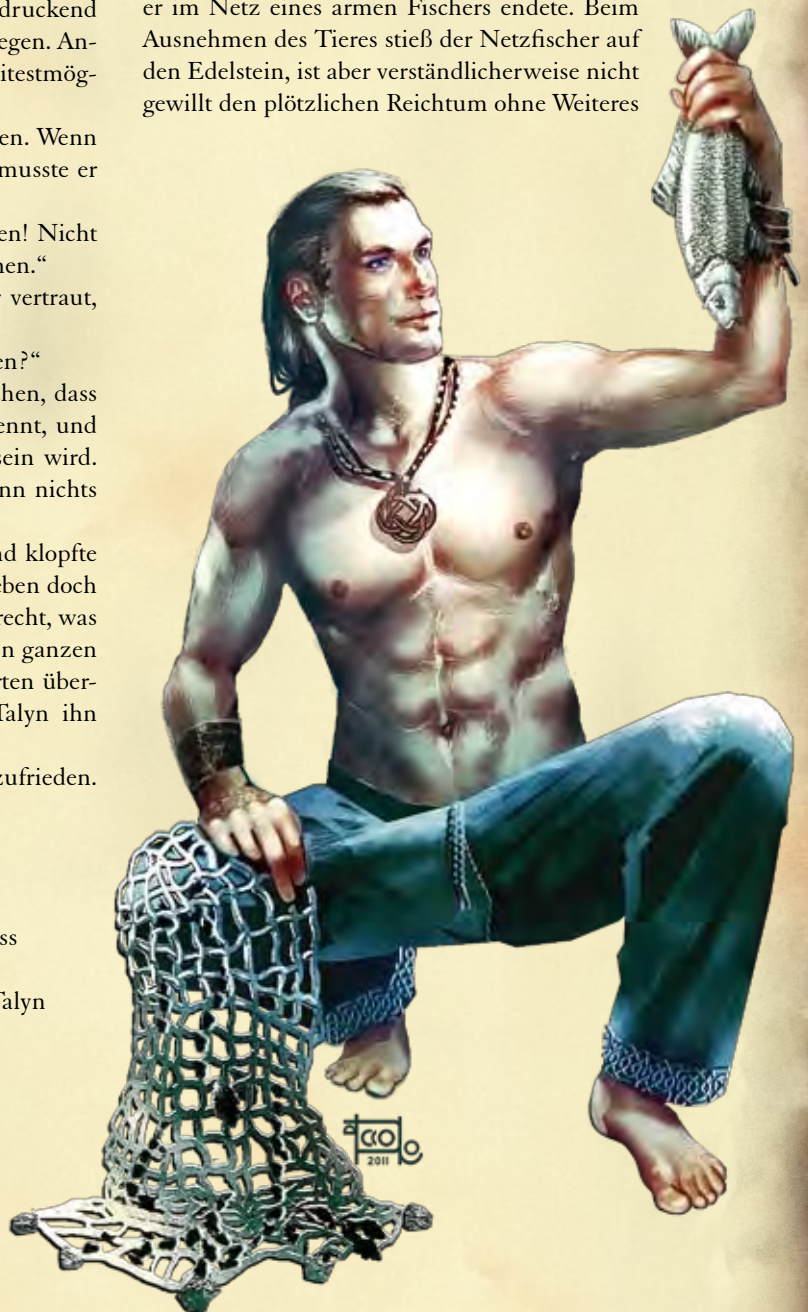
Weibliche Namen: Midra Arwyr, Aeryn Oir, Gweness Muirloch, Alyda Ormwen

Männliche Namen: Cuanu Finn, Rhys Efferdwin, Talyn Bendal, Alraik Thyrolm

„Vor einigen Wochen, hatte ich einen ganz Dicken im Netz, doch dann ist es mir gerissen.“

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Einem Mann von hohem Stande wurde zum Zeichen der Wertschätzung seines Lehnsherren ein fast walnussgroßer Diamant geschenkt, der in ein Prunkpektoral eingearbeitet wurde. In ein paar Wochen nun will der Lehnsherr seinem Untergebenen einen Besuch abstatten, bei dem er erwartet auch das Pektoral zu Gesicht zu bekommen. Das Schmuckstück mit dem wertvollen Stein ist dem Adelsmann allerdings vor wenigen Tagen bei einer Reise am Hafen abhanden gekommen, als sich die Schließe löste und die Kostbarkeit in den Fluten versank. Wie der Zufall es will, löste sich der Diamant aus der Kette und wurde von einem Fisch verspeist. Der Hecht schwamm nur wenige hundert Meter, ehe er im Netz eines armen Fischers endete. Beim Ausnehmen des Tieres stieß der Netzfischer auf den Edelstein, ist aber verständlicherweise nicht gewillt den plötzlichen Reichtum ohne Weiteres





herzugeben und hält den Besitz geheim. Wer, wenn nicht die Helden wären geeigneter, sich auf die ungewöhnliche Suche nach dem Kleinod des ungeschickten Adligen zu begeben?

☛ In einem Gasthof am Wegesrand begegnen die Helden einem bleichen Fischer, der mit zittriger Hand ein Dünnebier nach dem anderen trinkt und laut den Worten des Wirtes keine Nahrung bei sich behalten kann. Wenn die Helden den Fischer auf seine ungesunde Gesichtsfarbe ansprechen, wird er ihnen mit stockender Stimme erzählen, dass er am Morgen eine Leiche in seinem Netz aus dem Wasser gezogen habe, die die Uniform eines Gardisten trug. Gemeldet habe er seinen Fund nicht, aus Angst man könne ihn verdächtigen. Warum der Wachmann sterben musste, können Sie als Meister entscheiden. Vielleicht hat er sich mit zwei überlegenen Verbrechern gleichzeitig angelegt und wurde ermordet, um keine Zeugen eines Einbruchs zu hinterlassen. Möglich ist auch, dass der Mann sich wegen eines Beziehungsdrasmas selbst das Leben nahm oder alkoholisiert ins Wasser fiel und ertrank.

☛ Seit Wochen geht der Ertrag des Fischfangs an der Mündung des Großen Flusses zurück. Der frühere Fischreichtum scheint beinahe über Nacht versiegt und viele Fischer wissen sich selbst nicht mehr zu versorgen. Die Bären der Umgebung werden zunehmend hungriger und wagen sich immer weiter in die menschlichen Ansiedlungen, um sich an Kleinvieh und Abfallgruben zu vergehen. Die Vorgänge werden rätselhaft, als der Fluss mehrere Tage weniger Wasser führt und plötzlich eine mindere Flutwelle Teile eines Fischerdorfes fortspült. Die ratlosen und ausgehungerten Fischer bitten die Helden um Hilfe. Konzentrieren die Recken ihre Suche flussaufwärts finden sie dort die Reste eines provisorischen Damms und zahlreiche Fischreusen. Ein ganzes Dorf Arbeiter fischt hier möglichst gewinnbringend, bezahlt durch den ansässigen Adligen, der sich im Fischhandel etablieren will, um weitere Einkünfte zu beziehen. Wie die Abenteurergruppe die Situation löst, ist ihr überlassen.

„Der entwischte Fisch ist immer der größte.“



**MU 12 KL 10 IN 13 CH 10 FF 11 GE 12 KO 14 KK 13 SO 3
LeP 31 AuP 33 MR 3 INI 10 WS 7**

Seelentier: Butt

Vor- und Nachteile: Ausdauernd (4), Besonderer Besitz (Kleines Boot), Gefahreninstinkt (5), Innerer Kompass, Zäher Hund / Aberglaube 7, Einäugig (Glasauge), Jähzorn 6, Neid 6, Vorurteile (Nichtmenschen) 6

Sonderfertigkeiten: Kampf im Wasser, Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (Fischgrund), Standfest

Talente:

Kampf: Dolche +4, Hieb Waffen +3, Raufen +5, Ringen +4, Säbel 0, Schleuder +2, Speere +1, Wurfmesser 0, Zweihandhieb Waffen +1

Körper: Athletik +3, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen 0, Schwimmen +6, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken 0, Singen +1, Sinnenschärfe +5, Tanzen +1, Zechen +4

Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +1

Natur: Fährtensuchen +1, Fesseln/Entfesseln +6, Fischen/Angeln (Flüsse/Bäche) +9 (+11), Orientierung +4, Wettervorhersage +6, Wildnisleben +3

Wissen: Brett-/Kartenspiel +2, Geographie +2, Götter/Kulte +1, Rechnen +1, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +1, Tierkunde +2

Sprachen: Muttersprache; Garethi +9, Sprachen Kennen: Thorwalsch +4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 0

Handwerk: Ackerbau +1, Boote fahren +7, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +4, Kochen +3, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen 0, Schneidern +3, Seefahrt +1, Seiler +4, Zimmermann +3

Kampf: Dolche 9/10, Hieb Waffen 10/8, Raufen 11/9, Ringen 9/10, Säbel 7/8, Schleuder 9, Speere 8/8, Wurfmesser 7, Zweihandhieb Waffen 7/9

Ausrüstung: Angel, Haken, Messer, Netze

Erfahrener Fischer: MU 13, KL 10, IN 14, CH 10, FF 11, GE 13, KO 15, KK 14, SO 4, LeP 34, AuP 35, MR 4, INI 11, WS 8, SF: Wuchtschlag, Speere +5, Schwimmen +11, Fischen/Angeln (Flüsse/Bäche) +14 (+16), Boote fahren +12

Veteranen-Fischer: MU 14, KL 10, IN 14, CH 10, FF 12, GE 14, KO 16, KK 15, SO 5, LeP 36, AuP 36, MR 5, INI 11, WS 8, SF: Wuchtschlag, Speere +8, Schwimmen +16, Fischen/Angeln (Flüsse/Bäche) +16 (+18), Boote fahren +15



auklerin

MIT EINEM LÄCHELN

Die Menge schnappte entsetzt nach Luft, als das Messer rasend schnell auf Aidras Gesicht zuschoss. Sie lächelte verweigen und biss zu, spürte den Stahl zwischen den Zähnen und riss die Arme hoch, während sie sich einmal im Kreis drehte. Dann schleuderte sie das Messer mit einer ruckartigen Bewegung des Kopfes über ihre Schulter nach hinten und fing es in den gefesselten Händen. Eine schnelle Bewegung ließ es so aussehen, als habe sie das Seil mit dem Messer durchtrennt – dabei war das Messer völlig stumpf und das Seil nie wirklich geknotet gewesen. Unter dem anhaltenden Jubel der hohen Herrschaften wies sie auf ihren kleinen Bruder, der sie bei ihrer Vorführung unterstützte und der sich nun verneigte. Mit seinen vierzehn Jahren überragte er sie jetzt schon.

„Die Kunst des Jonglierens ist es, die einzelnen Messer jederzeit im Blick zu behalten.“

Einen der Barone hielt es nicht mehr auf dem Stuhl und er sprang auf, rief ihr zu „He, Gauklerin!“ und als sie sich ihm mit einem Lächeln zudrehte, schleuderte er etwas nach ihr. Kurz fuhr ihr der Schreck in die Glieder und die Erinnerungen an den bornländischen Adligen, der ihr Kunststück mit einem geworfenen echten Dolch nachahmen wollte und sie dabei beinahe das Augenlicht gekostet hätte, brandeten heiß in ihr auf. Doch dieser Baron warf einen Golddukat nach ihr, den sie geschickt auffing und so tat, als werfe sie ihn hoch. Während alle der Bewegung folgten und den Dukaten vergeblich in der Luft suchten, ließ sie ihn in ihren Gürtel gleiten.

„Aber Herr. Einer einfachen Gauklerin Feengold anzudrehen ... Ihr solltet Euch schämen!“, tadelte sie mit erhobenem Finger. Die Menge grölte. *Nimm die feinen Stoffe weg und gib ihnen Bier, dann sind die hohen Herrschaften nicht vom gemeinen Volk auf dem Marktplatz zu unterscheiden*, dachte Aidra mit breitem Lächeln. *Obwohl: Sie zahlen besser!*

Aidra nickte ihrem Bruder zu und nach einer letzten Verbeugung machten sie Platz für die Musiker, die aufspielen sollten, während der Tsa-Geweihte letzte Vorbereitungen für den Gottesdienst zur Geburt des ersten Kindes des Grafen durchführte. Aidra bedauerte, dass nicht noch mehr Adlige ihrer Begeisterung auch mit Münzen Ausdruck verliehen, aber dem zufriedenen Gefühl, eine gute Vorstellung geleistet zu haben, tat das keinen Abbruch.





Vor ihr schob sich Anglan durch die Musiker, ebenfalls ein Gaukler, wenn auch eher ein Possenreißer, der vor allem den Kindern der Adligen die Zeit versüßte. Er war ein wirklich schöner Mann, mit geschmeidigen Bewegungen und einem verwegenen Zug um die Lippen und Aidra eilte zu ihm.

„Wie fandest du uns?“, fragte sie geradeheraus und trat nah an ihn heran, um seinen Geruch einzusatmen.

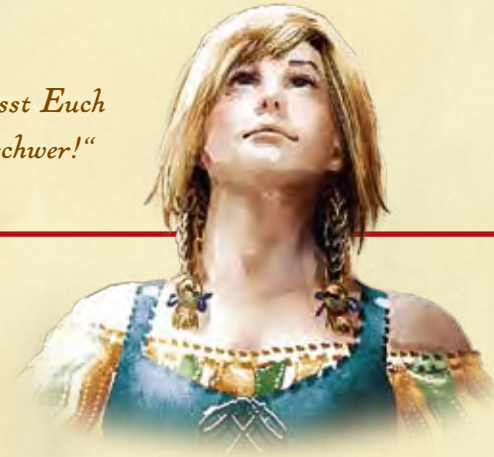
„Großartig“, antwortete er wie von der Sehne geschnellt.

Aidra lachte erfreut auf und nutzte die Gelegenheit, um ihn am Arm zu berühren. Sie plauderten eine Weile über das Reisen und Auftritte in anderen Städten. Seltsamerweise war es vorrangig Aidra, die berichtete und Anglan stimmte ihr stets nur zu. Aidra wurde misstrauisch und behauptete in einem Stadtbrunnen gebadet zu haben, den es gar nicht gab. „Das macht das fahrende Volk dort ja immer. Du auch?“ Anglan nickte. „Sicher, sicher. Das machen wir doch immer so.“

Willst du dich aufspielen, so tun, als hättest du ganz Aventurien bereist?, dachte Aidra, aber bevor sie dieser Idee nachgehen konnte, beendeten die Musiker ihr Stück und der Tsa-Geweihte schlug einen Gong, um alle Leute zur Andacht zu rufen. Er begann mit einem Gebet und die Gauklerin schloss bei den anrührenden Worten über den Beginn eines neuen Lebens ergriffen die Augen. Als sie sie wieder öffnete, war Anglan verschwunden. Sie blickte sich suchend um und sah ihn eben noch durch die Tür des Saales verschwinden.

Sie rang mit sich, aber ihr Eindruck, dass mit Anglan, bei allem Liebreiz, etwas nicht stimmte, wurde zu stark. Auch sie schlich sich aus dem Götterdienst und folgte dem Gaukler. Sie hätte seine Spur fast verloren, aber da hörte sie Schritte

„Ihr glaubt, was ich hier tue ist schwer? Lasst Euch gesagt sein, schwer ist es nicht. Es ist sehr schwer!“



MU 14 KL 11 IN 13 CH 12 FF 13 GE 14 KO 9 KK 11 SO 4
LeP 22 AuP 29 MR 3 INI 11 WS 5

Seelentier: Moosäffchen

Vor- und Nachteile: Balance, Beidhändig, Schlangenmensch / Aberglaube 8, Eitelkeit 6, Neid 8, Neugier 7, Niedrige Lebenskraft (3), Randgruppe (Gaukler), Schlafwandler

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Kulturkunde (Mittelreich), Standfest

Talente:

Kampf: Dolche +2, Hieb Waffen +1, Infanteriewaffen +1, Peitsche +2, Raufen +3, Ringen +2, Säbel 0, Stäbe +1, Wurfmesser +2

Körper: Akrobatik (Balancieren) +7 (+9), Athletik +6, Gaukeleien +7, Klettern +5, Körperbeherrschung +7, Reiten +3, Schleichen +1, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +2, Singen +2, Sinnenschärfe +4, Tanzen +4, Taschendiebstahl +1, Zechen +2

Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen 3+, Menschenkenntnis +6, Sich Verkleiden +4, Überreden +4

Natur: Fährtensuchen +1, Fesseln/Entfesseln +2, Orientierung 0, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +1, Wissen: Geographie +2, Götter/Kulte +1, Rechnen 0, Sagen/Legenden +5, Schätzen +2, Tierkunde +5

Sprachen: Muttersprache: Garethi +9, Sprachen Kennen: Isdira +3, Thorwalsch +4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +2

Handwerk: Abrichten +6, Ackerbau +1, Fahrzeug Lenken +3, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen 0, Musizieren +2, Schneidern +3, Seiler +2, Webkunst +2

Kampfwerte: Dolche 9/9, Hieb Waffen 8/9, Infanteriewaffen 9/8, Peitsche 10, Raufen 10/9, Ringen 9/9, Säbel 8/8, Stäbe 8/9, Wurfmesser 9

Ausrüstung: Dolch, Jonglierkeulen- und Messer (7 Stück), Wurf dolche (3 Stück)

Erfahrene Gauklerin: MU 16, KL 11, IN 14, CH 12, FF 14, GE 15, KO 9, KK 11, SO 4, LeP 24, AuP 32, MR 5, INI 12, WS 5; SF: Ausweichen II, Finte; Akrobatik (Balancieren) +11 (+13), Athletik +10, Gaukeleien +12, Klettern +10, Körperbeherrschung +12

Veteranen-Gauklerin: MU 17, KL 11, IN 15, CH 13, FF 15, GE 16, KO 9, KK 11, SO 5, LeP 26, AuP 35, MR 6, INI 13, WS 5; SF: Ausweichen II und III, Finte; Akrobatik (Balancieren) +14 (+16), Athletik +14, Gaukeleien +17, Klettern +14, Körperbeherrschung +16



im Abgang. Jemand schlich sich zu den im Moment verwais-
ten Wohnräumen der Burgherren. Aidra folgte vorsichtig
und sah, das die Tür zur Kinderstube aufstand. Sie schlich
zum Durchgang und schnappte nach Luft. Der Gaukler –
wenn er denn überhaupt einer war – verteilte einen matt-
grauen Staub aus einer dunklen Phiole in der leeren Wiege
des Kindes. Er wollte das Neugeborene vergiften!

Aidra rief: „He!“, und erst als der Meuchler herumwirbelte,
ging ihr die Dummheit dieser Handlung auf. Anglan, oder
wie immer er wirklich heißen mochte, schleuderte ihr ein
Kind zu. Sie fing es entsetzt auf – eine Puppe. Doch da blitzte
auch schon ein mattschwarzer, schlanker Dolche auf, der auf
sie zuflog. Sie ließ die Puppe fallen, bekam aber die Hände
nicht mehr hoch, konnte nicht mehr ausweichen.

*„Lasst Eure Hände fein klappern, liebe Leute! Und wenn
Ihr damit fertig seid, dann auf zum nächsten Geräusch!
Dem Klipern Eures Goldes hier in meinem Hut!“*

Verzweifelt biss sie zu ... und hatte den Dolch mit den Zäh-
nen aus der Luft gefangen. Sie lachte erstaunt auf, fing den
dabei herabfallenden Dolch auf und schleuderte ihm den
verblüfften Anglan in die Brust. Das bunte Wams des Man-
nes färbte sich dunkel von seinem Blut und mit einem Rö-
cheln brach er zusammen.

O weh, dachte Adria. Wie soll ich das nur erklären?

& BESONDERHEITEN

Die Gauklerin ist mehr als eine simple Possenrei-
ßerin, die für die Hochrufe und den Jubel fremder
Menschen lebt. Sie ist wahrhaft eine Artistin und ver-
steht sich auf die Nutzung der Fähigkeiten, die har-
te Jahre der Übung ihrem Körper verliehen haben.
Anzutreffen ist sie auf Volksfesten, Märkten oder in
den gauklertypischen Sippenlagern vor den Städten.
Sie weiß die Euphorie der Menge zu lenken und für
sich zu nutzen. Ein gut vorgetragenes Schauspiel hat
schon so manchen Wächter seine Aufgabe vergessen
lassen. Für die Helden bietet sich die Zusammenar-
beit mit fahrendem Volk immer an, denn mit echten
Freunden teilen diese auf Zusammenhalt bedachten
Menschen beinahe alles: Ihr fahrendes Heim, ihre
Nahrung und manchmal sogar ihre Geheimnisse.
Die Gauklerin ist nicht zwingend kriminell, auch
wenn ihre körperlichen Talente sie zu einer geeig-
neten Diebin machen.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Yswyn Gathris, Geala Baranoir,
Nealyn Rianod, Aidra Maireven

Männliche Namen: Tayloc Inveric, Anglan Sylnanock,
Vinir Bendram, Efferdwin Saelmuir

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ Eine mittelreichische Kleinstadt zelebriert einen lokalen
Feiertag. Außerhalb der Mauern haben sich Gaukler mit ih-
ren bunten Wagen eingefunden, die sich von dieser Festlich-
keit einige Münzen erhoffen. Der Magistrat des Ortes hat
etwas Persönliches gegen Taschenspieler oder Artisten und
ist davon überzeugt alles fahrende Volk bestehe nur
aus Scharlatanen, Dieben und Halsabschneidern.
Deshalb hat er den Schaustellern untersagt Innerorts
aufzutreten. Während einer abendlichen Vorstellung
auf den Wiesen vor der Stadt reißt bei einem Seiltanz
das Tau der Gauklerin und sie stürzt mehrere Schritt

tief auf die grob gezimmerte Holzbühne. Die Helden wer-
den Zeuge des Unfalls und die Gerüchte vermuten allesamt
ein Attentat, das auf Befehl des Magistrats ausgeführt wurde.
Tatsächlich wurde das Seil angeschnitten, aber der Stadt-
meister hat seine Finger nicht im Spiel. Die Helden können
herausfinden, dass die Schwester der Verletzten vor Jahren
ihr akrobatisches Talent wegen einer irreversiblen Knochen-
schädigung aufgeben musste, für die die jetzt Verunglückte
verantwortlich war und dass es sich bei dem Unfall um einen
späten Racheakt gehandelt hat.

☛ Seit Wochen hält ein einzelner Mann die gesamte Gar-
de einer Stadt in Atem. Markenzeichen des „Gaukeldiebes“
sind spektakuläre Einbrüche in Bauwerke deren Bewa-
chung jeden gewöhnlichen Dieb ohne Schwierigkeiten in
seine Schranken verwiesen hätte. Dieser ungewöhnliche
Geselle aber bewegt sich in traumwandlerischer Sicherheit
mit gezielten Sprüngen von Dach zu Dach, windet sich wie
eine Schlange durch winzige Öffnungen und balanciert
selbst über Wäscheleinen ohne abzustürzen. Zwar waren
die Gardisten schon mehrfach rechtzeitig vor Ort und ha-
ben den Täter mit eigenen Augen gesehen – ihn zu fassen
aber scheint unmöglich. Unbewusst hat der Hauptmann der
Stadtgarde den Nagel mit dem Namen, den er dem Einbre-
cher gegeben hat, auf den Kopf getroffen. Es handelt sich bei
dem Eindringling um eine Gauklerin, deren Sippe sich im
nahen Wald versteckt hält. Nach Jahren des kargen Lohns
und der Verachtung haben die fahrenden Schausteller ent-
schlossen ihr Talent auf anderem Wege zu nutzen, um mehr
als nur zwei Dukaten pro Vorstellung einzunehmen. Für
die Ergreifung des Diebs hat die Stadt eine hochsummige
Belohnung ausgesetzt, die die Helden für sich beanspru-
chen könnten, wenn sie dem rätselhaften Einbrecher auf
die Spur kommen.



elehrte

WAS WEG IST, IST WEG

Druselda spürte, wie ihr die Hitze in die Wangen schoss. Eifrig blätterte sie, im Eifer jede Vorsicht vergessend, in dem alten Brevier und ihre Augen schossen über die verschnörkelte Schrift dahin, sog den Sinn auf, suchten den entscheidenden Hinweis. Anfangs war es ihr schwer gefallen, die unleserliche Schrift Magister Hagefried von Wehrheims zu entziffern, aber sie hatte sich nun schon so lange mit seinen Reiseberichten beschäftigt, dass ihr seine Federführung bald vertrauter war als ihre eigene Hand.

„Ich kann Euch sicher ein Dutzend Werke der neueren Literatur nennen, die überzeugende Argumente gegen Eure Meinung beinhalten.“

Der vom Hesinde-Geweihten Lorik niedergeschriebene mündliche Bericht des Mohas erzählte von einem eidechsenförmigen Felsen jenseits der südlichsten Insel, an den dieser nach zwei Tagen angespült wurde. Und sie war sicher, auch bei Hagefried davon gelesen zu haben. War das der Fall, konnte seinem Reisebericht womöglich doch weiter getraut werden, als Druselda auch nur gehofft hatte. Vielleicht war Hagefried wirklich bis nach Uthuria und zurück gelangt ... und das hieße ...

Eine schwere Hand pochte ihr auf die Schulter und riss sie aus ihren Überlegungen. Sie erschrak so sehr, dass sie Hagefrieds Brevier vom Tisch riss und es auf dem Boden ihrer Studierstube zuklappte.

„Verzeiht! Ihr habt auf unser Klopfen nicht geantwortet“, sagte eine tiefe Stimme vorwurfsvoll. Druselda wirbelte herum und sah einen großen Krieger vor sich. Sie musste den Kopf in den Nacken legen, um ihm einen finsternen Blick zu zuwerfen.

„Ich habe Euch doch gesagt, dass man eine Gelehrte nicht bei der Arbeit stört!“, zischte eine schlanke, junge Frau, die einen ausgebeulten Rucksack vor ihren Füßen abgesetzt hatte.

„Wir standen hier schon Ewigkeiten“, beschwerte sich ein dunkelhäutiger Mann in Lederkleidung, über dessen Schulter ein Bogen ragte.

„Mein Name ist Helmfried, und wir ...“, setzte der Krieger an, aber Druselda unterbrach ihn: „Still!“

Der Krieger klappte verdutzt den Mund zu.

„Hört ihr das?“, fragte Druselda ihn, und als er den Kopf schüttelte, fuhr sie fort: „Das ist der Klang meiner Gedanken, die sich auf und davon machen.“

„Seht ihr!“, zischte die Frau.

Druselda seufzte. „Was weg ist, ist weg. Was verleitet euch denn, mir zu solch später Stunde die Ehre eurer Heimsuchung anheimfallen zu lassen die Stirn zu haben?“

Der Mann, Helmfried offenbar, warf einen Hilfe suchenden Blick zu seiner Gefährtin, die ihren Rucksack stehen ließ und mit eiligen Schritten zu ihr kam. Ihr Händedruck war fest, doch ihr Blick ging an Druselda vorbei und glitt leuchtend über ihre Studienwerke. *Sieh an, eine Schwester im Geiste.*

„Edle Magisterin Hammerbach, mein Name ist Iliana Steverbrandt, dies sind meine treuen Gefährten Helmfried Bornbrecht und Omil ibn Rashud. Wir suchen untätigst Euren Rat, denn wir sind auf einer

Queste, die uns mit neuem und vergessenem Wissen lockt.“

„Ich denke, wir suchen Gold?“, fragte der Krieger halblaut. Den Ellenbogenstoß, den ihm seine Begleiterin daraufhin verpasste, schien er nicht zu bemerken.

„Aber wir kommen nicht weiter“, übergab Iliana seinen Einwurf. „Wir haben ein Schriftstück gefunden, dieses hier ...“ Sie zog ein Pergament unter ihrem Hemd hervor und entrollte es. Druselda warf einen Blick darauf und lachte auf.

„Ihr kennt diese seltsamen Schriftzeichen?“

&

BESONDERHEITEN

Die Gelehrte bietet sich je nach Schwerpunkt dafür an, den Helden Wissen zu vermitteln und als Lehrmeister zu dienen. Dabei ist zu beachten, dass gelehrte Personen als Experten ihres Fachbereichs anzusehen sind und das auch selbst wissen. Sie werden Abenteurern, die nicht selbst den Weg eines Gelehrten verfolgen, kaum in die tiefsten Tiefen ihrer Berufsgeheimnisse hinab führen. Halten Sie sich daher je nach Spielart an einen Talentwert von sieben oder acht als Höchstgrenze dessen, was die Gelehrten zu vermitteln bereit sind. Zur Berechnung der Lehrkosten ziehen Sie die Kostentabelle der Lehrmethode „Lehrmeister“ zu Rate oder verlassen Sie sich auf Ihr Gefühl als Spielleiter.



Druselda nickte und beinahe tat es ihr leid, als sie sagen musste: „In der Tat. Ich habe ein Dutzend davon gesehen in den letzten Monaten. Ein alter Krieger hat Euch dieses geheimnisvolle Pergament übergeben, richtig?“

Alle drei nickten.

„Gegen einen lächerlichen Preis von drei Silbertalern?“

„Fünf“, gab Iliana zu und schlug sich im nächsten Moment vor die Stirn.

„Was denn?“, fragte Helmfried verwirrt.

„Wir haben uns hereinlegen lassen“, sagte Omil leise, klang dabei aber eher amüsiert als verärgert. Dann zuckte er mit den Schultern. „Naja, was weg ist, ist weg ...“

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Druselda Alricia Hammerbach, Girt Angbarer, Hesindra Hilada Pirinha

Männliche Namen: Markmund Drosselkamm, Rondrahelm Honorio Bannerwitt, Parinor Optimas Frohvin

„Ich weiß nicht, was ich mehr verabscheue: Unterbrochen zu werden oder mich wiederholen zu müssen.“

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Ein Kaufmann ist fest entschlossen seiner Konkurrenz durch neuartige Erfindungen den Markt streitig zu machen. Zu diesem Zweck hat er eine Gelehrte in seinen Sold gestellt von der er sich gewinnbringende Neuerungen erhofft. Die Sprachforscherin beginnt Schriftzeugnisse aus bosparanischer Zeit zu übersetzen, in denen sie verloren gegangene Techniken vermutet. Eine Nacht nachdem sie ihre Erfindung ihrem Auftraggeber vorgestellt hat, dringt jemand in die Räume der Gelehrten ein und entwendet sämtliche Unterlagen. Dabei hat der Dieb nicht einmal versucht alles wie einen gewöhnlichen Einbruch aussehen zu lassen. Der Kaufmann sieht seine Investitionen in Gefahr und bietet eine gute Bezahlung für den, der die fehlenden Schriftstücke wiederbeschafft. Zwar befinden diese sich wie vermutet in den Händen eines Konkurrenten, doch von diesen gibt es einige in der Stadt.

Während eines Aufenthalts in einer Stadt, die groß genug ist eine Universität oder wenigstens eine gut bestückte Bücherei zu besitzen, werden die Helden von einer Dame angesprochen, die sich als Sprachgelehrte vorstellt. Sie ist in der Bibliothek an die Karte eines vergessenen Grabmals gelangt. Aus den Aufzeichnungen, in deren Mitte sich dieses Kartenstück befand, geht hervor, dass sich in den Tiefen der alten Anlage ein kaum vorstellbarer kultureller Schatz befindet. Bücher aus längst vergangenen Zeiten, mit Wissen, das schon seit Jahrhunderten als verloren gilt. Sie ist bereit die Mühen der Helden angemessen zu entlohnen. Für die Abenteurer stellt sich die Frage, ob sie ein solch kostbares





Wissen tatsächlich an eine ihnen unbekannte Frau verkaufen, es besser der Obrigkeit übergeben oder es vielleicht sogar für sich behalten.

☞ Eine Abwandlung des oben angesprochenen Vorschlags stellt sich wie folgt dar: Die Sprachgelehrte hat zwar eine entsprechende Karte gefunden, doch sprach der dazugehörige Text keinesfalls von altem Wissen. Vielmehr ist in den Aufzeichnungen die Rede von einem alten, mächtigen und wertvollen Artefakt, das die Forscherin geradezu in seinen Bann geschlagen hat. Der Weg führt die Helden mit ihrer Begleitung über mehrere Ebenen eines Höhlensystems, das sich als riesenhafter Ameisenbau entpuppt. Sind die ersten Höhlen noch verhältnismäßig wenig bewacht, so werden das Überleben und das Beschützen der Forscherin mit jeder Ebene schwerer. Auch das Verhalten der Sprachgelehrten gegenüber den Helden verändert sich. Sie wartet an Hindernissen nicht mehr, scheint ihre Umgebung zu vergessen und ist offenkundig bereit, Mensch und Material ihrer Suche zu

opfern. Es ist an der Gruppe zu entscheiden, ob sie die Expedition fortsetzt, die Gelehrte zurück in die Stadt eskortiert oder gar zurücklässt. Sollten die Helden den Weg in die unterste Ebene tatsächlich überleben, so ruht die Ameisenkönigin auf dem Artefakt und liefert einen spannenden Kampf.

„Fehlerfrei Lesen, Schreiben und Rechnen zu können ist leider nicht jedermanns Privileg.“



MU 11 KL 14 IN 13 CH 13 FF 13 GE 12 KO 12 KK 10 SO 8
LeP 27 AuP 28 MR 3 INI 9 WS 6

Seelentier: Habicht

Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Besonderer Besitz (Fachbüchern im Wert von 75 Duakten), Gutes Gedächtnis, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen (10) / Eingeschränkter Sinn (Sicht), Verpflichtungen (Akademie)

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Nandusgefälliges Wissen, Ortskenntnis (Stadtteil/Kleinstadt)

Talente:

Kampf: Armbrust +2, Dolche +1, Fechtwaffen +5, Hieb Waffen 0, Infanteriewaffen +2, Raufen +2, Ringen 0, Säbel 0, Wurfmesser 0

Körper: Athletik 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Schleichen 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +7, Sich Verstecken 0, Singen 0, Sinnenschärfe +5, Tanzen +1, Zehen +1

Gesellschaft: Etikette +8, Gassenwissen +1, Lehren +9, Menschenkenntnis +7, Schauspielerei +1, Schriftlicher Ausdruck +8, Überreden +7, Überzeugen +9

Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung 0, Wildnisleben 0

Wissen: Geographie +2, Geschichtswissen +7, Götter/Kulte +6, Heraldik +1, Philosophie +3, Rechnen +5, Rechtskunde (Staatsrecht) +10 (+12), Sagen/Legenden +4, Schätzen +1, Sprachenkunde +1, Staatskunst +7

Sprachen: Muttersprache: Garethi +16, Sprachen Kennen: Bosparano +8, Rogolan +6, Thorwalsch +6, Tulamidya +7, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +6, Tulamidya +5, Rogolan +4

Handwerk: Hauswirtschaft +1, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 0, Kochen 0, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen 3, Schneidern 0

Kampfwerte: Armbrust 9, Dolche 8/7, Fechtwaffen 10/9, Hieb Waffen 7/7, Infanteriewaffen 9/7, Raufen 7/9, Ringen 7/7, Säbel 7/7, Wurfmesser 7

Ausrüstung: Schreibzeug, verschiedene thematische Bücher

Erfahrene Gelehrte: MU 12, KL 17, IN 14, CH 13, FF 13, GE 12, KO 12, KK 10, SO 9, LeP 29, AuP 30, MR 4, INI 10, WS 6; SF: Aufmerksamkeit, zwei weitere Kulturkunden; Fechtwaffen +7, Selbstbeherrschung +9, Etikette +12, Lehren +14, Geschichtswissen +13

Veteranen-Gelehrte: MU 13, KL 18, IN 15, CH 14, FF 14, GE 12, KO 12, KK 10, SO 10, LeP 30, AuP 30, MR 6; INI 11, WS 6; SF: Aufmerksamkeit, vier weitere Kulturkunden; Fechtwaffen +8, Selbstbeherrschung +11, Etikette +14, Lehren +17, Geschichtswissen +18



Geode

ZU TIEF GEGRABEN

Kurolas holte die Pechfackel hervor und sah sie einen kurzen Augenblick an. Wie von Geisterhand entzündete sie sich von selbst und das Knistern der Flammen war zu hören. Es war das einzige Geräusch, abgesehen von den Wassertropfen, die stetig auf den Boden der Höhle fielen.

Es hatte eine Ewigkeit gedauert, bis Kurolas endlich die alten Hallen von Aramalosch gefunden hatte. Die legendäre Binge seines Volkes galt schon seit Jahrtausenden als verloren, doch er hatte ein halbes Jahrhundert lang akribisch alle Hinweise gesucht und zu einem Bild zusammengesetzt! Endlich war er am Ziel seiner Suche angelangt.

Die alte Zwergenfestung war eine Besonderheit unter den Städten der Angroschim. Hier war laut den Legenden nicht etwa ein Bergkönig der Herrscher gewesen, sondern Aramax, Sohn des Bandil, ein Herr der Erde. Genau wie Kurolas selbst.

„Dieser Fels ist hundertmal älter als der älteste Zwerg meiner Sippe. Zeige also gefälligst Respekt ihm gegenüber, wenn du an ihm hochkletterst!“

Aramax galt als der klügste Geode seit Brendan, weiser noch als der große Eschin oder Xenos von den Flammen. Er hatte hier eine Mine angelegt und eine unterirdische Stadt errichtet, die von einer Hundertschaft Angroschim bewohnt wurde. Er war ein großer Forscher gewesen, der seine Zauberkräfte nicht nur zum Schutz der Zwerge einsetzte, sondern sie auch für die Bekämpfung der Drachen nutzte.

Kurolas erhoffte sich von der Untersuchung Aramaloschs, dass dort noch Artefakte aus jener großen Zeit zu finden waren, oder zumindest in Stein gemeißelte Aufzeichnungen des Aramax, die er zur Erweiterung seiner Kenntnisse nutzen wollte.

Die Neugier trieb Kurolas voran und auch wenn er sich ein wenig vor dem fürchtete, was er möglicherweise hier finden würde, so war er doch fest entschlossen, seine Queste zu beenden.



Er hatte sich mittlerweile schon etliche Behausungen angesehen und staunte jedes Mal, was noch alles erhalten geblieben war: persönliche Gegenstände, manches Kleinod, das sicherlich bei den Großlingen ein Vermögen wert war, und sogar die eine oder andere erhaltene Waffe. Sorgen bereitete Kurolas jedoch das Eis. Aramalosch war während des Krieges gegen die Drachen gefallen. Und es ging die Legende um, dass die Drachen das Zwergenvolk der Binge durch Eis und Kälte vernichtet hätten.



Überall wo sich Kurolas nun umsah, fand er Schnee und Eis vor. Sie bedeckten Möbel, Böden und sogar die Leichen der Angroschim, die wie noch zu Lebzeiten aussahen: Das Eis hatte sie in einen ewigen Schlaf versetzt, sie mumifiziert. Gerade als Kurolas sich einen der Toten näher ansah, hörte er Geräusche, die ihn an das Brechen von Eis erinnerten. Er

sah sich zum Eingang um und erblickte rotleuchtende Augen. Dort war ein hundsgroßes Wesen zu sehen, dass seine Zähne fletschte und sein Maul aufriß. Bei Angrosch, was ist das?

„Die Elemente müssen in einem steten Fluss sein. Nur so kann man sie beherrschen.“



MU 13 KL 14 IN 14 CH 14 FF 11 GE 10 KO 14 KK 14 SO 6
LeP 33 AuP 37 AsP 33 MR 8 INI 10 WS 7

Seelentier: Olporter Hund

Vor- und Nachteile: Affinität zu Elementaren, Dämmerungssicht, Resistenz gegen Gift, Resistenz gegen Krankheiten, Vollzauberer / Aberglaube 8, Arroganz 7, Meeresangst 10, Neugier 8, Platzangst 6, Schlechter Ruf (5), Unfähigkeit Schwimmen, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall, Zwergenwuchs

Sonderfertigkeiten: Große Meditation, Höhlenkundig, Kulturkunde (Ambosszwerg), Ring: Weihe der Schlange, Ritualkenntnis (Geode) +3

Talente:

Kampf: Armbrust +3, Dolche +2, Hieb Waffen +2, Raufen +1, Ringen +3, Säbel 0, Wurfmesser 0, Zweihandhieb Waffen +1
Körper: Akrobatik -3, Athletik +1, Klettern +2, Körperbeherrschung +1, Reiten -1, Schleichen +1, Schwimmen -3, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken 0, Singen 0, Sinnenschärfe +2, Tanzen 0, Zehen +4
Gesellschaft: Gassenwissen -2, Lehren +7, Menschenkenntnis +2, Überreden +2, Überzeugen +3
Natur: Fährten suchen +1, Orientierung +5, Wettervorhersage +2, Wildnis leben +6
Wissen: Gesteinskunde +8, Götter/Kulte +8, Magiekunde +7, Mechanik +1, Pflanzenkunde +7, Rechnen +3, Sagen/Legenden +10, Schätzen +3, Sternkunde +3, Tierkunde +4

Zauber: BEHERRSCHUNG BRECHEN +4, BLICK IN DIE GEDANKEN +7, BÖSER BLICK +7, DUNKELHEIT +3, ELEMENTARER DIENER +8, EXPOSAMI +4, GEISTERBANN +3, GEISTERRUF +3, HALLUZINATION +7, HERR ÜBER DAS TIERREICH +7, MANIFESTO +3, MEISTER DER ELEMENTE +7, ODEM +4, WAND AUS FLAMMEN +5, ZORN DER ELEMENTE +4, ZWINGTANZ +2

Kampfwerte: Armbrust 11, Dolche 8/9, Hieb Waffen 8/9, Raufen 8/8, Ringen 9/9, Säbel 7/8, Wurfmesser 8, Zweihandhieb Waffen 8/8

Ausrüstung: Hund (Vertrautentier), Ring des Lebens

Erfahrener Geode: MU 13, KL 16, IN 16, CH 15, FF 11, GE 10, KO 14, KK 14, SO 6, LeP 36, AuP 40, AsP 41, MR 10, INI 10, WS 7; SF: Regeneration I, Ring: Geodischer Wasserbann, Herr der Flammen, Magnetsimus, Seelenfeuer, Ritualkenntnis +10, Zauberroutine; Gesteinskunde +12, Götter/Kulte +12, Magiekunde +11, Sagen/Legenden +15, BLICK IN DIE GEDANKEN +11, BÖSER BLICK +12, ELEMENTARER DIENER +12, HALLUZINATION +12, MEISTER DER ELEMENTE +13, WAND AUS FLAMMEN +9, ZORN DER ELEMENTE +8

Veteranen-Geode: MU 13, KL 17, IN 17, CH 16, FF 11, GE 10, KO 15, KK 15, SO 6, LeP 38, AuP 42, AsP 55, MR 12, INI 11, WS 8; SF: Gestalt aus Rauch, Regeneration I und II, Ring: Geodischer Wasserbann, Herr der Flammen, Macht des Lebens, Magnetsimus, Seelenfeuer, Weg durch Sumus Leib, Ritualkenntnis +14, Zauberroutine; Gesteinskunde +16, Götter/Kulte +14, Magiekunde +15, Sagen/Legenden +18, BLICK IN DIE GEDANKEN +14, BÖSER BLICK +15, ELEMENTARER DIENER +15, HALLUZINATION +14, MEISTER DER ELEMENTE +17, WAND AUS FLAMMEN +13, ZORN DER ELEMENTE +12



Bevor Kurolas etwas tun konnte, stürzte sich die Bestie auf ihn. Mit der Fackel versuchte er sich das Ungeheuer vom Hals zu halten, doch es war hartnäckig. Je öfter er die weiße Bestie traf, umso wilder schien sie zu werden.

Kurolas hatte keine andere Wahl, er musste seine Zauberkräfte einsetzen. Er sprang in eine Ecke des Raumes und versuchte so sich ein paar wertvolle Sekunden zu erkämpfen. Zwar hatte er die Bestie für einen kurzen Moment abgeschüttelt, doch schon bedrängte sie ihn wieder. Dennoch konzentrierte er sich auf die Magie, ergriff die Flamme der Fackel ... und spürte einen großen Schmerz in seinem Bein. Das Schneeungeheuer hatte ihn gebissen. Kurolas versuchte dennoch die Konzentration zu wahren und fast im selben Moment wurde aus der kleinen Flamme der Fackel ein riesiger Feuerball, der das Tier umhüllte. Es ließ von Kurolas ab, jaulte und rannte brennend weg, bis es in Höhe der Eingangspforte zu Boden stürzte und liegen blieb.

„Ihr Menschen seid ungeduldig. Aber ihr seid immer noch besser als die Elfen und die Orks.“

Kurolas atmete schwer ein und aus. Fast hätte er wegen des Tiers – er glaubte, dass es sich um einen Schneelauerer handelte – sein Leben gelassen. Er zitterte noch am ganzen Leib und es fiel ihm schwer, einen klaren Gedanken zu fassen. *Ich werde die Bing erforschen. Und ich werde Aramax' Geheimnisse finden. Aber ich wäre ein Narr, wenn ich weiter alleine hier unten herumlaufen würde. Viel zu gefährlich! Ich werde mich bei den Großlingen umhören. Es gibt einige von ihnen, die*

KAMPFVERHALTEN

Der Herr der Erde wird sich mittels einer WAND AUS FLAMMEN Gegner vom Leib halten und dann mit einem ZORN DER ELEMENTE angreifen. In einen Nahkampf wird sich normalerweise nicht verwickeln lassen. Hat er mehr Vorbereitungszeit, so wird er sich auf einen gerufenen Elementar verlassen (vorzugsweise Feuer- oder Luftdschinne).

sich Abenteurer und Helden nennen. Ich würde sie zwar eher als Kinder bezeichnen, aber sie besitzen dennoch ihre Qualitäten. Nein, alleine die Binge zu erforschen ist keine gute Idee.

So machte sich Kurolas wieder auf den Weg an die Oberfläche. Hinter sich vernahm er ein weiteres Geräusch, dass nicht von seiner Fackel oder den Wassertropfen stammte. Es war lauter und noch unheimlicher als das Brüllen des Schneelauerers. Kurolas begann zu rennen.

NAMEN

Männliche Namen: Kurolas Sohn des Hardas, Xormasch Sohn des Imunosch, Bartosch Sohn Barix

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☞ Ein finsterner Herr der Erde, der sich dem Element Feuer verschrieben hat, lebt schon seit Jahrzehnten in der Nähe eines Vulkans am Raschtulswall. Als die Helden bei einer Expedition sein Territorium betreten, versucht er sie mit allen Mitteln zu vertreiben und setzt dabei auch auf die vernichtende Wirkung von Steinschlägen oder Feuerbrünsten.

☞ Nach den Berichten über die Zauberschule von Drakonia ist ein Geode auf der Suche nach den Geheimnissen der Elemente, die dort bewahrt werden. Er weiß jedoch, dass der Weg dorthin schwer ist und zudem er als Herr der Erde vielleicht Probleme mit den dort lebenden Magiern und Druiden bekommen könnte. Deshalb sucht er sich in einer Menschenstadt Begleiter, die ihn nach Drakonia bringen: Die Helden. Als Bezahlung bietet er ihnen einen magischen Gegenstand an, den er erschaffen hat und welcher den Helden nützlich ist (z.B. Ringe mit Elementaren). Der Geode plant jedoch viele der Geheimnisse für seine finsternen Machenschaften zu verwenden. So stehen die Abenteurer später vor dem Problem, ihren Auftraggeber schlussendlich aufzuhalten.

☞ Ein Geode sucht die Helden auf, da er ihre Hilfe bei der Erkundung einer gefährlichen Zwergenbinge braucht. Zwar zahlt er den Helden nichts, aber er berichtet ihnen von den wertvollen Schätzen, die dort unten liegen sollen. Die Binge ist jedoch die Heimstatt einiger Abscheulichkeiten, wie etwa von Wühlschraten, Tiefzwerge und Vampirfledermäusen.



oblinschamanin

TAG DER JAGD

„Du hast gesagt, wir haben die Räuber bald eingeholt“, quengelte Helmfried und klang dabei eher wie ein Dreijähriger. *Geistig ist er in vielen Belangen auch noch einer*, dachte Iliana und musste bei dem Gedanken an den starken Krieger mit Rassel und Holzball kichern.

„Was gibt's denn da zu lachen? Ich habe keine Lust, noch eine Nacht auf dem kalten Boden zu verbringen.“ Der Krieger brach einen fingerdicken Ast vom Baum und machte ihn klein.

„Wir sind bald da“, sagte Omil und wies nach Norden. „Die Spur ist recht frisch.“

„Goblins waren schon lange im Gebirge bevor Menschen kamen. Wir immer noch sein werden, wenn ihr nicht mehr da sein.“

„Das sagst du schon den ganzen Tag“, moserte Helmfried weiter und trat einen Stein aus dem Weg. Das Geschoss knallte gegen einen Baum und blieb darin stecken.

„Es ist auch den ganzen Tag schon wahr“, gab der Waldläufer stoisch zurück und Iliana beneidete ihn um seinen Langmut.

Sie wollte Helmfried eben mit einer Frage nach dem Unterschied in der Handhabung des Kurz- und des Langschwertes ablenken, da erklang ein schrilles Kreischen. Es klang weiblich.

„Na bitte!“, rief Helmfried. „Endlich passiert hier mal was.“ Er riss sein Schwert heraus und stürmte in Richtung der Lauten. Omil überholte ihn mühelos und setzte sich mit gezogener Dolch an die Spitze. Iliana hatte Mühe mitzukommen, denn ihr Rucksack mit dem Malzeug und den Tagebüchern schlenkerte bei jedem Schritt mächtig hin und her.

Als sie hinter ihren Gefährten auf die Lichtung kam, war Helmfried eben dabei, sein Schwert wegzustecken. „Doch keine Jungfrau“, beschied er und schüttelte bedauernd den Kopf. Auf der weitläufigen Lichtung lag eine kleine, kreichende Gestalt mit affenartigen Zügen auf dem Boden. Die spärliche Bekleidung zeigte deutlich, dass sie weiblich war – eine Goblinfrau! Sie kroch, mit einer Keule um sich schlagend, rückwärts von einem Baumlöwen fort, der mit Geifer am Maul immer wieder vordrang. Ein tiefer Kratzer am Unterschenkel der Frau blutete stark.

„Worauf wartet ihr, helft ihr!“, rief Iliana aufgeregt. Helmfried schnaubte. „Ich werd' doch mein Leben nicht für so ein Vieh riskieren.“

Iliana starrte ihren Gefährten verwundert an.

„Nur ein toter Goblin ist ein guter Goblin!“, bestätigte Omil. Er machte Anstalten, seinen Bogen wieder zu entspannen.

„Ihr seid Unmenschen!“, beschied Iliana wütend und zog ihr Messer. „Dann helfe ich ihr eben!“

Sie kam genau zwei Schritte weit, dann hatte Helmfried sie an den Schultern gepackt und zog sie zurück. „Sei keine Närrin!“ Die Goblinfrau schrie auf, denn der Berglöwe hatte sie am Arm erwischt und zerrte sie zur Seite. Erst beim dritten Hieb mit der Keule ließ er die Beute fahren und sprang außer Reichweite, nur um sofort wieder vorzupreschen.

„Der bringt dich um!“, mahnte Omil.

„Dann ist es eben so“, gab sie trotzig zurück und wollte sich losmachen. Beide Männer sahen sich an und seufzten. Dann legte Omil einen Pfeil auf und Helmfried zog sein Schwert.

„Ihr Kuala gerettet!“, wiederholte die Goblinfrau zum sicher zehnten Mal und war mittlerweile nach einem erst verwunderten, dann beinahe vorwurfsvollen, nun bei einem erfreuten Tonfall angekommen. Das änderte aber am sauren Mundgeruch der Frau nichts.

Iliana nickte erneut und schob die Ketten mit Knochen und Haarbüscheln daran zur Seite. *Kann sie denn nicht still sitzen?* Immer wieder zappelte sie herum und machte es Iliana schwer, die Wunden zu verbinden.

„Der Löwe war krank“, teilte ihr Omil mit, als er die Betrachtung des Tieres abgeschlossen hatte. „So etwas ähnliches wie Tollwut, vermute ich.“

„Viele Tiere krank“, erklärte Kuala. „Darum ich hier. Gucken, suchen. Aber Krieger tot. Ich renne weg, laufe, aber Löwe einholt. Böser Zauber!“

„Verstehst du das Gebrabbel?“, fragte Helmfried und fluchte, als es ihm auch im dritten Versuch nicht gelang, die Eckzähne des Löwen als Trophäe herauszubringen.

„Ich glaube, sie ist die Schamanin ihres Dorfes, ihre Magierin, und wollte herausfinden, warum die Tiere krank werden.“

Die Goblinfrau nickte eifrig und machte eine ausladende Geste, bei der sie Iliana beinahe ins Gesicht schlug. „Immer mehr. Überall.“ Ein listiger Ausdruck legte sich auf ihre wulstigen Züge. „Bald auch in Dorf, sicher bald auch.“

„Oh nein!“, rief Omil und wedelte mit dem Zeigefinger. „Ich weiß, worauf das hinausläuft.“

„Was denn?“, fragte Helmfried und trat zu ihnen.



KAMPFVERHALTEN

Sollte die Schamanin gezwungen sein, sich zu verteidigen, so wird sie versuchen zu fliehen. Hat sie Zeit sich auf einen Kampf vorzubereiten, so wird sie zunächst einen Lederschild mit dem Ritual **SCHÜTZENDE ROTTE** versehen und mit **MACHT DER ELEMENTE** (in den meisten Fällen Erz) einen Wächter an ihre Seite stellen. Sollte sie Goblins anführen, so wird sie sich stets im Hintergrund halten und nur unterstützend mit dem Elementar eingreifen und bei einer drohenden Niederlage versuchen zu entkommen.

Iliana erhob sich und blickte die beiden an. „Wir müssen dieser Frau helfen. Sonst breitet sich diese Krankheit noch weiter aus.“

„Haben wir mit dem Auftrag der Baronin nicht genug zu tun?“, wollte Omil wissen, aber sie winkte ab und wandte sich wieder der Schamanin zu. „Was weißt du über diese Angelegenheit?“

Das zweistimmige Stöhnen in ihrem Rücken ignorierte sie geflissentlich.

„Ja, Essen fein, Suppe. Mensch werden schmecken Suppe.“

NAMEN

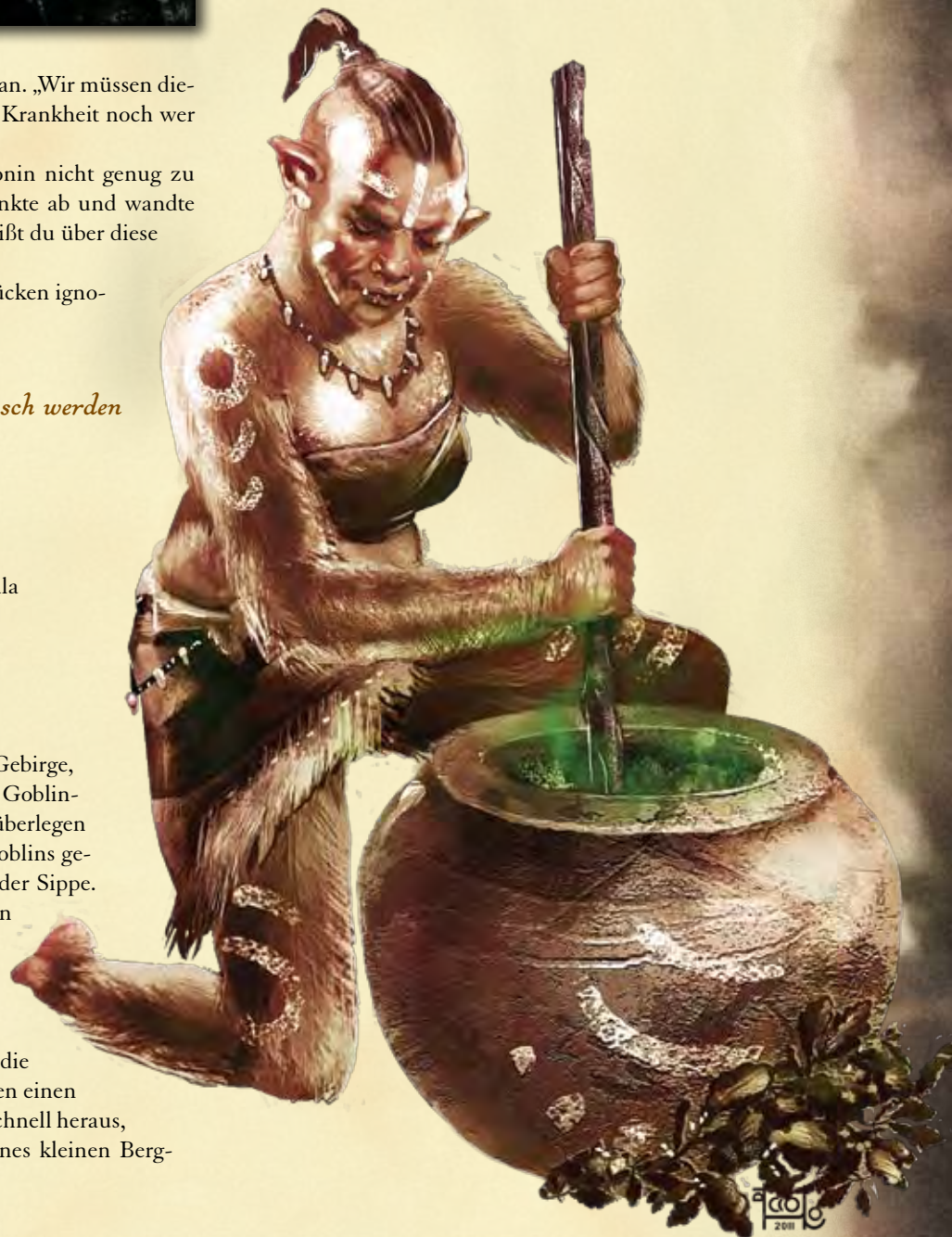
Weibliche Namen: Scherchai, Ooza, Kuala

ABENTEUER-VORSCHLÄGE

Abseits der Zivilisation, in einem Gebirge, stoßen die Helden auf einen größeren Goblinstamm, der ihnen zahlenmäßig stark überlegen ist. Die Gruppe wird in das Dorf der Goblins gebracht und dort direkt zur Schamanin der Sippe. Die alte Goblinfrau kann sich mit den Helden verständigen und berichtet ihnen, dass andere Menschen aus einer heiligen Höhle einen Speer entwendet haben, den die Goblins zurückfordern, andernfalls werden sie die Menschen angreifen. Die Helden müssen ein Pfand zurücklassen und finden relativ schnell heraus, dass eine Gruppe von Jugendlichen eines kleinen Berg-

dorfes die Höhle gefunden hat und den Speer als Trophäe mitgenommen hat. Gelingt es ihnen den Speer wieder zurückzubringen, werden sie sogar von den Goblins zu einem Fest eingeladen, bei dem sie einige seltsame Bräuche über sich ergehen lassen müssen (so z.B. das Wälzen in Schlamm und das Essen von rohen Inneren).

Die Schamanin ist auf einer Queste nach den Geheimnissen ihrer Göttin und ihr Weg und der der Helden kreuzt sich in der Wildnis. Sollte es bei einer friedlichen Begegnung bleiben, so wird die Schamanin den Helden sogar anbieten, sie eine Weile zu begleiten (sie kennt sich in der Gegend



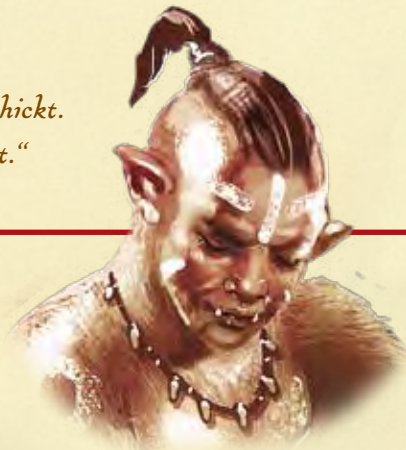


aus). Als die Gruppe am nächtlichen Lagerfeuer von Ork-Räubern überfallen wird, hilft die Goblin-Schamanin bei der Verteidigung des Lagers. Die Helden können somit eine ungewöhnliche neue Freundin finden.

Die alte Schamanin einer Goblin-Räuberbande ist verstorben und einige von ihnen machen sich auf die Suche nach einer Nachfolgerin. Sie glauben ihn in einer magisch begabten Heldin gefunden zu haben und versuchen diese zunächst zu überzeugen mitzugehen. Sollte diese ablehnen, so werden sie auch vor einer Entführung nicht zurückschrecken.

Die Helden hören während ihrer Nachtwache in einem Wald Stimmen. Nähern sie sich dem Ort der Geräusche, sehen sie eine Goblin-Schamanin mit einem gefesselten Schwein. Die Schamanin versucht mittels einer uralten Magie ein neues Schwein des Ewigen Schinkens zu erschaffen, jedoch wird sie scheitern und das Schwein lediglich in einen echten Schinken verwandeln. Gelingt es den Helden sie zu befragen, dann berichtet sie, dass sie die größte Schamanin seit der Kunga Suula ist und deswegen eines der heiligen Schweine erschaffen wollte.

*„Die große Mutter Sau hat mir Zeichen geschickt.
Ich muss erst überlegen, für was Zeichen steht.“*



MU 12 KL 13 IN 15 CH 14 FF 13 GE 14 KO 12 KK 9 SO 3
LeP 22 AuP 35 AsP 27 MR 3 INI 13 WS 6

Seelentier: Schwein

Vor- und Nachteile: Flink (1), Gefahreninstinkt (3), Halbzauberer, Herausragender Sinn, Kälteresistenz, Nachtsicht, Natürliche Waffe Biss, Natürlicher Rüstungsschutz (1) / Aberglaube 7, Eingeschränkte Elementarnähe (Humus, Luft, Erz), Kleinwüchsig, Neugier 7, Randgruppe (Goblins), Verpflichtungen (Stamm), Übler Geruch

Sonderfertigkeiten: Biss, Gebirgskundig, *Keule:* Weihe der Keule, Kulturkunde (Goblins), Geister aufnehmen +6, Geister bannen +7, Geister binden +9, Geister rufen +7

Talente:

Kampf: Dolche +1, Hieb Waffen +3, Raufen +5, Ringen +1, Säbel 0, Wurfmesser 0
Körper: Athletik +1, Klettern +8, Körperbeherrschung +4, Reiten +2, Schleichen +6, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +4, Singen -1, Sinnenschärfe +9, Tanzen +2, Zechen -3
Gesellschaft: Lehren +3, Menschenkenntnis +4, Überreden 0
Natur: Fährtensuchen +3, Fischen/Angeln +2, Orientierung +4, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +7
Wissen: Gesteinskunde +1, Götter/Kulte +3, Magiekunde +1, Pflanzenkunde +7, Rechnen +1, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +1, Tierkunde +4
Sprachen: Muttersprache: Goblinisch +11, Sprachen Kennen: Garethi +4
Handwerk: Abrichten +1, Feuersteinbearbeitung +2, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krankheiten +2,

Heilkunde Wunden +4, Holzbearbeitung +3, Kochen +3, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen +5, Musizieren +4, Schneidern 0

Rituale: AUFMERKSAMER WÄCHTER, BLICK INS GEISTERREICH, EXORZISMUS, GEISTERKERKER, GEISTHEILUNG, MACHT DER ELEMENTE, REITENDER GEIST, SCHÜTZENDE ROTTE, WILD FINDEN

Kampfwerte: Dolche 8/8, Hieb Waffen 9/9, Raufen 10/10, Ringen 8/8, Säbel 7/8, Wurfmesser 7

Ausrüstung: Amulette, Kleine Knochenkeule, Lederschild, Beutel mit verschiedenen Kräutern

Erfahrene Schamanin: MU 13, KL 14, IN 17, CH 15, FF 13, GE 14, KO 12, KK 9, SO 4, LeP 24, AuP 37, AsP 34, MR 5, INI 11, WS 6; SF: Geister aufnehmen +9, Geister bannen +10, Geister binden +12, Geister rufen +10; Raufen +8, Körperbeherrschung +6, Schleichen +9, Sinnenschärfe +11

Veteranen-Schamanin: MU 14, KL 15, IN 18, CH 17, FF 13, GE 14, KO 12, KK 9, SO 5, LeP 26, AuP 38, AsP 41, MR 7, INI 12; SF: Geister aufnehmen +12, Geister bannen +15, Geister binden +15, Geister rufen +14; Raufen +10, Körperbeherrschung +9, Schleichen +12, Sinnenschärfe +14



oblinstammeskrieger

LUUK UND TRUG

Luuk kratzte missmutig an der Kruste auf seiner Stirn herum. Die Wunden heilten gut, aber sie juckten dabei wie Feuerkäferbisse. Die Prellungen schmerzten kaum noch und die Schwellungen gingen zurück. Nur die an seiner linken Hand nicht, die war noch immer groß und rot und pochte. Groink hatte ihm mit voller Wucht draufgetreten, vielleicht war sie gebrochen. Wenn sie falsch zusammenwuchs, konnte er möglicherweise nie mehr ein Schwein reiten oder einen Schild tragen. Ein verwundeter Hirsch antwortete auf sein klagendes Heulen mit einem Brunnfschrei und der Laut hallte zwischen den dunklen Stämmen nach. Es war schon fast Abend, Zeit, sich nach einer Unterkunft umzusehen.

Ach, was nützt es, sich selbst zu bemitleiden, wenn niemand da ist, der deswegen ein schlechtes Gewissen kriegt?

Für einen kurzen Moment packte ihn die Angst, dass er nie wieder zurück zu seinem Stamm dürfte. Man hatte ihn vertrieben, weil er dreimal im Kampf unterlegen war. Einmal gegen diese Menschenräuber, einmal gegen einen Waldlöwen und einmal gegen diese stinkenden Orks. Man warf ihm Feigheit vor, und dass er seine Kameraden im Stich gelassen hatte, aber er war nicht feige gewesen. *Einen Kampf, der sicher verloren ist, kämpfe nicht. Sieg ist gut, überleben ist besser.* Das hatte die alte Schamanin ihnen doch immer erklärt, und so hatte er es gemacht.

Luuk spitzte die Ohren. Da waren Geräusche, Stimmen. Die Räuber? Die Orks? Oder waren die Holzfäller wiedergekommen, um weitere Tannen zu schlagen? Nein, das wimmernde auf und ab in der seltsamen Menschenstimme sprach nicht von der Stärke und dem Mut der Diebe oder Schwarzelze oder der Axtschwinger. Es sprach von einer neuen Möglichkeit für Luuk.

Eilig lief er in die Richtung, wick einer Rotte Wildschweine aus, was ihn schmerzlich an seine liebe Ograk erinnerte, das blutrünstigste Reitwildschwein, dass der Wald je gesehen hatte, und das jetzt unter Triigks fettem Hintern laufen musste. *Ich hole dich zurück. Ich werde beweisen, dass ich ein mächtiger, mutiger Krieger bin, und dann hole ich dich zurück.*

Die Stimmen wurden lauter. Luuk sprach die Sprache der Menschen nicht sehr gut, aber was er mitbekam, war eindeutig. Der eine warf dem anderen vor, dass sie sich verirrt hätten und fernab des Weges wären. Und das stimmte – der nächste Menschenweg war weit entfernt.

„Dies Land von Suulak!

Ihr verschwinden!“



„Orvasch Krigscha!“



Sie fremd im Wald und hilflos, dachte Luuk erfreut. Aber er hatte keine Waffen mehr, und als die Menschen in Sicht kamen, wurde ihm klar, dass sie zwar allein im Wald, aber schlussendlich eben doch zu zweit unterwegs waren, während er allein war.

„Wie sollen wir hier nur jemals wieder herausfinden?“, fragte der ältere der beiden, dem Schweiß über das feiste Gesicht rann. Sein teures Hemd war nass und seine Hose an vielen Stellen zerrissen. Schnaken umschwirrten ihn. Der andere war einfacher gekleidet, aber trotzdem nicht passend für den Wald. Er wedelte mit einem Tuch aus feinem Stoff um sich herum, um die blutsaugenden Tiere abzuhalten und trug schwer an seinem Rucksack.

„Wer ist da?“, rief dieser nun und stellte sich dabei auf die Zehenspitzen, obwohl ihm das im Dickicht auch keine bessere Sicht brachte. Wo des einen Gesicht teigig und rot war, war das seine spitz und bleich.

Ihr habt noch keinen Tag im Wald verbracht, freute sich Luuk und trat aus seinem Versteck.

„Grüße, Grüße!“, beeilte er sich zu versichern. Die Sprache der Menschen klang viel zu weich in seiner Kehle, wie eine gekochte Schnecke, die man mit der Zunge zerdrückte.

Der Dicke kreischte wie ein Weib und sprang zurück. Luuk achtete darauf, sich klein zu machen und unterwürfig zu wirken, während er näherkam. „Grüße! Liebe Menschen, gute Menschen! Luuk helfen!“

„Ach Forthil welch ein Glück!“, sagte der Dünne. „Ein ortskundiger Führer. Wir sind gerettet.“

Luuk versuchte sich an einem einladenden Lächeln, aber als der Dicke erleichte, schob er lieber die Lippen wieder über die Zähne.

„Aber Grubert, das ist ein Goblin“, wisperte er nun, doch nicht leise genug, dass Luuk es nicht mitbekommen hätte.

„Denen darf man nicht trauen. Das habe ich im Aventurischen Boten gelesen.“

„Mein Schwein ist schneller als dein Pferd!“



MU 12 KL 12 IN 13 CH 10 FF 10 GE 15 KO 15 KK 13 SO 1
LeP 27 AuP 39 MR 3 INI 17 WS 8

Seelentier: Wildschwein

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Entfernungssinn, Flink (2), Gefahreninstinkt (4), Herausragender Sinn (Gehör), Kälteresistenz, Natürliche Waffen Biss, Natürlicher Rüstungsschutz (1) / Aberglaube 7, Goldgier 6, Impulsiv, Kleinwüchsig, Neugier 6, Randgruppe (Goblins), Schlafwandler, Totenangst 7, Unstet, Übler Geruch

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Biss, Kampfreflexe, Kulturkunde (Goblins), Standfest, Steppenkundig

Talente:

Kampf: Dolche +3, Hieb Waffen 0, Lanzenreiten +3, Raufen +5, Ringen +1, Säbel +6, Speere +8, Wurfmesser 0, Wurf speere +4
Körper: Akrobatik +4, Athletik +6, Klettern +7, Körperbeherrschung +7, Reiten +7, Schleichen +9, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +7, Singen -1, Sinnenschärfe +7, Tanzen 0, Zechen -1
Gesellschaft: Menschenkenntnis +3, Überreden +2
Natur: Fährtensuchen +7, Fesseln/Entfesseln +4, Fischen/Angeln +3, Orientierung +5, Wildnisleben +8
Wissen: Geschichtswissen -2, Götter/Kulte +2, Pflanzenkunde +5, Rechnen -1, Sagen/Legenden +3, Tierkunde +6
Sprachen: Muttersprache: Goblinisch +10, Sprachen Kennen: Garethi +8

Handwerk: Abrichten +5, Feuersteinbearbeitung +3, Heilkunde Wunden +4, Holzbearbeitung +1, Kochen 0, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen 0, Schneidern 0

Kampfwerte: Dolche 10/9, Hieb Waffen 8/8, Lanzenreiten 11, Raufen 11/10, Ringen 9/8, Säbel 12/10, Speere 14/10, Wurfmesser 7, Wurf speere 11

Ausrüstung: Lederharnisch, Reitwildschwein, Speer

Erfahrener Goblin-Stammeskrieger: MU 14, KL 12, IN 13, CH 10, FF 10, GE 16, KO 16, KK 14, SO 1, LeP 30, AuP 42, MR 4, INI 18, WS 8; SF: Finte, Reiterkampf, Wuchtschlag; Säbel +10, Speere +13, Wurf speere +7, Athletik +9, Körperbeherrschung +12, Reiten +12, Selbstbeherrschung +8

Veteranen-Goblin-Stammeskrieger: MU 15, KL 12, IN 15, CH 10, FF 10, GE 17, KO 17, KK 14, SO 2, LeP 33, AuP 44, MR 5, INI 18, WS 9; SF: Berittener Schütze, Finte, Reiterkampf, Wuchtschlag; Säbel +14, Speere +17, Wurf speere +11, Athletik +12, Körperbeherrschung +16, Reiten +16, Selbstbeherrschung +12



Der Dünne musterte Luuk. Der machte große Augen und sagte: „Luuk lieb. Luuk gut.“

„Es scheint mir gutartig genug, Forthil. Und überhaupt: Ich will nicht noch einen Tag durch den Wald irren. Du, Luck, kannst du uns zur nächsten Straße führen?“

Luuk ging über die seltsame Aussprache seines Namens hinweg und nickte eifrig. „Mitkommen. Mitkommen. Luuk euch zu Weg bringen.“

„Und was will er dafür?“, fragte der Dicke und rümpfte die Nase.

Wer von uns stinkt denn nach Schweiß und Angst?, fragte sich Luuk stumm, lächelte aber weiter. *Jetzt nicht zu gierig wirken.*

„Da, Messer. Luuk braucht gutes Messer.“

Der Dünne nickte und wollte etwas sagen, verstummte aber, als sein Begleiter fragte: „Woher stammen deine Wunden?“

„Dachs“, nannte Luuk das erste Tier, dessen Name ihm in der Menschengsprache einfiel.

„Ein Dachs soll dich so zugerichtet haben?“, fragte der Dünne, doch diesmal beruhigte ihn der andere.

„Doch, doch, das mag schon sein. Dachse sind widerspenstige Gesellen, das habe ich ...“

„... gelesen, ja. Also dann, Luck, führe uns!“

Luuk nickte, machte einige Schritte und tat dann so, als fiel ihm etwas auf. „Dunkel, bald dunkel. Lieber schlafen wollen? In Höhle?“

Er führte die aufeinandergelegten Hände an die Wange, um ein Nachtlager nachzuahmen.

Die beiden Menschen sahen sich an. Sie schienen unschlüssig. „Nachts Wölfe jagen. Und ... Orks. Nicht sicher. Dunkel, nicht sicher.“

Das gab den Ausschlag. Die beiden stimmten zu.

Die Menschen hatten ihr Essen mit ihm geteilt und jetzt lagen sie neben einem Feuer, das Luuk für sie gemacht hatte. Sie hatten ihm sogar von dem brennenden Wein abgegeben, den sie bei sich führten. Luuk musste kichern darüber, wie dumm diese Menschen waren.

„Was ist so lustig?“, wollte der Dicke wissen.

„Luuk hat Hase gesehen mit Hirschkacke auf Kopf“, log er.

„Hm“, machte der Dicke und wandte sich leise an seinen Freund: „Ich traue ihm immer noch nicht recht, Grubert.“

„Ach Forthil“, beruhigte ihn der Jüngere. „Dann halte ich die erste Wache und du die zweite.“

Wenige Augenblicke später waren beide eingeschlafen.

Luuk wartete, bis ihr Atem ruhig wurde und der Dicke schnarchte. Luuk stand leise auf und schlich zum Rucksack des Dünnen und zog ein kleines Messer heraus. Das würde für seine Zwecke reichen. Er würde erst dem Jüngeren die Kehle durchschneiden, der könnte ihm noch am ehesten gefährlich werden. Dann würde er dem Dicken den Bauch aufschlitzen und ihn für die Wölfe zurücklassen. Mit all den Sachen, die er erbeutete, würde man ihn in Ehren wieder in den Stamm aufnehmen, ihm sein Schwein zurückgeben und wenn er der Schamanin den scharfen Wein brachte, würde sie ihm sicher einen Kraftzauber schenken.

Luuk beugte sich über den Dünnen und hob das Messer. Kurz zögerte er. Der Mann war so nett zu ihm gewesen, netter als seine eigene Mutter. Aber wie sagte die Schamanin immer: „Der Dummere stirb eher – und er hat es verdient.“ Also zog Luuk das Messer durch.

NAMENSLISTE

Männliche Namen: Gruuz, Kwoork, Snuugruz, Groink, Luuk, Triigk

KAMPFVERHALTEN

Der Goblin-Stammeskrieger ist meistens ein Gegner der Helden, zwar kein offensichtlich gefährlicher, aber er kennt das Land und ist flink. Anders als viele andere Gegner ist er aber mit ein paar erbeuteten Metallgegenständen wie einem Kessel, Nägeln, einem Dolch oder dergleichen zufrieden.

Sollte es zum Kampf kommen, dann wird der Krieger versuchen, mit Hilfe eines Reitwildscheins Vorteile zu erlangen, wird aber nicht bis zum Tode kämpfen, sondern vorher fliehen. Er wird versuchen Geländevorteile zu seinen Gunsten zu nutzen und setzt dabei auch gerne seine Wurfspeere ein.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Die Helden haben sich zu tief in die Jagdgründe einer Goblinsippe vorgewagt, zumindest nach Meinung des Stammeskriegers. Und jetzt setzt er alles daran, dass sie wieder verschwinden und ihm möglichst auch noch ihren Kessel und andere metallische Ausrüstung dalassen, schließlich würde er damit bei der Schamanin gewaltig Eindruck schinden können.

Für Goblins sehen alle Menschen gleich aus. Nachdem ein seltsamer Mann die Schamanin davon abhalten wollte, im Heiligtum der Mutter Sau zu huldigen, versetzt ein Stammeskrieger aus Rache alle Menschen der Umgebung in Angst und Schrecken. Und er glaubt ihnen auch nicht, dass sie nichts mit dem seltsamen Mann, einem Druiden, zu tun haben.



aíndruíde

WALDESRUH

Helmfried war langweilig. Seit zwei Tagen streiften sie jetzt schon durch den Wald auf der Suche nach diesem dusseligen Räuber. Immer wieder fand Omil eine Spur, verlor sie wieder, fand sie nach stundenlangem hin- und herrennen wieder ... Am liebsten hätte er Omil angewiesen, ihm Bescheid zu sagen, wenn er die Schurken aufgetrieben hatte und wäre in die Stadt zurückgegangen. Aber seine beiden zartgliedrigen Gefährten brächten es noch fertig, sich ohne ihn mit den Säbelrasslern anzulegen und sich umbringen zu lassen. Und das konnte er nicht zulassen, immerhin hatte er geschworen, die Schwachen zu schützen und so weiter.

„Kannst du mal damit aufhören?“, zischte Omil ihn an.

„Die Natur ist unser aller Freund. Wenn wir sie nicht achten, wird es uns allen schlecht ergehen.“

Helmfried wusste nicht, was er meinte. „Hm?“

„Mit diesem Schmatzen und Schlürfen ... du machst mehr Lärm als ein tollwütiges Kamel.“

„Du musst es ja wissen“, frotzelte Helmfried zurück. Seit dem Morgenmahl steckte ihm schon ein Stück Dörrfleisch zwischen den Zähnen, dass trotz allem Saugen und Pulen nicht loszukriegen war.

„Sei einfach leise“, bat Omil, der sichtlich verärgert darüber war, die Räuber noch nicht aufgespürt zu haben. Was daran liegen mochte, dass mittlerweile auch Ilianas Fragen nach dem Fortschritt ungeduldiger wurden. Der Waldläufer hatte einen Narren an der süßen Gelehrten gefressen, das war offensichtlich.

Helmfried wich einem Dornenbusch aus und blieb dann kurz stehen, um sich einen langen Dorn abzubreaken. Damit würde er das Fleischstück schon herausbekommen. Er öffnete gerade den Mund, als eine Stimme unmittelbar neben ihm ihn herumfahren ließ: „Das solltet ihr lassen.“

Helmfried ließ den Dorn fallen und riss sein Schwert heraus. Aber der hagere Mann mit dem kahlen Schädel und dem langen Bart wirkte nicht bedrohlich. Oder besser: Er wirkte nicht angriffslustig. In der Robe hätte Helmfried ihn eigentlich bemerken müssen, als er ihn passierte. Aber sogar Omil hatte ihn übersehen, und das konnte nicht mit rechten Dingen zugehen. „Ein Kratzer im Zahnfleisch und ihr wäret elendig verreckt“, sagte der Mann mit einem freudlosen Lächeln.

„Aha“, sagte Helmfried, ohne die Klinge zu senken. „Und wem verdanke ich mein Leben, wenn ich fragen darf?“

„Namen sind für die, die sich aus der Schöpfung hervorheben wollen. Nennt mich Nexal, wenn ihr müsst.“

Jetzt erst schien seinen Gefährten aufzugehen, dass er zurückgeblieben war. Sie näherten sich und riefen verhalten seinen Namen.

„Ich bin hier – und nicht allein!“

Omil und Iliana traten aus dem Unterholz, der Waldläufer hatte seinen Bogen bereit gemacht.

„Wenn ihr euch im Wald zu benehmen wisst, droht euch von mir keine Gefahr“, beschied der Alte und wies in die Richtung, in der sie unterwegs waren. „Aber dortlang solltet ihr nicht weitergehen. Zu viele Gefahren, die ihr ohne einen Magier nicht überstehen würdet.“

Helmfried schlug mit einer Hand eilig das Praioszeichen, worüber der Alte doch tatsächlich lachte. Vielleicht sollte er mal kurz mit dem Schwertknauf auf der Glatze anklopfen, um ihm Respekt beizubringen.

„Wir suchen eine Räuberbande. Vor allem ihren Anführer, einen Mann, den man Lederschienen-Gorik nennt. Seid Ihr ihnen begegnet?“ Iliana schob sich vor Helmfried.

Der Alte nickte. „Aber um die braucht ihr euch keine Sorgen mehr zu machen. Die Orks haben sie überfallen.“

„Dann ist der Anführer tot?“, fragte Omil enttäuscht. Helmfried ahnte, dass es Omil nicht so sehr auf die Belohnung der Baronin ankam, wie ihm selbst, sondern er eher seine Ehre retten wollte. Aber unterm Strich war das Ergebnis das Gleiche. Und Orks klang gut. Endlich mal wieder was zu tun für ihn. Ein paar Schwarzpellen Götterfurchtigkeit einprägen klang nach einer willkommenen Abwechslung.

„Gefangen, nach allem, was ich weiß“, sagte der Alte.

„Wo finden wir die Schweinefi...“ Ilianas tadelnder Blick ließ das Wort unvollendet. Er rettete zu: „... freunde?“

Der Alte bückte sich und musterte eine unscheinbare Blume. „Das könnte ich euch sagen, aber ich halte mich aus derlei Dingen heraus. Ich habe Wichtigeres zu tun.“

Helmfried brummte ungehalten. „Wenn ich nicht bald jemand vermöbeln kann, roste ich ein.“

Der Mann schoss in die Höhe und musterte ihn streng. Kurz fühlte er sich an seinen alten Lehrmeister für Kriegerrecht in der Kriegerschule erinnert und schluckte schwer.

KAMPFVERHALTEN

Ein Druide greift so gut wie nie ohne Vorbereitung an, da seine Magie nicht für den schnellen Einsatz im Kampf gedacht ist. Mittels WINDHOSE kann er eine große Gruppe von Eindringlingen aufhalten und besiegen. Sollte er gezwungen sein sich direkt zu verteidigen, so wird er einen ZORN DER ELEMENTE anwenden oder versuchen, einen oder mehrere Gegner mittels eines BLITZ auszuschalten.



„Sumus Wege sind verschlungen“, murmelte der Mann in seinen Bart. „Nun gut. Ich verrate euch, wo ihr die Orks findet, wenn ihr dafür jenen schändlichen Wilderer dingfest macht, der magische Tiere jagt.“

Helmfried blickte Omil an, der wiederum Iliana einen Blick zuwarf.

„Seit wann ist an der Jagd auf Tiere etwas Schändliches?“

„Er jagt zum Spaß oder aus Prunksucht. Genau weiß ich es noch nicht. Viel wichtiger als seine Motive sind aber seine Taten. Sie schwächen das magische Gespinnst des Waldes, so dass sich Agrimoths Einfluss wieder ausbreiten kann. Die unheiligen, dämonischen Phänomene nehmen zu, wo wir sie eben erst zum Rückmarsch gezwungen hatten.“

Wieder tauschten die drei Gefährten einen Blick. Gegen Dämonen, da waren sie sich einig, musste man vorgehen. Und Helmfried hatte nicht umsonst unlängst seinen Waffensegen erneuern lassen. „Schnappen wir uns den Mistkerl“, beschied er.

„Vielleicht hat er ja auch etwas mit diesen tollwütigen Tieren zu tun?“

Der Alte hob überrascht die Augenbrauen. „Davon habt ihr auch schon Kenntnis erlangt? Wie das?“

„Ein Vögelchen hat es uns geflüstert“, sagte Iliana lächelnd.

„Ein altes und runzliges“, ergänzte Helmfried und erschauerte beim Gedanken an die alte Goblin-Schamanin. So langsam artete dieser Waldausflug in Arbeit aus. Aber so lang sie darin bestand, bösen Gesellen den Schädel einzuschlagen, war es ihm Recht.

„Aber erst die Orks“, forderte Iliana und Helmfried war stolz auf sie.

„Vielleicht können wir ja mit ihnen verhandeln und den Räuberhauptmann eintauschen.“

„Ihr frevelt Sumu! Verschwindet von diesem heiligen Ort!“

So schnell kann Stolz vergehen, dachte Helmfried und schüttelte tadelnd den Kopf.

„Nun gut.“ Der Alte ging überraschend geschmeidig in die Hocke, wischte einige Blätter weg und malte eine Karte auf den Boden. „Ihr folgt der Kette der Eichen, bis ihr ...“

Helmfried hörte nicht weiter zu. Solche Dinge waren Omils Aufgabe, er war der Mann für die Wildnis. Langsam schob er das Schwert wieder in die Scheide. Nach einigen Augenblicken wurde er sich Gewahr, dass alle drei ihn anblickten.

„Du tust es schon wieder“, sagte Omil tadelnd. Helmfried zuckte die Schultern, saugte erneut Luft durch die Zähne ein und endlich löste sich das Fleisch aus seinen Zähnen.

„Beharrlichkeit führt zum Ziel“, teilte er eine seiner Lebensweisheiten mit den anderen und lächelte sie zufrieden an.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Während einer Reise durch einen unwirtlichen Wald erhält die Heldengruppe Hilfe von einem Haindruiden. Der Zauberer hat dabei allerdings nicht ganz uneigennützig gedacht. In seinem Wald hat sich eine größere Gruppe von Orks mitsamt



NAMEN

Weibliche Namen: Daviane, Ariadne, Sarlissa, Kendra, Lianda

Männliche Namen: Xarvinus, Nexal, Jaromar der Weise, Orschin, Arelus

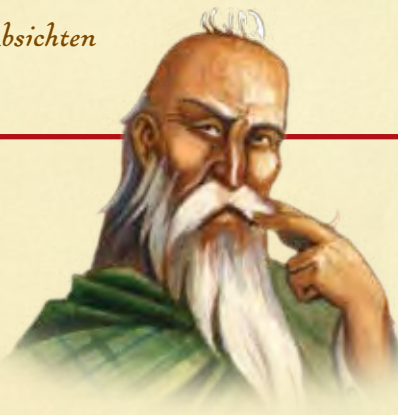


eines Schamanen eingenistet und fällt tagtägliche Bäume. Da der Druiden die alleinige Konfrontation gegen den Schamanen scheut, bittet er die Helden um Hilfe. Er will gemeinsam mit ihnen gegen die Schwarzpelze vorgehen.

Die Helden befinden sich in der Wildnis und finden eine größere Menge an Heilkräutern. Falls sie sie pflücken, beschwören sie damit Ärger herauf. Denn die Kräuter bean-

spruchte ein Haindruide, der sie des Öfteren aberntet. Nun haben sie seinen ganzen Vorrat geplündert und er ist entsprechend sauer. Mittels WETTERMEISTERSCHAFT lässt er das Vorankommen der Helden immer schwerer werden, durch einen GEISTERUF mag er ein Irrlicht rufen, dass die Helden in einen Sumpf führt usw.

„Seid willkommen. Wenn ihr friedliche Absichten habt, so wird euch hier nichts geschehen.“



MU 14 KL 14 IN 14 CH 13 FF 10 GE 11 KO 13 KK 11 SO 3
LeP 29 AuP 29 AsP 34 MR 6 INI 11 WS 7

Seelentier: Falke

Vor- und Nachteile: Affinität zu Elementaren, Astrale Regeneration II, Feenfreund, Gutes Gedächtnis, Vollzauberer / Arroganz 8, Jähzorn 8, Neugier 8, Schlechter Ruf (3), Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall

Sonderfertigkeiten: *Dolch:* Weihe, Druidenrache, Gebirgskundig, Große Meditation, Kulturkunde (Mittelreich), Ritualkenntnis (Druiden) +3, Waldkundig, Verbotene Pforten

Talente:

Kampf: Dolche +3, Hieb Waffen +3, Raufen +1, Ringen +1, Säbel 0, Wurfmesser 0, Zweihandhieb Waffen +1
Körper: Athletik +2, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Schleichen +3, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +6, Sich Verstecken +1, Singen 0, Sinnschärfe +2, Tanzen 0, Zehen +1
Gesellschaft: Menschenkenntnis 0, Überreden 0
Natur: Fährtensuchen +2, Orientierung +3, Witterungsvorhersage +5, Wildnisleben +9
Wissen: Gesteinskunde +3, Götter/Kulte +2, Magiekunde +6, Pflanzenkunde +10, Philosophie +2, Rechnen +3, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +3, Tierkunde +7
Sprachen: Muttersprache: Garethi +12, Sprachen Kennen: Rogolan +3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +2
Handwerk: Abrichten +2, Ackerbau +1, Feuersteinbearbeitung +5, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krankheiten +3, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +4, Kochen +3, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen 0, Schneider +2, Töpfern +1

Zauber: ABVENENUM +3, ATEMNOT +3, BLITZ DICH +7, BÖSER BLICK +7, DUNKELHEIT +6, EINS MIT DER NATUR +10, ELEMENTARER DIENER +6, GEISTERBANN 0, GEISTERUF 0, GROSSE VERWIRRUNG +2, HERR ÜBER DAS TIERREICH +7, MANIFESTO +8, ODEM +5, SUMUS ELIXIERE +1, VERÄNDERUNG

AUFHEBEN +2, WAND AUS DORNEN +6, WEISHEIT DER BÄUME +8, WETTERMEISTERSCHAFT +1, WINDHOSE +2, ZORN DER ELEMENTE +3, ZWINGTANZ +6

Kampfwerte: Dolche 9/8, Hieb Waffen 9/8, Raufen 8/7, Ringen 8/7, Säbel 7/7, Wurfmesser 7, Zweihandhieb Waffen 8/7

Ausrüstung: Vulkanglasdolch

Erfahrener Druiden: MU 15, KL 16, IN 16, CH 13, FF 10, GE 11, KO 13, KK 11, SO 3, LeP 31, AuP 31, AsP 42, MR 8, INI 11, WS 7; *SF: Dolch:* Gespür des Dolches, Lebenskraft des Dolches, Regeneration I, Ritualkenntnis +10, Zauberroutine; Wildnisleben +14, Magiekunde +10, Pflanzenkunde +14, BLITZ DICH +11, BÖSER BLICK +11, DUNKELHEIT +10, EINS MIT DER NATUR +14, ELEMENTARER DIENER +9, HERR ÜBER DAS TIERREICH +12, WAND AUS DORNEN +10, ZORN DER ELEMENTE +9, ZWINGTANZ +12

Veteranen-Druiden: MU 16, KL 17, IN 17, CH 15, FF 10, GE 11, KO 13, KK 11, SO 4, LeP 33, AuP 33, AsP 55, MR 11, INI 12, WS 7; *SF: Dolch:* Gespür des Dolches, Lebenskraft des Dolches, Schutz des Dolches, Weg des Dolches, Regeneration I und II, Ritualkenntnis +15, Zauberroutine; Wildnisleben +17, Magiekunde +14, Pflanzenkunde +17, BLITZ DICH +15, BÖSER BLICK +15, DUNKELHEIT +12, EINS MIT DER NATUR +17, ELEMENTARER DIENER +14, HERR ÜBER DAS TIERREICH +16, WAND AUS DORNEN +13, ZORN DER ELEMENTE +13, ZWINGTANZ +16



irte

DER HIRTE UND DER DRACHE

Peraina kuschelte sich an Gormann, den riesigen Schäferhund und mit ihm im Rücken und dem Feuer vor der Nase war es angenehm warm. Der Tag war anstrengend gewesen, denn sie hatten die Schafsherde auf eine neue Weide getrieben und da eines der Muttertiere kurz vor der Geburt stand, blieben sie heute bei den Tieren, um im Notfall zu helfen. Peraina liebte es, mit ihrem Vater und ihrem Bruder auf der Weide zu sein, auch wenn die Nacht wenig angenehm werden würde, das drohten die schweren Wolken deutlich an. „Habe ich euch schon die Geschichte von dem Hirten und dem Drachen erzählt?“, fragte ihr Vater und zündete sich sein Pfeifchen an. Beide Kinder schüttelten den Kopf. „Dann wird es aber Zeit! Es war einmal ...“

Es war einmal ein götterfürchtiger Hirte, der seine Tiere, seine Arbeit und das Land liebte. Er war gut zu seinen Schafen und wenn er auch schweigsam war, war er doch kein Dummkopf. Eines Tages aber ging ihm ein Schaf verloren. Er hieß seine treuen Hunde die Herde beisammenzuhalten und gegen Schwarzpelz wie Wolf zu verteidigen, während er sich auf die Suche nach dem verirrt Tier machte. Bald schon hörte er es ängstlich blöken und fand es auf offener Wiese vor einem Felsen stehend wieder. Doch wie er es lockte und einfangen wollte, sprang ein schrecklicher Drache hinter dem Felsen hervor und verspeiste es mit einem Happs. Er schrie grausig und spie drohend Feuer, doch der Hirte blieb ruhig stehen.

„Seid doch ein wenig leiser, ihr jagt mir die Herde auseinander!“

„Willst du nicht wegrennen?“, fragte der Drache verwundert. „Vor dem Unvermeidlichen lohnt sich kein Weglaufen“, gab der Hirte zurück, der ein gutes Leben geführt und keine Angst vor Borons Hallen hatte.

Der Drache dachte über diese Antwort nach und sagte dann: „Dein Mut gefällt mir. Ich will dir eine Widergutmachung zugestehen. Was forderst du für dieses Schaf? Soll ich dir magische Kräfte verleihen?“

Der Hirte dachte darüber nach, was er mit der Macht der Magie wohl tun würde, aber es fiel ihm nichts ein, was mit Zauberei besser gehen mochte, darum sagte er: „Nein, danke.“





„Soll ich Feuer und Schwefel auf einen deiner Feinde herabregnen lassen?“, fragte der Drache weiter.

Der Hirte bedachte den einen oder anderen, der ihm quergekommen war, aber alles in allem wünschte er keinem von ihnen wirkliches Leid, denn er war ein guter Mann. Also sagte er erneut: „Nein, danke.“

„Soll ich dir eine hübsche Jungfrau jagen, vielleicht eine Prinzessin, und zu deiner Frau machen?“, fragte der Drache.

Der Hirte konnte sich jedoch nicht vorstellen, dass eine Prinzessin eine gute Hirtin wäre, wo sie doch das Handwerk nie gelernt hatte, und so hieß seine Antwort zum dritten Mal: „Nein, danke.“

„Was hältst du also für die angemessene Wiedergutmachung für dein Schaf?“, wollte der Drache wissen, dem langsam die Geduld ausging.

Der Hirte dachte lange nach, dann zuckte er die Schultern und sagte: „Ein Schaf.“

Da musste der Drache lachen, und da Drachen selten zum Lachen zumute ist, beschenkte er den Hirten reich mit Gold und Edelsteinen und ließ ihn am Leben.

Der Hirte aber war ein bescheidener Mann, spendete all seinen Reichtum den Tempeln der Peraine und Travia, fand eine treue Frau, bekam gesunde Kinder und lebte ein langes und glückliches Leben.

Peraina konnte die Augen kaum noch aufhalten und so nickte sie nur matt, als ihr Vater fragte: „Habt ihr die Moral der Geschichte verstanden?“

In dem Moment fing ein Schaf kläglich an zu blöken.

„Ist das der Drache?“, fragte Peraina erschrocken und war mit einem Mal wieder hellwach. Ihr Bruder lachte und ihr Vater strich ihr im Vorübergehen sanft über den Kopf. „Keine Sorge, Liebes, Drachen gibt es hier nicht mehr. Das ist nur das Mutterschaf.“



„Meine Not ist der Schafe Tod.“

MU 11 KL 10 IN 13 CH 12 FF 12 GE 13 KO 14 KK 13 SO 4
LeP 31 AuP 34 MR 3 INI 10 WS 7

Seelentier: Hütehund

Vor- und Nachteile: Ausdauernd (4), Gefahreninstinkt (3), Innerer Kompass, Tierfreund, Zäher Hund / Aberglaube 9, Raumangst 6, Schlafstörungen (1), Vorurteile 6 (Nichtmenschen), Weltfremd (Städtisches Treiben, Geselligkeit, Geld) 5

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (Weidegrund)

Talente:

Kampf: Dolche +3, Hieb Waffen +1, Infanteriewaffen +1, Raufen +6, Ringen +4, Säbel 0, Schleuder +4, Speere +4, Wurfmesser 0

Körper: Athletik +1, Klettern +4, Körperbeherrschung +4, Reiten +2, Schleichen +2, Schwimmen +4, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +2, Singen 0, Sinnenschärfe +7, Stimmen imitieren +2, Tanzen 0, Zechen +1

Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +1

Natur: Fährtensuchen +5, Fesseln/Entfesseln +3,

Fischen/Angeln +2, Orientierung +4, Wettervorhersage +5, Wildnisleben +4

Wissen: Götter/Kulte +1, Pflanzenkunde +3, Rechnen +4, Sagen/Legenden +3, Tierkunde +6

Sprachen: Muttersprache: Garethi 8, Sprachen Kennen: Thorwalsch 3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 0

Handwerk: Abrichten +5, Ackerbau +4, Fleischer +3, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +4, Kochen +1, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen 0, Schneidern +2, Viehzucht +6

Kampfwerte: Dolche 9/9, Hieb Waffen 8/8, Infanteriewaffen 8/8, Raufen 11/10, Ringen 10/9, Säbel 7/8, Schleuder 12, Speere 10/9, Wurfmesser 8

Ausrüstung: Hirtenstab, Messer, Hund

Erfahrener Hirte: MU 12, KL 10, IN 14, CH 13, FF 12, GE 13, KO 15, KK 13, SO 4, LeP 34, AuP 37, MR 4, INI 10, WS 8, SF: Wuchtschlag; Schleuder +8, Klettern +8, Körperbeherrschung +8, Selbstbeherrschung +6, Sinnenschärfe +13, Fährtensuchen +11, Orientierung +9, Wildnisleben +11

Veteranen-Hirte: MU 13, KL 10, IN 15, CH 14, FF 12, GE 14, KO 15, KK 13, SO 5, LeP 36, AuP 39, MR 5, INI 11, WS 8, SF: Wuchtschlag; Schleuder +12, Klettern +12, Körperbeherrschung +13, Selbstbeherrschung +10, Sinnenschärfe +16, Fährtensuchen +15, Orientierung +14, Wildnisleben +15



Ihr Bruder folgte ihrem Vater und lehnte sich zu ihr, um ihr zu zuwispern: „Vielleicht ist es aber auch eine Horde Untoter!“ Peraina schlug ihm auf den Arm und rief: „Gar nicht!“ Aber als sich nun auch Gormann erhob, folgte sie dem großen Tier lieber. Sicher war sicher.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Peraina Ruttel, Korna Fidian, Dorlen Linsenmeier, Oleana Ferdokerin

Männliche Namen: Eboreus Jetsam, Firunian Schröter, Freborn Timerdan, Rondred Uplegger

& BESONDERHEITEN

Der Hirte hütet Schafe und Ziegen. Er kennt seine Tiere und ist um ihr Wohl bemüht. Deshalb hat er einen unruhigen Schlaf, denn auf weiter Flur lauern fleischfressende Räuber, die sich nur zu gerne das ein oder andere Schäflein einverleiben. Der Hirte hält sich ungern in Städten auf, denn er ist die Ruhe und die Atmosphäre der Wiesen und Waldränder gewohnt. Viel von der Welt gesehen hat er noch nicht, aber dafür kennt er die Weideflächen nur zu genau und weiß, wenn etwas Ungewöhnliches vorgeht, denn sowohl er selbst als auch seine Schützlinge reagieren empfindlich auf nahende Gefahr. Sollte sich die Abenteurergruppe jenseits der großen Städte in weiter Flur aufhalten, könnten sie dem jungen Mann mit seinen Tieren begegnen. Wohlmöglich sieht er sich auch gerade mit Problemen konfrontiert, denn trotz Schäferhunden ist eine solche Masse an Vierbeinern schwer zu überschauen. Sollte es für die Helden notwendig werden, ungesehen eine Stadtmauer oder eine Grenze zu passieren, kann der Hirte ihr Retter sein. Gegen eine kleine Entschädigung erlaubt er den Abenteurern sich Schafsfelle überzuwerfen und zwischen den Tieren der Herde den Grenzposten oder das Tor zu passieren. Der Hirte kann den Reisenden bei Bedarf auch einige Gegenstände zum Verkauf anbieten:

Ware	Preis
Schafswolle, pro Stein	4 – 8 Heller
Schafsleder, pro Rechtschritt	3 – 5 Heller
Schafsmilch, pro Stein	3 – 9 Kreuzer
Schafskäse, pro Stein	1 – 5 Heller

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Ein wohlhabender Gutsbesitzer hat zwei großgewachsene Hunde, denen er alle Freiheiten zugesteht. So dürfen die Tiere durch den Landstrich streifen und wildern. Der eine Hund hat nur ein Auge, da ihm einst ein wütender Schäfer mit seiner Schleuder das andere mit einem Stein zerschoss. Auch jetzt vergehen sich die Vierbeiner an den schwächsten Gliedern der Schafsherden. Mehrere Male kann der Hirte den großen dunklen Schatten des Gespanns und die Reflektionen des Feuerscheins in den drei Augen beobachten und zugleich das heisere Bellen hören. Der abergläubische junge Mann ist überzeugt es mit einem Daimoniden zu tun zu haben und sucht nach tapferen Leuten, die dieser Kreatur der Niederhöhlen den Garaus machen.

Es ist nicht ungewöhnlich, wenn einem Schäfer einzelne Tiere gestohlen werden und in anderen Herden wieder auftauchen. Wenn aber eine ganze Herde versprengt wird und die Schafe gesondert unter unzähligen fremden Hirtenstäben auf anderen Weidegründen wieder auftauchen, ist das Viehdiebstahl der besonderen Sorte. Der Hirte ist ein wahrer Pechvogel und das sehr zum Leidwesen seines Dorfes, das ohnehin von einem Rudel Wölfe gebeutelt wird, die sich an den Schafen sättigen. Familie hat er keine mehr und seit jeher war er ein wenig anerkanntes Mitglied der Gemeinschaft. Viele sind sich einig, dass der Unbeliebte seinen Hirtenstab nehmen und sich hinforttrollen soll. Fünf andere junge Männer fassen den Plan, den Schäfer auf ihre Art zum Gehen zu überzeugen und sorgen aus Verstecken dafür, dass seine Herde im Zwielflicht des Abends in Panik gerät und sich unkontrolliert verteilt. Zufällig befinden sich am Folgetag die Helden in der Gegend. Vielleicht können die Fremden dem Hirten helfen seine Herde zurückzubekommen und sich im Dorf zu profilieren?

*„Lasst euch gesagt sein, nachts
kommen böse Geister!“*

Jenseits zivilisierter Städte in einer Region in der nur wenige Einzelhöfe gelegen sind, lebt ein Hirte mit seiner Herde. Seit Jahren wird er von einem Riesen unterdrückt, der in einer nahen Höhle lebt und Schutzgeld in Form von Naturalien von dem jungen Mann erpresst, das der in Schafen zu zahlen hat. Der einzige Schwachpunkt des Riesen scheint zu sein, dass es sich um ein erblindetes Exemplar handelt, dessen Nase im Ausgleich aber umso besser funktioniert. Nun hat die Frau des Hirten auch noch Zwillinge geboren und weitere Mäuler wollen gestopft werden. Der Hirte wird jede Art der Hilfe zu bekommen versuchen und auch abenteuerlustige Reisende ansprechen, ihn zu unterstützen, die Misere irgendwie aufzulösen. Der Riese selbst ist ein hünenhafter Oger von fast vier Schritt Größe.



öfling

SCHARFE KLINGEN, SCHARFE ZUNGEN

Parin warf der Wand einen vorwurfsvollen Blick zu, musste sich dann aber doch eingestehen, dass nicht etwa das grob gefugte Gemäuer sich gegen ihn geworfen hatte, sondern er gegen dieses getaumelt war.

„Vielleicht hätte ich es mit dem Wein doch ein wenig langsamer angehen lassen sollen“, murmelte er mit schwerer Zunge vor sich hin. Aber die salzigen Pasteten waren ihm, so fein sie auch echten Fischen bis auf die letzte Schuppenkerbe nachgeahmt gewesen waren, schwer auf Magen und Gaumen geschlagen und hatten ihn durstig gemacht.

„Praios hat mir Macht gegeben. Und was noch viel wichtiger ist: Hesinde den Verstand.“

Er stieß sich von der Wand ab, richtete sich auf, zog sein besticktes Wams zurecht und ging wieder los. Solange er langsam einherschritt und den Blick auf das Ende des langen Ganges hielt, der vom Festsaal am Burghof entlang zum neuen Palas hinüberführte, ging es einigermmaßen.

„Parin!“, ließ ihn eine laute, volltönende Stimme zusammenzucken. Er besaß jedoch auch mit benebelten Sinnen genug Bedacht, um nicht herumzuwirbeln. Das hätte ihn zweifelsohne zu Boden geschickt. Also wandte er sich langsam um und bemühte sich, seinem Gesicht den Anschein freudiger Überraschung zu geben.

„Aurentian“, begrüßte er den jungen Mann mit gespieltem Wohlwollen. „Ich wusste gar nicht, dass du bereits zurückgekehrt bist. Was macht die treue Heimat?“

Natürlich war Parin sehr wohl darüber informiert, was der junge von Auerbach so trieb. Aber man musste ihm ja nicht zeigen, dass man ihn im Auge behielt.

„Alles ist wie immer“, beschied Aurentian mit wegwerfender Geste. Die goldenen Fäden an seinem Wams harmonierten ärgerlich gut mit dem blonden Glanz auf seinem Schopf und der breite Schnurrbart hielt sich beeindruckend aufrecht. „Die tumben Bauern knechten und die Götter spielen ihre Spiele.“ *Warum musst du nur so gut aussehen, du Halunke?*, dachte Parin, dem seine eigene Nase zu lang und der eigene Bartwuchs zu kümmerlich schien.

„Nun, willkommen zurück. Ich bin sicher, der kommende Winter wird besonders erbaulich“, versuchte Parin sich vor

dem Gespräch zu drücken, denn eine Unterhaltung mit Aurentian war kein ratsamer Zeitvertreib.

„Auf ein Wort noch, treuer Parin.“ Mit einem Schritt war von Auerbach heran und packte ihn am Arm. Eine unfassbare Unhöflichkeit, aber bedauerlicherweise war er nicht in der Position, sie zu ahnden.

„Wenn es um die 500 Dukaten geht“, setzte Parin an, aber Aurentian winkte ab.

„Ich bitte dich, Parin. Was ist solches Kleingeld unter Freunden?“, sagte er übertrieben leichtherzig. Was Parin nur umso deutlicher zeigte, dass seine Schulden bei den von Auerbachs sehr wohl Thema des Gespräches sein würden, wenngleich auch nur als unterschwellige Drohung. Wenigstens schien Aurentian sie nicht gleich einfordern zu wollen.

„Ich möchte nur einen Gefallen von dir erbitten“, sagte Aurentian in einem Tonfall, der deutlich machte, dass von einer Bitte keine Rede sein konnte. „Du kennst die edle Dame Ravena?“

„Selbstredend“, beschied Parin. Jeder kannte Ravena, die Rahjagliche, wie sie hinter vorgehaltener Hand genannt wurde. Ihr Leib war eine Offenbarung, ihr Lachen ein Gebet und ihr Haar eine Wolke reinen Goldes. Es gab keinen Mann und kaum eine Frau, die Ravena nicht begehrten.

„Nun, ich will sie zur Gemahlin nehmen und freie bereits seit einer Weile um sie“, gestand Aurentian freimütig.

Du und der halbe Hof, dachte Parin, nickte aber nur interessiert. „Nun haben mir meine Freunde jedoch zugetragen, dass in meiner Abwesenheit dieser impertinente Leofonzo von Grika sich in ihr Herz gestohlen hat. Sie scheint seine Minne aus irgendeinem Grund der meinen vorzuziehen.“

Parin schmunzelte. *Daher weht also der Wind*. Großzügig erklärte er: „Kein Wort mehr, guter Freund. Ich werde liebend gern ein Gedicht für Euch verfassen, mit dem ihr das Herz der Dame erobern könnt.“

Dienstleistungen

Der Höfling kann einer Heldin ein wertvoller Verbündeter sein, wenn sie sich am Hofe eines Adligen oder allgemein in der feinen Gesellschaft bewegen muss. Er kennt sich bestens mit allen Gebräuchen aus, aber seine Hilfe ist meist auch teuer. Es ist weniger Gold und Silber, das er verlangt, sondern Gefälligkeiten für seine eigenen Intrigen.



Das Lachen seines Gegenübers hallte von den Wänden des Ganges wieder und traf Parin wie eine Ohrfeige. Was gab es da zu gackern wie ein tollwütiges Huhn?

Aurentian wischte sich eine Lachträne aus den Augenwinkeln und jappste: „Ihr meint ein solches Meisterwerk wie Eure Ode an die Unbekannte?“ Der junge Mann warf sich in übertriebene Pose, malte jede Zeile mit der Hand in die Luft: „O reiner Glanz in Eurer Augen Tiefe, wie sehr ich bei dem Anblick schniefe, denn muss ich bei Eurem Anblick weinen, weil doch mein Herz will immer nur noch Euch meinen.“

Wieder lachte er und Parins Hand fuhr zum Degen.

„Nein“, sagte Aurentian. „Da könnte ich eher einen Moha direkt aus dem Dschungel fragen, dessen Verse wären bewegender gesetzt. Dichten kann ich selbst zur Güte.“

„Ich glaube kaum, dass die Edle von Weinbergen mir Sorgen machen wird. Ich habe außer meinem Aussehen noch einige andere Trümpfe in der Hand.“

Ich sollte ihn durchbohren!, dachte Parin, aber neben dem Skandal wären auch noch die Schulden zu bedenken. Müsste er den Schuldschein jetzt auslösen, es wäre sein Ruin. Selbst wenn er alles Hab und Gut veräußerte, er brächte es kaum zusammen. Und von den Eltern brauchte er auf absehbare Zeit kein neues Geld zu erwarten. *Verfluchtes Boltan*, grämte er sich.

„Du“, fuhr von Auerbach endlich fort, „mein lieber Parin, sollst die eine Gabe nutzen, die zu besitzen die Götter dich für würdig erachtet haben, mögen sie selbst wissen, warum.“

„Wenn du glaubst, ich lasse mich von dir beleidigen...“, brauste Parin auf, aber eine herrische Geste brachte ihn zum Schweigen. Plötzlich war Aurentians Gesicht ganz nah vor seinem, und atmete Branntweingeruch hinein.

„Das glaube ich sehr wohl, und ich sage dir auch, warum: Ich habe just Deodora deine Schuldscheine abgekauft.“

Parin spürte, wie Pasteten und Wein in seinem Magen einen Tanz aufführten. Damit war von Auerbach sein heimlicher Herr. Seine Schulden überschritten in der Gesamtheit bei Weitem das Schickliche und dürften niemals offenbar werden, wollte Parin nicht den Namen seiner Familie in den Schmutz ziehen.

Parin senkte den Blick und fragte, bebend vor Wut: „Was soll ich tun?“

Aurentian nickte zufrieden, zog sich einen kleinen Schritt zurück und wisperte: „Du sollst ihn fordern und mir aus dem Weg schaffen. Eine Verletzung, die ihn einige Zeit ans Lager fesselt, reicht mir, aber wenn er stirbt, bin ich auch nicht vergnatz.“

Parin nickte stumm. Den heißblütigen von Gerika zu provozieren wäre kein Problem. Und ihn zu besiegen auch nicht. Am Hofe gab es wenige, die sich mit Parins Geschick mit der Klinge messen konnten.

Aurentian schlug ihm lachend auf die Schulter und wandte sich zum Gehen. Dann blieb er doch noch einmal stehen





und rief über die Schulter: „Sieh zu, dass es bis zum Praios-tag erledigt ist. Ich will Rovena zum nächsten Ball führen.“ Diesmal konnte sich Parin kein Nicken abringen, aber Aurentian wartete auch keine Reaktion ab.

Verflucht, dachte Parin, während er versuchte, sich zu sammeln. *Gold regiert eben doch die Welt!*

NAMEN

Weibliche Namen: Deodora von Thamlyn, Zoe von Ulmingen, Ravena zu Ralmhain

Männliche Namen: Parin von Perricum, Leofonzo von Gericka, Aurentian zu Auerbach

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Der Höfling hat eine Intrige am Hof einer Baronin geplant. Er will ihre Tochter verführen und sie so umgarnen, dass sie ihn heiraten will. Die Baronin jedoch hat einen Verdacht und wirbt die Helden als Leibwächter ihrer Tochter

„Auch wenn dieses Spiel an Euch ging, Baron, so wird es nicht das letzte gewesen sein, dass wir ausgetragen haben.“

an. Sie müssen eine Weile auf die junge, unerfahrene Frau aufpassen und hinter den Plan des Höflings kommen.

Nach einer Intrige ist ein Höfling vom Hofe verwiesen worden und scheint am Ende seiner politischen Karriere. Er versucht sich jedoch an seinen Gegnern zu rächen und heuert die Heldengruppe an, ihm dabei zu helfen. Sein Konkurrent ist ein arroganter, aber einflussreicher Baron, der schon seit langer Zeit neidisch auf den Erfolg des Höflings war. Die Helden sollen gemeinsam mit ihm eine Intrige inszenieren, um den Baron zu stürzen und den Höfling wieder zu rehabilitieren.

Die Helden sind am Hofe eines Hochadligen eingeladen worden (z.B. aufgrund ihrer Verdienste oder eines besonderen Auftrags). Dort werden sie während eines Festes in die Machenschaften eines Höflings verstrickt, der nicht gut darauf zu sprechen ist, dass den Helden so viel Vertrauen und Ehre zu Teil wird. Er versucht sie bloßzustellen, entweder mit Worten oder einer inszenierten Peinlichkeit.



MU 12 KL 14 IN 13 CH 14 FF 11 GE 12 KO 12 KK 12 SO 10
LeP 27 AuP 28 MR 4 INI 10 WS 6

Seelentier: Wiesel

Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Gutaussehend, Guter Ruf (5), Verbindungen (20), Wohlklang / Eitelkeit 8, Goldgier 7, Niedrige Lebenskraft (1), Schulden (800 Dukaten)

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (Stadtteil/Kleinstadt)

Talente:

Kampf: Armbrust +2, Dolche +4, Fechtwaffen +5, Hieb Waffen 0, Infanteriewaffen +1, Raufen +2, Ringen 0, Säbel 0, Wurfmesser 0

Körper: Athletik 0, Klettern 0, Körperbeherrschung +1, Reiten +4, Schleichen +1, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +6, Singen +1, Sinnesschärfe +4, Tanzen +5, Zeichnen +2

Gesellschaft: Betören +8, Etikette +10, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +8, Überreden +8, Überzeugen +1

Natur: Fährtensuchen +1, Orientierung +1, Wildnisleben 0

Wissen: Geographie +1, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +6, Heraldik +5, Rechnen +5, Rechtskunde +3,

Sagen/Legenden +3, Schätzen +2, Staatskunst +7

Sprache: Muttersprache: Garethi +12, Sprachen Kennen:

Bosparano +6, Isdira +4, Rogolan +3, Tulamidya +4,

Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +6

Handwerk: Handel +2, Hauswirtschaft +2, Heilkunde Gift +4, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 0, Kochen 0, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen 0, Schneidern 0

Kampfwerte: Armbrust 9, Dolche 9/9, Fechtwaffen 10/9, Hieb Waffen 7/7, Infanteriewaffen 8/7, Raufen 8/8, Ringen 7/7, Säbel 7/7, Wurfmesser 7

Ausrüstung: Dolch, Schwert, Geldkatze mit mindestens 10 Dukaten

Erfahrener Höfling: MU 12, KL 16, IN 14, CH 16, FF 11, GE 12, KO 12, KK 12, SO 11, LeP 30, AuP 32, MR 5, INI 10, WS 6; SF: Finte; Fechtwaffen +10, Betören +12, Etikette +14, Menschenkenntnis +12, Überreden +12, Staatskunst +11

Veteranen-Höfling: MU 12, KL 17, IN 16, CH 18, FF 11, GE 12, KO 12, KK 12, SO 12, LeP 32, AuP 34, MR 7, INI 10, WS 6; SF: Finte; Fechtwaffen +12, Betören +16, Etikette +17, Menschenkenntnis +16, Überreden +16, Staatskunst +16



olzfälle

AUS DEM TAKT

„Hau-ruck!“

Mit lautem Platschen glitt der Stamm in den Reigen seiner Gefährten, die von Tauen am Aufbruch gehindert im Fluss dümpelten.

„Das war der letzte!“, verkündete Eichhold zufrieden und streckte sich ächzend. Sigher nickte ihm zu. Sie hatten ein gutes Stück Arbeit geschafft, aber getan war sie noch lange nicht. Nun hieß es, einige der Stämme zu Flößen zusammenzubinden und dann den ganzen Haufen flussabwärts zu begleiten, bis zum Beginn der Reichsstraße, wo sie auf Wagen verladen würden.

„Ach, der Herr Rondromski gibt sich auch die Ehre“, höhnte Macta, auf einem halbfertigen Floß stehend. Dabei wusste sie genau, dass Eichhold den ganzen Tag im Tann gestanden und geschlagen hatte. Er konnte gar nicht mehr zählen, wie viele der Eichen er in den letzten Tagen umgelegt hatte.

„Baum fällt!“

„Manche Leute müssen eben arbeiten und können nicht den ganzen Tag am Fluss lustwandeln“, gab er bissig zurück und ärgerte sich gleich darauf, darüber, denn nun warf ihm Macta einen grimmigen Blick zu.

„Ach, wenn mal deine Axt zu schnell und scharf wie deine Zunge wäre, Eichhold, dann würdest du vielleicht auch was geschafft bekommen.“

Eichhold stieg zu Sigher auf das Floß und zog mit dem Schifferhaken einen weiteren Stamm heran, um seinen Schnitzer wiedergutzumachen. „Wenigstens weiß ich, wie ein Baum aussieht und verwechsle ihn nicht mit einem Bein.“

Macta keuchte wütend auf. Sie ließ das Seil fahren, in das sie gerade einen Knoten machen wollte, und drohte ihm mit der Faust: „Das nimmst du zurück!“

Eichhold lachte auf: „Wieso sollte ich?“ Er hatte Macta noch nie leiden können und so war es ihm ein Leichtes, sie immer wieder an den Tag zu erinnern, wo ihr die Axt abgeglitten war und sie sich in den eigenen Fuß gehackt hatte. Das konnte zwar jedem passieren, aber es war eben ihr passiert. „Weil ich dir sonst deinen klobigen Schädel einschlage, du





Goblinfreund!“, rief Macta, setzte mit einem Sprung ans Ufer und ergriff eine der herumliegenden Äxte.

„Nur zu, versuch es“, rief Eichhold und die Wut peitschte ihm die Hitze ins Gesicht. Er ergriff den Fischerhaken und sprang ebenfalls ans Ufer, um ihr das Fell über die Ohren zu ziehen. Da tauschte man einmal etwas mit einer dieser rotbepelzten Plagen und schon wurde einem das zum Vorwurf gemacht. Dabei war das Schmuckstück für seine Frau gewesen.

Sie wollten eben aufeinander losgehen, da schoben sich Sigher und einige andere dazwischen. Man wurde sich schnell einig – über Eichholds und Mactas Kopf hinweg – dass die beiden ihre Streitigkeiten mit einem Tanz auf dem Stamm austragen sollten, und der Verlierer müsste sich beim Gewinner auf Ehre und mit einem Krug Branntwein entschuldigen.

Eichhold nickte und als auch Macta widerwillig zugestimmt hatte, postierten sie sich auf zwei Flößen. Ein besonders dicker Stamm wurde zwischen die beiden Gefährte gezogen und drei Mann hielten ihn mit Schifferhaken ruhig, bis die Streitenden in entgegengesetzte Richtungen blickend darauf gestiegen waren. Dann ließ man los. Sofort lehnte sich Eichhold in den ersten Schritt und da er schwerer war, als Macta, begann der Stamm nach seiner Weisung zu rollen.

Aber Macta lief mühelos rückwärts mit, gab dem Stamm sogar noch mehr Schwung, bis Eichhold seinerseits anfang, die Drehung zu verlangsamen, um nicht vom Stamm zu fallen. Der moosige Stamm wurde vom Flusswasser zunehmend glitschiger und als Macta eine kurze Unachtsamkeit ausnutzte und der Stamm sich plötzlich in die Gegenrichtung drehte, wäre er fast gestürzt.

Alles oder nichts, dachte sich Eichhold und sprang hoch. Als er landete, wurde der Stamm nach unten gedrückt und Mactas Ende nach oben geschleudert. Das konnte sie nicht ausgleichen und fiel im hohen Bogen vom Stamm. Eichhold lachte auf, doch der Laut blieb ihm im Halse stecken. Ein armdicker Stamm hatte sich unbemerkt aus dem Pulk gelöst und war herangetrieben. Mactas Hinterkopf knallte mit einem dumpfen Pochen darauf, während ihr Körper ins Wasser schlug. Trotz des Platschens hörte Eichhold das Brechen ihres Genicks, das wie ein berstender morscher Ast klang.

„Hrm.“



MU 12 KL 11 IN 12 CH 10 FF 11 GE 11 KO 13 KK 14 SO 3
LeP 30 AuP 32 MR 3 INI 9 WS 7

Seelentier: Bär

Vor- und Nachteile: Ausdauernd (4), Glück, Richtungssinn / Aberglaube 5, Einbildungen

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (Dorf), Waffenloser Kampfstil: Bornländisch, Waldkundig

Talente:

Kampf: Dolche +3, Hieb Waffen +3, Raufen +5, Ringen +5, Säbel 0, Wurfmesser 0, Zweihandhieb Waffen +6

Körper: Athletik +5, Klettern +4, Körperbeherrschung +3, Schleichen 0, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +1, Singen 0, Sinnenschärfe +3, Tanzen +2, Zeichnen +6

Gesellschaft: Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +3, Überreden +2

Natur: Fähr tensuchen +2, Fesseln/Entfesseln +1,

Orientierung +5, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +6

Wissen: Geographie +2, Götter/Kulte 0, Magiekunde +1,

Mechanik +2, Pflanzenkunde +5, Rechnen +1,

Sagen/Legenden +4, Tierkunde +4

Sprachen: Muttersprache: Garethi +9, Sprachen Kennen:

Thorwalsch +4, Tulamidyä +4, Zhulchammaqra +3,

Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 0

Handwerk: Abrichten +3, Ackerbau +1, Boote Fahren +3, Fahrzeug Lenken +4, Grobschmied +2, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +5, Holzbearbeitung +7, Kochen +4, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen 0, Schneidern +2, Seiler +4, Zimmermann +3

Kampfwerte: Dolche 9/8, Hieb Waffen 10/7, Raufen 10/9, Ringen 10/9, Säbel 7/7, Wurfmesser 7, Zweihandhieb Waffen 11/9

Ausrüstung: Holzfälleraxt

Erfahrener Holzfäller: MU 13, KL 11, IN 12, CH 10, FF 11, GE 13, KO 14, KK 15, SO 4, LeP 35, AuP 35, MR 6, INI 10, WS 7; SF: Wuchtschlag; Zweihandhieb Waffen +9, Holzbearbeitung +11

Veteranen-Holzfäller: MU 13, KL 11, IN 12, CH 10, FF 11, GE 14, KO 16, KK 17, SO 5, LeP 35, AuP 35, MR 6, INI 10, WS 7; SF: Niederwerfen, Wuchtschlag; Zweihandhieb Waffen +13, Holzbearbeitung +16



Sie wurde von der Strömung gepackt und unter den Seilen durchgespült. Eichhold stürzte sich in den Fluss und schwamm ihr nach. Andere rannten am Ufer entlang, Sigher war geistesgegenwärtig genug, einen der Schifferhaken mitzunehmen. Als sie Mactas leblosen Körper aus dem Wasser zogen, dachte Eichhold verzweifelt: *Ich habe sie umgebracht! So strafen die Götter Streitsucht und Kleinlichkeit.*

Doch er wusste nicht genau zu sagen, ob sie Macta oder ihn, den man ab da hinter seinem Rücken einen Mörder nennen würde, mit ihrer Strafe härter trafen.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Variholde Nesselried, Macta Dunkelrath, Dragora Isenthal, Tsadane Eslamitsch

Männliche Namen: Arlbrecht Kaltenquell, Eichhold Rondromski, Fulrax Wayzek, Sigher Einkorn

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Als die Helden über Nacht in einem Weiler Quartier nehmen, werden sie von einem Holzfäller angesprochen. Er bittet die Gruppe ihn sicher nach Gareth zu eskortieren, wo seine Familie lebt. Auf die Frage nach seiner Verwandtschaft erleben die Helden eine Überraschung: Der Mann erklärt er sei ein naher Verwandter des Kaiserhauses. Die Helden haben allen Grund diese Behauptung in Frage zu stellen: Der Mann hat schlechte Manieren, kann nicht lesen oder schreiben und weiß nicht einmal etwas über seine angeblichen Familienverhältnisse zu sagen. Alles weist daraufhin, dass der Mann nur eine einfache Möglichkeit sucht aus den dämonisch pervertierten Landstrichen Tobriens zu entkommen. Als er jedoch einen Siegelring mit Fuchsemblem vorweist, wendet sich das Blatt. Ist hier nur einem verwirrten Mann ein wertvoller Ring in die Hände gefallen oder sollte es sich am Ende doch um ein Mitglied der kaiserlichen Familie handeln?

& BESONDERHEITEN

Holzfäller sind als Meisterpersonen nicht nur dazu gut den Helden beim Fällen von Bäumen zu helfen, wenn es beispielsweise darum geht eine Palisade zu errichten oder eine bestehende Mauer mit Holz auszubessern. Ein tobrischer Holzfäller wird einige lokale und regionale Legenden kennen, besonders, wenn diese sich in den Tiefen der Wälder abspielen. Darüber hinaus dient er als waldkundiger Führer und kann in seinem Forst als Retter in der Not erscheinen, denn die kräftigen Burschen haben gelernt sich notfalls mit ihrer Axt zu verteidigen.

Der Mann ist natürlich kein Mitglied des Hochadels. Der Ring, der ihm in die Finger gefallen ist gehörte einem Phex-Geweihten. Bei Ankunft der Helden sieht der Holzfäller die Zeit gekommen seinen Fund einzusetzen und betet zu den Zwölfen, dass sein Plan aufgehen möge.

Vor einigen Tagen kehrte von zwei Holzfällern, die man ausgesandt hatte, eine geeignete Stelle für ein Holzfällerlager tiefer im Wald zu finden, nur einer zurück. Der Zurückgekehrte, ein Mann, der schon seit jeher als ein wenig verrückt galt, berichtet den Dorfbewohnern, dass sein Begleiter von einer riesigen Spinne angefallen und getötet worden sei. Er selbst habe nur entkommen können, weil das achtbeinige Monstrum mit seinem Begleiter beschäftigt gewesen war. Zwar glaubt man dem Mann kein Wort und setzt ihn sofort fest, um auf das Urteil des Dorfrates zu warten, doch sagt er die Wahrheit. Im nahen Wald treibt eine Maraske ihr Unwesen. Aufgestachelt von der Wut auf das Dämonische der Region ist sie noch aggressiver als gewöhnlich und ging sofort auf die Menschen los, als diese in ihre Nähe kamen. Als ein Suchtrupp die Leiche des getöteten Holzfällers findet, wird die Lage des Heimkehrers noch unglücklicher. Die Einstiche des Maraskenstachels erinnern an Verletzungen durch einen Langdolch. Die Helden erreichen das Dorf kurz bevor man das Urteil über den Unschuldigen fällt und werden von ihm gebeten der Wahrheit zum Sieg zu verhelfen.

„Ich sag dir ... in den dunkelsten Wäldern, gibt es auch die dunkelsten Geschichten ...“

In einem der tobrischen Dörfer geschehen merkwürdige Dinge. Immer öfter sterben Holzfäller, die sich allein in den Wald begeben, um Holz zu schlagen: Mal hat der Betreffende sich auf einen tiefhängenden Ast gespießt, mal ist er mit der Axt in der Hand über eine Baumwurzel gestolpert und in sein Werkzeug gefallen und mal von einem umstürzenden Baum erschlagen worden. Schon beginnen die abergläubischeren Dorfbewohner von der Rache des Waldes zu reden und schwören, dass die Bäume Vergeltung für ihre Vernichtung suchen. In Wahrheit ist einer der Holzfäller seinen Einbildungen erlegen. In seinen Augen sind die Bäume des Waldes menschenähnliche Gestalten. Er sieht also Tag für Tag, wie seine Kameraden mit ihrer Axt mordend ihrer Arbeit nachgehen. In dem Wissen das Leben der angegriffenen „Wesen“ retten zu müssen, stellt er daher einzelnen Holzfällern nach und tötet sie. Als die Helden das Dorf erreichen, herrscht dort bereits Panik. Die Hysterie ist komplett, als der mörderische Holzfäller in seinem Wahn auch öffentlich angreift. Raubt der Wald ihnen nun nacheinander den Verstand, damit sie übereinander herfallen? Es ist an den Helden die Wahrheit herauszufinden und zu verbreiten.



Hure

FALSCHES FEDERN

Dankwart stierte in sein Bier und wünschte sich, die Welt und alle darinnen würde in Borons Reich fahren. Er wollte doch nur ein gutes Bier (unmöglich bei seiner Börse) und seine Ruhe (unmöglich in dieser Schenke, in der alle Welt sich aufführte, als hätte die Kaiserin jedem Bürger einen Dukaten geschenkt). *Was habt ihr wohl zu feiern?*, fragte er sich griesgrämig.

„Du siehst traurig aus. Wie wäre es, wenn ich dir etwas Trost spende?“

Ihm war auf jeden Fall nicht zum Feiern zumute. Der Scriptor hatte ihm den Lohn gekürzt. Nach mehr als zwei Jahren

treuer Dienste als Botenläufer. Zum Glück hatte er sich einen Nachschlüssel machen und hier und da ein wenig Tinte oder Pergament mitgehen lassen. „Trotzdem!“, grollte er.

„Warum so mürrisch?“, fragte da eine samtige Stimme neben ihm. Langsam wendete er den Kopf und blickte in zwei kecke dunkle Augen. Glänzendes rotes Haar rahmte ihr Gesicht ein, doch seine Aufmerksamkeit wanderte langsam abwärts. Sein Blick verharrte auf einer prächtigen Büste, die von einem engen Miederkleid umso gekonnter in Szene gesetzt wurde; unanständig lange, wie er sich bewusst wurde und den Blick schnell wieder hochriss. Doch statt Missbilligung fand er in ihrem Gesicht ein verschmitztes Lächeln.

„Heute ist kein guter Tag“, sagte er nur, bemühte sich aber, nicht gar zu grimmig zu klingen.

„Ich kann nicht zulassen, dass Ihr so zwergisch dreinblickt. Ich wette, Ihr habt ein wunderschönes Lächeln. Zeigt es mir, immerhin feiere ich heute meinen Geburtstag.“

Als Dankwart sich kein Lächeln abringen konnte, beugte sich die unbekannte Schöne weit vor, was ihm einen berückenden Ausblick bescherte, und kitzelte ihn am Kinn. Da musste Dankwart wider Willen doch schmunzeln und die Frau lachte glockenhell auf. „Na seht Ihr! So gefällt Ihr mir. Trinkt einen Wein auf meine Kosten, ich will, dass alle heute glücklich sind. Und wer weiß, vielleicht fällt Euch ja etwas ein, wie Ihr mich später glücklich machen könnt!“

Sie zwinkerte ihm zu und wandte sich mit einem aufreizenden Hüftschwung um. Vielleicht war heute doch kein so schlechter Tag.

„Habt Ihr ihn?“, fragte die Kapuzengestalt und hielt lockend den Geldbeutel hoch.

Die Frau lachte leise, richtete ihr Mieder und zog einen Schlüssel aus ihrem Ausschnitt. „Der einfältige Bock ist dreimal gesprungen und dann gleich eingeschlafen“, erklärte sie. „Aber was wollt Ihr mit dem Schlüssel zur Schreibkammer eines Scriptoren?“

„Das geht dich gar nichts an, Hure“, erklärte die Gestalt barsch und warf ihr den Beutel zu. Sie fing ihn auf und streckte dem Mann die Zunge raus. Dann schritt sie würdevoller als jede Dame in die Dunkelheit davon.

& BESONDERHEITEN

Die Hure befindet sich aus Sicherheitsgründen meistens in der Gesellschaft ihrer Kolleginnen, zumindest solange sich die Gemeinschaft in den Gassen herumtreibt, um Freier zu werben. Es kommt nicht selten vor, dass rüde Gesellen dazu neigen sie wie billige Waren zu behandeln und so haben die Frauen gelernt vorsichtig zu sein und sich im Notfall selbst zu verteidigen. Anzutreffen sind Huren überall dort, wo sich das Leben tummelt und wo sie potenzielle Kunden vermuten. Ununterbrochen wandern die Straßenblumen vor den Herbergen und Tavernen in Gassenbezirken auf und ab oder stehen an eine Wand gelehnt, einen Mann nach dem anderen heranlockend. Anzutreffen ist die Hure auch beim Trinken oder in männlicher Begleitung in einer der Schenken. In der Natur ihrer Arbeit liegt es, dass die Damen erotische Dienste feilbieten, die auch die Helden in Anspruch nehmen können. Aber ebenso gehören entspannende Massagen, das Verkaufen von Informationen oder das Verführen einer Wache zu den Möglichkeiten der Dirnen.



NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Freumuth Sattlerkoppfen, Sigislinde Obermühl, Espe Grünbrunn, Isirella Gösselgrund, Haarika Kornwall, Linje Menzelsruh

Männliche Namen: Alrik Meeltheuer, Shalim, Harn der Stecher

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ In einer Stadt der Region verschwinden in den Vierteln der Ärmsten seit einiger Zeit vereinzelt Prostituierte und tauchen mit geöffneter Kehle und ausgeblutet auf Hinterhöfen wieder auf. Zwar ist die Garde über Alrik den Aufschlitzer informiert und scheint auch bemüht den Täter zu fassen, doch ist ihr kein Glück beschieden. Was die Gardisten herausfinden ist nur, dass die Kehlenschnitte mit einem sehr scharfen Messer ausgeführt und dass in der Nähe einer jeden Toten die Überreste einer teuren Frucht gefunden werden. Die Fruchtreste weisen den Aufschlitzer als wohlhabend aus, der Schnitt als einen Fachmann für die Bearbeitung von Fleisch - oder als Medicus. Ersteres ist jedoch nur ein Ablenkungsmanöver, denn der Mörder ist der örtliche Fleischer, der sich die teuren Früchte als Lockmittel für die Frauen leistet, um die Garde von sich abzulenken. Möglicherweise beschließen heldenhafte Durchreisende den Frauen zu helfen und der Ursache der Morde auf den Grund zu gehen, um letztendlich den wahnsinnigen Schlachter in das nächste Noionitenkloster zu überstellen.

„Mir vorzuschreiben, dass ich das Mieder weiter schließen soll, ist so als würdet Ihr dem Krämer befehlen seine Waren unter dem Wagen zu verstecken!“

☛ In den Bordellen der Stadt wütet eine besondere Abart der Blauen Keuche. Die Seuche entkräftet die Huren unablässig, bis sie schließlich einen Fieberschub erleiden und oft sogar sterben. Viele verenden in der Gosse und liegen anschließend dort, bis sich jemand erbarmt und die Leiche einem Tempel meldet. Betrachtet die Obrigkeit der Stadt die Krankheit zu Beginn als Problem der Bordellbesitzer und Huren, wird schon bald klar, dass die vielen Leichen selbst zu einer Gefahr werden. Die Mehrzahl der Heiler ist schlicht überfordert und erleichtert über jede helfende Hand. Der Auslöser der Krankheit ist ein Freier, der sich bei einer alternden Hure am Stadtrand, die nur wenige Kunden vorzuweisen hat, infizierte. Aus Rache an den Dirnen, die seiner Meinung nach Schuld an seinem Zustand sind, verbreitete er die Ansteckung in den Freudenhäusern.

☛ Unter den Huren eines Armenviertels befindet sich eine verwirrte Seele, die Männer abgrundtief verabscheut. Sie glaubt, dass Männer allesamt Schurken und Schweine sind, die man alle abschlachten sollte. Sie betrachtet sich selbst als eine Auserwählte Rahjas und opfert das Blut ihrer Freier in finsternen Ritualen. Die Helden werden von der örtlichen Garde beauftragt, die Mördeirn zu finden, die sich nicht mehr weit weg von einem Pakt mit Belkelel befindet. Besonders perfide könnte die Tatsache sein, dass sie üblicherweise





als freundliche Hure auftritt und den Helden gar hilft. Doch schlussendlich wird sie auch versuchen, einen der männlichen Helden umzubringen.

☛ Eine Bande von Huren macht der Männerwelt das Leben schwer. Unter ihrer Anführerin verhalten sie sich wie räuberisches Gesindel, denn sie haben erkannt, dass sich kriminell schneller gute Dukaten verdienen lassen als mit dem Verschachern des eigenen Körpers. Ihr Trick besteht darin, dass sie verheiratete Männer ansprechen, ihnen schmeicheln, sich ihnen anbieten und in ein leerstehendes Haus am Stadtrand locken, um die nackten Mannsbilder auszurauben. Opfer gibt es genug, die sich an die Wache wenden könnten, aber aus Scham hat bisher kei-

ner gewagt sich jemandem anzuvertrauen. Vielleicht aber riskiert einer der Betroffenen ortsfremde Helden einzuweisen, von denen er sich Hilfe und Verschwiegenheit erhofft.

☛ Ein Held könnte sich auch in eine Hure verlieben. Dabei kann es durchaus sein, dass er ihr ab und an helfen muss. So könnte ein Freier Ärger machen oder auch die Garden, sowie eine Unterweltbande, die hohe Schutzgelder verlangt. Außerdem könnte der Held sie natürlich auch davon überzeugen, ihren Beruf abzulegen und mit ihm zu kommen.

*„Natürlich kann ich Euch hier unbeschadet rausbringen.
Los! Versteckt Euch unter meinem Rock!“*



**MU 13 KL 12 IN 12 CH 14 FF 12 GE 14 KO 12 KK 10 SO 3
LeP 27 AuP 30 MR 3 INI 10 WS 6**

Seelentier: Scheunenkatze

Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt (3), Glück im Spiel, Gutaussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang / Aberglaube 5, Eitelkeit 5, Geiz 6, Goldgier 7, Sucht (Alkohol, 6), Vorurteile (Männer) 6

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (Kleinstadt/Stadtteil), Waffenloser Kampfstil: Bornländisch

Talente:

Kampf: Dolche +6, Hieb Waffen +2, Raufen +5, Ringen +5, Säbel 0, Wurfmesser +3, Zweihandhieb Waffen +1

Körper: Akrobatik +3, Athletik +5, Klettern +2, Körperbeherrschung +7, Schleichen +4, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +6, Sich Verstecken +3, Singen +2, Sinnenschärfe +5, Tanzen +4, Taschendiebstahl +2, Zehen +4

Gesellschaft: Betören +7, Gassenwissen +5, Menschenkenntnis +6, Schauspielerei +1, Sich Verkleiden +2, Überreden +5

Natur: Fährtensuchen +1, Fallen Stellen +1, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +1, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +2

Wissen: Götter/Kulte +1, Rechnen +4, Sagen/Legenden +4

Sprachen: Muttersprache: Garethi +10, Sprachen Kennen: Alaani +4, Thorwalsch +3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +2

Handwerk: Abrichten +2, Ackerbau +1, Brauer +1, Falschspiel +5, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +4, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen 0, Schlösser Knacken +1, Schneidern +2, Viehzucht +1

Kampfwerte: Dolche 10/10, Hieb Waffen 9/7, Raufen 10/9, Ringen 10/9, Säbel 7/7, Wurfmesser 10, Zweihandhieb Waffen 8/7

Ausrüstung: Dolch, aufreizende Kleidung

Erfahrene Hure: MU 14, KL 13, IN 13, CH 16, FF 12, GE 15, KO 12, KK 10, SO 4, LeP 29, AuP 32; MR 5, INI 11, WS 6; SF: Aufmerksamkeit, Ausweichen I; Dolche +9, Ringen +10, Körperbeherrschung +12, Selbstbeherrschung +11, Sinnenschärfe +8, Zehen +8, Betören +12, Gassenwissen +10

Veteranen-Hure: MU 15, KL 13, IN 14, CH 17, FF 12, GE 16, KO 12, KK 10, SO 5, LeP 30, AuP 37, MR 6, INI 12, WS 6; SF: Aufmerksamkeit, Ausweichen I und II; Dolche +12, Ringen +15, Körperbeherrschung +16, Selbstbeherrschung +15, Sinnenschärfe +11, Zehen +12, Betören +17, Gassenwissen +14



ngerimm-Geweihete

GESELLENSTÜCK

Hedruna runzelte die Stirn. Irgendetwas stimmte heute nicht. Die Esse wollte nicht richtig ziehen, obwohl das Wetter gut war. Das Eisen glühte mit einem merkwürdig düsteren Schein, als wolle es Unheil ankündigen. Die Schläge ihres Hammers waren unregelmäßig und der gottgefällige Takt wollte sich nicht einstellen. Der Ton, wenn Metall auf Metall schlug, war heute kein kraftvolles Singen, sondern ein zögerliches Klagen. Mit einem Seufzen ließ Hedruna den Hammer sinken, musterte das von den ersten Schlägen in eine grobe Form gebrachte Eisen und seufzte erneut. Dann warf sie es achtlos in den Eimer mit den Resten, die erneut eingeschmolzen werden sollten. *Was ist es, dass du mir mit dieser Botschaft vermitteln möchtest, oh gestrenger Herr? Missfällt dir meine Arbeit? Oder ist es nur die weise Erkenntnis, dass stetig zweifelt, wer zum Meister werden will?* Sie würde darüber beten und meditieren müssen, bevor sie sich wieder daran wagte, das nächste Stück zu schmieden.

*„Hitze scheint ihr nicht gewöhnt zu sein, wie?
(lacht schallend)“*

„Meisterin?“, riss sie der junge Gorik aus ihren Gedanken, ein kluger und gewandter Junge, der vor Kurzem als Lehrling im Tempel angenommen worden war. Einen Schmied würde man aus ihm nicht machen, aber seine Kunstfertigkeit mit Papier und Knochenleim war wirklich sehenswert, seine Fensterbilder eine Offenbarung. Ingerimms Berührung war bei ihm leicht wie der warme, feuchte Hauch, der beim Löschen des Eisens aufstieg, aber nicht weniger deutlich.

„Ja, mein Junge?“, fragte sie.

„Meister Bronfeldt ist da.“

Hedruna nickte, verneigte sich noch einmal vor der heiligen Esse und trat in den Andachtsraum. Dort knieten bereits der alte Meister Bronfeldt, einer der angesehensten Feinschmiede der Stadt, und sein ältester Lehrling, Suderfried. Der Blick des jungen Mannes glitt über die prächtigen Kunstwerke, die das Innere des Tempels schmückten. Doch nur bei denen aus Gold und Edelsteinen verharrte er länger. Es mochte sein, dass er sich für die Meisterstücke seines Handwerks am meisten interessierte und darum die Schnitzereien, Steinmetzarbeiten und feinen Porzellane nicht würdigte. Aber Hedruna konnte sich des Eindrucks nicht erwehren, dass es eher Gier war, die aus den Augen des Burschen sprach. Und man wurde nicht Meisterin der Esse, wenn man nicht auch die dezenteren Hinweise des Herrn bemerkte. Sie musste sich ein Schnalzen verkneifen, als der Blick des Jungen auf der mit Lapislazuli und Smaragden versehenen Tafel mit einem Segensspruch verharrte, der jüngsten Spende des Tempels. *Eindeutig Gier*, erkannte sie.





„Meister Bronfeldt. Erhebt Euch, ich bitte Euch, Ihr seid ein Gast in diesen Hallen, der sich den stolzen Aufenthalt hier Dutzendfach mit Meisterhand erarbeitet hat.“

Der Feinschmied kam schwerfällig, aber sichtlich erfreut über das Lob, auf die Beine und bedeutete auch seinem Lehrling, sich zu erheben. Der nahm eine schmucklose Holzkiste auf, die hinter ihm am Boden gestanden hatte und gemeinsam traten sie näher.

„Dies ist mein Lehrling Suderfried Sternkasten.“

Hedruna rang sich ein Nicken ab. Sie wollte den Knaben nicht verurteilen, bevor sie seine Arbeit gesehen hatte.

„Und dies ist sein Gesellenstück?“, fragte sie darum freundlicher. Bronfeldt nickte und bedeutete dem Lehrling, den Kasten zu öffnen. Der Bursche war nervös, das war offensichtlich, aber das war normal. *Warum habe ich dann den Eindruck, als habe er Angst vor mir?*

Im Innern des Kästchens ruhte ein goldener Pokal auf einem Samtkissen. Das Material war für einen Schmuckportal vergleichsweise schlicht. Einfaches Silber, keine Edelsteine oder Goldeinlegearbeiten. Hedruna griff hinein und nahm das Stück heraus, drehte es im Licht der Fackeln. Was an Gold und Diamanten gespart worden war, machte der Pokal durch seine Verarbeitung vielfach wett. Voller Begeisterung drehte Hedruna die Arbeit in den Händen. Haarfeine Gravuren, Ätzungen und Auflagen zeigten einen Ingerimm-Gottesdienst in eben diesem Tempel. Die Einzelheiten waren beinahe gespenstisch genau. Hedruna erkannte jeden der Tempelbewohner und auch sich selbst in den dargestellten Figuren wieder und sogar die Segens tafel, die erst vor wenigen Tagen aufgehängt worden war, war nachträglich, aber sehr kunstfertig eingebracht worden.

„Das ist keine gute Qualität. Sieht mir eher nach horasischer Manufaktur aus.“



MU 12 KL 10 IN 13 CH 12 FF 14 GE 11 KO 14 KK 14 SO 7
LeP 34 AuP 29 KaP 24 MR 4 INI 10 WS 7

Seelentier: Olporter Hund

Vor- und Nachteile: Begabung für Handwerkstalente, Hitzeresistenz, Hohe Lebenskraft (3), Eingeschränkter Sinn (Geruchssinn) / Höhenangst 10, Meeresangst 6, Neugier 6, Verpflichtungen (gegenüber der Kirche und dem Tempel), Geweiht (zwölfgöttliche Kirche), Moralkodex (Ingerimm-Kirche)

Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Kulturkunde (Mittelreich), Liturgiekenntnis (Ingerimm) +6, Meister der Improvisation, Ortskenntnis (Stadtteil/Kleinstadt)

Talente:

Kampf: Armbrust +3, Dolche +1, Hieb Waffen +5, Infanteriewaffen +1, Raufen +3, Ringen +3, Säbel 0, Wurfmesser 0

Körper: Athletik 0, Klettern 0, Körperbeherrschung +1, Schleichen +2, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +6, Sich Verstecken +1, Singen +1, Sinnenschärfe +3, Tanzen 0, Zehen +2

Gesellschaft: Etikette +3, Gassenwissen +2, Lehren +6, Menschenkenntnis +6, Überreden +2, Überzeugen +7

Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung 0, Wildnisleben 0

Wissen: Baukunst +2, Geschichtswissen +3, Gesteinskunde +6, Götter/Kulte +8, Heraldik +2, Hüttenkunde +4, Mechanik +10, Rechnen +6, Rechtskunde +5, Sagen/Legenden +4, Schätzen +5

Sprachen: Muttersprache: Garethi +8, Rogolan +7, Tulamidya +2, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +3

Handwerk: Ackerbau +1, Feinmechanik +2, Grobschmied (Plättner) +10 (+12), Heilkunde Wunden 0,

Holzbearbeitung +4, Kochen 0, Lederarbeiten +4, Malen/Zeichnen +4, Metallguss +6, Schneidern 0, Steinmetz +2

Liturgien: DIE ZWÖLF SEGnungen, BLICK FÜR DAS HANDWERK, ERNEUERUNG DES GEBORSTENEN, INITIATION, OBJEKTSEGEN, OBJEKTWEIHE, TSAS SEGENSREICHER NEUANFANG

Kampfwerte: Armbrust 11, Dolche 8/8, Hieb Waffen 10/10, Infanteriewaffen 8/8, Raufen 9/9, Ringen 9/9, Säbel 7/8, Wurfmesser 8

Ausrüstung: Laterne, Schmiedehammer

Erfahrene Ingerimm-Geweihte: MU 12, KL 10, IN 13, CH 12, FF 16, GE 11, KO 16, KK 15, SO 7, LeP 36, AuP 32, KaP 35, MR 5, INI 10, WS 8; SF: Liturgiekenntnis +10, Wuchtschlag, HEILIGE SCHMIEDEGLUT, VERTRAUTER DER FLAMMEN; Überzeugen +10, Götter/Kulte +12, Gesteinskunde +11, Mechanik +14, Grobschmied (Plättner) +14 (+16), Metallguss +11

Veteranen-Ingerimm-Geweihte: MU 12, KL 11, IN 13, CH 12, FF 18, GE 11, KO 18, KK 15, SO 7, LeP 36, AuP 32, KaP 43, MR 5, INI 10, WS 9; SF: Liturgiekenntnis +15, Wuchtschlag, HEILIGE SCHMIEDEGLUT, VERTRAUTER DER FLAMMEN, VISIONSSUCHE, WEIHE DER EWIGEN FLAMME; Überzeugen +12, Götter/Kulte +15, Gesteinskunde +15, Mechanik +18, Grobschmied (Plättner) +17 (+19), Metallguss +14



„Das ist wirklich ein ...“, Hedruna sucht nach Worten und musste sich dann eingestehen, dass es nur eines gab, das diesem Pokal gerecht wurde. „Ein Meisterstück ...“

Der Junge lächelte, aber es zeigte sich nicht das erwartete Strahlen in seinen Augen. Der Bursche war entweder sehr bescheiden oder sich seines Talents gar nicht wirklich bewusst.

„Ich bin sicher, dass der Herr mit Wohlwollen auf dieses Stück schauen wird.“

Meister Bronfeldt schlug seinem Lehrling überschwänglich auf die Schulter. „Was habe ich dir gesagt, mein Junge? Fleiß und Bescheidenheit!“

Zu Hedruna gewandt: „Suderfried ist wirklich von Ingerimm beschenkt. Ich war geschäftlich in den letzten Wochen ständig fernab der Werkstatt und so hat er ganz allein an dem Pokal gearbeitet und sich mir heute erst offenbart.“

Hedruna nickte, aber das Misstrauen war wieder da. Ein solches Meisterstück? In Wochen gefertigt? Und dann noch allein? Aber hier war es, daran gab es keinen Zweifel. *Herr, entscheide du*, legte sie wie so oft die Entscheidung in die gütigen und weisen Hände Ingerimms.

Die Vorbereitungen waren bald getroffen. Ein Gesellenstück zu weihen und damit die Ausbildung eines jungen Handwerkers zu beenden, war eine der beinahe alltäglichen Pflichten des Tempels. Nicht oft waren hingegen die Arbeiten von so ausgesuchter Güte. Auch die Lehrlinge, Wahrer der Glut, und Gesellen, die sie ausnahmsweise zu diesem Segen hinzurief, waren von dem Stück begeistert und Meister Bornfeldt schien vor Stolz beinahe zu platzen.

Gemeinsam sang man das Lob des Herrn, intonierte den Schwur der Feinschmiede, den kostbaren Metallen stets mit Ehrfurcht und den Auftraggebern mit Aufrichtigkeit zu begegnen und Hedruna sprach ein kleines Gebet. Dann war es daran, das Stück zu segnen.

„Herr Ingerimm, Vater aller Flammen. Hier steht ein junger Mann, dessen Hände in deinem Namen Schönheit in die Welt bringen. Er will den nächsten Schritt auf seiner Reise zur Meisterschaft vollenden, auch wenn dein Wirken in seinen Stücken bereits offenbar wird. Segne sein Gesellenstück, Herr, damit er in die Gemeinschaft der Handwerker als vollwertiges Mitglied aufgenommen wird.“

Dienstleistungen

Eine Ingerimm-Geweihte kann den Helden mittels **BLICK FÜR DAS HANDWERK** eine genaue Angabe über Gegenstände machen oder durch **ERNEUERUNG DES GEBORSTENEN** beschädigte Gegenstände wiederherstellen. Mittels **OBJEKTSEGEN**- und **WEIHE** kann sie auch Waffen weihen. Sie verlangt dafür meist eine Spende für den Tempel und die Höhe kann, je nach dem Stand des Gläubigen, sehr unterschiedlich ausfallen.

Hedruna hob den Zeremonienhammer und tippte vorsichtig von oben auf den Pokal. Der Hammer wurde davon weggestoßen, dass ihr der Arm zurückgerissen wurde. Der Pokal klang in einem schrillen Klirren, bewegte sich jedoch nicht. Wie flüssiges Wachs breitete sich ein matter Schein über das Silber aus, bis jeder Glanz daraus gewichen war. Die Gesichter der Figuren waren wütenden Fratzen gewichen, das Innere des Tempels stand im Bild in Flammen.

„Das ist ... Blei“, erkannte Hedruna, also sie sich wieder gefasst hatte. Das Wertloseste der Metalle. „Der Herr hat dein Stück abgelehnt.“ *Was eine große Untertreibung ist.*

Alle Blicke wandten sich dem Lehrling zu, der mit entsetztem Gesichtsausdruck dastand.

„Willst du mir das erklären?“, fragte Meister Bronfeldt heiser.

Der Lehrling schüttelte den Kopf. Der Meister schlug ihn mit einer gewaltigen Ohrfeige zu Boden. „Rede, du Unseliger!“ Erschüttert blickte der Bursche zu seinem Meister auf und stammelte: „Ge ... kauft. Ich habe ihn gekauft.“

Die Offenbarung hallte von den Wänden wieder, denn die Anwesenden schwiegen entsetzt. Was für ein unvorstellbarer Frevel!

„Möge Ingerimm dir gnädig sein“, flüsterte der Meister. Dann sagte er lauter: „Denn ich werde dafür sorgen, dass es der Tempel und die Gildenmeister es nicht sein werden!“

*„Bei Ingerimm, nicht die Kerze löschen!
Lasst sie abbrennen, bis der Herr beschließt,
dass es genug ist.“*

NAMEN

Weibliche Namen: Hedruna Feuerschopf, Lana Funkenflug, Ina Herdenfursch

Männliche Namen: Siminius aus Angbar, Koldor Vitorus, Almir Bochsansan

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Die Ingerimm-Geweihte möchte mehr über die Schmiedekunst der Erzzwerge in Erfahrung bringen. Vor langer Zeit hatte ein Vorfahre von ihr die Erlaubnis erhalten, Xorlosch aufzusuchen. Und nun will sie dorthin und mehr von den Zwergen lernen. Die Reise dorthin ist jedoch nicht ungefährlich. Zwar weiß sich die Ingerimm-Geweihte zu helfen, aber sie bevorzugt es doch gemeinsam zu reisen und fragt deshalb einige ihrer alten Freunde: Die Helden.

Die Helden sind auf der Suche nach einem besonders fähigen Schmied und werden auf einen alten Ingerimm-Geweihten verwiesen. Dieser ist bereit den Helden eine persönliche oder herausragende Waffe anzufertigen. Allerdings stellt er eine Bedingung. Seine Schülerin soll sie begleiten und so die Welt außerhalb des Tempels kennenlernen.



Jägerin

KIND DES WALDES

Irnmaid liebte es, eins mit dem Wald zu werden. Noch vor Sonnenaufgang war sie aufgebrochen, hatte miterlebt, wie die Nachttiere ihre Lager aufsuchten und die Vögel erwachten; hatte im Duft des Morgentaus auf den Wiesen und Blättern gebadet und dem Wispern des Windes in den Ästen gelauscht. Ihr Atem ging mit dem Wiegen der Wipfel, ihre Füße fanden beinahe traumwandlerisch den Weg zwischen Stöcken und raschelndem Laub hindurch. Sie war so sehr ein Teil des Waldes wie der Fuchs oder die Eule. Einmal passierte sie zwei im Balzspiel gefangene Auerhähne, ohne dass diese sie bemerkten.

„Nehmt Euch in den Frühlingsmonden vor den Bachen in acht. Ihre Frischlinge verteidigend, werden sie zu regelrechten Furien.“

Genug des Lustwandels, mahnte sie sich in Gedanken. Der Baron hatte ihr aufgetragen, ein Reh für das Festmahl zu schießen, das zu Ehren des Tsafestes seiner Gattin begangen wurde. Eine Spur war bald gefunden. Der Baron hatte wenig Zeit für die Jagd, und so hatte sich das Rotwild stark vermehrt, durfte doch nur er – oder Irnmaid in seinem Auftrag – die Tiere jagen.

Sie glitt zwischen den Stämmen der Spur nach, ein vorfreudiges Lächeln auf den Lippen. Firun war ihr heute nah, das spürte sie. Doch das Lächeln verging ihr, als sie eine ihrer alten Schlingen passierte. Ein Hase hatte sich darin verfangen, aber sein Leib war unförmig, oben dicker als unten. Die Hinterläufe endeten in gebogenen, hühnerartigen Krallen und wo die Nagezähne sein sollten, ragten lange, giftropfende Fänge hervor. Das Fell am Kopf war glatter, schwarzer Schuppenhaut gewichen.

Aus Irnmaids Kehle löste sich ein leises Grollen. Nun auch schon hier. Sie hatte gelernt, den westlichen Teil des Forstes zu meiden, denn dort hatte sich in den letzten Jahren der Einfluss dämonischer Kräfte ausgebreitet. Aber jetzt auch schon hier? Hatte der Peraine-Geweihte nicht gesagt, das Böse sei auf dem Rückzug? Sie nahm sich vor, ihm das verdrehte, unheilige Tier zu bringen.

Doch erst das Reh. Sie zögerte kurz, sich wieder auf die Fährte zu setzen, denn in ihrem Kopf formte sich das Bild einer großen Rehkuh, deren Kiefer mit langen, scharfen Reißzähnen besetzt war und die einen langen Echschwanz mit Giftsta-

chel daran trug. Doch sie schüttelte die Furcht schnell ab und lief los. *Mach dich nicht verrückt, Mädchen*, trieb sie sich an.

Als sie das Reh einholte, äste es auf einer kleinen Lichtung. Irnmaid glitt auf ein Knie und legte mit langsamen, bedachten Bewegungen einen Pfeil auf die Sehne. Der Wind stand günstig. Langsam spannte sie den Bogen, spürte seine Kraft, die sich in den Pfeil fortpflanzen würde. Sie zielte, gab sich drei Atemzüge Zeit, Ruhe zu finden. Langsam lockerte sich der Griff ihrer Finger, vibrierte die Sehne kurz auf dem Leder ihres Fingerschutzes ... und riss. Der Pfeil fiel zu Boden.

Gleichzeitig tauchte ein riesiger Schatten vor Irnmaid auf. Es war ein gewaltiger Hirsch, mit einer Schulterhöhe vor weit über 2 Schritt. Sein Geweih war so stark verzweigt und so ausladend wie ein alter Holunderbusch. Irnmaid widerstand dem Verlangen, zurückzuweichen, zu fliehen. Im Wald rächte sich jede unbedachte Bewegung. Aber ihr Herz pochte einen hektischen Takt und ihre Hand wanderte zum Eberfänger an ihrem Oberschenkel. Wenn dieser Hirsch sich

&

BESONDERHEITEN

Die Jägerin ist eine Einzelgängerin und Selbstversorgerin, die eine Hütte im Forst als ihre Heimat bezeichnet. Demnach ist es auch nicht verwunderlich, dass sie in Laub und Dickicht am ehesten anzutreffen ist, sofern sie nicht einen ihrer seltenen Besuche in nahen Dörfern abstattet, um Felle und Leder an den Mann zu bringen oder einfach nur weil ihr beizeiten der Sinn danach steht sich mit einer Menschenseele auszutauschen. Eine Begegnung im Wald könnte so verlaufen, dass sie versehentlich beinahe einen der Helden erschießt statt eines Beutetieres oder dass sie zufällig zu Hilfe eilt, wenn sich die Abenteurergruppe in Not befindet. Als Jägerin ist sie naturgemäß bewandert in allen Fähigkeiten, die sie in der Wildnis zum Überleben benötigt: Sie weiß mit ihrem Bogen umzugehen, den Spuren der Tiere zu folgen und sich im Wald so zu verhalten, dass er und seine Bewohner für sie eine geringe Gefahr darstellen. Als Meisterperson ist sie in mittelreichischen Wäldern die geborene Führerin und Kundschafterin.



entschloss, sie auf die Nadelspitzen Hörner zu nehmen, wäre es aus mit ihr.

Jene nicht, erklang eine kraftvolle, tiefe Stimme in ihrem Kopf. Sie ließ die Waffe fahren und starrte das Tier an. In seinen großen, dunklen Augen lag etwas ... Wissen, Verstand, sie wusste es nicht zu benennen. Aber das vor ihr war kein normaler Hirsch. *Sie trägt die Reinheit des Waldes unter ihrem Herzen.*

„Versucht nicht zwei Hasen auf einmal zu jagen. Dann fangt ihr keinen von ihnen.“

Irnmaid erschrak und löste mühsam den Blick von dem prächtigen Wesen vor sich, um das Reh noch einmal zu mustern. Sie würde doch nie ein trächtiges Tier schießen!

Du siehst es noch nicht, aber es liegt in ihrer Witterung.

Irnmaid nickte langsam. Sie wusste nicht, was da vor ihr stand, aber sie spürte, so deutlich, wie sie das Nahen eines Gewitters spürte, dass diese Kreatur ihr nichts Böses wollte.

Wirst du sie verschonen?

Irnmaid nickte sofort. Die Jägerlehre verlangte, säugende und trachtige Tiere nicht zu schießen.

Der Hirsch senkte den Kopf, bis das Geweih gefährlich nah an ihr Gesicht kam. Erst wollte Irnmaid zurückweichen, aber dann sah sie ein kleines Hornamulett, das daran baumelte. Zögerlich hob sie die Hand, und zog das Amulett hervor – der Hirsch ließ es geschehen. Die flache Platte wirkte wie aus dem Geweih herausgewachsen und zeigte ... Irnmaid riss die Augen auf. Es zeigte sie, im Wald kniend.

Mein Dank und mein Segen sind dir gewiss, Irnmaid, Tochter des Waldes.

Dann war der Hirsch verschwunden. Die Jägerin schaute sich suchend um, aber es war keine Spur mehr von ihm. Die alten Sagen fielen ihr ein, vom König der Hirsche, den ihre Urgroßmutter einst gesehen haben wollte. *Vielleicht ist an den Geschichten der Alten ja doch etwas dran*, dachte Irnmaid, von der Begegnung noch ganz benommen. Sie zog einen Lederriemen hervor, die sie als Schlingen auszulegen pflegte, und band sich das Amulett um den Hals.



NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Richild Bärlau, Ennya Waidgud, Undra Hirschenheide, Irnmaid Emmerklamm

Männliche Namen: Saervich Laubhain, Chlodward Kornammer, Aargilm Ulmengsind, Gunther Rainweiher

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ In einer kleinen Stadt im nördlichen Mittelreich wird eine beliebte Jägerin vermisst. Zuerst werden die Orks beschuldigt, die in den nahen Wäldern leben und es wird nach Freiwilligen gesucht, Jagd auf die Schwarzpelze zu machen und dabei nach der Waidfrau zu suchen. In Wahrheit jedoch



war die Frau in den unwegsamsten Teil des Waldes vorge-
drungen und hatte über Stunden einen angeschossenen
Hirsch verfolgt, als sie dort auf einen Zirkel fanatischer Dru-
iden stieß, die sie selbst für einige Tage in ein Wildtier ver-
wandelten, um von Jägersmännern gehetzt zu werden. Die
bereitwillig Suchenden könnten die Helden sein.

☛ Vor Jahren schon setzte die Tochter eines Viehzüchters,
die selbst noch ein Kind war, ihren ungewollten Nachwuchs
nicht ohne Reue im Wald aus, in der abergläubischen Hoff-
nung wilde Elfen oder mitleidvolle Feen würden sich seiner
annehmen. Tatsächlich starb der Junge nicht, denn er fand
Mutterersatz im Rudel einer Wölfin. Viele Götterläufe spä-
ter wurde das Wolfskind von seiner felligen Familie getrennt,
als Menschen in die dichten Wälder eindringen und sich
an der Wildjagd erfreuten. Auf sich allein gestellt erkrankte
der Knabe und wurde von der Jägerin aufgelesen. Schnell
könnten die Helden in dieses Szenario eingebunden wer-
den, wenn sie sich in einem Waldgebiet des nördlichen Mit-
telreiches aufhalten. Die Jägerin wird sie ansprechen, damit
sie sich auf die Suche nach der leiblichen Mutter des wilden,
schmutzigen und widerspenstigen Kindes begeben.

*„Seht ihr diese Spuren im Gras? Sie verraten,
wo wir unser Abendbrot herbekommen.“*

☛ Ein Jäger wurde auf einer Hatz von einem Wolf gebis-
sen und anschließend wird ihm recht schnell bewusst, dass es
sich nicht um ein typisches Tier seiner Art gehandelt hat. Der
Mann ist auf dem besten Weg sich in einen Werwolf zu ver-
wandeln und tritt deshalb den Weg in Richtung Finsterkamm
an, um sich vorerst dort zu verstecken und am Leben zu blei-
ben, ohne ernsthaften Schaden anzurichten. Doch noch be-
vor er das Bergland erreicht, verwandelt sich der Infizierte.

☛ Im dichten Forst am Fuße des Gebirges hat die Jägerin
ihre Hütte und muss feststellen, dass sich die Tiere der Regi-
on nervöser und aggressiver verhalten als es normalerweise
der Fall ist. Auf der Suche nach der möglichen Ursache wird
sie von einem Bären angefallen und nur knapp gelingt ihr
die Flucht zurück in ihre Hütte. Sie verschanzt sich mehrere
Tage, weil sie bald feststellt, dass nicht der Bär die wirkliche
Gefahr ist, die im Wald lauert. Dort wird die Jägerin von hel-
denhaften Wanderern aufgefunden und sie beginnt von den
Absonderlichkeiten der vergangenen Tage zu berichten.



MU 12 KL 11 IN 12 CH 10 FF 12 GE 14 KO 12 KK 11 SO 3
LeP 28 AuP 31 MR 3 INI 10 WS 6

Seelentier: Falke

Vor- und Nachteile: Begabung Bogen, Entfernungssinn,
Gefahreninstinkt (3) / Aberglaube 6, Neugier 5,
Raumangst 6, Ungebildet (2), Vorurteile (Zauberer) 6

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich),
Scharfschütze (Bogen), Waldkundig

Talente:

Kampf: Bogen (Kurbogen) +8 (+10), Dolche +6,
Hieb Waffen +2, Raufen +1, Ringen +3, Säbel 0, Speere +3,
Wurfmesser 0, Zweihandhieb Waffen +1

Körper: Athletik +4, Klettern +5, Körperbeherrschung +6,
Schleichen +6, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +4,
Sich Verstecken +6, Singen 0, Sinnenschärfe +5,
Stimmen Imitieren +1, Tanzen 0, Zehen +1

Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +1

Natur: Fährtensuchen +7, Fallen Stellen +5,
Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +2, Orientierung +4,
Wetervorhersage +4, Wildnisleben (Wald) +7 (+9)

Wissen: Götter/Kulte +1, Pflanzenkunde +3, Rechnen +1,
Sagen/Legenden +2, Tierkunde +4

Sprachen: Muttersprache: Garethi +9, Sprachen Kennen:
Thorwalsch +3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 0

Handwerk: Abrichten +2, Ackerbau +1, Bogenbau +3,
Fleischer +2, Gerber/Kürschner +5, Heilkunde Gift +3,
Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +3,
Holzbearbeitung +5, Kochen +2, Lederarbeiten +3,
Malen/Zeichnen 0, Schneidern +3, Viehzucht +1

Kampfwerte: Bogen (Kurbogen) 15 (17), Dolche 10/10,
Hieb Waffen 8/8, Raufen 7/8, Ringen 9/8, Säbel 7/7,
Speere 10/7, Wurfmesser 7, Zweihandhieb Waffen 7/8

Ausrüstung: Jagdmesser, Köcher, Kurbogen,
Pfeile (20 Stück)

Erfahrene Jägerin: MU 12, KL 11, IN 14, CH 10, FF 14,
GE 15, KO 12, KK 11, SO 4, LeP 30, AuP 33, MR 5, INI 11,
WS 6; SF: Finte; Bogen (Kurbogen) +13 (+15),
Fährtensuchen +11, Fallen Stellen +10,

Orientierung +10, Wildnisleben (Wald) +12 (+14)

Veteranen-Jägerin: MU 12, KL 11, IN 15, CH 10, FF 15, GE 17,
KO 12, KK 12, SO 4, LeP 32, AuP 36, MR 5, INI 11, WS 6;
SF: Finte, Meisterschütze; Bogen (Kurbogen) +16 (+18),
Fährtensuchen +15, Fallen Stellen +14, Orientierung +13,
Wildnisleben (Wald) +14 (+16)



rämer

DER GRIESGRAM

Yendar Kruger war noch nie beliebt gewesen. Bei niemandem! Seine Eltern hatten ihn erzogen, aber ihm jegliche Liebe entzogen, Freunde hatte er noch nie welche gehabt und auch keine Frau hatte Anstalten gemacht, mit ihm einen Traviabend einzugehen.

Wenn auf jemandem der Begriff Griesgram passte, dann auf Yendar Kruger. Tagein, tagaus, saß er in seinem kleinen Laden, sortierte seine Waren und zählte sein Geld. Hin und wieder musste er sich dazu herablassen mit einem Kunden zu sprechen, aber selbst das tat er nur widerwillig. Viel lieber war er mit sich und seinem Geld allein. Die einzige Freude die er empfand, war das Zählen der Münzen und auch dies war keine echte Freude, sondern lediglich eine gewisse Erleichterung, dass auch alles mit den Rechnungen stimmte.

„Wenn Ihr jetzt kauft, bekommt Ihr zwei Rüben zum Preis von einer!“

Kurz und knapp: Yendar Kruger war der einsamste und griesgrämigste Krämer der ganzen Stadt. Und dieser Zustand hatte für ihn etwas ungeheuer Befriedigendes an sich, er war Herr seiner eigenen kleinen Welt.

Da trug es sich nun eines Tages zu, dass er eine Überraschung erlebte und ein fremdländischer Kunde seinen Laden betrat. Es war eine kleine Frau, gewiss zehn Jahre jünger als er. Sie trug ungewöhnliche Kleidung, ein Gewand wie aus den Geschichten aus 1001 Rausch (ein Buch, welches Yendar sogar gelesen hatte, und welches ihn höchstens zum Gähnen brachte). Es war bestickt mit Perlen, darüber hatte die Frau einen kleinen Schellengürtel und auch sonst glaubte Yendar eher einen Dschinn vor sich zu haben als eine echte Frau. Zum ersten Mal in seinem Leben regt sich etwas in seinem Inneren, ein Gefühl, dass er bislang noch nie verspürt hatte. Ihm wurde zeitgleich warm und kalt, es kribbelte und ihm war auch irgendwie schlecht, fast so als ob er sich übergeben musste.

Er wäre fast hinter seinem Tresen über seine eigenen Füße gestolpert, als sie ihn ansprach. Ihre Stimme war wohlklingend und fremdartig zugleich. Erst dachte er, sie würde ihn in einer fremden Sprache ansprechen, doch es war Garethi mit einem etwas seltsamen Akzent, den er nicht sofort einordnen konnte.

„Phex zum Gruße, ehrenwerter Sahib!“





Sahib! Sie hatte ihn Sahib genannt! Das war Tulamidisch und bedeutete in etwa ehrenwerter Herr! Yendar wurde noch übler und er stammelte nur irgendetwas vor sich hin, was sich wohl wie eine Begrüßung anhörte.

„Ich bin Ayshira Oyan, eine Händlerin aus Zorgan. Ich würde Euch gerne einen paar Kisten mit Gewürzen aus meiner Heimat verkaufen. Man sagte mir, Ihr hättet eventuell daran Interesse.“

Sie packte einige kleine Kistchen aus, worin sich wertvolle Gewürze aus Elburum und Palmyramis befanden.

„Ich würde sie Euch für zwölf Dukaten hier lassen.“, sprach die fremde Schönheit, die Yendar die ganze Zeit mit seinen Glupschaugen anstarrte.

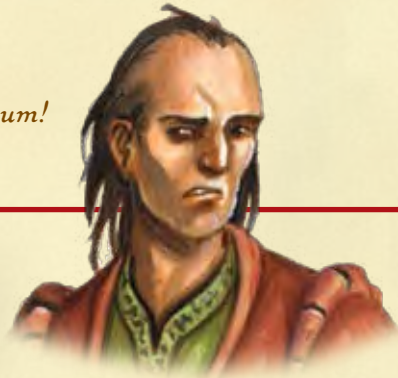
Wieder brabbelte Yendar etwas vor sich hin und gab Ayshira einen Geldbeutel, der sich an seinem Gürtel befunden hatte. Sie bedankte sich bei ihm, sah in den Beutel hinein und wollte Yendar zunächst wieder einige Münzen zurückgeben. Er wiegelte ab und sie verließ ihn mit einer warmherzigen Verabschiedung.

Das war das erste Mal in seinem Leben, dass Yendar mehr gegeben hatte als er musste. Dreiundzwanzig Dukaten waren in dem Beutel gewesen und unter normalen Umständen hätte er sie auch nie hergegeben. Doch ein Blick Ayshiras reichte dafür aus.

Du meine Güte! Ich ... ich bin verliebt. Glaube ich zumindest. Ich muss dringend etwas dagegen tun. Sonst werde ich noch arm wie eine Kirchenmaus. Oder soll ich hinter ihr her rennen und mit ihr über weitere Geschäfte sprechen?

Yendar hatte überhaupt keine Ahnung was er tun sollte, aber er fasste sich ein Herz und rannte schließlich aus seinem Laden heraus, kehrte aber noch einmal um, ergriff einen Kamm und fuhr sich damit eilig durch das lichte Haar. Dann ging es wieder nach draußen und lief hinter der tulamidischen Schönheit her.

*„Seht Euch nur auf meinem Karren um!
Ausschließlich frische Ware!“*



MU 11 KL 12 IN 14 CH 12 FF 12 GE 11 KO 12 KK 12 SO 5
LeP 28 AuP 27 MR 3 INI 9 WS 6

Seelentier: Hamster

Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil (10),
Besonderer Besitz (Krämerkarren), Soziale
Anpassungsfähigkeit, Verbindungen (9) / Goldgier 5

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich),
Ortskenntnis (Kleinstadt/Stadtteil)

Talente:

Kampf: Armbrust +4, Dolche +3, Hieb Waffen +2,
Infanteriewaffen +2, Raufen +4, Ringen +3, Säbel 0,
Wurfmesser 0
Körper: Athletik 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 0,
Reiten +4, Schleichen 0, Schwimmen 0,
Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken 0, Singen 0,
Sinnenschärfe +5, Tanzen 0, Zehen +3
Gesellschaft: Betören +1, Etikette +4, Gassenwissen +4,
Menschenkenntnis +8, Überreden (Feilschen) +11 (+13)
Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung 0, Wildnisleben 0
Wissen: Geographie +3, Geschichtswissen +1,
Götter/Kulte +5, Heraldik +2, Rechnen +7,
Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +5, Schätzen +6
Sprachen: Muttersprache: Garethi +10, Sprachen Kennen:
Rogolan +4, Thorwalsch +5, Tulamidy +6,

Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +7
Handwerk: Brauer +3, Fahrzeug Lenken +4,
Handel (Geldwechsel) +9 (+11), Hauswirtschaft +3,
Heilkunde Krankheiten +3, Heilkunde Wunden +2,
Holzbearbeitung +3, Kochen +2, Lederarbeiten 0,
Malen/Zeichnen +2, Schneidern 0

Kampfwerte: Armbrust 12, Dolche 10/7, Hieb Waffen 9/7,
Infanteriewaffen 8/8, Raufen 9/9, Ringen 9/8, Säbel 7/7,
Wurfmesser 8

Ausrüstung: Dolch, Beutelchen

Erfahrene Krämer: MU 11, KL 14, IN 15, CH 12, FF 15, GE
11, KO 12, KK 12, SO 6, LeP 30, AuP 30, MR 4, INI 10, WS
6; Gassenwissen +8, Menschenkenntnis +13, Überreden
(Feilschen) +14 (+16), Handel (Geldwechsel) +14 (+16)

Veteranen-Krämer: MU 12, KL 15, IN 16, CH 12, FF 15, GE
12, KO 13, KK 12, SO 7, LeP 31, AuP 31, MR 6, INI 10, WS 7;
Gassenwissen +12, Menschenkenntnis +16, Überreden
(Feilschen) +17 (+19), Handel (Geldwechsel) +16 (+18)



NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Traverika Roggengab, Jette Moster, Tsahild Erpelgrieb, Katje Kleiber

Männliche Namen: Yendar Kruger, Geros Rübensaat, Alrik Schlägler, Fredo Sturmfels

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Die Konkurrenz des Krämers senkt unerwartet ihre Preise. Die Abgaben, die die Stadt dem Verkaufenden abverlangt werden regelmäßig erhöht und wenn dieser sein Angebot nicht anpasst, bleiben die Kunden aus. Im Angesicht all dieser Schwierigkeiten ist einer der Garethischen Krämer auf eine recht ausgefallene Geschäftsidee gestoßen. Der geheime Verkauf alchemistischer Rauschmittel erschien ihm geeignet, die Konsumenten an sich zu binden und ein befreundeter Alchemist, ebenfalls von Existenzängsten bedroht, war nur zu gerne bereit ihm das Gewünschte zu liefern. Zum gegenwärtigen Zeitpunkt liegen diese Ereignisse bereits mehrere Götternamen zurück und tatsächlich hat der kleine Krämerladen erheblichen Zulauf erhalten. Das Geschäft läuft ganz wie erwünscht, bis eines Tages der Nachschub ausbleibt. Der Grund dafür ist, dass der Alchemist von der Garde festgesetzt wurde. In dem Versuch jede Verbindung zwischen sich und dem Verkauf von Rauschmitteln zu vernichten sieht der Krämer sich mit dem Problem konfrontiert, dass die Abhängigen vor seinem Laden herumlungern und sich penetrant weigern zu gehen, während sie um ihre Rationen betteln.

An dieser Stelle nun wendet sich der Geschäftsmann an die Helden und bittet sie das heruntergekommene Gesindel zu vertreiben, nicht ohne ihnen weis zu machen, auf das Gerede dieser traurigen Gestalten nichts zu geben. Durchschauen die Helden sein falsches Spiel?

Während die Helden einen flüchtigen Blick über die Auslagen eines Krämers gleiten lassen, wendet sich dieser hilfesuchend an die Abenteurer. Seit einiger Zeit behauptet sich ein neuer Laden am Ort und sticht einen alteingesessenen Verkäufer nach dem anderen aus. Die Angebote dieser Konkurrenz sind kostengünstiger als seine eigenen Einkaufspreise, obwohl er seine Waren schon sehr billig bezieht. Doch der Laden, der ihm das Leben schwer macht, unterbietet sogar die Herstellungskosten seines Lieferanten. Seine Vermutung ist, dass illegale Geschäfte hinter der sauberen Fassade getätigt werden. Schaffen die Helden es, dem konkurrierenden Ladenbesitzer einige Zeit lang zu folgen, stoßen sie auf sein Betriebsgeheimnis: Eine Mischung aus Diebstahl, Schmutz, verdorbenen Waren und Grabraub.

„Wie, der Fisch riecht schlecht? Das ist der deftig salzige Geruch des Meeres!“

Der Krämer kann auch innerhalb eines bereits bestehenden Abenteuers eingesetzt werden. Speziell, wenn es darum geht, einen gestohlenen Gegenstand wiederzufinden. Während der Untersuchungen des Falles führt die Spur des gesuchten Stücks bis auf den Markt der Stadt – genauer: bis zu dem Karren des Krämers. Dieser jedoch hat das Gesuchte bereits weiterverkauft oder will es ihnen überhaupt nicht verkaufen. In letzterem Fall erweist sich die Aufgabe als recht schwierig, zumal der Krämer wehrhafter ist als er aussieht. Vielleicht haben die Helden aber auch das Pech, dass der Krämer, den sie wegen der begehrten Ware bedrängt haben, Schutzgeld an eine örtliche Gilde zahlt. In der Folgezeit werden den Helden auffällig oft Unfälle passieren. Schlägertrupps erwarten sie, wenn sie es am wenigsten gebrauchen können. Leute die ihnen bisher bereitwillig geholfen haben, haben plötzlich Angst mit ihnen zusammen gesehen zu werden. Vielleicht unterbrechen die Helden das eigentlich Abenteuer um sich erst einmal der neuen Gefahr zuzuwenden. Für Sie als Meister eine gute Möglichkeit, um wieder etwas Distanz zwischen den gesuchten Gegenstand und die Heldengruppe zu bringen.

WAREN

Die Waren, die Sie in diesem Kasten finden sind nur beispielhaft für eine typisch Garethische Auslage. Wenn Sie etwas anderes auf dem Wagen der Meisterperson benötigen, zögern Sie nicht das Sortiment zu ändern.

Ware	Preis
Zinngeschirr	15 – 30 S
Rüben, 1 Sack	1 – 3 S
Obstwein	30 – 200 S
Schwarzbrot, 1 Sack	5 – 20 S
Zwiebeln, 1 Sack	3 – 18 S
Aranische Gewürze	12 S



ríegerín

GEFÄHRLICHE WÜNSCHE

Hiltraut fluchte leise und schlug nach einer weiteren Schnacke, die sie schmerzhaft in den Hals stach. Ihre Hände, der Nacken und das Gesicht waren übersät von kleinen, juckenden Stichen, die ihr gewaltig auf die Nerven gingen. Vielleicht hätte sie bei Meister Aloin in Wildniskunde besser aufpassen sollen, dann würde sie jetzt vielleicht ein Mittel gegen Insektenstiche kennen. Noch wichtiger wäre es aber vermutlich gewesen, bei Magister Ortweg die Orientierung zu erlernen. Dann hätte sie sich beim Versuch, eine Wasserquelle zu finden, nicht in diesem vermaledeiten Wald verlaufen.

„Ich würde mich mit Euch duellieren, wenn Ihr auch nur einen Funken Ehre im Leib hättet, Schurke!“

Sie kratzte sich den Hals ausgiebig und trat einen morschen Ast aus dem Weg. So hatte sie sich das nicht vorgestellt. Sie wollte Abenteuer erleben, Heldentaten begehnen. Endlich hielt sie ihren Kriegerbrief in Händen und was folgte auf Jahre der Mühsal und der Schinderei? Unselige Plackerei im Wald. Vom kalten, harten Waldboden und den anderen Dingen, die im Wald keinen Spaß machten, ganz zu schweigen. „Davon stand in den Sagen und Legenden der großen Helden aber nichts“, klagte sie einem kleinen Nager ihr Leid, der unter einem Farn hockend erschrocken zu ihr aufblickte und erstarrte. „Thaliomel hat nie über Mückenstiche geklagt und ich bin mir sicher, dass Leomar sich auch niemals versehentlich in Giftefeu gehockt hat, um zu ...“

Ein lautes Knacken riss sie aus den Gedanken. Sie zog den Dolch in einer fließenden Bewegung – keine Zeit, die lange Klinge bereit zu machen – und drehte sich um sich selbst. Da, ein dunkler Schatten, der in ihre Richtung preschte. Sie duckte sich, holte zum Stich aus.

Ein Hirsch! Ein prächtiges, kräftiges Tier, das genau auf sie zuflog! Hiltraut ließ sich auf den Boden fallen und der Zwölfender setzte behände über sie hinweg.

„Eine tolle Heldin bist du“, murmelte sie und spuckte mordernde Blätterfetzen aus. „Dich von einem Hirsch so ins Bockshorn jagen zu lassen.“

Aber was hat das Tier so davonrennen lassen?“, fragte sie sich und zog ihr Schwert.

Wenig später erreichte sie eine kleine Lichtung. Fetzen früherer Lehrstunden dämmerten herauf und so gelang es ihr,

die Himmelsrichtungen anhand des Sonnenstandes und der Bemoosung der Bäume zu bestimmen. Aber da sie nicht wusste, in welcher Richtung der Weg lag, nützte ihr das herzlich wenig.

„Weib Waffen weg!“, forderte eine raue Stimme hinter ihr. Sie wirbelte herum und sah sich einer gedrungenen Gestalt gegenüber. Sie erkannte ihn sofort an seinen viehischen Zügen, den schwarzen Fell und der zusammengewürfelten Ausrüstung als einen Ork, auch wenn sie bisher nur Zeichnungen gesehen hatte. Er wies mit einem schartigen Säbel auf sie.

Zur Antwort hob sie selbst das Schwert, bemüht, sich ihren Schrecken nicht anmerken zu lassen. Orks waren Monstren, echte Schurken. Ein Kampf war unausweichlich – ganz davon zu schweigen, dass sie ihm nicht ausweichen wollte. Endlich eine Gelegenheit, in einem echten Kampf ihren Mut und ihre Fähigkeiten zu beweisen.

„Komm nur her, wenn du dich traust“, hörte sie sich sagen und war sehr stolz auf sich. Ihr Kopf schien leichter als ihr Körper und das rasche Schlagen ihres Herzens spielte einen berauschenden Takt.

Das muss Rondras Berührung sein, dachte sie, da stieß der Ork ein lautes Brüllen aus und stürmte auf sie zu. Er war kleiner, als Orks normalerweise sein sollten, aber vielleicht hatten die Verfasser der Berichte mal wieder übertrieben, um ihre Heldentaten bedeutender zu machen. Sie wartete, bis er einen kräftigen, aber ungelenken Hieb führte, ließ den Schlag an ihrem Schwert abgleiten und stellte ihm ein Bein.

Der Ork schlug hin, rollte sich aber geschickt wie ein Marder ab und sprang wieder auf die Beine.

„Ich dich streifen!“, drohte der Ork.

Er meint vermutlich, dass er mich in Streifen schneiden möchte.

„Wenn du fertig bist, dich im Gras zu wälzen wie ein nasser Hund, meinst du wohl!“

VERWENDUNG IM SPIEL UND KAMPFTAKTIK

Die Kriegerin kann Gegnerin oder Mentorin der Helden sein, eine Lehrerin für jüngere Kämpfer, eine Schülerin für erfahrene Helden oder ein abschreckendes Beispiel dafür, dass auch Krieger fallen und ihre Ideale mit Füßen treten können.



Der Ork jaulte vor Wut auf und drang erneut auf sie ein. Sie band seinen Säbel, doch er krachte so wuchtig in sie, dass sie gemeinsam rückwärts taumelten. Ihr Gegner stank nach ranzigem Fett und fauligem Fleisch. Hiltraut musste ein Würgen unterdrücken und rammte ihm die Faust ins Gesicht. Dabei riss sie sich die Finger an seinen langen, scharfen Hauern auf, trieb ihn aber zurück.

Dumme Idee, schalt sie sich und setzte nach. Ihr Schlag ging ins Leere, weil der Ork zur Seite wich, aber sie kreuzte und schlitzte ihm den Arm auf. Der Säbel fiel ins Gras und Hiltraut lachte zufrieden. *Doch nur ein wildes Tier, ohne Kampfgeschick.*

Da stieß sich der Ork ab, sprang ihr mit beiden Beinen gegen die Brust, so dass die Nägel in der Sohle seiner groben Stiefel den Panzer zum klingen brachten. Sie wurde von den Füßen gerissen und landete auf dem Rücken. Sie schnappte nach Luft und rollte sich auf den Bauch, stemmte sich hoch und konnte eben noch ihr Schwert auflesen, als der Ork grunzend auf sie eindrang. Schlag um Schlag parierte sie und wurde dabei zusehends zurückgedrängt, bis an den Rand der Lichtung. Da stieß sie mit dem Rücken gegen einen Baum. Als der Ork keuchend zum nächsten Schlag ausholte, drehte sie sich um den Stamm herum. Der Säbel krachte ins Holz und bevor der Ork ihn wieder freibekam, packte Hiltraut seinen Arm, stemmte einen Fuß gegen den Stamm und zog den Gegner mit einem Ruck vor den Baum. Die konnte nicht unterscheiden, ob das dumpfe Knirschen von der Borke oder der Nase des Orks stammte. Sie sprang hinter dem Baum vor, schlug dem Ork den Säbel aus der Hand, trat ihm vors Knie und als er zu Boden sackte, holte sie zum letzten Schlag aus.

Schade, dass nur einer da ist! Ich werde eben erst warm, dachte sie im Kampfrausch übermütig.

Und musste einem Bolzen ausweichen, der sie um Haaresbreite verfehlte. Der Ork sprang auf und wich zurück. Hinter ihm traten drei weitere Orks aus dem Gebüsch. Deutlich größer und kräftiger, als das Exemplar vor ihr.

O Rondra, dachte Hiltraut erschrocken. *Man sollte vorsichtig sein, was man sich wünscht, es könnte in Erfüllung gehen.*

Die Orks stießen einen wilden Kampfschrei aus und stürmten auf sie zu.

NAMENSLISTE

Männliche Namen: Fairwyn Braelghan, Leomar Grünstieg, Wolfmar Bärfold,

Weibliche Namen: Niamh Rotstrand, Praiodane Stellmacher, Hiltraut von Andarath

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ Krieger sind zwar nicht dafür bekannt, besonders intrigant zu sein, aber mitunter kommt auch das vor. Eine Intrige an einer Kriegerakademie zu lösen, kann die Helden vor ganz ungewohnte Herausforderungen stellen. So mag ein neidischer Konkurrent die Waffen der Kriegerin oder das Zaumzeug ihres Pferdes manipuliert haben.



„Steh auf und kämpfe! Ich erschlage keinen Wehrlosen!“



☛ Ein alter Krieger beauftragt die Helden, herauszufinden, warum eine seiner Schülerinnen die Prinzipien ihrer Ausbildung mit Füßen tritt und nicht einmal vor Gewalt an Kindern zurückschreckt. Die junge Frau ist während einem ihrer Abenteuer an einen Dämon geraten, der sich jetzt in ihren Geist eingenistet hat.

☛ Eine Kriegerin steht zu ihrem Wort. Aber wenn das dazu führt, dass sie verpflichtet ist, etwas Gesetzeswidriges

zu tun, braucht sie Hilfe. In diesem Fall muss sie ein altes Familienerbstück stehlen, das sich im Besitz eines raffgierigen Händlers befindet. Dieser will es jedoch nicht herausrücken, so dass der Kriegerin nur noch eine Chance in den eher phexgefälligen Helden sieht.

„Für Rondra!“



MU 13 KL 12 IN 13 CH 11 FF 11 GE 14 KO 14 KK 13 SO 7
LeP 32 AuP 33 MR 4 INI 15 WS 9

Seelentier: Wolf

Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Akademische Ausbildung (Krieger), Eisern, Linkshänder / Aberglaube 5, Arroganz 5, Jähzorn 6, Prinzipientreue (Loyalität, Ehrenhaftigkeit, Schutz der Schwachen) 10, Schlafwandler, Verpflichtungen (gegenüber Adels- oder Patrizierhaus)

Sonderfertigkeiten: Kampfreflexe, Kulturkunde (Mittelreich), Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd, lang), Schildkampf I

Talente:

Kampf: Bogen +4, Dolche +5, Hieb Waffen +1, Raufen +5, Ringen +5, Säbel 0, Schwerter (Schwert) +9 (+11), Wurfmesser 0, Wurfspere +2, Zweihandschwerter/-säbel +6
Körper: Athletik +6, Klettern +3, Körperbeherrschung +5, Reiten +7, Schleichen 0, Schwimmen +4, Selbstbeherrschung +6, Sich Verstecken 0, Singen 0, Sinnenschärfe +4, Tanzen +3, Zeichnen +3
Gesellschaft: Etikette +6, Menschenkenntnis +5, Überreden +5
Natur: Fährtensuchen +2, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +3, Orientierung +4, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +4
Wissen: Geographie +3, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +5, Heraldik +4, Kriegskunst +6, Rechnen +2, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +5, Tierkunde +2
Sprachen: Muttersprache: Garethi +10, Sprachen Kennen: Thorwalsch +3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +6

Handwerk: Abrichten +2, Ackerbau +1, Boote Fahren +2, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +1, Kochen 0, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen 0, Schneidern +1, Seefahrt +1, Viehzucht +1

Kampfwerte: Bogen 11, Dolche 11/10, Hieb Waffen 9/8, Raufen 11/10, Ringen 11/10, Säbel 8/8, Schwerter (Schwert) 14/11 (15/12), Wurfmesser 7, Wurfspere 9, Zweihandschwerter/-säbel 12/10

Ausrüstung: Dolch, Kettenhemd (lang), Schwert, Zweihänder

Erfahrene Kriegerin: MU 14, KL 12, IN 13, CH 11, FF 11, GE 15, KO 15, KK 15, SO 8, LeP 35, AuP 35, MR 5, INI 15, WS 10; SF: Aufmerksamkeit, Finte, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung II, Wuchtschlag; Schwerter (Schwert) +13 (+15), Zweihandschwerter/-säbel +11, Körperbeherrschung +9, Reiten +12, Selbstbeherrschung +11

Veteranen-Kriegerin: MU 15, KL 12, IN 14, CH 11, FF 11, GE 16, KO 16, KK 16, SO 9, LeP 37, AuP 37, MR 6, INI 16, WS 10; SF: Aufmerksamkeit, Finte, Meisterparade, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung II und III, Schildkampf II, Schnellziehen, Wuchtschlag; Schwerter (Schwert) +16 (+18), Zweihandschwerter/-säbel +14, Körperbeherrschung +12, Reiten +16, Selbstbeherrschung +14



rötenhexe

EIFERSUCHT

Andra hatten diesen Tag schon Monate herbeigesehnt. Der junge Sohn des Barons war ein Jüngling, in den man sich nur verlieben konnte. Er sah blendend aus, war großgewachsen und hatte alveranisch-blaue Augen. Somit war er das Gegenteil seines Vaters, eines eher untersetzten Widerlings, dessen Manieren eher an die eines Dorftrampels erinnerten.

Larian, so sein Name, war der Schwarm jeder Frau im Dorf. Und auch Andra musste sich eingestehen, dass sie den schmucken Burschen heimlich bewunderte. Umso mehr überraschte es sie, als er ihre kleine Stube betrat. Noch nie hatte sie von einer so hohen Herrschaft besucht erhalten. Sie war in dem Dorf, wie ihre Mutter vor ihr, eher eine Außenseiterin. Man schätzte ihr Wissen über Kräuter und Heilkunde und auch wenn einige Dörfler die wildesten Gerüchte über ihr Liebesleben verbreiteten und manche Bäuerin auf sie neidisch war, so war sie dennoch von der Dorfgemeinschaft akzeptiert. Obwohl sie eine Hexe war, legte man ihr nie eine Missernte oder ein anderes Unglück zu Last. Dafür war sie viel zu hilfsbereit, gab auch schon Mal umsonst kleine Tiegelchen mit Wundsalbe an einen Verletzten oder heilte Tiere, die verletzt waren. Selbst mit dem örtlichen Geweihten der Peraine verstand sie sich gut.

„Die Kraft Sumus ist in uns allen!“

Aber dennoch, sie hätte nie erwartet den Baron oder gar seinen Sohn jemals in ihrer Stube zu begrüßen.

Er sah sich einen kurzen Augenblick in ihrer Küche um, blickte interessiert auf die Zutaten und sprach sie dann an.

„Ehrenwerte Frau ... wie war noch gleich euer Name?“

„Andra ... Herr.“, antwortete sie ihm, sichtlich nervös, da sie nicht wusste, was sie erwartete.

„Ich bin hier, weil ich Euch brauche.“

Andra glaubte ihren Ohren nicht zu trauen. Hatte er wirklich eben zu ihr gesagt, das er sie brauchen würde. Ihr Herz raste und sie blinzelte.

„Herr?“

„Ich habe gehört, dass ihr Euch auf das Brauen von Schönheitstinkturen versteht. Es gibt da eine junge Frau, eine Hofdame meiner Schwester, Dramina ist ihr Name. Ich möchte, dass sie mich bemerkt.“

Das war ein Schock für Andra. Hatte sie doch gehofft, dass er wegen ihr gekommen war, so war er nur hier wegen einer an-





deren. Und auch noch ausgerechnet Dramina. Sie war sicherlich die arroganteste Person, die sie kannte. Sie blickte auf jeden einfachen Bauern herab, wie ein Pferd auf eine Ameise. Und nun schien es auch noch so, dass die dem armen Kerl den Kopf verdreht hatte und ihn zappeln ließ. Dieses Miststück! Sie gab ihm bereitwillig eine Schönheitssalbe, aber in Gedanken hatten sie schon einen Plan gefasst. Sie würde zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen: Dramina ein Schnippchen schlagen und das Herz von Larian gewinnen. Als er sich von ihr verabschiedet hatte, ging sie in ihr Schlafzimmer und öffnete das kleine Körbchen, wo sich Inbix aus-

ruhte, ihre Koschkröte. Inbix war ihre Vertraute, sie wusste wie Andra dachte. Und Andra kannte Inbix Gedanken. Sie nahm das Tier auf die Hand und streichelte sie sanft. Andra war die einzige, die dies tun konnte, ohne von der Kröte vergiftet zu werden. Ein Beweis, wie stark das Band zwischen den beiden war.

„Inbix, nun höre mir genau zu. Wir haben Arbeit zu erledigen. Du musst dich in dieser Nacht zum Schlafgemach von Dramina begeben. Du musst ihr etwas von mir überbringen.“

„Satuaria ist die einzige Göttin, die mich versteht.“



MU 14 KL 12 IN 14 CH 14 FF 11 GE 12 KO 13 KK 10 SO 3
LeP 28 AuP 30 AsP 37 MR 6 INI 11 WS 7

Seelentier: Kröte

Vor- und Nachteile: Astralmacht (3), Gutaussehend, Verhüllte Aura, Vollzauberer / Aberglaube 5, Feste Gewohnheit (Erdgebunden), Neugier 7, Rachsucht 9, Schlechter Ruf (5)

Sonderfertigkeiten: Große Meditation, Kulturkunde (Mittelreich), Ritualkenntnis (Hexe) +3, Vertrautenbindung

Talente:

Kampf: Dolche +2, Hieb Waffen +3, Infanteriewaffen +1, Raufen +1, Ringen +1, Säbel 0, Wurfmesser 0

Körper: Athletik +1, Fliegen +5, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Schleichen +2, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +3, Singen 0, Sinnenschärfe 0, Tanzen +3, Zechen +1

Gesellschaft: Betören +3, Lehren +3, Menschenkenntnis +6, Überreden +4

Natur: Fährtensuchen +1, Fallen Stellen +2, Orientierung +3, Wettervorhersage +4, Wildnisleben +5

Wissen: Götter/Kulte +3, Magiekunde +5, Pflanzenkunde +7, Rechnen +2, Sagen/Legenden +8, Sternkunde +2, Tierkunde +7

Sprachen: Muttersprache: Garethi +10, Sprachen Kennen: Isdira +3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +2

Handwerk: Abrichten +4, Ackerbau +4, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheiten +6, Heilkunde Seele +4, Heilkunde Wunden +7, Holzbearbeitung +3, Kochen (Tränke) +10 (+12), Lederarbeiten +4, Malen/Zeichnen 0, Schneider +4, Viehzucht +1

Zauber: ABVENENUM +3, ÄNGSTE LINDERN +6, ATTRIBUTO +2, BEHERRSCHUNG BRECHEN +3, EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN +6, EINFLUSS BANNEN +3, EINS MIT DER NATUR +2,

GROSSE GIER +5, HARMLOSE GESTALT +3, HEXENBLICK +7, HEXENHOLZ +7, HEXENKNOTEN +2, HEXENSPEICHEL +10, KLARUM PURUM +3, KRÄHENRUF +4, KRÖTENSprung +6, LEVTHANS FEUER +3, PESTILENZ ERSPÜREN +3, RADAU +4, SANFTMUT +6, SATUARIAS HERRLICHKEIT +4, TIERE BESPRECHEN +6, VERWANDLUNG BEENDEN +2

Kampfwerte: Dolche 8/8, Hieb Waffen 8/9, Infanteriewaffen 8/7, Raufen 8/7, Ringen 8/7, Säbel 7/7, Wurfmesser 7

Ausrüstung: Dolch, Hexenbesen, kleiner Kupferkessel, Vertrautentier (Kröte)

Erfahrene Hexe: MU 15, KL 13, IN 15, CH 16, FF 11, GE 12, KO 13, KK 10, SO 3, LeP 30, AuP 34, AsP 45, MR 8, INI 11, WS 7; SF: 4 verschiedene Hexenflüche, Ritualkenntnis +10; Fliegen +11, Betören +9, Magiekunde +8, ÄNGSTE LINDERN +11, GROSSE GIER +9, HARMLOSE GESTALT +7, HEXENSPEICHEL +14, KRÄHENRUF +8, KRÖTENSprung +10, LEVTHANS FEUER +7, SATUARIAS HERRLICHKEIT +8

Veteranen-Hexe: MU 15, KL 13, IN 17, CH 18, FF 11, GE 13, KO 13, KK 10, SO 3, LeP 32, AuP 36, AsP 56, MR 9, INI 12, WS 7; SF: 6 verschiedene Hexenflüche, Ritualkenntnis +14; Fliegen +14, Betören +12, Magiekunde +11, ÄNGSTE LINDERN +15, GROSSE GIER +13, HARMLOSE GESTALT +11, HEXENSPEICHEL +17, KRÄHENRUF +12, KRÖTENSprung +15, LEVTHANS FEUER +11, SATUARIAS HERRLICHKEIT +12



Sie ließ ihre Kräfte auf Inbix übergehen, verwünschte Dramina und wollte sie verfluchen. Warzen sollten ihr sprießen und sie ein paar Tage verunstalten.

Larian würde sie sicherlich abstoßend finden und von ihr fern bleiben, während sie einen kleinen Liebestrank brauen würde. Sie musste nur noch überlegen, wie sie ihn Larian verabreichte.

Andra war sich bewusst, dass man sie dafür verantwortlich machen konnte, aber sie würde Dramina natürlich helfen und so den Anschein einer guten und netten Hexe bewahren. Das war sie ja eigentlich auch, aber bei Dramina machte sie gerne eine Ausnahme.

Sie ließ Inbix vor der Tür auf den Boden und sah der Kröte nach, wie sie mit vielen kleinen Sprüngen in Richtung der Burg sprang. Ein Lächeln wanderte über Andras Lippen. Noch vor einigen Stunden hätte sie nicht erwartet, solch einen Plan zu ersinnen, aber nun musste sie lächeln bei dem Gedanken, wie ihre Widersacherin wohl mit Warzen aussehen würde.

„Der Baron wird dafür bezahlen, was er seinen Schutzbefohlenen angetan hat!“

NAMEN

Weibliche Namen: Andra, Karla Ulmenhain, Jassinde, Carissia

Männliche Namen: Kadlan, Feruvo, Jarlisso, Madayano

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ In einem kleinen Dorf werden die Helden auf einen Scheiterhaufen aufmerksam. Auf Nachfragen erfahren sie, dass die Dörfler eine finstere Hexe gefangen haben, die ihre Ernte verdorben und das Vieh getötet haben soll. Die junge Hexe ist unschuldig, aber tatsächlich gibt es eine finstere Macht, die das Dorf plagt: Eine Mishkara-Paktiererin, die dem Wahnsinn verfallen ist und so viel Schaden wie möglich anrichten will. Das Problem ist jedoch, dass sie die Paktiererin die Heilerin des Dorfes und scheinbar eine vorbildliche Gläubige des Zwölfgötterkultes ist. In der Hexe hat sie einen geeigneten Sündenbock gefunden, um ihre Schandtaten eine Weile zu verbergen. Die Hexe bittet in ihrer Verzweiflung die ihr fremden Helden um Hilfe.

☛ In einem Wald werden die Helden von einem Wolfsrudel angegriffen und verletzt, können aber entkommen. Bevor die Wölfe in der Nacht noch einmal zuschlagen können, findet die Heldengruppe eine kleine Blockhütte, die von einer freundlichen Hexe bewohnt wird. Diese berichtet ihnen von einem finsternen Druiden, der den Wald als sein Eigentum ansieht und andere Menschen mit dem von ihm beherrschten Wolfsrudel angreift. Die Hexe, die ebenfalls unter dem Druiden leidet, bietet den Helden Hilfe an und gibt ihnen ihr Vertrautentier, eine Koschröte, mit auf den Weg, die die Gruppe bis zu dem Unterschlupf des Druiden führt.

☛ Die Hexe benötigt die Hilfe einer Heldengruppe: Ihr Vertrautentier ist in Gefangenschaft geraten und kann sich selbst nicht befreien. Der Sohn des Barons, ein misanthropischer kleiner Junge, hat die Kröte gefangen und will so die Hexe zwingen, dass sie alles für ihn tut (sonst würde er die Kröte töten). Nun müssen die Helden in die Burg eindringen und das arme Tier befreien, sowie ein Haar des Jungen entwenden, damit die Hexe ihn eine Lektion erteilen kann: Sie will ihn mit einem Fluch bestrafen.

☛ Eine liebeshungrige Hexe hat sich unsterblich in eine/n Held/in verliebt und einen Liebestrank gebraut, denn sie ihm/ihr einflößen will. Dabei kann es zu ungeahnten Nebenwirkungen kommen, oder es kann passieren, dass das Opfer nicht zuerst die Hexe, sondern einen anderen Helden oder eine völlig andere Person zuerst erblickt und sich verliebt.

☛ Die Helden bemerken in einem Wald eines Nachts einen Hexentanzplatz und stören eine Gruppe von Frauen bei ihren Ritualen. Die Hexen jagen die Helden mit ihren Vertrauten durch den Wald, um sie zu fangen und ihnen anschließend das Gedächtnis zu löschen.

Dienstleistungen

Wie viele Kräuterfrauen kann die Tochter der Erde den Menschen Heilsalben, Tees oder andere Heilmittel zur Verfügung stellen. Aber sie auch in der Lage weitaus exotischere Tränke in ihrer Hexenküche zu brauen.

Wirselsalbe	5 S
Einbeerentrank	5 D
Liebestrank	12 D



ultistin

ENTTARNT

Palia hatte sich mit dem Rest der Gruppe in dem Keller des heruntergekommenen Stadthauses getroffen. Wie an jedem Rohalstag hatten sich die Guldernen Kinder versammelt, um ihrem Gott zu huldigen und ein Opfer zu überbringen.

Heute lag ein geknebelter junger Rahja-Geweihter auf dem Altar. Er war bei Bewusstsein, aber seine Hände und Füße waren mit eisernen Ketten fixiert und er konnte sich kaum bewegen. Sein Brustkorb hob und senkte sich schwer, die Angst stand ihm ins Gesicht geschrieben.

„Die Zwölfe zum Gruß! Was für ein schöner Tag.“

Im Raum roch es nach Weihrauch, der Priester des Guldernen hatte Rauscherschalen überall um den Altar verteilt und sie entzündet. Palia mochte den Geruch. Sie stand in der Mitte der kleinen Gemeinde und intonierte wie alle anderen die heiligen Lieder zu Ehren des Gottes.

Jede Opferung versetzte Palia in Erregung, spürte sie doch die Anwesenheit Naaghot-Shaars, des guldernen Gottes. Sie war vor zwei Jahren auf die Gemeinde gestoßen, hatte sie hier in dem alten Haus entdeckt. Fast hätte man sie selbst geopfert, doch der Priester hatte Gnade gezeigt und sie stattdessen in den Kult eingeführt. Seitdem war für Palia alles besser gelaufen als zuvor. Die Gemeinde unterstützte sie, sie hatte nach dem Tod ihrer Eltern und ihres Bruders wieder neue Kraft geschöpft und war schnell zum Liebling des Priesters aufgestiegen. Sie wählte die Opfer für den Kult aus und trug damit große Verantwortung. Ohne die regelmäßigen Blutopfer würde das Wohlwollen Naaghot-Shaars enden und sie ihr Glück verlieren.

Den Geweihten hatte sie ausgesucht, weil er ihr gefiel. Sie hatte im Tempel Zerstreung gesucht und sich mehrmals mit ihm getroffen. Entführt hatte sie ihn aber erst Monate später, damit kein Verdacht entstehen würde, dass sie etwas damit zu tun haben könnte.

Als Reelian, der Priester, den Opferdolch hob und sich an den Altar stellte, erwartete sie einen unterdrückten Schrei des Rahja-Geweihten. Anstatt den Schrei zu hören, verstummte jedoch der Singsang ihrer Gefährten und auch Reelian sah überrascht aus. Palia drehte sich zu der Treppe um und sah, wie Gardisten herunterrannten.

„Ergreift das namenlose Gesindel!“, brüllte einer der Wächter, ein weißbärtiger mit Hellebarde in den Händen.

Reelian und ihre Vertrauten zogen ihre Waffen, meist nur einfache Dolche oder Kurzschwerter und griffen die Stadtgardisten an. Palia war weniger mutig und rannte hinter den Altar, wo sich ein Geheimgang nach Draußen befand. Sie sah aus dem Augenwinkel, wie viele ihrer Gefährten niedergestreckt wurden oder sich ergaben. Reelian nahm all seine Kraft zusammen und beschwor die Macht des Guldernen, aber Palia wollte nicht warten und rannte den Gang entlang, nachdem sie den Öffnungsmechanismus betätigt hatte.

Wie hatten die Gardisten nur von ihrem Versteck erfahren können? Vielleicht war einer von ihnen unvorsichtig gewesen. Oder es gab einen Verräter in ihren Reihen?

All ihre Arbeit war binnen eines Augenblicks zunichte gemacht worden. Tränen rannen ihr übers Gesicht, doch was sie dann bemerkte, ließ ihr den Atem stocken: Sie hörte, wie einige Gardisten ihr folgten.

Kaum hatte sie das Ende des Ganges erreicht, rannte sie durch die Stadt. Es war keine Zeit geblieben, die Purpurne Kutte abzuwerfen, und so eilte sie nun in ihrer sehr auffälligen Gewandung durch die Gassen und versuchte über den Marktplatz in ein anderes Versteck zu gelangen. Nach Hause konnte sie nicht, ihre Bleibe lag auf der anderen Seite der Stadt.

Palia hörte die wieder die Stimme des weißhaarigen Gardisten, der sie aufforderte stehenzubleiben.

TARNIDENTITÄTEN

Eine Kultistin kann vielerlei Gesichter haben und spielt ihre Rolle meistens tadellos. So kann sie eine einfache Handwerkerin sein, oder auch eine Bäuerin. Folgende kleine Tabelle können Sie nutzen, um die Identität der Kultistin zufällig festzulegen (wobei sie auch die Werte ggf. modifizieren sollten, die hier vorgestellte Kultistin ist eine einfache Heroldin):

W6	Identität
1	Landbewohnerin
2	Stadtbewohnerin
3	Patrizierin
4	Adlige
5	Zauberin
6	Geweihte



Eher würde ich selbst in den Tod gehen, als mich zu ergeben. Du würdest mich an die Praioten ausliefern und diese würden einen Inquisitor holen, der mich hochnotpeinlich befragt. Nein, dein Gott der Ordnung und der Gerechtigkeit ist nicht der meine!

Als sie den Platz erreicht hatte, schöpfte sie neue Hoffnung, da dort viele Menschen waren, und sie vielleicht doch untertauchen konnte.

Die verdammte Kutte. Warum haben wir uns nicht für eine unauffällige Tracht entschieden? Warum ausgerechnet Purpur?

Sie sah einen Scharlatan auf einem kleinen Podest stehen. Der Zauberer wirkte einen Lichtzauber für sein Publikum und versammelte so eine größere Menge Menschen um sich. Sie hielt auf das größte Getümmel zu, stieß eine Magd zur Seite, die ihr im Weg war und hoffte, so den Gardisten zu behindern.

Noch während der Flucht schossen ihr Gedanken über ihre Zukunft durch den Kopf. *Ich werde mich verstecken und wenn alles wieder ruhig ist herausfinden, ob eines der guldernen Kinder entkommen ist. Dann baue ich Reelians Zirkel wieder auf und setze seine Arbeit fort. Und ich werde mir dieses Mal ein leichteres Opfer aussuchen. Das Verschwinden eines Rahja-Geweihten war wohl aufgefallen, doch eine kleine, unschuldige Magd wie diese würde so schnell sicher niemand vermissen.*

NAMEN

Weibliche Namen: Gerte Sappenstil, Halda

Immenbau, Orine Karrenfursch, Palia aus Gareth

Männliche Namen: Lark Hergenberg, Holdur Meeltheuer, Maron Bärenfang, Xeldon aus Punin

„Wir dienen dem einzigen wahren Gott, dem Guldernen!“

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ Die Diener des Gottes ohne Namen sind nicht immer ihrem Gott geweiht. Viele Anhänger sind ganz gewöhnliche Handwerker, Bauern oder Adlige. Ohne die Verstümmelungen sind sie noch wesentlich schwerer zu erkennen als die Geweihten des Namenlosen und somit eine echte Bedrohung für Helden. Eine Kultistin kann beispielsweise damit beauftragt worden sein, einen Geweihten umzubringen und sich dafür als Novizin in einen Tempel einzuschleusen. Ohne die verräterischen Male eines Namenlosen-Geweihten wird es für die Helden wesentlich schwerer, die Mörderin zu enttarnen.

☛ Besonders perfide wird es dann, wenn eine Kultistin damit beauftragt wurde, einen der Helden auszuschalten. Die Kul-

tistin kann eine alte Bekannte des Abenteurers sein, oder gar seine Geliebte. Das Attentat auf den Helden geht jedoch fehl und er muss nun mit seinen Gefährten die Kultistin finden und ihren Zirkel ausheben. Dabei kann es zwar von Vorteil sein, dass der Held die Frau kennt und mehr über sie weiß, andererseits könnten aber auch seine Gefühle eine Rolle spielen und er zögert möglicherweise, sie ausschalten.





☞ Die Kultistin lauert nicht immer in finsternen Kultstätten auf die Helden. Neben ihrer geheimen Identität geht sie auch einem ganz gewöhnlichen Beruf nach: Sie kann eine Schneiderin, Bäuerin oder auch Schreiberin sein. In den meisten Fällen werden die Helden nicht merken, dass sie es nicht mit einer braven Bürgerin, sondern mit einer Namenlosen-Kultistin zu tun haben. Lassen Sie die Helden häufiger auf sie treffen. Sie könnte eine Person sein, die die Gruppe öfters aufsucht, um ihre Dienste in Anspruch zu nehmen, ohne dass die Helden zunächst etwas bemerken.

Erst Monate später kommen sie durch einen Zufall auf die Spur der Kultistin und müssen Ritualmorde aufklären, die zu ihrer Bekannten führen.

☞ Zu guter Letzt kann man Kultisten natürlich auch als Handlanger eines Zirkels begegnen. Dabei muss es sich nicht zwangsweise um Diener des Namenlosen handeln, sondern es kann auch fast jede andere Sekte oder Zirkel sein. Profane, einfache Geheimbünde sind ebenso denkbar, wie Zirkel in den Schattenlanden oder auch dämonenanbetende Paktierer.

*„Abarat, Naaghot-Shaar, om Dase, Naaghot-Shaar.
(Ritualgesang)“*



MU 12 KL 13 IN 12 CH 13 FF 12 GE 13 KO 13 KK 12 SO 7
LeP 29, AuP 29, MR 4, INI 10, WS 9

Seelentier: Schakal

Vor- und Nachteile: Begabung für Gesellschaftliche Talente, Eisern / Arroganz 6, Goldgier 6, Neugier 5

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Liturgiekenntnis (Namenlos) +2

Talente:

Kampf: Dolche +7, Hieb Waffen +5, Infanteriewaffen +1, Raufen +2, Ringen +2, Säbel 0, Schwerter +2, Wurfmesser +4
Körper: Athletik +1, Klettern 0, Körperbeherrschung +3, Reiten +4, Schleichen +5, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +5, Sich Verstecken +1, Singen +1, Sinnenschärfe +5, Tanzen +2, Zehen +3
Gesellschaft: Etikette +8, Lehren +2, Menschenkenntnis +5, Überreden +4
Natur: Fährtensuchen +1, Orientierung +1, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +4
Wissen: Geographie +2, Geschichtswissen +5, Götter/Kulte +4, Heraldik +7, Kriegskunst +2, Rechnen +3, Rechtskunde +5, Sagen/Legenden +5, Staatskunst +4
Sprachen: Muttersprache: Garethi +11, Sprachen Kennen: Aureliani +5, Bosparano +5, Rogolan +3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +8
Handwerk: Ackerbau +1, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +3, Kochen +4, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +6, Schneidern +1, Töpfern +1

Kampfwerte: Dolche 11/10, Hieb Waffen 10/9, Infanteriewaffen 8/7, Raufen 8/8, Ringen 8/8, Säbel 7/7, Schwerter 8/8, Wurfmesser 11

Ausrüstung: je nach Rolle, Dolch und Ritualdolch, Streitkolben oder Keule, Kutte

Erfahrene Kultistin: MU 13, KL 14, IN 13, CH 14, FF 12, GE 14, KO 13, KK 12, SO 7, LeP 31, AuP 31, MR 5, INI 11, WS 9, SF: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag; Dolche +11, Hieb Waffen +9, Wurfmesser +7, Schleichen +8, Selbstbeherrschung +9, Sich Verstecken +5, Sinnenschärfe +9, Liturgiekenntnis +4

Veteranen-Kultistin: MU 14, KL 15, IN 14, CH 15, FF 12, GE 14, KO 14, KK 12, SO 8, LeP 35, AuP 34, MR 7, INI 11, WS 9, SF: Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag; Dolche +13, Hieb Waffen +13, Wurfmesser +10, Schleichen +12, Selbstbeherrschung +12, Sich Verstecken +9, Sinnenschärfe +12, Liturgiekenntnis +6



agd

FREIWILD

Osme seufzte, als sie das laute Klappern von Hufen auf dem Hof hörte. Sie war eben dabei gewesen, sich zur Ruhe zu legen, nach einem langen Tag des Putzens und Wassertragens, weil die Herrin unbedingt wollte, dass die Burg vor dem Winter noch einmal ordentlich geputzt war. Aber dieses Geräusch bedeutete, dass jemand trotz der späten Stunde zu Besuch kam, und was das bedeutete, war unzweifelhaft.

Sie zwang ihre schmerzenden Glieder aus der Bettkiste und zog ihr Kleid wieder an, setzte die Haube auf und überprüfte ihr Aussehen noch einmal in der Spiegelung in ihrer Waschkübel. Im matten Kerzenlicht konnte sie kaum etwas erkennen, aber es war besser als nichts.

Kaum war sie damit fertig, hörte sie auch schon die Herrin rufen: „Osme! Bring Wein und Brot und lass Gerolt Holz in der Stube nachlegen!“

Sie zeufzte erneut. Wein statt Bier bedeutete hohe Gäste. Ein anderer Baron vielleicht oder Ritter. Die Nacht würde wieder einmal sehr kurz werden.

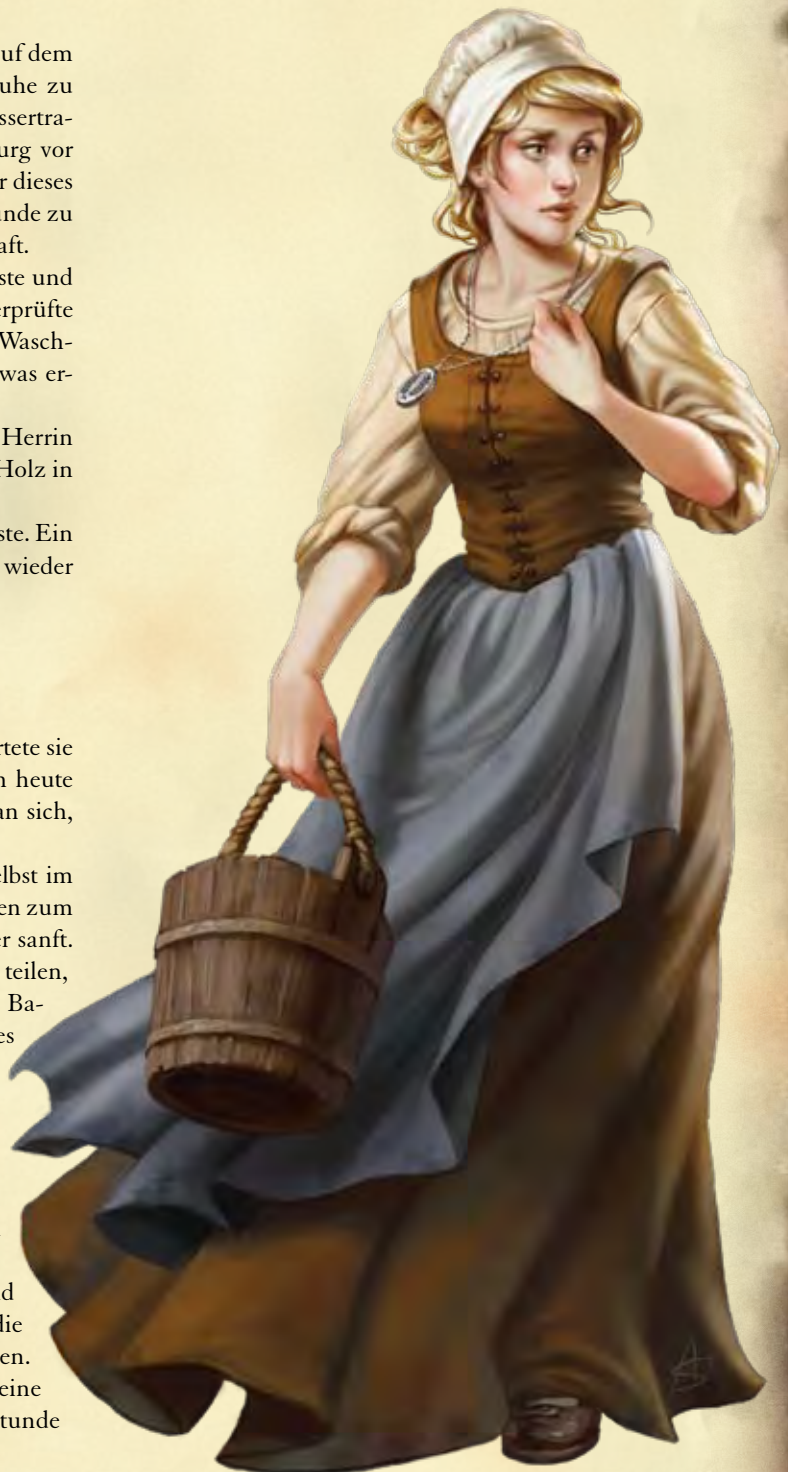
„Ja, Herr! Ich beeile mich schon.“

Gerolt hatte den Ruf ebenfalls vernommen und erwartete sie bereits vor der Tür ihrer Kammer. „So sehe ich dich heute doch noch einmal, Schönste!“, sagte er und zog sie an sich, um sie sanft zu küssen.

Osme lächelte. Darum liebte sie ihren Gerolt so – selbst im grimmigsten Moment konnte er sie mit wenigen Worten zum Lachen bringen. Seine Berührung war bestimmt, aber sanft. Wie sehnte sie sich danach, eine Kammer mit ihm zu teilen, als Mann und Frau vor Travia. Aber bisher hatte der Baron die Erlaubnis dazu noch nicht gegeben. Er hatte es aber auch nicht verboten, und so erlaubte Osme sich Hoffnung.

„Komm, wir wollen uns eilen!“, mahnte sie und verschwand in der Küche, um wenig später mit Wein und Brot in den Saal zu kommen. Gerolt war bereits da und legte neue Scheite im wiedererwachenden Feuer auf.

„Ah, da ist sie ja, die treue Osme“, rief der Baron und winkte sie heran. An der Tafel saßen fünf Gestalten, die auf den ersten Blick als Abenteurer zu erkennen waren. Ein Magier, ein Krieger, ein Zwerg, eine Elfe und eine Gauklerin waren es, die den Baron zu so später Stunde





besuchten. „Die Herrschaften bringen beste Neuigkeiten“, verkündete der Hausherr. „Dem Spuk im Finsterforst ist ein Ende gemacht!“

Osme nickte und begann, Becher zu füllen. Irgendein dämonisches Monstrum soll die Holzfäller an ihrer Arbeit gehindert haben und offenbar hatten diese Helden es besiegt. Einige Zeit verging damit, dass die Besucher ihren Erfolg in den größten Worten beschrieben. Osme lauschte gebannt, schenkte nach und beeilte sich, als sie Wurst und Käse holen geschickt wurde.

Als sie sich erneut über den Tisch beugte, um dem stattlichen Krieger nachzuschenken, spürte sie plötzlich eine Hand an ihrem Po. Empört richtete sie sich auf und verschüttete dabei einen Schwall Wein auf dem Tisch.

„Osme, was machst du denn?“, rief die Herrin verärgert. Osme stand wie erstarrt. Die Hand lag noch immer auf ihrem Hintern. Es war der Magier und als sie dem bärtigen Mann einen empörten Blick zuwarf, zwinkerte er ihr frech zu und knetete wie selbstverständlich weiter.

„Herr!“, beschwerte sich Osme und schob seine Hand weg. „So eine bin ich nicht.“

„Ach“, spielte der Magier den Verwunderten. „Als der Herr Baron sagte, er wolle für unser leibliches Wohl sorgen, dachte ich, damit wäre auch an ein warmes Lager gedacht.“

Die Gäste und Herrschaften lachten und Osme war dankbar dafür, auch wenn die Scham ihr die Hitze ins Gesicht trieb. Aber so hörte niemand das wütende Knurren, mit dem Gerolt den Holzscheit umfasste.

Osme warf ihm einen flehenden Blick zu und schüttelte den Kopf. Wenn er einen Gast des Barons angriff, würde dieser sehr verärgert sein, und sie niemals heiraten lassen. Schlimmer noch, Gerolt könnte bestraft werden, verstoßen oder ausgepeitscht.

„Das Bad für die Kinder ist angerichtet, Herrin.“



MU 8 KL 10 IN 12 CH 14 FF 13 GE 13 KO 13 KK 12 SO 5
LeP 31 AuP 33 MR 2 INI 8 WS 7

Seelentier: Huhn

Vor- und Nachteile: Altersresistenz, Ausdauernd (6), Hohe Lebenskraft (2), Richtungssinn, Zäher Hund / Aberglaube 7, Autoritätsgläubig 10, Neid 6, Vergesslichkeit, Verpflichtungen (Haushalt, Adelshaus oder Patrizier), Vorurteile (Menschen) 6

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (Ackerland/Dorf), Waldkundig

Talente:

Kampf: Dolche +4, Hieb Waffen +3, Infanteriewaffen +3, Kettenwaffen +2, Raufen +5, Ringen +4, Säbel 0, Wurfmesser 0

Körper: Athletik +3, Klettern +2, Körperbeherrschung +4, Schleichen 0, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken 0, Singen 0, Sinnenschärfe +2, Tanzen +1, Zehen +3

Gesellschaft: Menschenkenntnis +2, Überreden +3

Natur: Fährtensuchen +4, Fallen stellen +3, Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +2, Orientierung +2, Wettervorhersage +6, Wildnisleben +5
Wissen: Götter/Kulte +3, Pflanzenkunde +5, Rechnen +3, Sagen/Legenden +5, Tierkunde +7

Sprachen: Muttersprache: Garethi +7, Sprachen Kennen: Rogolan +3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +2

Handwerk: Abrichten +6, Ackerbau +6, Fahrzeug Lenken +2, Fleischer +2, Hauswirtschaft (Vorratshaltung) +7 (+9), Heilkunde Krankheiten +4, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +4, Kochen (Backen) +8 (+10), Lederarbeiten +4, Malen/Zeichnen +1, Schneidern +3, Töpfern +3, Viehzucht +5, Webkunst +2

Kampfwerte: Dolche 10/8, Hieb Waffen 9/8, Infanteriewaffen 9/8, Kettenwaffen 8/8, Raufen 10/9, Ringen 10/8, Säbel 7/7, Wurfmesser 7

Ausrüstung: Küchenmesser, Garn, Nadel, Dolch

Erfahrene Magd: MU 9, KL 10, IN 12, CH 15, FF 15, GE 14, KO 13, KK 12, SO 5, LeP 32, AuP 35, MR 2, INI 9, WS 7; SF: Ausweichen I; Hauswirtschaft (Vorratshaltung) +12 (+14), Heilkunde Wunden +7, Kochen (Backen) +12 (+14), Schneidern +8, Töpfern +7, Viehzucht +8, Webkunst +7

Veteranen-Magd: MU 10, KL 10, IN 13, CH 16, FF 16, GE 15, KO 13, KK 12, SO 5, LeP 34, AuP 38, MR 4, INI 10, WS 7; SF: Ausweichen I und II; Hauswirtschaft (Vorratshaltung) +15 (+17), Heilkunde Wunden +10, Kochen (Backen) +15 (+17), Schneidern +12, Töpfern +10, Viehzucht +10, Webkunst +12



Mühsam beherrscht legte Gerolt den Scheit wieder ab, ließ den Zauberer aber nicht aus den Augen.

„Bedaure“, sagte der Baron nun. „Das Gesinde ist nicht inbegriffen.“

Der Magier nickte bedauernd und sagte: „Nun, dann will ich mich stattdessen betrinken. Los, schenk ein, prüdes Ding!“ Er klatschte ihr laut und schmerzhaft auf den Hintern.

So sind diese Helden eben, fügte sich Osme in ihr Schicksal. Glauben, jede Magd warte nur darauf, mit ihnen in die Daunen springen zu dürfen.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Aarla Hechtweiher, Ernholda Weyhenhöfer, Osme Waldswede, Walrada Geißenruh, Travigunde Hinterwasser, Madare Riepenwall

Männliche Namen: Alrik Hober, Rupert Gimpel, Marek Wagenhalt

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ Auf einem Herrenhof des mittelreichischen Landes wird eine der Mägde tot aufgefunden. Neben den Würgemalen an ihrem Hals ist in den Lehm des Bodens ein Buchstabe gekratzt worden. Eben mit diesem Buchstaben beginnt der Name ihres ehemaligen Geliebten, einem Knecht, der unter dem selben Herrn dient, mit dem sie aber gebrochen hatte,

& BESONDERHEITEN

Die etwas einfältige und weltfremde Magd dient in der Küche als Kochgehilfin, auf dem Feld beim Ackerbau und in den Stallungen ihrer Herrschaft. Ihr ist die Umgebung der Region geläufig, denn tagtäglich ist sie viele Stunden auf dem Ackerland. Sie kennt sich aus, wenn es um Tiere, ihre Haltung und Zucht geht. Sollten die Helden dieser Meisterperson begegnen, dann treffen sie die junge Frau wohlmöglich im nahen Wald, um Zutaten für die Küche zu sammeln, auf den Feldern oder dem Hof oder unter Umständen in der Küche. Seltener schlägt sie den Weg zu einer nahen Stadt ein, um Besorgungen oder Botengänge zu erledigen. Vielleicht gibt sie den Abenteurern bei schlechtem Wetter einen Hinweis darauf, dass in den Stallungen des Guts sicher noch ein Platz für die Reisenden frei wäre.

Es bedarf trotz der Naivität der Magd viel Überredungskunst sie ihre Herrschaft ausspionieren zu lassen oder gar etwas für die Helden aus deren Besitz zu beschaffen. Informationen gibt das schüchterne Mädchen aber dennoch brav preis.

weil ihr Herz heimlich an den Gutsbesitzer vergeben war. Zufällig befinden sich auch die Helden auf dem Hof und haben die Möglichkeit den Hintergrund der Tat aufzudecken. Für die Hofbewohner ist der Fall überdeutlich, besonders weil sich in der Habe des Burschen zusätzlich ein vermisster Silberlöffel aus dem Hause befindet, und der Knecht wird der Obrigkeit des Landstriches übergeben. Die Abenteurer jedoch erfahren durch die Mutter der Verstorbenen, dass die junge Frau Linkshänderin gewesen ist. Die Initiale im Boden aber war auf die rechte Seite ihrer Leiche gekratzt. In Wahrheit war der Tod des Mädchens nur Mittel zum Zweck und hatte mit ihr persönlich nichts zu tun. Der Knecht, der ihr Liebster war, hatte zwei der Stallburschen dabei erwischt wie sie Silberbesteck und Schmuck aus dem Besitz der Herrschaft gestohlen hatten. Er hatte gedroht sie zu melden und die zwei Diebe versuchen nun, den Zeugen ihrer Räubereien mundtot und zum Sündenbock zu machen.

☛ Während eines kraftvollen Regengusses finden die Helden auf dem ländlichen Anwesen Obdach. Am nächsten Morgen herrscht sowohl unter der Herrschaft als auch den Dienern helle Aufregung. Die Kinder der Gastgeber sind über Nacht verschwunden - und mit ihnen eine der Mägde. Offensichtlich hat der vermeintliche Entführer das heftige Unwetter und das Auftauchen der Helden dazu genutzt, unbemerkt in das Haus einzudringen und mit den Kindern und der jungen Frau zu entkommen ohne aufzufallen. Zumindest stellt es sich so den Herrschaften dar. Eigentlich hatten die Kinder zusammen mit der Magd das Ausreißen geplant und sind freiwillig mit ihr fortgelaufen. Unter der strengen Knute des gefühlkalten Hausherrn hatten alle drei kein leichtes Leben. Es beginnt eine Art Schnitzeljagd und Spurensuche, bis in einer Holzfällerhütte die drei Verschwundenen aufgefunden werden können.

☛ Über den anstehenden Winter soll sich um den zu dieser Jahreszeit verlassenen Landsitz einer wohlhabenden Familie gekümmert werden. Neben der Magd und einem Hausmädchen werden die Helden gegen gutes Gold, Kost und Logis angeworben, diese eintönige Aufgabe (Holzhacken, Ofen anfeuern und Löcher stopfen) zu übernehmen. Bei der Reparatur einer Zierleiste öffnet einer der Helden jedoch aus versehen eine geheime Tür, von der auch die Hausangestellten bisher nichts wussten. Dahinter führt eine steile Treppe hinab in die Kellergewölbe unter dem Haus. Dort unten befindet sich das Labor eines magiebegabten Vorfahren des jetzigen Besitzers, dessen Tod als Familienmysterium gilt. Von einem Tag auf den anderen war er verschwunden und wurde nie wieder gesehen und das, obwohl das Haus von innen verriegelt gewesen sein soll. Das Labyrinth von Gängen, das sich den Helden untergründig öffnet, legt Zeugnis von der Art seines Verschwindens ab. Offenbar war der geschätzte Ahn mit der Beschwörung niederer Dämonen beschäftigt. Und obwohl der Vorfahr nicht mehr ist, so sind doch die Ergebnisse seiner Forschungen zurückgeblieben, die sich nun, da die Tür ins Haus offen ist, bemühen nach draußen zu gelangen. Im Weg stehen ihnen nur die Helden.



Magister

ÜBLES ARTEFAKT

Vor etlichen Jahren, als Magister Alcoron Feuerschwinge noch an der Magierakademie von Rommilys lehrte, war seine Situation einfacher als heute. Er hatte ein gutes Auskommen und die besten Gerätschaften der arkanen Analyse, die man für Geld bekommen konnte. Er musste sich wenig Sorgen machen, aber ihn langweilte nach einigen Jahren seine Arbeit. Viel lieber, als in der kleinen Bibliothek zu sitzen und Bücher zu wälzen, unterrichtete er seine Schüler. Die Spektabilität jedoch setzte ihn immer öfter für Dienste ein, die er nicht mochte. Und Alcoron glaubte auch zu wissen wieso: Neid. Die Akademieleiterin neidete ihm sein gutes Verhältnis zu den Eleven und deshalb überlegte Alcoron sich immer häufiger, ob es nicht besser wäre, die Akademie zu verlassen und sich als selbstständiger Lehrmeister zu etablieren.

„Der von Euch gebrachte Ring hat eine interessante, fluktuierende Matrix. Es könnte sich um ein Artefakt des Echsenvolkes handeln, vielleicht gar der Leviathanim ...?“

Sein Wunsch ging in Erfüllung, als er von seinem Onkel, ebenfalls ein Gildenmagier, einen kleinen Magierturm erbte. Alcoron mochte seinen Onkel und war sehr betrübt über dessen unglücklichen Tod. Offenbar war er bei einem Experiment zu Tode gekommen. Seine Haushälterin erzählte ihm, dass offenbar der Bart bei einem alchemistischen Versuch in Flammen aufgegangen war und sich das Feuer nicht hatte löschen lassen.

Dennoch war Alcoron glücklich. Durch seinen Onkel konnte er nun seinen Traum erfüllen. Er verließ Rommilys und zog in den kleinen Turm ein. Ganz in der Nähe lag eine kleine Stadt, so dass immer wieder Kunden vorbeikamen. Myhre, die Haushälterin, war eine gute Seele und er konnte sogar zwei Schüler aufnehmen, die er in den Grundlagen der Analysemagie ausbildete.

Ein paar Monate nachdem er in den Turm gezogen war, machte Mirhala, seine Schülerin, eine Entdeckung. Sie hatte durch einen Odem Arcanum einen Ring entdeckt, der offenbar eine Hinterlassenschaft seines Onkels war und unter den Arbeitstisch gefallen war. Der Ring war magisch und weckte natürlich das Interesse Mirhalas, aber auch Alcoron wollte wissen, was es damit auf sich hatte. Die erste Analyse ergab, dass sich darin eine Wesenheit befand, die dem Chaos der

Niederhöhlen zuzuordnen war. Alcoron warnte seine Schüler, die Finger von dem Ring zu lassen und verbarg diesen in einem Fach seines Artefaktschranks, bis er Zeit finden würde, sich des Problems anzunehmen.

In der Nacht jedoch wurde Alcoron von einem Schrei geweckt. Er stand auf, noch mit seinem Nachtrock bekleidet, rannte in sein Arbeitszimmer und sah erschrocken auf die dort angerichtete Unordnung. Ein Scheusal in der Gestalt eines Tiger stand dort, bedrohte seine Schülerin und sah nun ihn fauchend an. Ein leibhafter Zant! Alcoron bereitet geistesgegenwärtig einen Gardianum vor und eilte sich zu seiner Schülerin zu gelangen. Der Dämon zerstörte alles rings herum und war so wütend, nicht die Menschen zerfleischen zu können, dass er laut zu heulen begann.

Mirhala, die vor Angst wie gelähmt wirkte, hatte den Ring über ihren Finger gestreift und Alcoron befahl ihr, diesen auf der Stelle abzunehmen. Sie gehorchte, doch zunächst geschah nichts.

Der Zant setzte wieder zu einem Sprung an, doch zur Überraschung aller begann er plötzlich zu schrumpfen. Aus dem einst so gefürchteten Dämon wurde eine kleine getigerte Katze! Diese sah sich verschreckt um und rannte davon, als die anderen beiden Bewohner des Turm hereinkamen.

Noch immer war Mirhala ganz verstört, aber sie konnte sich zumindest überwinden und ihren Meister nun fragen, was geschehen war.

„Ein finsterner Dämon, ein Zant. Er wurde wohl in den Ring gebunden und wurde gerufen, als du ihn dir über den Fin-

Dienstleistungen

Der Magister kann den Helden vor allem bei der Analyse von Tränken und Artefakten eine Hilfe sein. Aber er kann der Gruppe auch durch seine fachliche Kompetenz und sein Wissen ein Mentor sein.

Dienst	Preis
Magische Hellsicht (ODEM)	3 – 10 S
Magische Analyse (ANALYS)	11 – 25 S
Hilfe durch Wissenstalente oder Sprachen	1 – 10 S



ger gestreift hast. Was habe ich euch immer über Artefakte gesagt, hmmm?“

„Erst analysieren, dann einsetzen.“

„Richtig. Um ein Haar wären wir Katzenfutter gewesen.“

„Was aber ist mit dem Dämon geschehen?“

„Nun, der Zauber, der ihn in den Ring bindet, ist fehlerhaft. Bei Nacht hat er seine wahre Gestalt, tagsüber die einer harmlosen Katze. Und die Praiosscheibe ist eben gerade aufgegangen.“

„Wir müssen uns aber trotzdem beeilen. Die Katze ist hier noch irgendwo und wir müssen sie bis zum Einbruch der Dunkelheit finden!“

Alcoron fragt sich, was noch alles für Überraschungen auf ihn in diesem Turm warten würden. Sein Onkel hatte offenbar doch mehr Geheimnisse gehabt, als er erwartet hatte. Zumindest würde es ihm wohl nicht langweilig werden! Und nun musste er sich auf die Jagd nach der Katze machen.

„Tut mir leid, ich habe keine Zeit Euer Schwert zu begutachten. Ich habe wichtige Dinge zu tun.“

NAMEN

Weibliche Namen: Hesindiane, Leruzia, Kalinda

Männlicher Namen: Jeldan, Carlimbus, Recona

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☞ Der Magister ist zwar kein Stubenhocker, aber dennoch fühlt er sich in seinen Kammern weitaus wohler als auf Reisen. Falls es dennoch darum geht, in der Ferne etwas zu suchen, sei es ein altes Artefakt oder eine längst vergessene Zauberformel, so reist der Magister nie alleine. Er wird sich eine Gruppe von Helden suchen, die in bis in die Dämonenbrache begleiten, denn dort soll das begehrte Objekt zu finden sein. Allerdings befindet es sich in einem alten, längst abgebrannten Turm. Dort haben sich einige Tiere (Ratten, Fledermäuse und eine Gruftassel) eingenistet und Nachts wandern Skelette und Wasserleichen aus dem nahen See umher.

☞ Oft benötigen die Helden für gefundene Gegenstände jemanden der sie analysieren kann. Sofern die Helden nicht selbst dazu in der Lage sind, werden sie die Hilfe eines Magisters benötigen, der dazu fähig ist. Manchmal jedoch ist es nicht so leicht, einen Magister zu finden, der sich dazu bereit erklärt. Die Analyse ist anstrengend, zeitaufwendig und meist ist für den Magier kein großes Verdienst zu erwarten. Allerdings mag es sich anbieten, dass der Magister statt Gold lieber eine Gefälligkeit der Helden erbittet. So kann es passieren, dass die Helden für ihn auf Kräutersuche in einen nahe gelegenen Wald gehen müssen

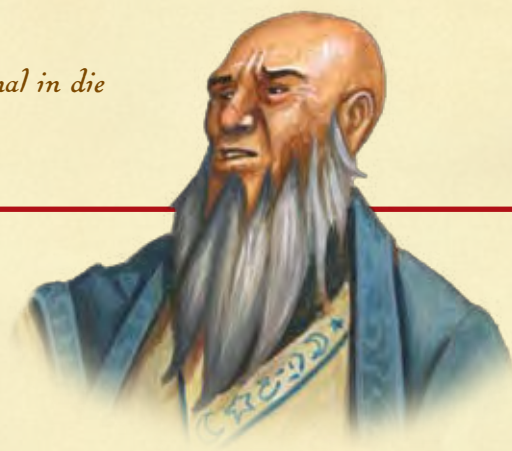
☞ Ein alter Freund der Helden, ein Magister, der sich auf die Analyse von magischen Artefakten spezialisiert hat, ist verschwunden. In seinem Laboratorium finden sich eine Men-



ge seltsamer Zaubergegenstände. Dem Magister ist ein übler Patzer bei der Analyse passiert und sein Körper ist in einen Dschinnenring übergegangen. Der Dschinn hält den Magister gefangen und will auf ewig seinen Platz einnehmen.



„Interessant. Könnte ich das Objekt mal in die Hände nehmen?“



MU 13 KL 14 IN 14 CH 14 FF 13 GE 10 KO 11 KK 11 SO 8
LeP 27 AuP 27 AsP 42 MR 6 INI 10 WS 6

Seelentier: Güldennatter

Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Astrale Regeneration III, Astralmacht (3), Vollzauberer / Arroganz 7, Eitelkeit 8, Neugier 9, Prinzipientreue (Wahrhaftigkeit, Wissen sammeln, Einhaltung der Gildengesetze) 10, Unfähigkeit Körperliche Talente, Verpflichtungen (Akademie und Gilde), Weltfremd (Städtisches Treiben, Geselligkeit, Geld) 7

Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Große Meditation, *Kugel:* Bindung, Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (Stadtteil/Kleinstadt), Ritualkenntnis (Gildenmagie) +5, *Stab:* Bindung

Talente:

Kampf: Armbrust +1, Dolche +2, Hieb Waffen 0, Infanteriewaffen +1, Raufen +1, Ringen 0, Säbel 0, Stäbe +2, Wurfmesser 0

Körper: Athletik 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Schleichen 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken 0, Singen 0, Sinnenschärfe +4, Tanzen 0, Zechen +1

Gesellschaft: Etikette +5, Gassenwissen +1, Lehren +3, Menschenkenntnis +5, Schriftlicher Ausdruck +2, Überreden +3, Überzeugen +3

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln/Entfesseln +2, Orientierung 0, Wildnisleben 0

Wissen: Anatomie +2, Geographie +1, Geschichtswissen +6, Götter/Kulte +7, Heraldik +3, Kryptographie +6, Magiekunde +10, Mechanik +1, Pflanzenkunde +3, Rechnen +7, Rechtskunde +7, Sagen/Legenden +4, Sprachenkunde +4, Staatskunst +2, Sternkunde +2, Tierkunde +2

Sprachen: Muttersprachen: Garethi +16, Sprachen Kennen: Aureliani +4, Bosparano +8, Tulamidya +11, Lesen/Schreiben: Imperiale Zeichen +4, Kusliker Zeichen +7, Tulamidya +4

Handwerk: Ackerbau +1, Alchimie +4, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung 0, Kochen 0, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen +4, Schneidern 0

Zauber: ADLERAUGE +3, ANALYS +10, ATTRIBUTO +3, BALSAM +3, BEHERRSCHUNG BRECHEN +3, BLICK AUFS WESEN +9, BLICK IN DIE GEDANKEN +7, BLITZ DICH +2, CRYPTOGRAPHO +7, CUSTODOSIGIL +3, EINFLUSS BANNEN +5, FORAMEN +3, FULMINICTUS +3, GARDIANUM +5, HELLSICHT TRÜBEN +2, IGNIFAXIUS +4, INVERCANO +4, MEMORANS +3, MOTORICUS +3, OBJECTOFIXO +3, OBJECTOVOCO +7, ODEM +6, PARALYSIS +3, PENETRIZZEL +7, PLUMBUMBARUM +3, RESPONDAMI +4, SENSIBAR +6

Kampfwerte: Armbrust 9, Dolche 7/9, Hieb Waffen 7/7, Infanteriewaffen 7/8, Raufen 7/8, Ringen 7/7, Säbel 7/7, Stäbe 7/9, Wurfmesser 8

Ausrüstung: Diarium, Magierstab (mit Bindung des Stabes) aus Steineiche, verschiedene Zauberbücher, Kugel

Erfahrener Magister: MU 13, KL 16, IN 16, CH 15, FF 13, GE 10, KO 11, KK 11, SO 9, LeP 29, AuP 30, AsP 52, MR 8, INI 10, WS 6, SF: Aufmerksamkeit, Kraftkontrolle, Matrixverständnis, Zauberroutine, Kryptographie +11, Magiekunde +15, Rechtskunde +11, Sagen/Legenden +8, ANALYS +15, BLICK AUFS WESEN +13, BLICK IN DIE GEDANKEN +12, CRYPTOGRAPHO +12, OBJECTOVOCO +12, ODEM +11, PENETRIZZEL +12

Veteranen-Magister: MU 13, KL 18, IN 18, CH 16, FF 13, GE 10, KO 11, KK 11, SO 10, LeP 30, AuP 32, AsP 66, MR 11, INI 11, WS 6, SF: Aufmerksamkeit, Kraftkontrolle, Matrixverständnis, Zauberkontrolle, Zauberroutine, Kryptographie +14, Magiekunde +18, Rechtskunde +16, Sagen/Legenden +13, ANALYS +18, BLICK AUFS WESEN +15, BLICK IN DIE GEDANKEN +15, CRYPTOGRAPHO +15, OBJECTOVOCO +15, ODEM +15, PENETRIZZEL +14



Marktfrau

DIE ZWEI SEITEN DES APFELS

„Äpfel, saftige süße Äpfel! Rüben, große, saftige Rüben! Bohnen, die herzhaftesten, die Ihr kennt!“ Marena hustete in ihren Ärmel. Das viele Rufen machte sie heiser und mehr verkauft hatte sie deswegen auch nicht. Es lief schleppend heute, was ihrer Meinung nach vor allem daran lag, dass ein Fernhändler am heutigen Morgen seinen Kastenwagen aufgestellt hatte und nun Arangen, Pfeffer und andere exotische Dinge verkaufte, neben denen die Leute ihre Äpfel vergaßen. Bei Marena bekämen sie für den Preis einer Arange einen ganzen Korb Birnen, aber die Leute strebten eben nach dem neuen und vergaßen, dass neu den Bauch nicht vollmachte.

„Keine Würmer, keine Druckstellen, keine kleinen Schrumfeläpfel! Kauft hier!“

Und mein Säckel auch nicht, dachte sie betrübt. Der Marktvorsteher würde in Kürze seine Runde machen und das unverschämte hohe Standgeld einfordern. Drei ganze Silbertaler mehr wollte er jetzt. Selbst wenn sie alle Pflaumen und die Äpfel dazu loswerden würde, bliebe kaum noch etwas, um Brot zu kaufen.

„Honig von wilden Bienen aus dem dichtesten Dschungel“, pries der Fernhändler nun eine weitere Besonderheit an und Marena schnaubte. *Honig ist Honig*, dachte sie und rief: „Getrocknete Quitten, süßer als jeder Honig.“

Aus dem Augenwinkel nahm sie eine Bewegung wahr. Blitzschnell warf sie sich über den Stand und packte die Hand, die eben einen Apfel schnappen wollte. Der Straßenjunge schrie auf und wollte wegrennen, aber sie hielt ihn eisern gepackt.

„Das könnte dir so passen, Bengel!“, ließ sie ihre schlechte Laune an ihm aus. Der magere kleine Kerl war schmutzig und wollte ihr jetzt in die Hand beißen, aber sie zog ihn um den Stand herum und packte ihn am Schopf. Er trat nach ihr, doch sie hielt ihn auf Abstand.

Als der Junge bemerkte, dass Gegenwehr keinen Unterschied machte, verlegte er sich aufs Betteln: „Bitte, ich habe so Hunger. Meine Schwester und ich haben seit Tagen nichts mehr gegessen!“





Er ist wirklich erbärmlich dürr. Aber wenn sie jetzt nachgab, jetzt Güte zeigte, dann würden ihr die Straßenkinder morgen den Stand leerplündern. Sicher hatte er Hunger, aber das hatten ihre Kinder auch. Und wofür zahlte sie schließlich Standgebühr und Tempelzehnt? Wenn die höheren Stellen ihre Pflicht nicht erfüllten, war das nicht ihre Schuld.

„Für dich geht es zur Wache, mein Freund“, beschied sie und suchte nach dem Büttel, um den kleinen Dieb zu übergeben. „Nana, gute Frau, nun seid mal nicht so unleidig“, erklang da eine dunkle, angenehme Stimme. Ein stattlicher Abenteurer mit großem Ranzen und guter Reisekleidung trat zu ihr und hielt ihr einen Silbertaler hin. „Das wird wohl die Zeche des kleinen Strolchs zahlen, nicht wahr?“

Marena blickte auf den Abenteurer, der ihr jetzt allen Ernstes zuwinkerte, dann auf den Silbertaler. Wie sie so etwas hasste! Sie war jetzt die Böse, die Gnadenlose, die den armen Straßenjungen ausliefern wollte, und der stolze Held warf mit seinem gefundenen Geld um sich und war der ... nun ja, der Held. Aber sie konnte sich einen Silbertaler für einen

einzigem Apfel nicht entgehen lassen. Mit einem Seufzen ließ sie den Bengel fahren und nahm die Münze entgegen. Der Knabe nahm die Beine in die Hand, vergaß aber auch „seinen“ Apfel nicht.

„Etwas Großmut hat die Welt noch immer besser gemacht“, sagte der Mann lächelnd.

„Wenn man ihn sich leisten kann“, gab Marena zurück, was das Lächeln des jungen Abenteurers ein wenig ins Wanken brachte. „Darf es für Euch vielleicht auch noch etwas sein?“ Das Lächeln erstrahlte wieder und der Abenteurer zog einen Dukaten hervor. „Jetzt, wo Ihr es sagt: Wir brauchen Proviant für die nächste Reise. Bekomme ich hierfür Euren ganzen Stand?“

Marena starrte auf das Goldstück, dann in das Gesicht des Mannes. Er hatte wirklich ein ganz bezauberndes Lächeln!

„Süße, saftige und reife Früchte!“



MU 12 KL 13 IN 13 CH 13 FF 11 GE 12 KO 13 KK 12 SO 5
LeP 29 AuP 29 MR 4 INI 10 WS 7

Seelentier: Ente

Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil (10), Besonderer Besitz (Krämerkarren), Guter Ruf (2), Richtungssinn, Verbindungen (10) / Goldgier 7

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (Kleinstadt/Stadtteil)

Talente:

Kampf: Armbrust +1, Dolche +4, Hieb Waffen +5, Infanteriewaffen +1, Peitsche +2, Raufen +4, Ringen +4, Säbel 0, Wurfmesser 0
Körper: Athletik 0, Klettern +1, Körperbeherrschung 0, Reiten +4, Schleichen 0, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken 0, Singen 0, Sinnenschärfe +5, Tanzen 0, Zehen +3
Gesellschaft: Betören +1, Etikette +4, Gassenwissen +4, Menschenkenntnis +6, Überreden (Feilschen) +8 (+10)
Natur: Fährtsuchen 0, Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +4, Wildnisleben +2
Wissen: Geographie +4, Götter/Kulte +3, Heraldik +1, Rechnen +6, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +5, Schätzen +6
Sprachen: Muttersprache: Garethi +11, Sprachen Kennen: Thorwalsch +4, Tulamidya +6, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +5

Handwerk: Boote Fahren +1, Fahrzeug Lenken +5, Fleischer +4, Handel +9, Hauswirtschaft +3, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +4, Kochen +3, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen 0, Schneidern +1, Seefahrt +1

Kampfwerte: Armbrust 8, Dolche 9/9, Hieb Waffen 10/9, Infanteriewaffen 8/7, Peitsche 9, Raufen 9/9, Ringen 9/9, Säbel 7/7, Wurfmesser 7

Ausrüstung: Körbe, Messer

Erfahrene Marktfrau: MU 12, KL 13, IN 14, CH 15, FF 11, GE 12, KO 14, KK 12, SO 6, LeP 31, AuP 32, MR 5, INI 10, WS 7; SF: Wuchtschlag; Menschenkenntnis +10, Überreden (Feilschen) +12 (+14), Handel +13

Veteranen-Marktfrau: MU 12, KL 13, IN 15, CH 17, FF 11, GE 12, KO 16, KK 13, SO 7, LeP 35, AuP 33, MR 5, INI 10, WS 8; SF: Wuchtschlag; Menschenkenntnis +13, Überreden (Feilschen) +15 (+17), Handel +16



NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Morena Rosa Villabamba, Ingrime Steiner, Ilke Zwirnlein, Sannah Emmerkorn

Männliche Namen: Gishelm Schmiedeheim, Aldorno Galandi, Folmian Bergbrunner, Raluff Flößler

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Seit Jahren bezieht der Besitzer einer Herberge von immer dem selben Marktstand das Obst, das er seinen Gästen für gewöhnlich zu den Mahlzeiten reicht. Seit einigen Tagen allerdings sind die gelieferten Früchte stets schlecht. Entwe-

der haben sie außergewöhnlich viele Druckstellen oder sie beginnen bereits kurz nach der Lieferung zu schimmeln. Da er selbst nicht die Zeit hat dem auf den Grund zu gehen, bittet er seine Gäste sich der Sache gegen einen kleinen Obolus anzunehmen und mit der Marktfrau zu reden. Wenn die Helden sich der Aufgabe zuwenden ist der Marktstand einschließlich seiner Eigentümerin leicht zu finden. Letzere wird bei der Ankunft der Helden gerade mit ihrer größtenteils vergammelten Ware beworfen und unter Schimpf und Schande aus dem Stadttor gejagt. Wenn die Helden ihr folgen, finden sie sie in Tränen aufgelöst im Gras liegen. Über und über mit den Resten fauligen Obstes beschmiert, erzählt sie ihnen, dass sie ihre Ware stets von einem der beiden großen Höfe in der Nähe der Stadt bezogen hat und dass es bisher nie Grund zur Beschwerde gab. Erst seit etwa einer Woche kommen die Leute stets zurück und wollen ihr Geld wiederhaben. Heute hat sich der Zorn der Menge geballt entladen. Folgen die Helden allen sich bietenden Spuren, so werden sie aufdecken können, dass der Konkurrenzhof sich bei einem mittelmäßigen Alchimisten ein Mittelchen besorgt hat, das eine sehr anziehende Wirkung auf Insekten aller Art hat und so das angekaufte Obst der armen Marktfrau seiner üblichen Qualität beraubt.

„Kein Obst gedeiht wie meines! Das liegt an Hege, Pflege und stetem Fleiß!“

Seit einigen Tagen wartet die Marktfrau vergebens auf die Lieferung vom nahen Hof eines befreundeten Bauern. Die Familie dort wurde auf dem etwas abseits liegenden Gehöft nicht weit von einem alten Gräberfeld entfernt von einem schabenden Geräusch an der Tür geweckt und entschloss sich den Störenfried zu stellen. Durch die geöffnete Tür lallte ihnen jedoch kein betrunkenen Holzfäller zu, dass er sich verlaufen habe. Stattdessen verbiss sich ein furchterregender Ghul im Arm des Familienvaters. Trotz der aufkommenden Panik und den starken Schmerzen der Bisswunde gelang es dem Bauern den Untoten in die Vorratskammer des Hauses zu drängen und ihn dort einzusperren. Nach dieser furchtbaren Erfahrung verließ die Familie den Hof überstürzt. Die Helden werden von der Marktfrau gebeten auf dem Hof nach dem Rechten zu sehen. Der Ghul den sie noch immer eingesperrt vorfinden ist dabei nicht das einzige Problem. Viel schwerwiegender ist die Verletzung des Bauern, die ihn unweigerlich ebenfalls dem Untod verfallen lassen wird. Haben sich die Helden einmal bis zu der Bauernfamilie durchgefragt beginnt ein Wettlauf gegen die Zeit. Aber vielleicht gibt es ja auch gar keine Rettung für den Mann?

& BESONDERHEITEN

Die Marktfrau steht tagtäglich an ihrem Stand auf den örtlichen Marktplätzen und preist mit lauter Stimme bis zur Heiserkeit ihre Lebensmittel an, die sie von den Bauern der Region bezieht. Sie kommt viel mit den anderen Händlern und den vielschichtigen Käufern ins Gespräch, weiß über Gerüchte und jeglichen Tratsch bescheid und hat weitreichende Verbindungen über den ganzen Marktplatz und darüber hinaus. Mit ihrem Krämerkarren holt sie ihr Obst frühmorgendlich von den umliegenden Höfen, wobei sie möglicherweise den reisenden Helden begegnet und die Wanderer nach einem freundlichen Wortabtausch auf ihrem Karren mitnimmt. Wahrscheinlicher allerdings ist ein Treffen auf den Märkten, denn der Arbeitstag der Marktfrau ist lang. Vielleicht sind die Helden potentielle Käufer mit denen sie feilscht oder einige Neuigkeiten über den Landstrich und seine Bewohner austauscht, vielleicht dringt ihnen auch nur die anpreisende Stimme der Obsthändlerin an die Ohren.

Ware	Preis
Kulturbirne, 1 Sack	3 – 15 S
Tafelapfel, 1 Sack	6 – 30 S
Quitten, 1 Sack	1 – 3 S
Pflaumen, 1 Sack	2 – 6 S
Gerstenbrot, 1 Sack	5 – 8 S
einfaches Sauerkraut, 1 Fass	1 – 4 S
getrocknete Bohnen, 1 Sack	1 – 3 S



echaniker

DAS GEBROCHENE RAD

Panek zog die schwere Tür schwingvoll, mit einem Pfeifen auf den Lippen auf und trat ein. Oder vielmehr: wollte eintreten, denn er lief mit Schwung gegen einen niedrigen Balken. Als die Blitze vor seinen Augen und der Schmerz an seiner Stirn nachließen, bemerkte er, dass er auf der staubigen Straße saß. Eine knurrige Stimme grollte aus dem Halbdunkel: „Kopf einziehen!“

„Bei Angrosch! Echte Zwergenarbeit! Wo habt Ihr das her?“

Panek rieb sich die Stirn und erhob sich. „Ein bisschen spät, die Warnung“, murmelte er und duckte sich durch die Tür und unter dem Balken durch. Er war Teil einer Zwischendecke, die aus einem hohen Raum zwei sehr niedrige Räume machte. Panek musste den Kopf einziehen.

Er sah sich um, konnte aber nur an den wenigen Stellen etwas erkennen, wo vereinzelte Kerzen und eine Laterne Lichtinseln ins Dunkel zauberten. Hier ein Haufen Zahnräder, dort eine metallene Handprothese die auf ihre Fertigstellung wartete und die Laterne stand auf einem komplizierten Schaubild, dessen Titel behauptete, es zeige ein *Khunchomer Wasserrad, Seitlich*.

„Ja?“ fragte die Stimme und ihre Quelle offenbarte sich als Zwerg in einer langen, ledernen Schürze. In der einen Hand hielt er ein Hühnerbein, in der anderen ein vielzackiges Werkzeug.

Kein Wunder, dass die Decke so niedrig ist, dachte Panek und nahm die Hand von der Stirn, um sie dem Mechanicus hinzustrecken. „Panek, der Name, Ingerimm zum GröÙe.“

Der Zwerg hob die vollen Hände an, eher eine Erklärung als eine Entschuldigung dafür, dass er den Händedruck nicht erwiderte. Panek zuckte die Achseln. *Kein sehr gesprächiger Gesell*, dachte er und beschloss, gleich zur Sache zu kommen. Er griff in den Tuchbeutel und zog das kleine Kästchen hervor. „Ich hatte die Hoffnung, Ihr könntet mir hiermit helfen.“

„Das kann ich“, sagte der Zwerg und legte Essen und Werkzeug beiseite, um das mit Perlmuttertarsien verzierte Kästchen entgegenzunehmen.

„Wollt Ihr nicht erst wissen, worum es geht?“, fragte Panek erstaunt.

Der Zwerg wandte sich wortlos ab und schlurfte zu einer Werkbank, wobei er die Laterne mitnahm. Panek musste sich anstrengen, seine gemurmelten Worte zu verstehen: „Als ob ich eine Eslamer-Spieluhr nicht erkennen würde, lächerlich. Ist wahrscheinlich die Triebfeder oder eines der Dreiviertel-Räder hat sich gelöst, das machen sie gerne.“

„Sie ist meinem Sohn heruntergefallen“, erklärte Panek.

Der breite Kopf des Mannes wanderte langsam herum und trotz des buschigen Bartes konnte Panek erkennen, dass er geringschätzig die Mundwinkel verzog.

„Einem Kind ein solches Meisterwerk anzuvertrauen ... als wäre eine Spieluhr ein Kinderspielzeug.“ Der Mann hatte sich wieder der Werkbank zugewandt und klappte den Deckel der Uhr auf. „Was kommt als nächstes? Uhren für Kinder?“

Panek beschloss, dass er nicht darauf eingehen wollte, dass eine Spieluhr sehr wohl ein Kinderspielzeug war. Das würde vermutlich nur den Preis unnötig in die Höhe treiben.

„Das kostet einen Dukaten“, sagte der Zwerg.

„Ich gebe Euch fünf Silbertaler“, versuchte es Panek, doch dann sah er den Ausdruck in den Augen des Zwerges, seufzte und zog eine Goldmünze aus der Börse. *Man kann es ja mal versuchen*.

Dienstleistungen und Preise

Der Zwergen-Mechaniker kann den Helden mechanische Dinge erklären, kuriose Mitbringsel abkaufen und Ausrüstung verkaufen. Seine Arbeiten sind in den meisten Fällen von sehr guter Qualität, da er sich Zeit lässt und misslungene Stücke erst gar nicht anbieten würde.

Ware	Preis
Fernrohr	70 D
Türschloss	2 – 3 D
Südweiser	8 D
Stundenglas	3 D



NAMENSLISTE

Männliche Namen: Axas Sohn des Hobix, Berox Sohn des Bruntil, Ramgrim Süßrüb

Weibliche Namen: Darmana Tochter der Tulaxa, Grimmroscha Tochter der Garnime, Zanoma Apfelmüt

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Der Zwergen-Mechaniker kennt sich natürlich mit Schlössern aller Art aus und bemüht sich, ein nahezu unknackbares Schloss zu entwickeln. Dann wird in seine Werkstatt eingebrochen und die Pläne dafür entwendet. Er will die Pläne schnellstmöglich zurück und ist auch bereit, zur Belohnung mehr als nur klingende Münze springen zu lassen. Doch die Helden sind nicht die einzigen, auch die Gemeinschaft des Phex hat sich auf die Spuren des Diebes geheftet. Der Dieb kann sowohl ein zwergischer, wie auch menschlicher Konkurrent des Mechanikers sein.

Auf einer Baustelle kam es an einem Tretradkran zu einem Unfall. Die auf der Baustelle arbeiteten Menschen beschuldigen die Zwerge der Sabotage und diese wiederum die Menschen. Nur der junge Zwergen-Mechaniker hält sich zurück, denn vor einiger Zeit kam ein zerzauster Mann in seine Werkstatt und hat ihm Fragen zu dem Bau gestellt. Vielleicht können die Helden nach ihm suchen?

Der Mann ist ein Schreiber, der sich für die Mechaniken des Tretradkrans interessierte und bei seinen Nachforschungen leider ein paar Mechaniken beschädigte. Möglich wäre aber auch, dass es sich um einen gezielten Sabotageakt handelt.

„Natürlich kann ich das reparieren. Wird zwar nicht ganz billig, ist aber danach besser als vorher.“

Ein griesgrämiger Mechaniker begehrt ein Artefakt, welches einer der Helden bei sich führt. Da der Abenteurer ihm den Gegenstand nicht verkaufen will, ersinnt der Mechaniker einen Plan, um doch noch zu seinem Ziel zu gelangen. Er wirbt eine reisende Magierin und ein paar Räuber an, die den Helden das Artefakt abnehmen sollen. Jedoch besteht er darauf, dass sie nicht unnötig brutal verfahren und die Helden nicht töten.

Die Helden finden in einer alten Zwergenbinge eine Truhe, die mit einem solch komplizierten Schloss versehen ist, dass sie sie von alleine nicht aufbekommen. Allerdings wissen sie auch, dass nicht allzu weit von der Binge eine kleine Stadt existiert, wo ein berühmter Zwergen-Mechaniker lebt, der vielleicht behilflich sein kann, die Truhe zu öffnen, ohne sie mit Gewalt aufzubrechen. Allerdings ist die Truhe

schwer und es mag einen finsternen Schwarzmagier geben, der ebenfalls Interesse an dem Inhalt haben könnte. Denn die Truhe beinhaltet ein geodisches Artefakt aus längst vergangenen Zeiten. Man kann damit den Wind für eine kurze Zeit kontrollieren.

Ein alter Mechaniker beauftragt die Helden für eine Suche nach einem seltenen Mineral. Er will damit eine Kristalllinse herstellen, die er für eines seiner Instrumente braucht. Leider kann man den Kristall nur in einer Höhle in einem Wald finden, wo Elfen leben. Und diese lassen nur





ungern Menschen oder gar Zwerge in die Höhle. Den Helden wird nichts anderes übrigbleiben, als mit der Elfensippe zu sprechen und eine Erlaubnis einzuholen, ansonsten werden diese versuchen die Helden aus dem Wald zu vertreiben.

In der Höhle selbst leben zu allem Überfluss einige Höhlenspinnen, die ebenfalls eine Bedrohung für die Abenteurer darstellen können.

„Lasst Euch nicht diese billigen horasischen Uhren andrehen. Die taugen nichts!“



MU 12 KL 13 IN 12 CH 11 FF 15 GE 11 KO 14 KK 15 SO 8
LeP 33 AuP 34 MR 5 (+3) INI 9 WS 7

Seelentier: Nashorn

Vor- und Nachteile: Begabung für Mechanik, Begabung für Handwerk, Dämmerungssicht, Gebildet (5), Resistenz gegen mineralische Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Schwer zu verzaubern, Zeitgefühl / Goldgier 6, Höhenangst 7, Jähzorn 6, Meeresangst 6, Neugier 5, Platzangst 7, Selbstgespräche, Unfähigkeit Schwimmen, Verpflichtungen (Zunft), Vorurteile (Nichtzwerge) 8, Zwergenwuchs

Sonderfertigkeiten: Höhlenkundig, Kulturkunde (Mittelreich, Erzzwerge), Meister der Improvisation, Ortskenntnis (Stadtviertel oder Ort)

Talente:

Kampf: Armbrust +3, Dolche +2, Hieb Waffen +6, Raufen +2, Ringen +3, Säbel 0, Wurfmesser 0, Zweihandhieb Waffen +3
Körper: Akrobatik -3, Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Reiten -1, Schleichen 0, Schwimmen -3, Selbstbeherrschung +6, Sich Verstecken 0, Singen +1, Sinnenschärfe +7, Tanzen +1, Zechen +4
Gesellschaft: Etikette +3, Gassenwissen +3, Lehren +4, Menschenkenntnis +7, Überreden +5
Natur: Fährtensuchen -1, Orientierung +5, Wettervorhersage -2, Wildnisleben -1
Wissen: Geschichtswissen +5, Gesteinskunde +6, Götter/Kulte +6, Hüttenkunde +5, Mechanik (Pumpen und Wasserkraft) +8 (+10), Rechnen +8, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +6, Schätzen +5

Sprachen: Muttersprache: Rogolan +11, Sprachen Kennen: Garethi +9, Angram +6, Lesen/Schreiben: Rogolan +11
Handwerk: Alchimie +2, Bergbau (Kanalisation) +7 (+9), Feinmechanik +7, Grobschmied +7, Handel +4, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +4, Kochen 0, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen (technische Skizze) +7 (+9), Schlösser Knacken +3, Schneidern 0, Steinmetz +4

Kampfwerte: Armbrust 11, Dolche 10/8, Hieb Waffen 12/10, Raufen 10/8, Ringen 10/9, Säbel 8/8, Wurfmesser 8, Zweihandhieb Waffen 10/9

Ausrüstung: Messer, Werkzeuge, Kristalllinsen

Erfahrener Mechaniker: MU 13, KL 15, IN 13, CH 11, FF 16, GE 11, KO 14, KK 15, SO 9, LeP 36, AuP 38, MR 5 (+3), INI 10, WS 7; SF: Wuchtschlag; Gesteinskunde +10, Hüttenkunde +10, Mechanik (Pumpen und Wasserkraft) +13 (+15), Rechnen +12, Bergbau (Kanalisation) +11 (+13), Feinmechanik +13, Grobschmied +9, Malen/Zeichnen (technische Skizze) +11 (+13)

Veteranen-Mechaniker: MU 13, KL 17, IN 14, CH 11, FF 18, GE 11, KO 14, KK 15, SO 10, LeP 37, AuP 39, MR 7 (+3), INI 10, WS 7; SF: Wuchtschlag; Gesteinskunde +14, Hüttenkunde +12, Mechanik (Pumpen und Wasserkraft) +15 (+17), Rechnen +14, Bergbau (Kanalisation) +12 (+14), Feinmechanik +16, Grobschmied +10, Malen/Zeichnen (technische Skizze) +13 (+15)



amenloser-Geweihter

DIE GOLDENE MASKE

Nelei knetete nervös das Leinen des Tuchbeutels, während sie auf den kleinen Tempel im Wald zuing. Hoffentlich würde Väterchen Gramfänger sie so spät noch vorlassen. Es war fast dunkel und auf dem Rückweg würde sie den finsternen Wald durchqueren müssen, aber sie hatte sich nicht eher fortschleichen können. Vielleicht hätte sie bis morgen warten sollen. *Nein, eine weitere Nacht mit diesen schrecklichen Alpträumen hätte ich nicht ertragen.*

Sie klopfte an die Tür des kastenförmigen Baus. Verschlungene Intarsien schmückten den schlichten Stein. Sie wirkten auf Nelei immer wie in der Paarung erstarrte Schlangen. Die Tür wurde geöffnet und Nelei schreckte zurück. Das goldene, strenge Gesicht Gramfängers schwebte im Halbdunkel des Tempelinneren, aus dem dichte Schwaden würzigen Kräuterrauchs stiegen. Dann machte der heilige Mann einen Schritt nach vorne und verwandelte sich aus einem drohenden Götterantlitz in den hochgewachsenen, dunkel berobten Mann mit der goldenen Maske.

*„Mein Herr, der Güldene, ist mächtiger
als deine zwölf Götter!“*

„Nelei aus Waldesruh“, begrüßte er sie mit scharfer Stimme. „Du hast dich besudelt!“

„Ja Herr, ich war sündig! Ich habe Imalia bestohlen und ...“

„Das meine ich nicht“, unterbrach Gramfänger sie. „Du hast dein Kleid mit Blut besudelt.“

Nelei sah an sich herab. Tatsächlich war Blut durch den Leinensack gesickert und war auf ihr Kleid getropft. „Oh!“ Sie rieb halbherzig an den feuchten Flecken, aber das machte sie nur noch größer.

„Was bringst du mir, außer der Last auf deinem Gewissen?“, fragte der heilige Mann sie und trat beiseite, damit sie an ihm vorbei ins Innere des Bauwerks gehen konnte.

„Einige Vögel und Kornfelds Katze. Mehr habe ich nicht gefunden.“

Nelei war es schon immer seltsam vorgekommen, dass Gramfänger für seinen Segen von ihr tote Tiere verlangte, aber er betonte stets: „Es muss ein Opfer sein, und da es dir so schwer fällt, einem Tier das Leben zu nehmen, obwohl doch die Götter dies als die natürliche Ordnung gesetzt haben, soll dies dein Götterdienst sein.“







„Nun, wir werden sehen, ob das reicht.“ Gramfänger schob sie hinein und ließ seine Hand dabei von ihrem Rücken kurz über ihr Gesäß gleiten. *Sicher ein Versehen*, dachte sie, drehte sich aber schnell um, als sie die Mitte des Raumes erreicht hatte. Auf dem Altar aus dunklem Basalt, der mit Variationen der Bildnisse der Zwölfgötter bedeckt war, schwelten Kräuterreste in einer Kohleschale und eine einzige flackernde Tranlampe spendete das einzige Licht im fensterlosen Raum.

„Zieh dein Kleid aus“, forderte Gramfänger.

„Was?“

„Dein Kleid ... zieh es aus. Mit einem so befleckten Kleid kannst du nicht vor die Götter treten.“

Nelei musterte Gramfänger einen Augenblick. Das flackernde Licht schien die Züge der goldenen Maske lebendig werden zu lassen. Gramfänger bekannte sich niemals zu einer

der Gottheiten, aber Nelei glaubte, dass die goldene Maske das strenge Gesicht des Herrn Prais darstellte, denn der heilige Mann betonte immer wieder, dass sein oberster Herr sich mit der Lüge gut auskenne.

„Wenn du die Götter beleidigen willst, dann tu das anderswo!“, forderte Gramfänger nun grob und öffnete die Tür wieder.

„Nein, nein!“ Nelei legte den Leinenbeutel ab und glitt aus ihrem Kleid. Darunter trug sie nur ein einfaches Leinenhemdchen. Gramfänger musterte sie eingehend. Dann nickte er.

Seit Nelei sich erinnern konnte, kamen die Dörfler der Umgebung zu Gramfänger, wenn sie ein Problem hatten, dass

„Ich rufe dich, All-Einer, schenke mir Kraft.“



MU 15 KL 12 IN 14 CH 12 FF 12 GE 12 KO 12 KK 13 SO 5
LeP 32 AuP 29 KaP 24 MR 3 (+3) INI 10 WS 8

Seelentier: Ratte

Vor- und Nachteile: Eisern, Glück, Gutes Gedächtnis, Hohe Lebenskraft (3), Innerer Kompass, Resistenz gegen Krankheiten, Schwer zu verzaubern / Goldgier 7, Jähzorn 10, Widerwärtiges Aussehen

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Karmalqueste, Kulturkunde (Mittelreich), Liturgiekenntnis (Namenlos) +6, Spätweihe (Namenlos)

Talente:

Kampf: Dolche +4, Hieb Waffen (Streitkolben) +9 (+11), Raufen +4, Ringen +4, Säbel 0, Stäbe +2, Wurfmesser 0, Zweihandhieb Waffen +1

Körper: Athletik +1, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Reiten +1, Schleichen 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +6, Sich Verstecken 0, Singen +2, Sinnenschärfe +4, Tanzen 0, Zeichnen +3

Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +6, Überreden +5, Überzeugen +1

Natur: Fährten suchen +1, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung 0, Wettervorhersage +1, Wildnis leben +1

Wissen: Anatomie +3, Götter/Kulte +10, Magiekunde +6, Pflanzenkunde +5, Rechnen +3, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +8

Sprachen: Muttersprache: Garethi +10, Sprachen Kennen: Isdira +3, Bosparano +4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +5

Handwerk: Ackerbau +2, Fleischer +2, Heilkunde Gift +8, Heilkunde Krankheiten +6, Heilkunde Seele +12, Heilkunde Wunden +8, Holzbearbeitung +1, Kochen +4,

Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen 0, Schneidern +1, Zimmermann +1

Liturgien: NAMENLOSES VERGESSEN, HERBEIRUFUNG DER DIENER DES HERRN, NAMENLOSE KÄLTE, NAMENLOSE RASEREI, PECH UND SCHWEFEL

Kampfwerte: Dolche 10/10, Hieb Waffen (Streitkolben) 13/12 (14/13), Raufen 10/10, Ringen 10/10, Säbel 8/8, Stäbe 9/9, Wurfmesser 8, Zweihandhieb Waffen 9/8

Ausrüstung: Ritualdolch, Streitkolben

Erfahrener Namenloser-Geweihter (Grad 2): MU 17, KL 13, IN 15, CH 12, FF 12, GE 12, KO 12, KK 13, SO 5, LeP 34, AuP 31, KaP 31, MR 7(+3), INI 12, WS 6; SF: Wuchtschlag; Hieb Waffen (Streitkolben) +12 (+14), Selbstbeherrschung +10, Götter/Kulte+13

Sehr erfahrener Namenloser-Geweihter (Grad 3): MU 18, KL 14, IN 16, CH 13, FF 12, GE 13, KO 13, KK 13, SO 5, LeP 38, AuP 33, KaP 37, MR 8 (+3), INI 13, WS 6; SF: Wuchtschlag; Hieb Waffen (Streitkolben) +14 (+16), Selbstbeherrschung +14, Götter/Kulte+16

Veteranen-Namenloser-Geweihter (Grad 4): MU 19, KL 15, IN 17, CH 14, FF 12, GE 13, KO 13, KK 13, SO 5, LeP 38, AuP 35, KaP 47, MR 9 (+3), INI 14, WS 6; SF: Wuchtschlag; Hieb Waffen (Streitkolben) +16 (+18), Selbstbeherrschung +17, Götter/Kulte+19



ERFAHRUNG

Anders als die übrigen Meisterpersonen in diesem Band besitzt der Geweihte des Namenlosen grundlegend mehr Erfahrung (dies würde in den unten stehenden Werten bereits berücksichtigt).

- ◆ Grad I. 2.000 AP, KaP 24, LkW6
- ◆ Grad II. 5.000 AP, 36 KaP, LkW 9
- ◆ Grad III. 10.000 AP, 48 KaP, LkW 15
- ◆ Grad IV. 15.000 AP, 60 KaP, LkW 18

Falls Sie einen Geweihten des 2. oder höheren Grades einsetzen wollen, bedenken Sie dementsprechend diese zusätzlichen Punkte (siehe auch WdG 158)

mit den Göttern zusammenhing oder Sühne ablegen wollten. Früher hatte es, so berichtete ihr Vater, einmal einen Peraine-Priester in Waldesruh gegeben, aber der war schon seit zwanzig Jahren tot und damit weit vor Neleis Geburt gestorben. Der heilige Mann wusste stets Rat und wer seine Buße annahm, der schlief ruhig und zufrieden.

„Also, du hast gestohlen.“

„Woher wisst Ihr das?“, fragte Nelei verblüfft.

„Mein oberster Herr kennt jede Sünde“, gab Gramfänger zurück und nahm sie am Arm, um sie auf einen Stuhl zu drücken. Nelei bedeckte mit einer Hand ihre Brüste und versuchte mit der anderen das Hemd auf den Oberschenkeln zu halten.

„Was hast du Imalia gestohlen?“, fragte Gramfänger. *Habe ich ihm schon davon berichtet?*, fragte sich Nelei. „Eine Kette. Sie hat sie von Gorfeld geschenkt bekommen, aber wir hatten abgemacht, dass sie die Finger von Gorfeld lässt, wenn ich ihr Feinhardt nicht streitig mache.“

„PECH und SCHWEFEL mögen über euch kommen!“

Gramfänger setzte sich auf die harte Pritsche, auf der er nächtigte und starrte sie durch die Löcher in der Maske unverwandt an.

„Natürlich darf man trotzdem nicht stehlen, das weiß ich ja“, beeilte sie sich zu versichern und gestikulierte dabei aufgeregt. „Aber eigentlich hätte er doch mir die Kette schenken sollen?“ Noch immer kein Wort.

„Ich gebe sie auch morgen wieder zurück. Geschworen!“

Gramfänger schien ihr gar nicht mehr zuzuhören, sein Blick war nach unten gewandert, lag nun auf ihrer Brust. Schamvoll verschränkte Nelei die Arme vor der Brust.

„Weiß jemand, dass du bei mir bist?“, fragte Gramfänger mit belegter Stimme.

„Wie? Nein.“ Man verriet natürlich keinem, wenn man zu Gramfänger ging. Immerhin wusste sonst jeder, dass man etwas zu büßen hatte.

Gramfänger nickte. „Dann wird dir heute eine besondere Form der Läuterung zuteil werden, du dumme Dirne!“

Nelei schnappte empört nach Luft und wollte etwas erwidern, aber da zog sich Gramfänger die Maske vom Gesicht und ihre Worte verwandelten sich in einen entsetzten Schrei. Seine Züge waren kaum noch menschlich zu nennen und das grausame Lächeln auf den schrundigen Lippen machte den Anblick umso schrecklicher.

„Dir wird eine große Ehre zuteil!“, keuchte Gramfänger. „Du wirst heute meinem obersten Herrn auf ganz besondere Weise dienen!“

Der Dolch in seiner Hand zerschnitt den Schrei in ihrer Kehle.

NAMEN

Weibliche Namen: Anfried, Hella, Laderza mit den leeren Augen

Männliche Namen: Kaimar, Jesario, Harad-mit-der-gülden-Hand

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Die Helden gelangen in ein sehr kleines Dorf, wo die Menschen sehr zufrieden und glücklich sind. An dem Tag der Ankunft wird ein Weinfest gefeiert und es scheint so, als habe niemand Sorgen und alle Bürger würden ihre Freude gerne mit den Helden teilen. Allerdings ist dies nur Schein, die Dörfler sind Anhänger des Gottes ohne Namen und der Dorfschulze ein Geweihter des finsternen Gottes. Sie wollen die Helden in der Nacht gefangen nehmen und ihrem Gott unterhalb des entweihten Peraine-Tempels opfern. Zu diesem Zweck versuchen sie die Abenteurer betrunken zu machen.

Ein Geweihter des Namenlosen verbirgt sich wegen seines entstellten Gesichtes vor den Menschen und lebt alleine im Wald. Er sendet jedoch immer wieder einige Anhänger und Kultisten aus, um in den Dörfern der Umgebung seine Lehre zu verbreiten. Er tarnt sie als alten Kult einer Naturgottheit namens *Kolenaris* und versucht so Anhänger zu finden, die seinen finsternen Herrn, den Gott ohne Namen, anbeten. Die Helden werden auf ihn aufmerksam, als eine dieser Anwerberinnen versucht, sie für den Kult zu gewinnen.

In einer kleinen Stadt wurde ein Geweihter des Namenlosen erwischt, eingekerkert und wartet auf seine Hinrichtung. Bevor es jedoch dazu kommt, will er mit den Helden sprechen, von denen er weiß, dass sie in der Stadt sind. Er erklärt ihnen, dass er noch irgendwo ein Opfer, eine unschuldige Magd, eingesperrt hat, und er das Versteck nur verraten wird, wenn sie ihn freilassen. Die Helden stecken nun in einem kleinen Dilemma, da die Magd verhungern wird, wenn man sie nicht findet. Sie befindet sich in einer Erdhöhle und ist festgekettet.



rkräuber

WAHRES BLUT

Sharduk hob stolz den Kopf und nahm den Schlag mit Mut entgegen. Die offene Hand ihres Anführers klatschte hart und schmerzhaft auf seine Wange, aber er zuckte nicht mit der Wimper. Auch als Scharach Einauge zu ihm trat, ihm magisches Pulver ins Gesicht blies, das in den Augen brannte, und ihm ein Büschel Haar ausriss, gab Sharduk keinen Schmerzenslaut von sich. Er nahm die Pein als Geschenk, als letzten Schritt auf seinem Weg zu einem vollwertigen Krieger. Als seine Augen zu Tränen aufhörten, sah er sich im Lager um. Die Krieger umringten ihn, einige grinsend, andere ernst und grimmig. Die Weiber waren mit den Vorbereitungen für das Fest beschäftigt, das am Abend seine Wandlung vom Kind zum Mann bezeugen würde.

„Ihr mir geben Geld!“

Der Schamane hockte über einem Tiegel und streute nun Sharduks Haare in den zähflüssigen Sud, der darin köchelte. Grulzak, der Anführer, stand auf. „Sharduk, der bis heute Morgen noch an der Tüte seiner Mutter soff, behauptet ein Mann zu sein. Er behauptet ein Krieger zu sein, würdig, mit den anderen Kriegern auszuziehen und den Nackthäuten zu nehmen, was sie nicht verteidigen können.“

Herausforderndes Grollen und Knurren antwortete aus der Runde der Krieger und die Weiber keckerten aufgeregt. „Wer spricht für dieses jämmerliche Balg, das sich einen Mann nennt?“

Tushok stand auf, Sharduks Bruder, und sagte: „Ich spreche für ihn. Seit wir den Krieg zu den Wümmern getragen haben, die es wagten, uns in unserem Wald die Beute wegzunehmen, brennt sein Herz. Er will töten, wie es sich für einen Mann der Sippe gehört!“

Sharduk warf einen Blick auf den halb verdursteten Menschen, den sie seit Tagen an einen Pfahl gebunden hielten, um ihn nach Belieben zu demütigen und zu bespucken. Er und seine Männer waren in den Wald gekommen, hatten andere Menschen überfallen, die seine Sippe als Opfer auserkoren hatte und hatten ihnen das Wild weggefressen, bis der Anführer den Krieg ausgerufen hatte.

Alle Krieger der Sippe waren ausgezogen und hatten die Dummköpfe überfallen, als sie besoffen am Feuer eingeschlafen waren. Alle Krieger außer ihm selbst. Da hatte er

den Mut aufgebracht und vom Anführer gefordert, ihn zum Mann zu machen.

„Wer spricht gegen ihn?“

Lushak tat so, als wolle er sich erheben, sank dann aber lachend wieder auf seinen Platz.

„Dann soll er beweisen, dass er würdig ist. Was sprechen die Götter?“

Grulzak wandte sich zum Schamanen, der sich das gesunde Auge zuhielt, die leere Augenhöhle aufriss und in den Topf mir der bräunlichen Flüssigkeit starrte. Der Stierschädel auf seinem Kopf wankte, als er sich zu wiegen begann. Dann stieß er die Knöchchenkeule in den Sud und spritzte ihn auf einen geweißten Kreis am Boden. Er studierte das Muster, dann nickte er und grollte: „Der Junge soll eine würdige Beute finden und besiegen. Der gehörnte Herr des Waldes wird ihn zu ihr führen.“

Grulzak nickte und berief Lushak, Tushok und Kakuak zu Zeugen. Sie würden ihn auf seiner Jagd begleiten. Was eine würdige Beute war, musste er selbst herausfinden. Es mochte ein wildes Tier sein oder ein Reisender.

Tushok trat zu seinem Bruder und rammte ihm grinsend die Faust in den Magen. Sharduk krümmte sich leicht und konnte ein Stöhnen nicht unterdrücken. Als er sich wieder aufrichtete, hielt ihm sein Bruder einen Säbel vor, den Sharduk ihm ruckartig entriss. Er streckte die Waffe in den Himmel und brüllte seinen Triumph in den Wald hinaus.

„Nicht so schnell“, mahnte Kakuak, der älteste Krieger des Stammes. „Noch musst du ihn dir verdienen!“

KAMPFVERHALTEN

Der Yurach-Straßenräuber ist ein typischer Gegner. Er kann die Helden terrorisieren, fast in Borons Hallen schicken, oder aber sich komplett übernehmen, wenn er sie angreift. Oft genug ist er auch nur Handlanger im Dienste eigentlicher Gegner. Er ist aber auch mit wenig Beute (Lebensmittel, Alltagsgegenstände) zufriedenzustellen, so dass er die Helden in Ruhe lässt. Als unerfahrener Gegner ist er eher wenig beeindruckend und kämpft lediglich so lange, bis er entweder eine Wunde eingesteckt hat, oder seine LeP auf unter die Hälfte gefallen sind.



Shadurk grunzte, schob den Säbel in seinen Gürtel und rief dann: „Worauf warten wir dann noch?“ Er rannte los, aufs Geratewohl in den Wald hinein und genoss das Kreischen der Weiber und das Brüllen der anderen Krieger, mit dem sie ihn auf den Weg schickten. Ihm wäre eine echte Schlacht lieber gewesen, um sich zu beweisen, aber Tairach würde schon dafür sorgen, dass er eine echte Bewährungsprobe bekam. Immerhin hatte er ihm in den letzten Wochen immer wieder große Waldtiere geopfert und deren Herz gegessen.

Es dauerte nicht lange, da trafen sie auf die Spur eines Hirsches. Shadurk erinnerte sich an die Worte Einauges und folgte ihr. Leise und flink wie Wölfe – und mindestens so gefährlich – huschten die vier Krieger durch den Wald. Dann kam der Hirsch in Sicht. Er äste auf einer kleinen Lichtung. Shadurk ärgerte sich, dass sie keine Speere dabei hatten, aber eine Kriegerprüfung verlangte nun einmal, dass das Opfer mit der eigenen Hand erlegt wurde.

Shadurk warf seinem Bruder einen fragenden Blick zu und der nickte kaum merklich.

„Na mach schon“, raunte Kakuak. „Schlimmstenfalls haben wir einen guten Braten für die Feier.“

Der Hirsch hob den Kopf und witterte. Sie verharrten reglos. Nach einer kleinen Weile war das Tier überzeugt, dass keine Gefahr drohte und senkte den Kopf wieder. Shadurk schob sich langsam auf die Lichtung, kroch auf allen Vieren, den Säbel zwischen den Zähnen, durch das Gras. Doch da drehte plötzlich der Wind. Der Hirsch riss entsetzt den Kopf hoch, witterte und rannte los. Shadurk sprang auf und setzte ihm nach, aber es war vergebens. Schon wenige Schritte hinter dem Waldrand hatte er den Hirsch verloren.

„Meine Straße! Zoll!“

„Nein?! Brazor!“

Wütend und enttäuscht ging er wieder zurück zu seinen Begleitern. „Er ist entwischt“, gestand er. „Ich werde mir eine andere Prüfung ...“

Er verstummte, als sich eine Gestalt aus dem Waldrand schob, dort, wo der Hirsch verschwunden war. Schnell, aber leise zog er sich in die Büsche zurück und beobachtete. Es war eine Menschenfrau, sogar für eine Nackthaut groß, und sie trug eine Rüstung und ein Schwert. *Gute Beute!*, schoss es Shadurk durch den Kopf. Er musste alle Kraft zusammennehmen, sie bis auf die Lichtung kommen zu lassen, damit sie ihm nicht ebenso entkam, wie der Hirsch. Als sie sich

von ihm wegdrehte, schob er sich aus dem Gebüsch und hob seinen Säbel. Er vergaß alles. Seine Prüfung, seine Begleiter, seine Angst. Er wollte dieses bleiche, hellhaarige Wesen töten und seinem Gott damit beweisen, dass er ein echter Krieger war. Andererseits war es wenig ehrenhaft, gegen ein Weib zu kämpfen, darum würde er ihr erlauben, sich zu ergeben und als seine Sklavin ins Lager zu kommen.

„Weib Waffen weg!“, rief er ihr in der klebrigen Sprache der Menschen zu. Sie wirbelte herum und musterte ihn. Zu seiner Enttäuschung zeigte sich keine Angst in ihren weichen Zügen.

Stattdessen hob sie ebenfalls ihre Waffe und deutet auf ihn. Sie winselte etwas in der Menschengsprache, von dem er nur „komm her“ verstand. *Also gut*, freute er sich. *Heute werde ich Blut vergießen*. Voller Vorfreude brüllte er und stürmte auf die Frau zu.





NAMENSLISTE

Männliche Namen: Ghazzur, Mardach, Sharduk

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Yurach haben es gleichermaßen schwer im Umgang mit Orks und Menschen. Wenn dann einer von ihnen auch noch seine Gefühle für ein Menschenmädchen entdeckt, während er dieses beim Baden beobachtet, wird es wirklich kompliziert. Im Dorf geht die Angst um vor dem Ork, auch wenn er immer nur Blumen und Beute vor dem Haus der Schäferin ablegt.

Der Yurach-Straßenräuber wurde von einem Händler angeheuert, seine Konkurrenz zu überfallen und auszu-rauben, um eine Monopolstellung aufzubauen. Von diesen Hintergründen weiß er selbst nichts, könnte aber den Mann beschreiben, für den er arbeitet.

Der Yurach wurde bei einem Überfall schwer verletzt und von seinen Kumpanen zurückgelassen. Wie werden die Helden, vor allem solche aus orkfreen Gegenden, mit ihm umgehen, wenn er sich abends zu ihrem Lager schleppt und sie um etwas zu Essen anfleht?

„Ich so stark sein wie Aikar selbst.“

MU 14 KL 11 IN 13 CH 10 FF 10 GE 13 KO 14 KK 15 SO 2
LeP 34 AuP 39 MR 1 INI 11 WS 7

Seelentier: Stier

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Eisern, Kälteresistenz, Natürliche Waffen Biss, Natürlicher Rüstungsschutz (1), Richtungssinn, Zäher Hund / Aberglaube 6, Gesucht I, Jähzorn 6, Randgruppe (Orks), Raubtiergeruch, Unangenehme Stimme

Sonderfertigkeiten: Biss, Kulturkunde (Orks), Ortskenntnis (Revier), Waldkundig

Talente:

Kampf: Bogen +3, Dolche +1, Hieb Waffen +4, Raufen +7, Ringen +7, Säbel +6, Wurfmesser 0, Wurfspere +1

Körper: Athletik +3, Klettern +3, Körperbeherrschung +5, Schleichen +4, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +5, Sich Verstecken +5, Singen -2, Sinnenschärfe +5, Tanzen 0, Zechen +3

Gesellschaft: Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +4, Überreden (Einschüchtern) +7 (+9)

Natur: Fährtensuchen +6, Fallen Stellen +3, Fesseln/Entfesseln +4, Fischen/Angeln +2,

Orientierung +5, Wettervorhersage +4, Wildnisleben +8

Wissen: Geographie +3, Götter/Kulte +3, Pflanzenkunde +4, Rechnen -1, Sagen/Legenden +6, Schätzen +3, Tierkunde +3

Sprachen: Muttersprache: Oloarkh +9, Sprachen Kennen: Garethi +8



Handwerk: Fahrzeug Lenken +2, Grobschmied +2, Heilkunde Wunden +5, Holzbearbeitung +4, Kochen 0, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen 0, Schneidern +1

Kampfwerte: Bogen 11, Dolche 9/8, Hieb Waffen 10/10, Raufen 12/11, Ringen 12/11, Säbel 12/10, Wurfmesser 8, Wurfspere 9

Ausrüstung: Schwerer Dolch, Lederharnisch, Säbel

Erfahrener Orkräuber: MU 15, KL 11, IN 13, CH 10, FF 10, GE 14, KO 16, KK 16, SO 3, LeP 34, AuP 43, MR 2, INI 11, WS 8; SF: Wuchtschlag; Bogen +7, Hieb Waffen +8, Säbel +10, Selbstbeherrschung +8, Sich Verstecken +9

Veteranen-Orkräuber: MU 15, KL 11, IN 14, CH 11, FF 10, GE 15, KO 17, KK 17, SO 4, LeP 37, AuP 45, MR 3, INI 16, WS 9; SF: Kampfrelexe, Niederwerfen, Wuchtschlag; Bogen +10, Hieb Waffen +12, Säbel +14, Selbstbeherrschung +12, Sich Verstecken +14



rkschamane

EHRENKAMPF

Scharach Einauge dreht dem zappelnden Hasen den Hals um und ließ den erschlaffenden Leib achtlos fallen. Er ging in die Hocke, stellte einen Fuß auf die Hinterläufe des grau-felligen Mümmers, packte ihn an den Ohren, um ihn zu strecken und schlitzte ihm dann mit einer schnellen Bewegung den Bauch auf. Die Innereien und das Blut klatschten auf das Ledertuch, das er untergelegt hatte. Sorgsam schob er die Gedärme, das Herz und die anderen Organe mit seinen langen Fingernägeln auseinander, bis sich ein Bild ergab.

„Noch vor dem Morgengrauen wird das Blut der Blankhäute zu Tairachs Ehren diese Steppe tränken!“

Oh blutiger Herr, schenke mir die Gabe deines Blicks!, flehte er in Gedanken und schloss sein gesundes Auge, um die Zukunft mit dem Auge zu sehen, dass er freiwillig geopfert hatte. Tairach selbst hatte ihn in einem Traum dazu aufgefordert, und kaum war er vor all den Jahren erwacht, hatte er sich einen glühenden Nagel ins Auge gerammt.

Die Schmerzen waren groß gewesen und die Wunde hatte sich entzündet. Der Eiter hätte beinahe seinen Kopf ausgehöhlt, aber Tairach hatte ihn für seine Hingabe großzügig belohnt. Auch jetzt zeigte sich eine deutliche Vision vor seinem toten Auge. Ein Rudel Wölfe lag in seiner Höhle. Der Rudelführer war alt, hatte eine graue Schnauze. Da kam eine Menschenfrau, groß und stattlich, und bedrohte das Rudel. Sie hatte rote Wangen und ihre Bogenhand war ebenfalls rot. Der Anführer wollte sie wegbeißen, aber sie schoss ihm einen Pfeil in den Kopf. Dann aber, als sie ihm das Fell über die Ohren ziehen wollte, bäumte sich der alte Wolf noch einmal auf. Ob er sie tötete, erfuhr Scharach nicht.

Er schlug die Augen auf und warf die Hasenleiche achtlos beiseite. Das Vieh hatte seinen Dienst getan, sollten die Weiber eine Suppe draus kochen.

In diesem Moment wurde er des Bellens und Grölens der Krieger und des Kreischens der Weiber bewusst. Sharduk kehrte wieder, aber er wirkte nicht zufrieden, dabei führte er eine gefangene Menschenfrau an einem Strick hinter sich her.

Blut lief ihr aus einer Platzwunde an der Stirn über beide Wangen und ein Schnitt an ihrem Unterarm hatte ihre Hand rot gefärbt. *Die Menschenfrau*, erkannte Scharach. Damit war eindeutig, wer der Wolf aus seiner Vision sein musste.





„Sieh an, so bald seid ihr wieder da. Und Sharduk hat reiche Beute gemacht!“

Aber der junge Krieger hob abwehrend die Hand. „Ich habe sie nicht allein besiegt. Ich verdiene keine Ehre. Ich breche sofort wieder auf, um meine Männlichkeit zu beweisen!“

Scharach lachte auf. Als man sich verwundert zu ihm umdrehte, erklärte er: „Tairach hat dich zu seinem Werkzeug gemacht.“

Und an die Begleiter gewandt, fragte er: „Hat Sharduk Angst gezeigt?“

Alle drei schüttelten den Kopf.

„Ist er zurückgewichen?“

Wieder verneinten alle.

„Floh er den Tod?“

Auch das konnten die Krieger nicht bestätigen.

„Dann ist er ein Krieger!“

Grulzak nickte und rief: „Er ist ein Krieger!“

Die Bande stimmte ein. Auch wenn Grulzak sie gerne seine Sippe nannte, waren sie doch eine Räuberbande. Daran war nichts falsch – aber eine echte Sippe sah anders aus, bestand vor allem nicht nur aus einer Handvoll Krieger und kaum

„Tairach, nimm dieses Opfer an!“



MU 14 KL 13 IN 14 CH 12 FF 11 GE 12 KO 14 KK 13 SO 4
LeP 29 AuP 40 AsP 29 MR 3 INI 11 WS 7

Seelentier: Schädeleule

Vor- und Nachteile: Astralmacht (3), Dämmerungssicht, Eidetisches Gedächtnis, Eingeschränkte Elementarnähe (Luft, Erz, Feuer), Halbzauberer, Kälteresistenz, Natürliche Waffe Biss, Natürlicher Rüstungsschutz (1), Richtungssinn, Zäher Hund / Aberglaube 7, Arroganz 8, Jähzorn 6, Niedrige Lebenskraft (3), Rachsucht 7, Randgruppe (Orks), Raubtiergeruch, Unangenehmer Geruch, Unansehnlich, Verpflichtungen (Sippe)

Sonderfertigkeiten: Biss, Blutmagie, Gebirgskundig, Geister aufnehmen +7, Geister bannen +6, Geister binden +5, Geister rufen +8, *Keule:* Weihe der Keule, Kulturkunde (Orks), Steppenkundig, Verbotene Pforten

Talente:

Kampf: Bogen +1, Dolche +1, Hieb Waffen +6, Raufen +4, Ringen +4, Säbel +1, Wurfmesser 0

Körper: Athletik +1, Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Schleichen +2, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +4, Sich verstecken 0, Singen -1, Sinnenschärfe +3, Tanzen +4, Zechen +1

Gesellschaft: Lehren +5, Menschenkenntnis +5, Überreden +4, Überzeugen +3

Natur: Fährtensuchen +1, Fesseln/Entfesseln +3, Orientierung +4, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +6

Wissen: Anatomie +2, Geographie +1, Geschichtswissen +10, Götter/Kulte +5, Kriegskunst +2, Magiekunde +7, Pflanzenkunde +3, Philosophie +2, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +8, Sternkunde +4, Tierkunde +2

Sprachen: Muttersprache: Ologhaijan +15,

Sprachen Kennen: Alaani +5, Garethi +5

Handwerk: Feuersteinbearbeitung +3, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Seele +3, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +3, Kochen +2, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +2, Schneidern 0, Viehzucht +1

Rituale: BLICK INS GEISTERREICH, BRAZORAGH GHORKAI, EXORZISMUS, GEISTHEILUNG, KHURKACHAI TAIRACHI, MACHT DER ELEMENTE, M'CHAR UTRAK RIKAI, RAT DER AHNEN

Kampfwerte: Bogen 9, Dolche 9/8, Hieb Waffen 11/11, Raufen 10/10, Ringen 10/10, Säbel 9/8, Wurfmesser 8

Ausrüstung: Große Knochenkeule, Messer, verschiedene Heilkräuter

Erfahrener Ork-Schamane: MU 15, KL 14, IN 15, CH 13, FF 11, GE 12, KO 15, KK 13, SO 5, LeP 31, AuP 42, AsP 35, MR 5, INI 11, WS 7; SF: BLICK IN LISKAS AUGEN, GEISTERBOTE, REGENTANZ, Regeneration I, Geister aufnehmen +10, Geister bannen +8, Geister binden +7, Geister rufen +12; Geschichtswissen +14, Magiekunde +11, Sagen/Legenden +12

Veteranen-Ork-Schamane: MU 16, KL 16, IN 16, CH 14, FF 11, GE 12, KO 15, KK 13, SO 6, LeP 33, AuP 45, AsP 45, MR 7, INI 12, WS 7; SF: BLICK IN LISKAS AUGEN, GEISTERBOTE, OGERRUF, REGENTANZ Regeneration I und II, Geister aufnehmen +14, Geister bannen +12, Geister binden +11, Geister rufen +16; Geschichtswissen +18, Magiekunde +15, Sagen/Legenden +17



mehr Weibern. Scharach erinnerte sich noch an die Tage in der Vergangenheit, als er einer echten Sippe vorstand.

„Dann wollen wir feiern“, bestimmte Gruzak. „Und da du die Krieger zu ihr geführt hast, soll sie dir zuerst gehören. Morgen früh töten wir sie dann und verteilen ihre Sachen.“

Scharach trat vor und hob die Knochenkeule in die Luft. „Nein!“, donnerte er. „Tairach sprach zu mir. Diese Menschenkriegerin ist eine Prüfung. Eine Prüfung für dich, Gruzak.“ Der Anführer grollte auf und machte einen drohenden Schritt auf Scharach zu.

„Gebt ihr Wasser, lasst sie ausruhen. Heute Nacht, wenn der Mond am höchsten steht, sollst du gegen sie kämpfen. Siegt sie, hat sie ihren Wert bewiesen und darf gehen. Verliert sie, sollst du all ihre Dinge bekommen.“

„Das ist ein Weib!“, brüllte ihn Gruzak an. „Ich kämpfe nicht gegen ein Weib!“

Scharach blickte an dem wütenden Anführer vorbei. „Ich habe gesprochen.“

Er wusste, dass Gruzak sich seiner Anweisung nicht entziehen konnte, wollte er Anführer bleiben. Tushok bereitete sich bereits darauf vor, sich selbst an die Spitze zu setzen. *Der alte Wolf verliert die Zähne.*

Gruzak brüllte auf, sprang zu dem gefangenen Menschenmann und schlug ihm mit voller Wucht ins Gesicht. Der Kopf der Nackthaut krachte gegen den Pfahl und die ohnehin kraftlose Gestalt erschlaffte völlig. Dann packte der Anführer seine Hauptfrau im Nacken und schleuderte das jammernde Weib in Richtung der Menschenfrau. „Los, du hast den Schamanen gehört. Füttert das Miststück, verbindet ihre Wunden und bereitet sie auf ihren Tod vor!“

„Mein Volk wird über die Menschen kommen, wie ein Schwarm Heuschrecken. Nichts wird sicher vor uns sein! Das Zeitalter des Blutroten Mondes ist angebrochen.“

Der verwirrte Blick der Kriegerin wanderte zu Scharach hinüber, der ihn auffing und hielt. Sie suchte in seinem Auge nach Antworten über ihre Zukunft, aber sie würde keine

finden. Schließlich senkte sie den Blick wieder, und wurde im nächsten Moment von Gruzaks Weib mit einem Ruck in Richtung der Zelte gezogen.

Der heutige Kampf würde viel über die Zukunft der Bande entscheiden. Gewann der Anführer, hatte er nicht nur seinen Wert bewiesen, sondern auch gezeigt, dass Tairach ihre Art zu leben gestattete. Sie führten keine echten Kriege, raubten und mordeten, um zu überleben, selten zur Ehre des Gottes.

Gewann aber die Kriegerin, würde Scharach überlegen müssen, wie es weiterging. Dann sah ihr Gotte es nicht als schlau und listig an, sich im Wald zu verstecken und wie die Wespe zuzustechen, sondern als feige.

So oder so war heute ein bedeutsamer Tag. Und er hatte den Eindruck, als hätte sein Gott noch weitere Prüfungen für ihn vorbereitet. *Leite mich, zorniger Herr!*

NAMEN

Männliche Namen: Sharaz, Murdai, Kalzarg, Varaschai
(Beinamen: Weißpelz, Einauge, Traumwandler)

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ In der Nähe des Finsterkamms treibt sich ein junger Orkschamane herum, der unter den Menschen Angst und Schrecken verbreiten will. Die Helden werden von Lowanger Händlern oder einem Adelshaus aus Greifenfurt beauftragt, den Ork und seine Kumpane zu finden, denn er hat bei seinem letzten Überfall die Tochter des Auftraggebers entführt und plant, sie seinem finsternen Gott Tairach zu opfern.

So müssen die Helden das Gebirge erkunden und die Orkbande (bestehend aus dem Schamanen und einem halben Dutzend Stammeskrieger) besiegen, bevor sie die Entführte auf einem steinernen Altar in der Nähe einer Klippe opfern.

☛ Ein Orkschamane ist von seinem Lehrmeister auf eine gefährliche Mission ausgeschickt worden. Er soll im Land der Blankhäute einen Kraftgürtel stehlen, der sich im Besitz eines alten Magiers befindet. Die Helden werden Zeuge, wie der junge Schamane in der Nacht in das Haus des Magiers eindringt und mittels eines beschworenen Feuelementars erheblichen Schaden anrichtet. Die Helden müssen nicht nur die Verfolgung aufnehmen, sondern auch den Brand in dem Haus löschen, sonst bedroht das Feuer auch die umliegenden Gebäude.

☛ Doch nicht immer muss ein Orkschamane auch ein Feind der Helden sein. Es mag sein, dass die Helden in die Hände einer Ogerfamilie geraten und als leckeres Festtagsmahl enden sollen. Auch ein Orkschamane wurde kurz vorher von einem der Oger gefangen und sitzt nun im selben Käfig wie die Helden. Der einzige Ausweg sind die tiefen Tunnelsysteme im hinteren Teil der Ogerhöhle und der Schamane glaubt, dass er nur gemeinsam mit den Helden entkommen kann. Er versucht mit ihnen ein Bündnis zu schließen, damit ihnen gemeinsam die Flucht gelingen kann.

KAMPFTAKTIK

Wenn ein Orkschamane Zeit hat, dann wird er zunächst versuchen mit einem **BRAZORAGH GHOR-KAI** seine Kraft zu verstärken und mit Hilfe seiner Magie einen Elementargeist (meist ein Feuelementar) zu rufen. Dabei wird er normalerweise nicht aufgeben, sondern bis zum Ende kämpfen.

Sollte er zusammen mit anderen Orks kämpfen, so wird er mittels des Rituals **KHURKACHAI TAIRACHI** einige gefallene Krieger wiederbeleben und die Untoten gegen die Helden in den Kampf schicken.



Peraine-Geweihter

JEDER HAT SEINE SCHWÄCHEN

Die Taberna *Bei Alonso* war der idyllischste Ort ganz Aventuriens, den sich Bruder Bebeto vorstellen konnte. Abends, nach getaner Arbeit, saß er immer hier und trank noch einen edlen Tropfen almadanischen Landweins.

Er liebte es, im Garten der Taberna zu sitzen, den Vögeln zu lauschen, seinen Hunger mit einem Stück deftigem Braten zu stillen und dem Sonnenuntergang zuzusehen. Der Wirt war ein guter Freund von ihm und machte ihm, dem Dorfpriester, immer ein besonders gutes Angebot. Dafür half Bebeto ihm auch bei der Weinverkostung. Bebeto war schon immer der Meinung, dass man auch die Früchte seiner Arbeit genießen musste, das war so etwas wie eine heilige Pflicht. *Wer viel arbeitete, musste auch viel Essen. Da führt kein Weg dran vorbei.*

„Ja mei, was für ein schöner Tag. Die Praiosscheibe lacht, alles wächst und gedeiht. Der Herrin gefällt.“

Und die hübsche Esmerlada war auch ein Grund, jeden Abend die Stube seines Freundes zu besuchen. Sie war seit ein paar Götternamen die Schankmagd Alonsos und eines der bezauberndsten Geschöpfe Deres. Zwar war sie eine halbe Zahori, aber vielleicht war gerade das der Grund, warum die Männer sie liebten und die Frauen sie hassten. Bebeto jedenfalls gehörte zu ihren heimlichen Verehrern. Zwar sagte man den Zahori nach, dass sie faules Pack seien, doch Esmeralda war eine löbliche Ausnahme. Zudem urteilte Bebeto nicht nach Herkunft, sondern gab jedem die gleichen Chancen. Niemand war unfehlbar, auch er nicht.

Ach ja, Mütterchen Peraine, wie gut es uns doch allen hier in Al-mada geht. Was bin ich froh, nicht in Tobrien wohnen zu müssen. Dieses arme, ausgehungerte Land. Traurig, traurig.

Heute saß er wieder im Garten der Taberna und ruhte sich von der Arbeit aus – er hatte in der kleinen Brauerei seines Neffen geholfen – und aß ein knuspriges Grillhähnchen mit seinen Händen, als er urplötzlich Lärm hörte.

Der Krach kam von der nahegelegenen kleinen Burgruine, in der üblicherweise immer die Kinder des Ortes spielten. Doch dieses Mal waren es keine Kinder, sondern eine junge Frau mit schwarzen lockigen Haaren, die sich mit gezogenem Rapier einer Übermacht von Angreifern erwehrte.

Zwei wilde, ebenfalls bewaffnete Schurken griffen sie an, drängten sie immer weiter nach hinten und versuchten sie zu überwältigen, doch geschickt gelang es ihr, immer wieder die Umgebung zu ihrem Vorteil zu nutzen. Ein dritter Mann kam schreiend von einer anderen Seite auf sie zugestürmt, doch es gelang ihr, auch ihn in Schach zu halten und ihm einen alten Eimer entgegenzutreten, so dass er ausweichen musste und abgelenkt wurde. Sie schaffte es sogar, einen der drei Halunken zu verletzen und dieser blieb daraufhin brüllend auf dem Boden liegen. Dennoch verletzte einer der Angreifer die Frau an ihrem linken Oberschenkel. Der Kampf währte noch einige Augenblicke, doch dann ergriff die Fechterin die Flucht.

Die Frau näherte sich Alonsos Taberna und die übrigen Gäste sprangen verschreckt weg. Bruder Bebeto wusste nicht was er tun sollte und saß immer noch – mit einem Hähnchenschenkel im Mund – auf seinem Stuhl. Während die Fechterin die kleine Mauer, die den Garten umzäunte, hochsprang, um wenigstens einen kleinen Vorteil zu haben, setzten die beiden übrigen Schurken ihr nach. Sie wehrte sich tapfer und man sah, dass sie eine exzellente Kämpferin war, doch die Verletzung am Bein behinderte sie.

Bebeto konnte das feige, unrondrianische Verhalten dieses Lumpenpacks nicht mehr mit ansehen. Er spie den Hähnchenschenkel aus, stand auf und griff sich den Stuhl auf dem er gegessen hatte, holte aus und zerschmetterte diesen auf dem Kopf des Angreifers. Der sank sofort zu Boden und der Fechterin gelang es, durch Bebetos Beistand dem anderen Mann an der Schulter einen Stich zu versetzen. Der Verletz-

Dienstleistungen

Ein Peraine-Geweihter kann den Helden selbstverständlich bei den meisten Verletzungen und Krankheiten beistehen. Er selbst erwartet auch keine Bezahlung, aber ein Versorgter sollte sich gegenüber dem örtlichen Tempel spendabel zeigen und zusätzlich zum Tempelzehnt etwas spenden.

Art	Preis
Heilung von Verletzungen	1 S pro LeP
Heilung einer Krankheit	2 S pro Krankheitsstufe
Ratschläge des Geweihten	1 – 3 Heller



te zog sich zurück, der am Boden liegende Schurke stand ebenfalls auf und rannte benommen hinter seinem Gefährten her. Sie trafen sich mit dem Dritten, der sich vom ersten Schock seiner Verletzung erholt hatte, und verschwanden, so schnell sie konnten.

„Danke, Euer Gnaden. Ohne Euch hätten mich diese Halunken überwältigt.“

☛ Auch wenn in seinem beschaulichen Dorf eigentlich alles sehr beschaulich ist, so hat der Geweihte doch eine alte Feindschaft mit dem griesgrämigen Dorfschulzen. Dieser hat dem Geweihten seine wertvollste Flasche Wein gestohlen, um sie selbst zu trinken, doch hat der Geweihte weder Zeugen noch Beweise. So spricht er darüber mit den Helden und bittet sie, den wertvollen almadanischen Landwein zu

„Kommt, setzt Euch und trinkt einen Schluck Wein.“

„Gern geschehen, junge Frau. Nennt mich ruhig nur Bruder Beбето. Was wollten diese Schurken denn von einer bezaubernden Dame wie Euch?“

„Mein Name ist Metessa Galora und ich befürchte, dass sie von der eifersüchtigen Gattin eines Handelsherrn ausgeschickt wurden.“

Metessa Galoras Name war bekannt, sie war eine berühmte Schwertmeisterin aus Punin, die junge Adlige in der Kunst des Fechtens unterrichtete.

„Ah, sie denkt wohl, Ihr hattet eine Liaison mit ihrem Gatten.“

„Richtig.“

Bebeto hatte dies eigentlich als Scherz gemeint und war erstaunt über Metessas Offenheit. Das gefiel ihm.

„Und? Ist etwas daran dran?“, fragte er sie schließlich.

„Nun ja ... ja. Aber ich wusste nicht, dass dieser Schuft den Traviabund geschlossen hatte. Ich ehre die Götter, auch Travia. Aber er hat diesen Umstand verschwiegen.“

„Macht Euch nichts draus. Jeder von uns hat seine Verfehlungen. Aber wie unachtsam von mir. Ihr seid ja verletzt. Setzt Euch, krepelt das Hosenbein hoch, ich werden mir die Wunde anschauen.“

NAMEN

Weibliche Namen: Peraina Hullheimer, Lana Bodiak, Marlene Okdarn, Jera Trallo

Männliche Namen: Bruder Beбето, Ugdalf Gerrich, Valpo Dirgenskirchen, Parinor Kleefeld

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ Der Peraine-Geweihte ist ein gemütlicher Mann, der nach harter Arbeit auf dem Feld und nach seinen täglichen Predigten gerne auch in der Wirtsstube ein paar Becher Wein trinkt. Auch die Helden sind an einem dieser Abende anwesend und der Geweihte lädt sie ein. Ihm steht nur der Sinn nach einigen Geschichten aus der Ferne. Während des Gesprächs kommt es in dem Wirtshaus zu einer Schlägerei, in die auch die Helden involviert sind. Am Ende bringt sie ihr neuer Freund zum Tempel und kuriert ihre Blessuren.





ihm zurückzubringen. Natürlich erweist sich dieses Vorhaben als schwieriger als gedacht, denn der Dorfschulze hat die Flasche gut in seinem Keller versteckt.

☛ Nicht nur unter ungefährlichen Umständen mag man auf einen Geweihten der Peraine treffen. Aus einem Nachbardorf ist ein Bote eingetroffen, dort ist die Gilbe ausgebrochen. Schon muss der Geweihte seiner Pflicht nachkommen und dorthin reisen um zu helfen. Er bittet die Helden ihn

zu begleiten, waren doch Wölfe in der Gegend gesehen worden. Tatsächlich wütet im Nachbarort die Gilbe, doch sie ist keineswegs natürlichen Ursprungs. Ein Druiden hat sie auf magische Weise ausbrechen lassen, um sich für den Tod seines Sohnes zu rächen, der durch den Karren eines Dorfbewohners zerquetscht wurde. Es gilt nun, den Druiden auszuschalten und die Gilbe zu besiegen.

„Um Alverans Willen, Kindchen! Ihr seid ja verletzt! Gut aber, dass Ihr mich aufgesucht habt, das krieg'n wir wieder hin.“



MU 13 KL 12 IN 14 CH 14 FF 13 GE 10 KO 12 KK 12 SO 7
LeP 28 AuP 14 KaP 24 MR 4 INI 10 WS 6

Seelentier: Storch

Vor- und Nachteile: Geweiht (zwölfgöttliche Kirche), Guter Ruf (5), Tierfreund, Vom Schicksal begünstigt / Aberglaube 5, Behäbig, Fettleibig, Moralkodex (Peraine-Kirche), Verpflichtungen (gegenüber Tempel)

Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Kulturkunde (Mittelreich), Liturgiekenntnis (Peraine) +7

Talente:

Kampf: Dolche +2, Hieb Waffen +1, Infanteriewaffen +1, Rufen +3, Ringen +1, Säbel 0, Stäbe +3, Wurfmesser 0
Körper: Athletik +1, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Reiten +2, Schleichen 0, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken 0, Singen +2, Sinnenschärfe +3, Tanzen +3, Zechen +5
Gesellschaft: Etikette +4, Lehren +4, Menschenkenntnis +6, Überreden +2, Überzeugen +10
Natur: Fährtensuchen +2, Orientierung +2, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +3
Wissen: Anatomie +1, Geographie +1, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +8, Pflanzenkunde +10, Rechnen +3, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +7, Tierkunde +4
Sprachen: Muttersprache: Garethi +10, Sprachen Kennen: Bosparano +6, Rogolan +3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +4
Handwerk: Ackerbau +8, Alchimie +2, Brauer +4, Fahrzeug Lenken +3, Heilkunde Gift +4, Heilkunde Krankheiten +7, Heilkunde Seele +2, Heilkunde Wunden +10, Holzbearbeitung +1, Kochen +3, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen 0, Schneidern +1, Winzer +3

Liturgien: DIE ZWÖLF SEGnungen, DREIFACHER SAATSEGEN, INITIATION, KLEINER GIFTBANN, KÄLBCHENSEGEN, THERBÜNS ERKENNTNIS, WUNDSEGEN

Kampfwerte: Dolche 8/8, Hieb Waffen 7/8, Infanteriewaffen 7/8, Raufen 8/9, Ringen 7/8, Säbel 7/7, Stäbe 8/9, Wurfmesser 8

Ausrüstung: Dolch, Wanderstab, verschiedene Heilkräuter, etwa Wirselskraut oder Tarnele)

Erfahrener Peraine-Geweihter: MU 14, KL 12, IN 15, CH 16, FF 13, GE 10, KO 12, KK 13, SO 8, LeP 33, AuP 33, KaP 31, MR 6, INI 11, WS 6; SF: Wuchtschlag, Liturgiekenntnis +12; Überzeugen +13, Götter/Kulte +10, Pflanzenkunde +12, Ackerbau +12, Brauer +7, Heilkunde Wunden +13; ANRUFUNG DER ERDKRAFT, GLEICHKLANG DES GEISTES, FÜRBITTEN DES HEILIGEN THERBÜNS, SPEISUNG DER BEDÜRFTIGEN

Veteranen-Peraine-Geweihter: MU 14, KL 13, IN 17, CH 17, FF 14, GE 10, KO 12, KK 13, SO 9, LeP 34, AuP 35, KaP 43, MR 7, INI 11, WS 6; SF: Wuchtschlag, Liturgiekenntnis +16; Überzeugen +15, Götter/Kulte +12, Pflanzenkunde +14, Ackerbau +15, Brauer +10, Heilkunde Wunden +16; ANRUFUNG DER ERDKRAFT, GLEICHKLANG DES GEISTES, FÜRBITTEN DES HEILIGEN THERBÜNS, SPEISUNG DER BEDÜRFTIGEN, VISIONSQUESTE



raios-Geweihte

DIE LAST DES GEWISSENS

„Gnädiger Vater, ich habe gesündigt.“ Praiodane lag auf dem harten Steinboden, das Gesicht zur kleinen, sonnendurchfluteten Luke im Dach des provisorischen Tempels gewandt. Es war schwer, diese Worte laut auszusprechen, aber es war ihre Überzeugung, dass gerade sie, als Geweihte des herrlichen Praios, ihre Fehler nicht mit sich selbst und in stillen Gedanken ausmachen durfte.

„Praios möge uns beistehen!“

„Ich habe dem Vogt eine offensichtliche Lüge durchgehen lassen, um mir das Leben leichter zu machen. Ich habe eine Halbwahrheit genutzt, um mich aus dem Kreis der schnatternden Magdweiber zu befreien. Ich habe daran gezweifelt, ob es wirklich deine göttliche Fügung war, die mich als Tempelvorsteherin in diese kleine Stadt und in dieses heilige Haus geführt hat. Ich weiß, wo du bist, da ist Licht und Herrlichkeit, und wo du wohnst, da kann kein Unrecht bestehen. Aber Herr Praios, diese Bauwerk ist deiner nicht würdig.“

Sie seufzte und schüttelte über sich selbst tadelnd den Kopf – während der Vergebungsbitte weitere Vergehen anzuhäufen war wohl ihr ewig Los.

„Herr, ich habe gesündigt. Ich habe deinen Namen missbraucht, um mich über meine mangelnde Bequemlichkeit zu beschweren.“

Sie ließ den Blick über die grob gezimmerten Möbel und die brüchigen Wände gleiten. Der Bürgermeister hatte Abhilfe versprochen. Sie würde ihn beim Wort nehmen.

„Ich weiß, es ist an mir, deiner Glorie auch in dieser einfachen Stadt Ausdruck zu verleihen. Verzeih mir mein Zaudern! Ich will nun mit Mut und Aufrichtigkeit darangehen, dass dieses Städtchen schon bald den prächtigsten Tempel in weitem Umkreis besitzt.“

Sie erlegte sich selbst eine angemessene Buße auf, verdoppelte nach kurzem Zögern die Zahl an Gebeten und Chorälen, die sie eigentlich rezitieren wollte, und erhob sich auf die Knie, um zu beginnen.

Sie war kaum mit dem ersten „In deinem Licht, oh Herr, vergeht die Lüge“ fertig, da unterbrach sie ein zaghaftes Klopfen. Sie überhörte es, aber es wiederholte sich nach einem kurzen Moment und wurde von einem verzweifelten Schluchzen untermalt.





Praiodane beendete den Choral und rief „Herein“. Dann erhob sie sich, zog das kleine Säckchen mit den „Sünden-sonnen“ hervor und zählte neun der großen und zehn der kleinen goldenen Plättchen auf den Altar, um sich an ihre ausstehende Buße zu erinnern.

Halbherziges Werk ist ungetan, rief sie sich in Erinnerung und legte eine weitere große Sonne dazu. Der erste Choral zählte nicht.

Die Tür schob sich langsam auf und ein Knabe steckte den Kopf hinein. Er mochte sechs oder sieben Jahre zählen und trug einfaches Leinen. Kaum hatte er die Schwelle zum Tempel überschritten, riss er sich erschrocken die Filzkappe vom Kopf und presste sie Halt suchend an die Brust. Nur, um dann und wann eine Träne wegzuwischen, zuckte die Mütze hinauf.

Praiodane lächelte ihn an. „Komm herein, Junge! Eborin, richtig?“

Der Knabe nickte und machte einen zögerlichen Schritt hinein, dann, auf ihre einladende Handbewegung, kam er zu ihr. Sie hob die Hand, um ihm über den Kopf zu streichen, aber er zuckte zurück, als erwarde er Schläge. *Welche Geschichten haben dir die Großen wohl über den Herrn Praios und seine Dienerinnen erzählt?*

Sie ließ die Hand wieder sinken und ging in die Hocke, um auf Augenhöhe mit dem Kind zu sein. Sie musterte sein Gesicht, das ein Lehrbild für schlechtes Gewissen war.

„Welche Tat belastet deine Seele?“, fragte sie mit sanfter Stimme. „Lass mich dir helfen, Eborin.“

„Gerechtigkeit wird uns allen widerfahren.“



MU 14 KL 14 IN 12 CH 13 FF 12 GE 12 KO 12 KK 11 SO 8
LeP 28 AuP 29 KaP 24 MR 9 INI 10 WS 6

Seelentier: Greif

Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Geweiht (zwölgöttliche Kirche), Hohe Magieresistenz (3) / Arroganz 8, Moral-Kodex (Praios-Kirche), Neugier 7, Verpflichtungen (gegenüber Tempel)

Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Kulturkunde (Mittelreich), Liturgiekenntnis (Praios) +6, Ortskenntnis (Stadtteil/Kleinstadt)

Talent:

Kampf: Armbrust +2, Dolche +2, Hieb Waffen +5, Infanteriewaffen +1, Raufen +2, Ringen 0, Säbel 0, Wurfmesser 0

Körper: Athletik 0, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Reiten +3, Schleichen 0, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +6, Sich Verstecken 0, Singen +2, Sinnenschärfe +4, Tanzen 0, Zehen +1

Gesellschaft: Etikette +8, Gassenwissen +1, Lehren +3, Menschenkenntnis +8, Überreden +3, Überzeugen +10

Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung +4, Wildnisleben 0

Wissen: Geographie +4, Geschichtswissen +7, Götter/Kulte +10, Heraldik +6, Magiekunde +7, Rechnen +5, Rechtskunde +10, Sagen/Legenden +5, Staatskunst +4, Sternkunde +3

Sprachen: Muttersprache: Garethi +12, Sprachen Kennen: Aureliani +4, Bosparano +8, Rogolan +4, Tulamidya +3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +9, Rogolan +3
Handwerk: Hauswirtschaft +1, Heilkunde Seele +4, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 0, Kochen 0, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen +2, Musizieren +2, Schneidern 0

Liturgien: DIE ZWÖLF SEGnungen, DES HERREN GOLDENER MITTAG, GROSSER EIDSEG, GÖTTLICHES ZEICHEN, INITIATION, INNERE RUHE, OBJEKTSEG, UCURIS GELEIT, WORT DER WAHRHEIT

Kampfwerte: Armbrust 9, Dolche 8/8, Hieb Waffen 10/9, Infanteriewaffen 8/7, Raufen 8/8, Ringen 7/7, Säbel 7/7, Wurfmesser 7

Ausrüstung: Sonnenzepter, Geweihtenornat

Erfahrene Praios-Geweihte: MU 16, KL 16, IN 12, CH 14, FF 12, GE 12, KO 12, KK 11, SO 9, LeP 30, AuP 33, KaP 31, MR 11, INI 11, WS 6; SF: Wuchtschlag; Hieb Waffen +7, Selbstbeherrschung +10, Menschenkenntnis +12, Magiekunde +10, Staatskunst +7, Liturgiekenntnis +12;

BLENDSTRAHL AUS ALVERAN, DARADORS PRÜFENDER BLICK, GÖTTLICHE VERSTÄNDIGUNG, GOLDENE RÜSTUNG, LICHT DES HERRN

Veteranen-Praios-Geweihte: MU 18, KL 17, IN 13, CH 15, FF 12, GE 12, KO 12, KK 11, SO 11, LeP 30, AuP 33, KaP 42, MR 13, INI 12, WS 6; SF: Wuchtschlag; Hieb Waffen +7, Selbstbeherrschung +14, Menschenkenntnis 16, Magiekunde +14, Staatskunst +10, Liturgiekenntnis +17;

BLENDSTRAHL AUS ALVERAN, DARADORS PRÜFENDER BLICK, EXKOMMUNIKATION, EXORZISMUS, GÖTTLICHE VERSTÄNDIGUNG, GOLDENE RÜSTUNG, INITIATION, LICHT DES HERRN, OBJEKTWEIHE, PURGATION, SEELENPRÜFUNG, UCURIS GELEIT



DIENSTLEISTUNGEN

Für Heldengruppen ist es meist eher unüblich, Praios-Geweihte um Beistand zu bitten. Und doch werden die Geweihten meistens behilflich sein, wenn es darum geht magische Umtriebe oder Gesetzlosigkeit zu bekämpfen. Mittels Liturgien wird die Geweihte den Helden beistehen können, beispielsweise durch einen **SCHUTZSEGEN**, der sich als Mittel gegen übernatürliche Gefahren eignet. Sie wird jedoch nur rechtschaffenen Abenteurern helfen, die sich in ihren Augen an die Gesetze Praios, oder zumindest die eines anderen Zwölfgottes halten. Ihren Dienst lässt sie sich nicht bezahlen, doch erwartet sie Spenden für den Tempel und auch ehrliche Gebete an den Götterfürst für seinen Beistand.

Der Junge blickte überrascht auf. Vermutlich hatte er laute Worte oder Drohungen erwartet, und wenn es nötig wäre, würde sie natürlich auch diese anwenden. Aber es war ihre Überzeugung, dass dem Herrn der Greifen ein Geständnis aus freien Stücken mehr wert war als ein erzwungenes. Und indem der Knabe zu ihr kam, zeigte er seine Bereitschaft zur Beichte. Warum sollte man ihn dafür bestrafen?

„Ist ... ist es verboten, zu lügen, um einen anderen zu beschützen? Der Herr Praios steht doch auch für die Schwachen ein?“ Die Stimme des Jungen war leise und er blickte beschämt zu Boden, während er sprach.

„Eine Lüge ist nie gut, denn sie ist das Werk des Namenlosen und bringt am Ende immer Leid. Aber wir Menschen sind schwach, und manchmal lassen wir uns verleiten. Und der Herr Praios weiß das und ist uns gnädig.“

Der Junge zögerte. Vorsichtig legte sie ihm die Hand auf die Schulter. Er verzog das Gesicht und wich zur Seite. Dabei verrutschte sein Hemd und offenbarte einen großen Bluterguss.

„Was ist geschehen?“, fragte Praiodane ruhig.

„Garena ... meine kleine Schwester. Sie hat gespielt und ist gestolpert. Dabei ist ihr Korkball auf den Wagen vom Krämer geflogen und hat etwas zerschlagen. Und weil sie doch so klein ist, und ihre Knochen so schnell brechen, habe ich gesagt, ich hätte den Ball geworfen.“

„Und hast eine Tracht dafür bekommen?“, fragte Praiodane mitfühlend. Natürlich war es das gute Recht des Krämers, einen Jungen zu züchtigen, der ihm ein Gut zerstört hat. Nicht sehr großmütig, aber rechtens. Der Knabe nickte.

„Was du getan hast, war eines Helden würdig“, sagte sie. „Du hast einen Schwächeren geschützt. Aber jeder muss für seine Taten selbst geradestehen und zu lügen ist Unrecht! Da aber deine Absichten gut und rein waren, singe mit mir einen Choral und deine Tat sei dir vergeben.“

Sie kniete sich nieder und wartete, bis der Junge neben ihr niedergesunken war. Dann sang sie ihm vor und er sang nach. *Danach werden wir dir eine Wundsalbe besorgen und ich spreche mal mit dem Krämer über Großmut.*

NAMEN

Weibliche Namen: Aurelia Lichterschein von Gareth, Praiodane aus Elenvina, Thamara Goldfelser, Moriana von Quanionsstein

Männliche Namen: Gilbert von Hardenfels, Varius von Ragath, Dergenhard von Lichterfels, Kaldor Lowanger

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☼ In einem Dorf werden die Abenteurer von der abergläubischen Landbevölkerung gemieden. Als dann auch noch in der Nacht ein Kalb mit zwei Köpfen geboren wird, glauben die Dörfler, dass einer der Helden (vorzugsweise ein Zauberer) hinter dem Unglück steckt. Gerade bevor es zu einer ernsthaften Auseinandersetzung zwischen den aufgebrachten Dörflern und den Helden kommt, erreicht eine Praios-Geweihte den Ort und setzt sich für die Helden ein. Die freundliche Geweihte kann später die Hilfe der Helden gebrauchen, denn sie versucht, einen finsternen Hexer zu fassen, der sich in der Gegend aufhält.

„Habe keine Furcht deine Vergehen zu nennen.

Wir werden sie sowieso herausfinden.“

☼ Natürlich kann eine Praios-Geweihte den Helden auch als Gegenspielerin über den Weg laufen. Helden sind oft dazu gezwungen, phexgefällige Wege zu beschreiten, um ihre Abenteuer zu lösen, und so kann es passieren, dass sie sich Ärger mit der Obrigkeit einhandeln. Dies kann auch dazu führen, dass die Aufmerksamkeit einer Geweihten des Praios auf sie fällt und diese gegen die Störenfriede der Ordnung vorgeht. Es muss nicht zwangsweise dazu kommen, dass die Helden in einen Kerker geworfen werden, sondern es kann auch sein, dass sie eine Standpauke erhalten und einen Strafdienst im Namen des Herrn Praios verrichten müssen (beispielsweise sich an der Suche nach einem Schwerverbrecher beteiligen, der in dem Armenviertel der Stadt verschwunden ist).

☼ In einer rückständigen Gegend in der Nähe der Schattenlande lebt eine einsame Praios-Geweihte, die die Helden gerne als Begleitschutz mitnehmen würde, um in der Schwarzen Sichel, den Trollzacken oder den Drachensteinen eine Gruppe von Borbaradianern auszuschalten. Die Geweihte ist enthusiastisch, aber etwas tollpatschig oder unbedarft, so dass die Helden ihr öfters beistehen müssen.



äuber

FALSCHES HOFFNUNG

Gorik wusste nicht, wie lange er nach dem Schwinger des Orkräubers besinnungslos gewesen war, aber als er wieder zu sich kam, bot sich ihm ein seltsames Bild. Die Kriegerin, die ins Lager geschleift worden war, stand bewaffnet vor dem Ork. Hatte sie sich befreien können? Aber warum griffen sie dann die anderen rund zehn Orkkrieger nicht an?

Gorik schwindelte es. Seit Tagen hatte er nichts gegessen, kaum getrunken und war ständig verprügelt worden. Wie er sich wünschte, niemals in den Wald gezogen zu sein.

Er setzte sich ein wenig auf. Man hatte ihm die Lederarmschienen gelassen, die ihm seinen Beinamen gebracht hatten, darum waren seine Handgelenke das einzige, das nicht wund und geschwollen an ihm war. Jetzt durchbohrte die Kriegerin den Ork mit einem wuchtigen Stoß. Unsinnige Hoffnung brandete in Gorik auf. Vielleicht könnte sie ihn befreien.

„Gold oder Leben!“

Was für ein Unfug, rügte er sich in Gedanken. Die anderen Orks würden sie jetzt umbringen. Ein Wunder, dass sie es noch nicht getan hatten. Aber nichts dergleichen geschah. Die Orks brüllten und drohten der Frau, aber ihr Zauberer schien sie davon abzuhalten, die Frau zu töten. Gorik verstand die Welt nicht mehr.

In dem Moment stürzte einer der Orkkrieger zu Boden. Ein Pfeil ragte aus seinem Auge. Dann erschien hinter einem weiteren plötzlich ein riesiger Menschenkrieger und durchbohrte den Schwarzpelz mit einem Schwert. Ein dunkelhäutiger Kerl schob sich aus dem Busch und streckte einen weiteren Gegner mit einem Pfeil nieder, während der blonde Krieger wie eine Urgewalt über die Räuber kam.

Auch die gefangene Kriegerin erkannte ihre Gelegenheit und drang mit gezielten Hieben gegen einen anderen Ork vor. Im Nu war eine regelrechte Schlacht im Gange.

Der dunkelhäutige Schütze geriet nun in Bedrängnis, als ein junger Orkkrieger ihm zu nahe kam. Doch der Mann wich dem Säbelhieb geschickt aus und rammte dem Ork den Pfeil in die Kehle, den er eben auf die Sehen hatte legen wollen.

Krieger und Kriegerin deckten sich nun gegenseitig den Rücken und obwohl vier Orks auf sie eindrangen, verteidigten sie sich tapfer.

Sie gewinnen, erkannte Gorik nach einer Weile und die Freude ließ ihm das Blut in den Kopf schießen, was ihn beinahe

erneut ohnmächtig werden ließ. *Sie gewinnen und werden mich retten!*

Da tauchte eine Orkfrau, die alte mit der hängenden Oberlippe, vor ihm auf. Sie hielt ein gebogenes Messer in der Hand und die Mordgier in ihren Augen ließ keinen Zweifel an ihren Absichten. Gorin wand sich, wollte sie wegtreten, aber auch seine Beine waren straff gefesselt. Er schrie, doch im Schlachtenlärm ging seine Stimme hoffnungslos unter. Die Orkfrau schnarrte etwas und stieß zu – doch statt seiner Kehle traf das Messer auf ein Buch, das eine kleine, zierliche Frau dazwischengehalten hatte. Nun zog sie der Orkfrau eben jenes Buch, einen schweren Folianten, über den Schädel, was diese zu Boden schickte, wo sie liegenblieb.

„Habt Dank“, rief Gorin und flehte. „Macht mich los! Bitte, macht mich los!“

„Seid Ihr Lederschienen-Gorin?“, fragte die Frau mit einem seltsamen Gesichtsausdruck, der zwischen Mitleid und Verachtung zu wechseln schien.

„Der bin ich“, rutschte es Gorin heraus, bevor er darüber nachdenken konnte.

„Dann dankt mir nicht zu früh“, sagte die Frau. „Die Baroinin wird Euch gegenüber keine Gnade walten lassen.“

Gorins Inneres verwandelte sich in scharfkantige Scherben. So würde er trotz allem sterben. Nicht von der Hand eines Schwarzpelzes, sondern durch den Strang.

„Lasst mich laufen“, flehte er, denn er ahnte Schwäche in dieser jungen Frau. Sie war eine, die streunende Hunde aufnahm und ihr letzte Hemd an arme Kinder verschenkte. Er hatte im Laufe seines Lebens als Dieb und Räuber solche Leute erkennen und auszunutzen gelernt. „Ich flehe Euch an! Habe ich nicht schon genug gelitten?“

Sie schürzte die Lippen und hob das Messer der Orkfrau auf. Bestimmt würde sie ihm jetzt die Fesseln aufschneiden.

BESONDERHEITEN

Klassische Straßenräuber sind oft wenig kampferfahren und schlecht ausgerüstet. Gruppierungen dieser Art entstehen nicht selten aus glücklosen Bauern oder Unfreien, die sich auf diese Weise ein wenig mehr Freiheit und Gold versprechen. Lassen Sie Ihren Helden gegenüber durchscheinen, dass ihre Gegner weniger zu hassen als vielmehr zu bemitleiden sind.



„Ihr habt die Armen ausgepresst, Kinder entführt und erschlagen und den Göttern gefrevelt“, zählte sie auf. Dann zog sie ihm den Messerknauf über den Scheitel, was einen pochenden Schmerz hervorrief. „Ihr habt noch lange nicht genug gelitten!“

Damit ließ sie ihn liegen, um ihr Buch aufzulesen und einen faustgroßen Stein nach einem Orkkrieger zu werfen, der sich eben von hinten an den Bogenschützen heranschleichen wollte.

Zum ersten Mal in seinem Leben wünschte sich Gorin, er wäre ein götterfürchtigerer Mensch gewesen.

der Reise werden die Helden auf einer Straße plötzlich von raubeinigen Halunken umlagert, die aus Büschen und Gräben hervorspringen. Alles sieht aus wie einer der nicht unüblichen Überfälle. Statt jedoch Gold oder Leben zu fordern, tritt ein mit einer Axt bewaffneter Straßenräuber vor und bittet die Helden um Hilfe. Wenn diese ihm ihr Ohr leihen,

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Hela Ehrwald, Elwene, Thea Talhuber

Männliche Namen: Gorm Kormin, Zolthan Musker, Olg, Welf Korninger

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ Auf dem Weg durch das Mittelreich werden die Helden Zeugen eines Überfalls. Ob sie direkt eingreifen oder nur noch das Opfer auflesen, ist der Gruppe überlassen. So oder so wird das geschundene Opfer die Reisenden bitten, ihn in das nächste Dorf zu seiner Wohnstatt zu bringen. Von dem Mann können die Helden erfahren, dass sich Überfälle dieser Art in den letzten Wochen häuften. Tatsächlich glaubt er, dass sie alle

„Seid brav und her mit eurer Habe oder ich mache euch mit dieser geschliffenen Axt hier ein hübsches Köpfchen kürzer!“

auf eine einzelne Bande von Straßenräubern zurückgehen, die sich schon seit einiger Zeit in der Gegend herumtreibt. Kaum ein Händler gelangt noch bis in die Ortschaft, ohne von den Wegelagerern belästigt zu werden. Die Palisade des Dorfes ist an einigen Stellen reparaturbedürftig, doch ist kaum noch Material und nur eine ungenügende Anzahl an Werkzeugen vorhanden. Die Burg des Barons ist weit entfernt und die Bewohner des Örtchens sind keine Kämpfer. Tatsächlich scheint es überhaupt ein Wunder zu sein, dass die Straßenräuber unter der Führung eines besonders wilden Axtschwingers es nicht einfach überrannt haben. Als die Anwesenheit waffenführender Durchreisender im Ort bekannt wird, werden die ersten Bitten laut. Die Bewohner erhoffen sich von den Helden, dass sie eine kleine Miliz ausbilden, der es gelingen kann die Räuber dorthin zurückzuscheuchen, wo der Pfeffer wächst.

☛ Doch auch Räuber brauchen Hilfe. Nur weil es unwahrscheinlich ist, dass die Räuber sich an die Helden wenden, ist es nicht ausgeschlossen. Besonders, wenn sich in der Gruppe ein offensichtlich Heilkundiger, ein Geweihter oder ein Magier befindet, bietet sich folgendes Szenario an. Während





so werden sie erfahren, dass die Bande nicht nur männliche sondern auch weibliche Mitglieder in ihren Reihen hat. Darunter auch die Frau des Wortführers. Sie ist hochschwanger und hat starke Schmerzen. Die Angehörigen der Räuberbande vermuten, dass es Komplikationen bei der Geburt geben könnte und bitten die Gruppe in derber und unhöflicher, aber doch hilfloser Weise um ihre Unterstützung. Im Lager der Räuber angekommen müssen sie feststellen, dass es um die Frau schlechter steht, als man dachte. Das Kind hat sich im Mutterleib gedreht und muss durch einen Kaiserschnitt zur Welt gebracht werden – Sind die Helden dieser Aufgabe gewachsen oder entscheiden sie, dass es besser ist, die Hochschwangere in den kleinen Peraine-Tempel des nahen Dorfes zu eskortieren?

🐉 Straßenräuber werden oft zu Recht von Gardisten und Soldaten verfolgt. An einem besonderen Überfall auf einen Handelsmann aber sind die Wegelagerer gänzlich unschul-

dig. Das zu beweisen sehen sie sich allerdings nicht im Stande. In ihrer Verzweiflung wenden sie sich an die Helden, falls sie in dem Ruf stehen, nicht ungerecht und vorschnell zu handeln. Ein Räuber könnte die Gruppe in einer Gasse ansprechen, in der ihm die Möglichkeit zur Flucht bleibt. Seit die ganze Meute für vogelfrei erklärt wurde ist das Leben schwer geworden. Die Bande, die sich ursprünglich zusammengedrückt hatte, um trotz mangelnder Verdienstmöglichkeiten zu überleben, ist plötzlich zu einer Gefahr für sich selbst geworden. Sollten die Helden sich bereit erklären, den Räubern zu helfen, ist es ihre Aufgabe, herauszufinden, wer den Überfall zu verantworten hat und Beweise dafür zu finden. Die angeblich geraubten Waren treiben auf einem Fluss dahin oder wurden in einem Straßengraben geworfen.

„Wenn ihr schreit, seid ihr tot!“



MU 12 KL 11 IN 12 CH 11 FF 12 GE 12 KO 14 KK 12 SO 1
LeP 30 AuP 29 MR 3 INI 10 WS 7

Seelentier: Geier

Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt (3),
Richtungssinn, Zeitgefühl, Zäher Hund / Gesucht I,
Goldgier 5, Unansehnlich

Sonderfertigkeiten: Gebirgskundig,
Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (Revier)

Talente:

Kampf: Bogen +3, Dolche +1, Hieb Waffen +5, Raufen +5,
Ringeln +4, Säbel +2, Wurfmesser 0, Zweihandhieb Waffen +7
Körper: Athletik +2, Klettern +3, Körperbeherrschung +3,
Reiten +2, Schleichen +5, Schwimmen 0,
Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +8, Singen 0,
Sinnenschärfe +5, Tanzen 0, Zeichnen +6
Gesellschaft: Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +1,
Überreden +3
Natur: Fährtensuchen +3, Fallen stellen +3,
Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +1,
Orientierung +2, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +5
Wissen: Geographie +1, Götter/Kulte +1, Pflanzenkunde +1,
Rechnen +3, Sagen/Legenden +2, Schätzen +2, Tierkunde +1
Sprachen: Muttersprache: Garethi +9, Sprachen Kennen:
Tulamida +3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 0

Handwerk: Abrichten +1, Ackerbau +1, Bogenbau +2,
Fahrzeug Lenken +1, Heilkunde Wunden +3,
Holzbearbeitung +5, Kochen +2, Lederarbeiten +3,
Malen/Zeichnen 0, Schneidern +2

Kampfwerte: Bogen 10, Dolche 8/7, Hieb Waffen 10/9,
Raufen 10/9, Ringeln 9/9, Säbel 8/8, Wurfmesser 7,
Zweihandhieb Waffen 11/10

Ausrüstung: Holzfälleraxt oder Streitaxt

Erfahrener Räuber: MU 13, KL 11, IN 13, CH 11, FF 12,
GE 13, KO 15, KK 13, SO 2, LeP 33, AuP 33, MR 5, INI 10,
WS 8; SF: Finte, Wuchtschlag; Bogen +5, Hieb Waffen +8,
Raufen +10, Säbel +7, Zweihandhieb Waffen +11,
Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +14

Veteranen-Räuber: MU 14, KL 11, IN 14, CH 11, FF 12,
GE 14, KO 16, KK 14, SO 2, LeP 35, AuP 35, MR 5, INI 11,
WS 8; SF: Finte, Schnellziehen, Wuchtschlag;
Bogen +7, Hieb Waffen +13, Raufen +16, Säbel +10,
Zweihandhieb Waffen +14, Selbstbeherrschung +7,
Sich Verstecken +17



Ritter

FÜR RONDRA! FÜR TOBRIEN!

„Was machen die so weit im Westen?“, fragte Praidia entsetzt. Edil konnte nur mit den Schultern zucken und weiterhin auf den grausigen Trupp in der Senke unter ihnen starren, deren Fackeln die Nacht erhellten. Natürlich sollte so weit im Westen Tobriens keine Meute Goblins zu finden sein, die als Verstärkung mehrere in schwarze Rüstungen gewandete Ritter bei sich führte. Aber dort unten waren sie, zogen durch die Weidensenke, unbekanntem Ziel entgegen. All die mühseligen Tage der Flucht, die Nächte voller Angst, alles umsonst. Der Feind war ihnen zuvorgekommen. Schwarztobrien war schon hier.

„Wir müssen die anderen warnen“, flüsterte er seiner Geliebten zu, die mit angstvoll aufgerissenen Augen zu ihm sah. „Die gnädige Rahja hält ihre Hand über uns, nur darum hat sie uns hier in die Wiese geführt.“

*„Mein Herz wird immer Euch gehören,
meine Holde!“*

Aber Praidia ließ sich nicht aufmuntern. „Vielleicht ziehen sie vorbei“, hoffte sie, aber darauf konnten sie sich natürlich nicht verlassen. Sie mussten das Lager warnen, damit man aufbrach und dem Mordtrupp entkommen konnte.

„Wie gespenstisch still sie ziehen“, murmelte Praidia und Edil erkannte, dass sie Recht hatte. Das Schnauben der Pferde, das Klirren der Rüstungen, nicht einmal das Gekeife und Geknurre der Goblins drang zu ihnen hinauf. Doch wo seine Liebe dunkle Magie befürchtete, wusste Edil, das einfach der Wind in ihren Rücken wehte und die Geräusche fortrug.

O edler Herr Praios hilf! „Sie werden uns wittern“, zischte er Praidia zu und zerrte sie auf die Beine. Die Sinne der Goblins waren fein. Sie mussten hier weg, bevor ...

Er kam nicht mehr dazu, den Gedanken zu beenden. Aus dem dunklen Hain hinter ihnen preschte mit einem Mal ein Dutzend Goblins hervor, die Hälfte beritten auf widerwärtigen, riesigen Schweinen, der Rest mit Spießen zu Fuß. Man hatte sie umlaufen.

„Schnell!“, befahl er, wandte sich zur Seite und zerrte Praidia hinter sich her. So liefen sie zwischen dem Haupttrupp und ihren Angreifern, was auf Dauer nicht gut gehen konnte. *Denk nach*, trieb sich Edil an. Aber es war keine Rettung in Sicht.

Ein Pfeil schlug in Praidias Bein ein und sie stürzte mit einem Aufschrei, riss auch Edil zu Boden und er erkannte:





Jetzt würden sie sterben. *Herr Boron, erlaube nicht, dass sie uns zu wandelnden Leichen machen.*

In diesem Moment setzte etwas Großes, im Mondlicht Blitzendes donnernd über sie hinweg. „Für Rondra!“, rief eine laute Stimme und andere antworteten ihr: „Für Tobrien!“

„Das sind Ritter!“, rief Praidä ungläubig und lachte.

Edil konnte ihre Freude nicht ganz teilen, denn so beeindruckend die gepanzerten Reiter mit ihren eingelegten Lanzen wirkten, es waren ihrer nur drei. Der Trupp in der Senke war ihnen zwei zu eins überlegen, von den Goblins ganz zu schweigen.

Die galoppierenden Ritter trafen auf die Gegner. Die Lanzen trafen ausnahmslos und wo die Schweine vom Verlust ihrer Reiter nicht in die Flucht getrieben wurden, krachten die schweren Kaltblüter in sie hinein. Doch drei berittene Goblins hatten den ersten Ansturm überstanden und einer von ihnen lenkte sein geiferndes Reittier unbeirrt weiter auf Edil zu.

Da landete ein Paar gepanzerter Beine zwischen ihnen und dem wilden Eber. Ein weiterer Ritter in voller Platte,

ein Langschwert in der Hand. Das Visier war noch hochgeklappt und offenbarte ein junges Gesicht.

„Seit ihr allein hier?“, fragte er.

„Nein, Flüchtlingstrupp“, stammelte Edil und konnte nicht verstehen, wie der Ritter im Angesicht des immer näherkommenden Goblins so ruhig bleiben konnte. Der Kriegseber war kaum noch dreißig Schritte entfernt, riss mit den angeschliffenen Hufen den Boden auf.

„Nehmt das Pferd“, befahl der Ritter. „Warnt sie.“

„Und Ihr?“, fragte Praidä, ließ sich aber von Edil auf die Beine und dann in den Sattel helfen.



„Tjostet!“

MU 13 KL 12 IN 13 CH 11 FF 11 GE 13 KO 13 KK 14 SO 10
LeP 32 AuP 33 MR 4 INI 10 WS 7

Seelentier: Adler

Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Gutes Aussehen / Eitelkeit 6, Feind (10), Prinzipientreue (Ritterkodex: Loyalität, Schutz der Schwachen und des Glaubens, Ehrenhaftigkeit) 10, Rachsucht 6, Schulden (600 Dukaten), Verpflichtungen (gegenüber Lehnsherren), Verschwendungssucht 5, Vorurteile (Nichtmenschen) 6

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Linkhand, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I (Ritterrüstung), Schildkampf I, Turnierreiterei, Wuchtschlag

Talente:

Kampf: Dolche +4, Hieb Waffen +1, Kettenwaffen +6, Lanzenreiten +9, Raufen +4, Ringen +2, Säbel 0, Schwerter (Langschwert) +10 (+12), Wurfmesser 0, Wurfspeere +1

Körper: Athletik +4, Klettern +2, Körperbeherrschung +4, Reiten +9, Schleichen 0, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +6, Sich Verstecken 0, Singen 0, Sinnenschärfe +3, Tanzen +2, Zechen +3

Gesellschaft: Betören +3, Etikette +6, Lehren +1, Menschenkenntnis +5, Überreden +4

Natur: Fährtensuchen +2, Fallen stellen +1, Orientierung +2, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +3

Wissen: Brett-/Kartenspiel +3, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +3, Heraldik +6, Kriegskunst +4, Rechnen +2, Rechtskunde +5, Sagen/Legenden +4, Staatskunst +4

Sprachen: Muttersprache: Garethi +10, Sprachen Kennen: Isdira +5, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +4

Handwerk: Abrichten +4, Ackerbau +1, Gerber/Kürschner +2, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Kochen 0, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen 0, Musizieren +2, Schneidern +1, Viehzucht +2

Kampfwerte: Dolche 10/10, Hieb Waffen 9/8, Kettenwaffen 13/9, Lanzenreiten 17, Raufen 11/9, Ringen 9/9, Säbel 8/8, Schwerter (Langschwert) 14/12 (15/13), Wurfmesser 8, Wurfspeere 9

Ausrüstung: Kriegs- und Turnierlanze, Ritterrüstung, Langschwert, Zweihänder, Warunker (Streitroß)

Erfahrener Ritter: MU 13, KL 12, IN 13, CH 11, FF 11, GE 14, KO 14, KK 16, SO 11, LeP 36, AuP 37, MR 5, INI 11, WS 7; SF: Aufmerksamkeit, Finte, Kriegreiterei, Rüstungsgewöhnung II; Kettenwaffen +10, Lanzenreiten +14, Schwerter (Langschwert) +15 (+17), Körperbeherrschung +9, Reiten +14

Veteranen-Ritter: MU 16, KL 12, IN 13, CH 11, FF 11, GE 15, KO 15, KK 17, SO 12, LeP 38, AuP 39; MR 6, INI 12, WS 8; SF: Aufmerksamkeit, Finte, Kriegreiterei, Rüstungsgewöhnung II und III, Schildkampf II; Kettenwaffen +13, Lanzenreiten +17, Schwerter (Langschwert) +19 (+21), Körperbeherrschung +13, Reiten +17



„Ich halte sie auf.“ Er schenkte ihnen ein selbstsicheres Lächeln und klappte das Visier herunter, so dass seine nächsten Worte hohl klangen. „Oder sterbe bei dem Versuch. Los jetzt!“

Edil schwang sich hinter Praid in den Sattel, umfasste sie. Er brauchte dem Pferd nicht einmal die Fersen in die Seite zu stoßen, es war so gut ausgebildet, dass es auf seinen Zügelschlag lospreschte.

„Für Rondra und Praios!“

Er wagte einen letzten Blick über die Schulter. Der Ritter fasste sein Schwert fester und als er sah, dass der Goblin seinen Eber zur Seite lenkte, um den Flüchtenden nachzusetzen, rannte er los, um ihm den Weg abzuschneiden. Er sprang von einem Findling ab und kurz bevor er mit erhobenem Schwert auf den Goblin traf, schallte sein Ruf durch die Nacht: „Für Tobrien!“

Dann waren sie auf der anderen Seite des Hügels und Edil verbat sich jeden weiteren Gedanken an den Mann. Sie mussten die anderen warnen, sonst wäre das edle Opfer des Ritters vergebens. *Wir können seiner später gedenken.* Wenn es ein später gab ...

KAMPFVERHALTEN

Der Ritter ist außerhalb der Turnierschranken selten Gegner der Helden, er ist eher Lehrer, Auftraggeber oder er leistet den Minnedienst an einer Heldin.

Sollte er kämpfen müssen, so wird er einen Kampf auf seinem Pferd dem Kampf zu Fuß immer vorziehen, da er hier größere Vorteile hat. Hat er die Gelegenheit eine Lanze einzusetzen, so wird er dies tun. Beachten Sie jedoch auch, dass er ehrenhaft kämpft und so z.B. Patzer seiner Gegner nicht ausnutzt (dies gilt jedoch nur für menschliche Gegner: Bei Orks und Untoten wird er keine Gnade walten lassen).

NAMENSLISTE

Männliche Namen: Alarich Leuenhardt von Dogulsbruch, Lanzehan von Quellgrund, Sigiswild von Eberhardt

Weibliche Namen: Ruana Walderia von Sichelblick, Ardare von Weitenbrück, Greifwina von Radromshag

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ Ein gutaussehender, junger Ritter hat sich in eine/n Helden/Heldin verliebt und reist ihm/ihr hinterher, um sein/ihr Herz zu gewinnen. Dabei schreckt er weder vor lästigem Minnesang noch vor Mutproben zurück, die ihn und die Helden in Schwierigkeiten bringen können. Der gute Rittersmann ist dabei nicht aus der Ruhe zu bringen und zeigt eine ungewöhnliche Zähigkeit, selbst wenn man ihn beleidigt oder versucht ihn abzuschütteln.

☛ Ein gefährlicher Oger macht die Gegend unsicher, klagt Vieh und hat schon den Schweinherden gefressen. Für den Ritter ist es Ehrensache, den Menschenfresser zu jagen und wendet sich auf der Suche nach tapferen Mitstreitern an die Helden.

☛ Der Ritter nimmt an einem Turnier teil, doch noch vor Beginn der Wettkämpfe verschwinden Teile seiner Ausrüstung. Steckt ein missgünstiger Kobold dahinter oder ein Konkurrent um die Hand einer schönen Maid oder den Turniersieg?

☛ Bei einem Turnier wird der Ritter ausgeschlossen. Laut dem Turnierrichter ist seine Wappenrolle gefälscht und er ein Hochstapler. Dies ist jedoch eigentlich das Werk seines Nachbarn, der hofft, dem gesellschaftlichen Ansehen des Ritters zu schaden. Auch hier benötigt er die Hilfe der Helden, denn sein Nachbar, ein angesehener Kaufmann/Adliger, ist nicht leicht zu überführen und der Ritter nicht fähig, sich phexgefällig um die Angelegenheit zu kümmern, zu sehr ist er den Idealen von Praios und Rondra verpflichtet. Die Helden jedoch ...



ondra-Geweihter

DIE LEHRE

Das Zischen der Schneide in der Luft mischte sich mit dem Scharren seiner Stiefel auf dem schneebedeckten Boden. Der kalte Wind biss ihm ins Gesicht wie ein wildes Tier, hatte Finger, Zehen und Nase bereits taub werden lassen und jetzt, wo die Sonne untergegangen war, würde es noch schlimmer werden. Aber er würde nicht aufgeben. Er hatte viele Mängel, dessen war er sich schmerzlich bewusst, doch er würde ihnen nicht die Willensschwäche hinzugesellen. Das Kettenhemd zertrte an seinen Gliedern, die Hiebe wurden zunehmend ungenauer, denn seine Arme brannten, sein Rücken verkrampfte sich bei jeder Drehung. Er bekam den Rondrakamm beim neunten der zwölf heiligen Hiebe kaum noch weit genug nach oben, um *Frevlerspalter* hinabsausen zu lassen.

„Die Herrin wird uns allen die Kraft schenken, die Gefahr zu überstehen.“

„Einhundertzweiundvierzig“, zählte der Page an, der in dicke Wollkleidung gehüllt im Windschatten des Bergfrieds saß. Vier noch, ermahnte sich Rondrian. Noch vier, dann sind es zwölfmal zwölf!

Seit dem Mittag vollführte er im Innenhof der Burg die immer gleichen Schläge, die ihm sein Lehrmeister beigebracht hatte. Nach den ersten vierzig Wiederholungen hatte Rondrian ihn mit einer gnädigen Entrückung beschenkt und die nächsten sechzig Durchgänge hatte er voller Leichtigkeit und im innigen Tanz mit der Löwin erlebt. Aber dann hatte es der stolzen Herrin gefallen, ihm diese Prüfung seines Glaubens zu erschweren, denn eine Lanze Ritter war durch das Tor galoppiert, angeführt von niemand geringerem als Ehrfried von Leuen, dem tapferen Ritter der Göttin. Der Erzpriester war nach einem kurzen Nicken in Rondrians Richtung im Palas verschwunden. Seitdem brannten nicht nur Rondrians Muskeln, sondern auch seine Neugier im zunehmenden Maße unter seiner Haut.

„Einhundertdreiundvierzig“, rief der Page und man hörte ihm an, dass auch er sich auf die Wärme der Turmkammer freute.

Ein letztes Mal mit Stolz!, trieb sich Rondrian an und spannte die schmerzenden Muskeln, zwang sich, die Hiebe sauber und mit Kraft durchzuführen.

Als er nach dem letzten Schlag auf ein Knie sank, war es nicht Schwäche, die ihn anfiel, sondern Ehrerbietung. Zu-

mindest wollte er sich das einreden. Mit gesenktem Kopf, den Rondrakamm mit zitternden Armen eben daran hindernd, dass er in den Schnee sank, sprach er ein kurzes Gebet. Der Page eilte zu ihm, wollte ihm auf die Beine helfen, aber Rondrian hob abwehrend die Hand, legte sich *Frevlerspalter* auf die Schulter und kämpfte sich mit einem leisen Stöhnen auf die Beine. Erst dann erlaubte er sich, dem Pagen die Waffe zu übergeben.

Wie soll ich es nur die Stufen zu meinem Gemach hinaufschaffen?, fragte er sich, und wie wird es erst morgen schmerzen ... Trotzdem stahl sich ein Lächeln auf seine Züge. Er hatte es vollbracht. Und indem er sich diese Prüfung freiwillig auferlegt hatte, zählte sie soviel mehr als eine Buße, bewies seine Hingabe an die Göttin in größerem Maße.

Er hatte mit schleppenden Schritten den Palas beinahe erreicht, da öffnete sich die schwere Eichentür und Ehrfried von Drileuen trat heraus. Im roten Licht der

Fackel, das den Schnee blutig erscheinen ließ, wirkte seine massige Gestalt umso beeindruckender. Die tiefen Narben, die als Schneisen im dichten Bart zu erahnen waren, ließen sein grimmiges Gesicht bedrohlich wirken.

„Rondrian“, grüßte er und ein breites Lächeln vertrieb jede Finsternis aus seinen Zügen. „Wie schön, du bist fertig. Wie viele waren es?“

„Ein paar“, wiegelte Rondrian ab, doch der Page konnte nicht an sich halten: „Zwölf mal zwölf, Herr!“

Ehrfried pffte anerkennend, dann schlich sich der Schalk in seinen Blick. „Na, dann hast du dich ja lang genug warm gemacht.“

Dienstleistungen

Der Ronda-Geweihte bietet keine Dienstleistungen im herkömmlichen Sinne an. Er kann jedoch, falls er erfahren genug ist, die Waffen von zwölfgöttergläubigen Streibern weihen, damit sie unheilige Kreaturen vernichten können. Dabei wird er sich in den meisten Fällen der Gruppe anschließen (es sein denn, es gibt gute Gründe, dies nicht zu tun). Zudem tritt er auch häufig als Schiedsrichter bei Duellen oder Turnieren auf.



Er zog seine Zweitwaffe, ein Langschwert, und wies auf Rondrians Brust. „Verteidige dich!“ Rondrian schüttelte ungläubig den Kopf, aber der Blick des Ritters machte deutlich, dass dieser nicht scherzte. Also nahm Rondrian seine Waffe vom Pagen entgegen, wick einen mühsamen Schritt zurück und stemmte ächzend die Klinge zur Verteidigungsstellung hoch. Ehrfried stieß vor, prellte den Rondrakamm mühelos zur Seite und trat Rondrian vor die Brust, was ihn im hohen Bogen in den Schnee warf. Keuchend versuchte Rondrian wieder auf die Beine zu kommen, aber es war vergebens. Er hatte seinem Körper das Letzte abverlangt, er versagte ihm schlichtweg den Dienst.

„Habt keine Furcht, ich werde Euch beschützen.“

Ehrfried half ihm schmunzelnd auf die Beine. „Soll ich daraus eine Lehre ziehen?“, fragte Rondrian leise und konnte nicht verhindern, dass es vorwurfsvoll klang. „Möglich“, sagte Ehrfried schmunzelnd. „Vielleicht verkloppe ich dich aber auch nur gern. Auf jeden Fall hast du nicht lange Zeit, darüber nachzudenken, denn wir reiten im ersten Licht des Morgens. Der Feind rückt vor, die Feste braucht Entsatz.“ Rondrian stöhnte beim Gedanken daran auf, die nächsten Tage im Sattel zu verbringen. *Ich habe verstanden, Herrin*, dachte er, während er in den Palas schlurfte. *Der Feind nutzt jede Schwäche – vor allem die, die wir uns selbst aus Hochmut einbringen.*

NAME

Weibliche Namen: Rondirai Amharusch von Al'Muktur, Aregetta Fulgurion von Gareth, Lanzelind Blitzesschlag von Perricum

Männliche Namen: Haldor Silberstreich von Ferdok, Rondrian Pugnafer von Gratenfels, Sargan Wasirbastra von Havena

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ In einer mittelreichischen Stadt sucht ein junger Rondra-Geweihter die Hilfe von erfahrenen Streitern. Ihm wurde während eines Turniers sein Rondrakamm gestohlen. Dieses Missgeschick ist bisher noch keinem seiner Mitbrüder und Schwestern aufgefallen und er will die Waffe wieder zurück holen, bevor er in Schwierigkeiten gerät. Was er und die Helden jedoch nicht ahnen: Der Rondrakamm wurde von einigen Dieben im Auftrag eines Belhalar-Paktieres ge-

stohlen. Dieser will mit der geweihten Waffe ein unheiliges Blutritual zelebrieren, um eine finstere dämonische Kreatur herbeizurufen, die die ganze Stadt verwüsten soll. Die Waffe wird momentan in einer kleinen Burgruine abseits der Stadt aufbewahrt und von dem Paktierer und ein paar Schurken bewacht.

☛ Die Heldengruppe zieht durch eine fast menschenleere Wildnis und begegnet einer jungen Rondra-Geweihten, die gerade dabei ist, die erste ihrer zwölf Heldentaten zu vollbringen: Sie will ein von einer Räuberbande besetztes





Bauernhaus befreien. Sie will die Hilfe der Helden nicht, gerät aber bei ihrer tollkühnen Rettungsmission selbst in Gefangenschaft, so dass es an den Helden liegt, sowohl die Bauernfamilie, als auch die etwas tollpatschige Geweihte aus den Händen der Wegelagerer zu befreien.

Die Helden finden bei einer Übernachtung in einer Taverne eine seltsame Statuette. Dabei handelt es sich um die Abbildung einer alten Kriegsgottheit (Shinxir). Der Dieb hat sie hier zurück gelassen und nun ist ihm ein Rondra-Geweihter auf der Spur, der fälschlicherweise die Helden für die Diebe hält. Er möchte die Darstellungen des ketzeri-

schen Götzen zurück und glaubt den Helden zunächst kein Wort. Entweder machen sie sich auf, den wahren Dieb zu fangen, oder sie müssen den Geweihten auf andere Weise von ihrer Unschuld überzeugen. Gestohlen wurde der Götze von einem Einbrecher, der einem Kultisten des Shinxir-Kultes dient und in dem Götzenbild karmale Kräfte seines Gottes vermutet.

„Ich sage Euch ein letztes Mal: Ergibt Euch, sonst wird Blut fließen. Und es wird nicht meines sein!“



MU 14 KL 10 IN 14 CH 12 FF 11 GE 14 KO 12 KK 13 SO 7
LeP 32 AuP 32 KaP 24 MR 2 INI 11 WS

Seelentier: Löwe

Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Akademische Ausbildung (Krieger), Eisern, Geweiht (zwölfgöttliche Kirche), Hohe Lebenskraft (2) / Aberglaube 6, Arroganz 5, Autoritätsgläubig 6, Jähzorn 6, Neugier 7, Niedrige Magieresistenz (2), Moral-Kodex (Rondra-Kirche), Verpflichtungen (Tempel und Kirche)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Karmalqueste, Kulturkunde (Mittelreich), Liturgiekenntnis (Rondra) +6, Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd, lang), Wuchtschlag

Talente:

Kampf: Anderthalbhänder +10, Dolche +1, Hieb Waffen +5, Lanzenreiten +5, Raufen +4, Ringen +4, Säbel +1, Schwerter +7, Wurfmesser 0, Zweihandhieb Waffen +3, Zweihandschwerter/-säbel +4

Körper: Athletik +5, Klettern +2, Körperbeherrschung +4, Reiten +3, Schleichen 0, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +6, Sich Verstecken 0, Singen +1, Sinnenschärfe +4, Tanzen 0, Zechen +1

Gesellschaft: Etikette +4, Lehren +2, Menschenkenntnis +5, Überreden +1, Überzeugen +5

Natur: Fährtensuchen +1, Orientierung +2, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +2

Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +7, Heraldik +7, Kriegskunst +4, Rechnen +2, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +4

Sprachen: Muttersprache: Garethi +9, Sprachen Kennen: Bosparano +4, Tulamidya +3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +4

Handwerk: Abrichten +2, Ackerbau +1, Heilkunde Wunden +5, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen 0, Schneidern +1

Liturgien: DIE ZWÖLF SEGnungen, EHRENHAFTER ZWEEKAMPF, GÖTTLICHES ZEICHEN, INITIATION, OBJEKTSEGEN, SEGnung DER STÄHLERNEN STIRN

Kampfwerte: Anderthalbhänder 14/12, Dolche 9/8, Hieb Waffen 11/10, Lanzenreiten 13, Raufen 10/10, Ringen 10/10, Säbel 9/8, Schwerter 12/11, Wurfmesser 8, Zweihandhieb Waffen 10/9, Zweihandschwerter/-säbel 13/11

Ausrüstung: Dolch, Kettenhemd (lang), Rondrakamm, Schwert

Erfahrener Rondra-Geweihter: MU 16, KL 10, IN 15, CH 13, FF 11, GE 15, KO 12, KK 13, SO 8, LeP 36, AuP 36, KaP 31, MR 5, INI 16, WS 8; SF: Ausfall, Meisterparade, Kampfrelexe, GÖTTLICHE VERSTÄNDIGUNG, HEILIGER BEFEHL, OBJEKTWEIHE, TIERGESTALT; Anderthalbhänder +15, Zweihandschwerter/-säbel +12, Götter/Kulte +10, Liturgiekenntnis +12

Veteranen-Rondra-Geweihter: MU 18, KL 10, IN 16, CH 13, FF 11, GE 15, KO 13, KK 14, SO 10, LeP 37, AuP 37, KaP 42, MR 7, INI 19, WS 9; SF: Ausfall, Meisterparade, Kampfrelexe, Kampfgespür, Klingensturm, Sturmangriff, GÖTTLICHE VERSTÄNDIGUNG, HEILIGER BEFEHL, INITIATION, OBJEKTWEIHE, TIERGESTALT, VISIONSSUCHE; Anderthalbhänder +18, Zweihandschwerter/-säbel +16, Götter/Kulte +12, Liturgiekenntnis +17



charlatan

UNGLAUBLICH, ABER WAHR

Alrik Dusenhubler – besser bekannt unter seinem Künstlernamen Morador, der Unglaubliche – war seit ein paar Tagen in der neuen Stadt. Er hatte schon eine Reihe von begeisterten Zuschauern, die jeden Tag seine Vorstellung besuchten. Seine Bühne war eine kleine Kiste, doch das reichte ihm vollkommen aus.

Der kleine rothaarige Junge mit den Sommersprossen war immer dabei und schenkte Morador so manchen Heller. Manchmal fragte er sich, wo der Junge das ganze Geld her hatte. Aber im Grunde konnte es ihm ja egal sein – Hauptsache, die Münzen wanderten in seinen Zauberhut. Und auch die hübsche Magd, die jeden Tag mit einem Körbchen mit frischem Obst vom Markt über den Platz lief, verharnte zumindest für eines seiner Kunststücke.

Heute wollte er seine Zuschauer mit einer ganz besonderen Vorstellung überraschen. Er hatte sich nicht einen einfachen Lichtzauber ausgesucht, sondern wollte sich mit Hilfe eines Zaubers auf spektakuläre Art und Weise verdoppeln. Der Zauber erschuf zwar nur ein Trugbild von ihm, aber es war eine besondere Illusion, die immer wieder mit ihm verschmelzen würde.

„Eleum, Beleum, Meleum – und siehe da: Licht!“

Um ihn herum hatten sich schon die ersten Schaulustigen versammelt, selbst einige der Krämer und Marktfrauen schauten zu ihm herüber. Sie waren jedoch immer etwas verärgert, da er ihnen die Kundschaft wegnahm oder zumindest ihre Geschäfte unterbrach.

Das kümmerte Morador jedoch wenig. Er sprang auf seine kleine Kiste und begann sofort damit, einen Flim Flam zu wirken. Als über seiner Handfläche ein Aufleuchten zu sehen war, hatte er sofort die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf seiner Seite. Sie umringten ihn und er verlor keine Zeit, mit seiner Vorführung zu beginnen.

Zeit ist Geld!

„Ehrenwerte Bürger und Bürgerinnen dieser Stadt. Ich bin Morador der Unglaubliche und ich werde Euch heute in der Tat Unglaubliches zeigen. Ihr werdet sehen, wie ich mich Kraft meines Willens verdoppeln werde.“

Überall waren Ahs und Ohs zu hören. Nur ein Mann aus den hinteren Reihen rief: „Langweilig, am Hof des Grafen kann das jeder Magier!“





Morador beachtete den Unruhestifter nicht weiter und wandte sich wieder an das übrige Publikum, das ihn umringt hatte.

„Ihr werdet nun Zeuge von mächtiger, wirklich mächtiger Magie. Diese Zauberei brachte mir einst eine Erzmagisterin aus der Zauberschule des Kalifen von Unau bei.“

„Das kann nicht sein. Unau hat doch gar keine Zauberschule!“, war wieder die Stimme des Störenfrieds zu hören.

Dieses Mal blickte Morador etwas länger durch die Reihen, um den Schurken zu finden, der seine Vorstellung wohl sabotieren wollte, konnte aber niemanden sehen. Also griff er zu einem kleinen Trick.

„Oh, höre ich da, dass jemand größere Wunder vollbringen kann, als Morador der Unglaubliche? Fein, gebe sich der Zauberkünstler zu erkennen!“

Erst geschah nichts, dann trat eine rothaarige junge Frau hervor und stellte sich schüchtern, mit unschuldiger Miene vor Moradors Kiste.

„Ich glaube, ich hörte da eher eine männliche Stimme.“, sagte Morador, während er gleichzeitig lachte.

Umso verblüffter waren und das Publikum, als das Mädchen mit den Sommersprossen plötzlich mit der Stimme des Unruhestifters antwortete.

„Tretet näher und schaut euch an, wie der große Calvinio ein leibhaftiges Säbelzahnkaninchen aus seinem Hut zaubert!“



MU 12 KL 13 IN 14 CH 14 FF 13 GE 12 KO 11 KK 11 SO 3
LeP 27 AuP 28 AsP 29 MR 4 INI 10 WS 6

Seelentier: Paradiesvogel

Vor- und Nachteile: Glück im Spiel, Halbzauberer, Wohlklang / Neugier 6, Rückschlag

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (Stadtteil/Kleinstadt), Regeneration I, Ritualkenntnis (Scharlatan) +6

Talente:

Kampf: Dolche +2, Hieb Waffen +2, Infanteriewaffen +2, Raufen +3, Ringen 0, Säbel 0, Wurfmesser +2

Körper: Athletik 0, Gaukeleien +7, Klettern 0, Körperbeherrschung +1, Schleichen 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken 0, Singen 0, Sinnenschärfe 0, Stimmen Imitieren +2, Tanzen 0, Zechen +2

Gesellschaft: Betören +1, Etikette +3, Gassenwissen +6, Menschenkenntnis +7, Sich Verkleiden +6, Überreden +7, Überzeugen +1

Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung 0, Wildnisleben 0

Wissen: Geographie +3, Götter/Kulte +5, Heraldik +1, Magiekunde +1, Rechnen +3 Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +7

Sprachen: Muttersprache: Garethi +11, Sprachen Kennen: Atak +4, Bosparano +4, Goblinisch +4, Rogolan +3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +3

Handwerk: Ackerbau +1, Alchimie +2, Fahrzeug Lenken +4, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung +2, Kochen 0, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +4, Schneidern +4

Zauber: ACCURATUM +3, ATTRIBUTO +7, AUREOLUS +6, AURIS NASUS +10, DUPLICATUS +4, FAVILLUDO +4, FLIM FLAM +6, FORAMEN +3, MENETEKEL +10,

MOTORICUS +8, ODEM +3, PECTETONDO +2, REFLECTIMAGO +3, SENSIBAR +5, VOCOLIMBO +10, VOGELZWITSCHERN +7, WEIHRAUCHWOLKE +7

Kampffertigkeiten: Dolche 8/8, Hieb Waffen 8/8, Infanteriewaffen 8/8, Raufen 9/8, Ringen 7/7, Säbel 7/7, Wurfmesser 10

Ausrüstung: unechter Zauberstab, bunte Kleidung

Erfahrener Scharlatan: MU 13, KL 14, IN 15, CH 15, FF 14, GE 12, KO 11, KK 11, SO 4, LeP 29, AuP 30, MR 5, INI 11, WS 6; SF: Aufmerksamkeit, Ritualkenntnis +10; Gaukeleien +11, Stimmen Imitieren (Bauchreden) +7 (+9), Sich Verstecken +12, Überreden +12, ATTRIBUTO +10, AUREOLUS +11, AURIS NASUS +14, DUPLICATUS +7, FLIM FLAM +10, MENETEKEL +14, MOTORICUS +12, VOCOLIMBO +14, VOGELZWITSCHERN +11, WEIHRAUCHWOLKE +12

Veteranen-Scharlatan: MU 13, KL 16, IN 16, CH 16, FF 15, GE 12, KO 11, KK 11, SO 5, LeP 31, AuP 32, MR 6, INI 11, WS 6; SF: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Ritualkenntnis +15; Gaukeleien +15, Stimmen Imitieren (Bauchreden) 12 (+14), Sich Verstecken +15, Überreden +14, ATTRIBUTO +12, AUREOLUS +14, AURIS NASUS +18, DUPLICATUS +12, FLIM FLAM +14, MENETEKEL +16, MOTORICUS +16, VOCOLIMBO +17, VOGELZWITSCHERN +14, WEIHRAUCHWOLKE +16



„Ich bin's gewesen. Der eine kann halt so was, der andere nicht.“

Schallendes Gelächter war zu hören, nur Morador stimmte nicht mit ein. Er verzog sein Gesicht und sah mürrisch zu dem Mädchen herunter.

Sie machte keine Anstalten zu verschwinden, im Gegenteil, sie genoss die Rufe und das Klatschen des Publikums. Da wurde es Morador zu viel. Er versuchte die Rothaarige zu ergreifen, aber es gelang ihr einfach, unter seinem Griff wegzutauchen, so dass er nur ihren Hut in den Händen hielt. Das Publikum hielt dies wohl für einen Teil der Vorstellung, aber Morador wurde immer wütender.

*„Ich hatte eine ausgezeichnete Ausbildung.
Aber ich bin nun mal kein Stubenhocker.“*

Das Mädchen verneigte sich erneut und als der Scharlatan von seiner Kiste springen wollte, machte sie eine abfällige Handbewegung. Just in diesem Moment öffnete sich Moradors Gürtelschnalle, die Lederriemen seiner Stiefel und auch die Knöpfe seines Hemdes. Er wusste nicht genau wie ihm geschah, doch all seine Kleidung rutschte ihm plötzlich vom Leib. Er stolperte und fiel fast hin, schaffte es aber doch stehenzubleiben – nur seine Kleidung lag nun verstreut auf dem Boden. Schallendes Gelächter war die Folge. Der Scharlatan ergriff sein Hemd und hielt es schützend vor seine Blöße.

„Das einzige, was an dir unglaublich ist, ist dein Pech, wie?“, rief ein dickbäuchiger Mann aus dem Publikum und lachte. Die Blamage war so schrecklich für Morador den Unglaublichen, dass er sich so schnell wie möglich davon stahl und sich in erst in einer dunklen Gasse abseits des Marktes wieder anzog. Als ob er noch nicht genug Ärger hatte, sah er

das Mädchen, wie es an eine Wand lehnte und sich offenbar keiner Schuld bewusst war.

„Was willst du?“, fragte er sie barsch.

„Mich vorstellen.“, antwortete sie nun mehr mit einer Mädchenstimme.“

„Lorea von Weither.“

„Das ist dein Name?“

„Ja. Tochter des berühmten Ritters von Unsinn und Schwachfug.“ Jetzt verstand Morador. Eine Schelmin, ein Koboldkind, die Tochter des berühmten Schelms Leirix von Punin. Eine wahre Plage, aber sie schien ihn dieses Mal nicht demütigen zu wollen.

„Und was willst du nun von mir?“

„Wie wäre es, wenn wir zusammenarbeiten würden, wir sind doch ein gutes Gespann. Schau mal, was die Zuschauer dargelassen haben.“

Da zeigte sie ihm einen Beutel voller Silbertaler und er konnte es kaum glauben, so viel hatte er noch nie während nur einer Vorstellung eingenommen. Seine Augen begannen zu strahlen, sein Zorn war verflogen.

„Wir sind im Geschäft. Morador der Unglaubliche und die kleine Lorea von Weither. Das klingt ausgezeichnet.“

„Über den Namen sollten wir noch mal ausführlich diskutieren.“, merkte sie mit einem Grinsen an.

NAMEN

Weibliche Namen: Lavinia die Unsichtbare, Jerissia die Glänzende, Magistra Valaria

Männliche Namen: Calvinio der Große, Meratio der Unglaubliche, Morador, Meister der Illusionen

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ Während des Auftritts eines Scharlatans, streifen auch einige Kinderdiebe durch das Publikum und versuchen, die Leute um Geld zu erleichtern. Die Helden werden entweder Zeuge eines solchen Diebstahls oder werden selbst Opfer. Der Scharlatan, den viele als Drahtzieher hinter den Diebstählen vermuten, ist jedoch unschuldig. Dennoch wird er zunächst festgenommen und braucht die Hilfe der Helden.

☛ In einer Stadt kommt es zu einer Einbruchserie. Dahinter steckt ein Scharlatan, der es mit seiner Zauberei leichter hat als mancher Einbrecher, in die Häuser der Patrizier zu gelangen. Die Heldengruppe wird von der Stadtgarde angeworben, um die Diebstähle aufzuklären.

☛ Ein enttäuschter Scharlatan hat die Ausbildung zum Magier abgebrochen und sinnt auf Rache. Er will an seiner ehemaligen Lehranstalt ein möglichst großes Chaos anrichten und setzt seine Kräfte ein, um den Magistern und anderen Schülern unbemerkt zu schaden. Die Helden kommen ihm eher zufällig auf die Spur und so versucht er sie auszuschalten (nicht unbedingt zu töten), denn sein Rachefeldzug ist noch längst nicht vorbei und die Helden stehen ihm im Weg.

MAGISCHE KUNSTSTÜCKE

☛ Der Scharlatan lässt mittels eines AURIS NASUS eine furchtbare Kreatur erscheinen, die die Zuschauer und vor allem kleine Kinder in Angst und Schrecken versetzt (ein Ork oder Zyklop, ein Säbelzahniger oder Drache)

☛ Mittels FORAMEN öffnet der Scharlatan mitgebrachte Schmuckdöschen oder verschlossene Amulette der Zuschauer.

☛ Der Zauber VOGELZWITSCHERN hilft ihm bei einigen Bauchrednerkunststücken.

☛ Durch die WEIHRAUCHWOLKE lässt er alles, was ihm die Zuschauer geben (Silbertaler, Gemüse, Blumen) seltsam riechen (exotische Gewürze, Abfall, Rosenduft).



chelmin

HINEIN IN DIE STADT

Lorea von Weither, Schelmenkind, Tochter des Leirix von Punin und selbsternannte Weltenretterin, hatte es sich wesentlich einfacher vorgestellt, eine berühmte Heldin zu werden.

„Dir scheint es ja wirklich nicht gut zu gehen. Lass mich einen Witz erzählen und du wirst sehen, danach geht es dir gleich besser!“

Sie und ihr Freund, der unglaubliche Morador, waren von Ortschaft zu Ortschaft gezogen und hatten den Zuschauern eine wundersame Darbietung verschafft. Das Publikum johlte und applaudierte und sie beide genossen es, dass es den Leuten so viel Spaß machte, ihnen zu zuschauen.

Doch nun stand sie vor einem ganz anderen Problem. Sie wollten die größte Stadt ganz Aventuriens besuchen (Morador erklärte ihr, dass sie Greifenfurt genannt wurde – oder zumindest so ähnlich), doch nach der weiten Reise machte ihnen nun eine Torwächterin Probleme. Die Frau und ihr Kumpane waren eigentlich zu den meisten Reisenden sehr nett und ließen sie einfach das Stadttor passieren. Doch als Lorea und Morador an der Reihe waren, da hieß es zunächst erst einmal: „Halt!“

„Seid begrüßt, Frau Halt! Dann will ich mich auch vorstellen, Lorea von Weither. Und dies ist mein Gefährte, der unglaubliche ...“, weiter kam sie nicht, denn die Wächterin schien keinen Spaß zu verstehen.

„Willst du mich veräppeln?“

„Weiß ich nicht genau, aber wenn veräppeln etwas mit Äpfeln zu tun hat, klingt das schon mal sehr gut.“

Die Wächterin wollte sich scheinbar nicht an der Nase herumführen lassen und sah Lora und Morador ärgerlich an, baute sich vor ihnen auf und versperrte ihnen den Weg mit ihrer Hellebarde, als die beiden schon losgehen wollen, um das Tor zu passieren.

„Wenn ihr die Stadt betreten wollt, müsst ihr dafür zahlen. So Gaukler wie euch brauchen wir hier nicht.“

Lorea sah jetzt selbst etwas verärgert aus. Ihre Stirnfalte verzugte sich, ihre Augenbrauen wirkten wie ein einzig großer Strich und sie pustete die Backen auf.

Morador, der sie nun schon eine Weile kannte und befürchtete, dass sie unüberlegt die Wächterin einfach davonschweben lassen wollte, sprach beruhigend auf sie ein.

„Warum müssen wir denn zahlen und wieviel soll es sein?“, fragte sie die Torwächterin, während hinter ihnen schon die Schlange der Menschen, die passieren wollten, immer länger wurde.

„Fünf Dukaten“

„Fünf? Das ist Wucher!“

Lorea schien vor Wut zu platzen, doch anstatt unbeherrscht zu reagieren, wandte sie sich ab und sah sich ein wenig um.

„Was hast du denn jetzt vor?“, wollte Morador wissen.

Die Schelmin antwortete ihm zunächst nicht, doch sah dann eine Kutsche und ging auf die Hinterlassenschaft des Pferdes zu, die es während der Fahrt fallen gelassen hatte.

STREICHE, WITZE UND SCHELMISCHE NAMEN

- In einem Wirtshaus wird der Auftritt einer jonglierenden Schelmin vom Wirt abgebrochen, daraufhin versucht sie mit LOCKRUF sein Inventar zu verzaubern.
- Ein Ausrufer verkündet auf dem Marktplatz die Botschaft der Stadtherren. Die Schelmin nutzt die Gelegenheit, um den Ausrufer mittels eines NACKEDEIS zu entblößen.
- Die Schelmin versucht einen Ausrufer auf einem Marktplatz zu imitieren und verkündet ihre eigene Sicht auf die Herrschaft des örtlichen Barons. Das dieser dabei nicht gut wegkommt, haben auch die Gardisten mitbekommen und versuchen die Unruhestifterin einzufangen. Bei der Verfolgungsjagd über den Markt, wo es mit MURKS und PATZ zugeht, sind auch die Helden involviert.
- Zwei Zwerge sitzen bei einem Bier. Fragt der eine: Angenommen du hast eine Armbrust und noch zwei Bolzen. Ansonsten bist du unbewaffnet. Plötzlich tauchen ein Ork, ein Goblin und ein Elf auf. Was tust du? Die Antwort kommt natürlich sofort: Zweimal auf den Elfen schießen.
- Was tut ein Gardist, der in der Nase bohrt? Er holt das Letzte aus sich heraus...



Sie hob den Pferdeapfel auf und ging erneut zu der Wächterin. Morador wollte schon „Nein, Nein“ brüllen, als Lorea einen erneuten Anlauf nahm, um in die Stadt gelassen zu werden. Morador war überrascht, als die Wächterin den Pferdeapfel so ansah, als wäre er fast etwas unglaublich wertvolles. Als sie hineinbiss, musste er fast anfangen zu lachen, konnte sich aber gerade noch so beherrschen. Die Torwächterin steckte den Pferdeapfel in ihre Geldkatze und ließ sie passieren.

Als sie schon weit weg waren, fragte er Lorea, was sie da gemacht hatte.

„Ein kleines Geschenk. Du hättest dir aber ruhig auch was einfallen lassen können.“

Morador staunte über Lorea von Weither. Nicht zum ersten Mal.

NAMEN

Weibliche Namen: Saria aus Hinkeldinkelbachflussfurtenheim, Klein-Alene, Nella, Kaiserin des Mittelreichs, des Bornlandes, Al'Anfas und überhaupt ganz Aventuriens I.

Männliche Namen: Torin, Meister des Unfugs, Jost Garsam, Alrik Alrikson

„Ob ich manchmal weine? Aber sicher doch!

Freudentränen natürlich!“

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ In einer Stadt treibt sich eine unerfahrene Schelmin herum, die ihre Späße mit den Bewohnern treibt, bis die Stadtgarde auftaucht. Diese versucht, sie zu fangen, und die Helden sind Zeuge einer Verfolgungsjagd. Zunächst gelingt es der Schelmin ihren Häschern zu entkommen (und sie blamiert sie mit NACKEDEI und SCHABERNACK). Allerdings treibt die Garde sie dann dank Überzahl doch in die Enge. Sie fleht um Hilfe, doch außer den Helden ist niemand da, der ihr beistehen würde. Helfen die Helden ihr tatsächlich, einer Bestrafung zu entkommen, so haben sie eine Freundin gewonnen, die sie auf Schritt und Tritt verfolgen wird und durchaus auch die Helden in Schwierigkeiten bringen kann.

☛ Die Helden können aber auch von einer Schelmin reingelegt werden. Nicht immer muss man einer Schelmin ansehen, dass sie eine ist. In Verkleidung einer Marktfrau möchte sie den Helden ein Tauschgeschäft anbieten, allerdings ist das, was die Helden bekommen ein KOBOLDGESCHENK (ein Pferdeapfel, der aber wie ein Stück Gold aussieht). Den Helden wird der Betrug vielleicht erst viel später auffallen, dann nämlich, wenn sie bemerken, was sie da in ihre Tasche gesteckt haben ... Und so mag es sein, dass sie sich dann auf die Suche nach der Betrügerin machen.

☛ Eine unglückliche Schelmin hat es in einem Dorf zu weit getrieben und die Bewohner wollen sie ein für alle Mal los-

werden. Dazu wurde ein Praios-Geweihter ins Dorf gerufen, der über sie richten soll. Er entscheidet, dass sie durch Purgation ihre Magie verlieren soll. Die Gefangene fleht die Helden an, sie aus der Gefangenschaft zu befreien. Sie will auch keine Späße mehr mit den Leuten aus dem Dorf treiben und von hier verschwinden.





☛ Eine Schelmin schließt sich der Heldengruppe an, da sie der Meinung ist, dass man mit ihnen viel Spaß haben kann. Anders als erwartet erweist sie sich weder als lästig, noch als nervig, sondern ist eine echte Bereicherung für die Gruppe.

Leider sieht das ihr Ziehvater, ein Kobold, ganz anders. Für ihn ist sie zu brav und so sorgt er selbst innerhalb der Gruppe für manch peinliche Angelegenheit und derbe Späße.

*„Spürt meine Macht! IGNIFAXIUS
FLAMMENSTRAHL!“ (rennt schnell
den verdutzten Stadgardisten davon)*



MU 14 KL 10 IN 14 CH 14 FF 14 GE 13 KO 11 KK 10 SO 2
LeP 26 AuP 29 AsP 27 MR 6 INI 11 WS 6

Seelentier: Moosäffchen

Vor- und Nachteile: Feste Gewohnheit, Geräuschhexerei (6), Glück, Halbzauberer, Koboldfreund / Aberglaube 7, Neugier 10, Unfähigkeit für Kampftalente, Unbeschwertes Zaubern, Weltfremd (Adelsherrschaft, Besitz, mittelreichische Moralvorstellungen) 5

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (Stadtteil/Kleinstadt)

Talente:

Kampf: Dolche +1, Hieb Waffen 0, Infanteriewaffen +1, Raufen +4, Ringen +2, Säbel 0, Wurfmesser +3
Körper: Akrobatik +8, Athletik 0, Gaukeleien +8, Klettern +4, Körperbeherrschung +4, Schleichen +3, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +5, Singen +2, Sinnenschärfe 0, Stimmen Imitieren (Bauchreden) +10 (+12), Tanzen +2, Zechen +1
Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +3, Sich Verkleiden +4, Überreden +7
Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +1, Orientierung 0, Wildnisleben +1
Wissen: Geographie +1, Götter/Kulte +2, Heraldik +1, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +5
Sprachen: Muttersprache: Koboldisch +9, Sprachen Kennen: Garethi +4, Rogolan +3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 0
Handwerk: Boote Fahren +1, Hauswirtschaft +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung 0, Kochen 0, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen 0, Musizieren +3, Schneidern +1, Seefahrt +1

Zauber: BLENDWERK +9, KLICKERADOMMS +6, KOBOLDGESCHENK +7, KOMM KOBOLD KOMM +7, LACH DICH GESUND +5, LACHKRAMPF +6, LOCKRUF

UND FEENFÜSSE +2, MEISTER MINDERER GEISTER +5, NACKEDEI +6, SCHABERNACK +9, SCHELMENMASKE +6, VERSCHWINDIBUS +6, VOGELZWITSCHERN +4, ZAGIBU UBIGAZ +5

Kampfwerte: Dolche 8/7, Hieb Waffen 7/7, Infanteriewaffen 8/7, Raufen 9/9, Ringen 8/8, Säbel 7/7, Wurfmesser 11

Ausrüstung: Florett

Erfahrene Schelmin: MU 15, KL 10, IN 16, CH 16, FF 14, GE 13, KO 11, KK 10, SO 2, LeP 28, AuP 32, AsP 34, MR 8, INI 12, WS 6; SF: Finte, Akrobatik +12, Gaukeleien +12, BLENDWERK +12, KLICKERADOMMS +9, KOBOLDGESCHENK +12, KOMM KOBOLD KOMM +13, LACH DICH GESUND +9, LACHKRAMPF +11, NACKEDEI +11, SCHABERNACK +14, SCHELMENMASKE +9, VERSCHWINDIBUS +9

Veteranen-Schelmin: MU 16, KL 10, IN 18, CH 17, FF 14, GE 14, KO 11, KK 10, SO 2, LeP 31, AuP 35, AsP 44, MR 10, INI 13, WS 6; SF: Finte, Akrobatik +15, Gaukeleien +15, Stimmen Imitieren (Bauchreden) +15 (+17), BLENDWERK +15, KLICKERADOMMS +12, KOBOLDGESCHENK +15, KOMM KOBOLD KOMM +16, LACH DICH GESUND +12, LACHKRAMPF +15, NACKEDEI +15, SCHABERNACK +18, SCHELMENMASKE +11, VERSCHWINDIBUS +12



Schließer

EINE MÜTZE VOLL SCHLAF

Gorms Arbeit bereitete ihm viel Freude. Er war der oberste Schließer des Schuldturms, ihm untergeben waren zwei weitere Lakaian und er war nur dem Kerkermeister verpflichtet. Es machte ihm Spaß, die Gefangenen zu verspotten und ab und an der Nase herum zu führen. So nahm er manchmal einen falschen Schlüssel und gab diesen neuen Gefangenen, damit diese in der Hoffnung schwelgten, Gorm wäre auf ihrer Seite. Die Enttäuschung und die Wut in den Gesichtern der Gefangenen, sobald sie bemerkten, dass der Schlüssel nicht passte, waren für Gorm eine Freude.

Von seiner letzten Bezahlung hatte er sich eine Peitsche gekauft. Er hatte schon viel mit ihr geübt und konnte mittlerweile ganz ordentlich mit ihr umgehen. Wann immer ein Gefangener mal zum Kerkermeister gebracht werden musste, benutze der die Peitsche zur Einschüchterung. Sie war sein liebster Spielzeug geworden. Eigentlich hatte der Kerkermeister verboten, dass man die Gefangenen damit schlug. Hin und wieder jedoch verpasste Gorm Gefangenen, die er nicht leiden mochte, dennoch einen Schlag.

Alle, die hier sind, haben es verdient. Alles Schurken, Diebe und Mörder. Die haben ihr Recht, gut behandelt zu werden, verwirkt. Hätten ja auch ehrliche Leute bleiben können. So wie ich.

Die Inhaftierten hassten ihn, aber an solche Gefühle war er schon seit frühester Kindheit gewöhnt. Da wurde er wegen seines Aussehens immer verspottet, prügelte sich und war bei allen gefürchtet. Vielleicht war das auch der Grund, warum er Schließer wurde. Es war ein mächtiges Gefühl, Herr über Freiheit und Gefangenschaft zu sein.

„Willkommen im sichersten Gefängnis des Mittelreiches!“

Erst wollte er Gardist werden, doch die Hauptfrau der Garde konnte seinen Anblick nicht ertragen, zumindest erzählte man es sich so. Konnte er ihr nicht verdenken, aber Gorm war dennoch wütend auf sie. Allerdings setzte man ihn als Schließer für den Schuldturm ein. *Eine gute Entscheidung! Eigentlich sollte ich der ollen Karmina sogar dankbar sein. Hier bin ich mein eigener Herr und der Kerkermeister will nur selten etwas von mir. Ist mir recht.*

Wenn Gorm nichts zu tun hatte – was die meiste Zeit des Tages der Fall war – dann spielte er mit seinen beiden Lakaian Boltan oder würfelte. Brin und Gorwin waren nicht gerade die hellsten Wächter, aber es reichte aus, damit sie





die Bewohner des Schulturms mit Essen und Trinken versorgten und kleine Dienste erledigen konnten. Nachts hielt sich abwechselnd einer von ihnen im Turm auf, die Gefangenen mussten immer überwacht werden. Mal wurde einem schlecht, ein anderer schrie plötzlich vor Schmerzen auf und ab und an gab es auch mal Tote zu beklagen. Die meisten Gefangenen starben dabei gar nicht an der schlechten Behandlung, sondern weil sie sich aufhängten oder anderes mit sich anstellten. Gorm ärgerte so was. Dann musste er meistens die Zelle putzen lassen und Bericht beim Kerkermeister erstatten. In den meisten Nächten jedoch konnte er vor sich hin dösen, da nichts geschah. Solche Nächte waren ihm am liebsten.

Heute jedoch geschah etwas, mit dem Gorm nicht gerechnet hatte. Eine hübsche blonde Frau erschien an der Tür und er wäre fast von seinem Stuhl gefallen, da er mit diesem ein wenig gekipelt hatte und halb eingeschlafen war. Die Frau

trug einfache und saubere Kleidung und hatte ein Tablett mit zwei Bechern und einer Weinflasche dabei.

„Die Zwölfe zum Gruße, Herr. Ich bringe Euch im Namen von Herrn Berotin etwas Wein.“

Berotin war der Name des Kerkermeisters. Der hatte Gorm noch nie etwas geschenkt, geschweige denn Wein. Gorm wurde misstrauisch und sah kurz auf den Streitkolben, der an der Wand neben ihm lag.

„Ah ja. Und was verschafft mir die Ehre?“

„Nun, Herr Berotins Frau hat heute wohl Tsatag und feiert in ihrem Haus. Sie hat darum gebeten, dass auch die Leute in der Garnison und im Turm etwas abgekommen. Und da haben sie mich geschickt.“, sagte die Blonde und lächelte ihn dabei an.

Hmm, die Frau des Kerkermeisters. Könnte stimmen, ist eine gutmütige Frau. Nicht sonderlich intelligent, aber nett.

„Morgen um die Zeit baumelst du schon am Galgen. Hörst du das Hämmern?“



MU 13 KL 12 IN 13 CH 11 FF 13 GE 12 KO 13 KK 13 SO 6
LeP 30 AuP 32 MR 4 INI 14 WS 7

Seelentier: Zornbrechter Bluthund

Vor- und Nachteile: Ausdauernd (2), Schnelle Heilung I / Schwer zu verzaubern, Platzangst 6, Selbstgespräche, Unansehnlich

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Kampfreflexe, Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (Stadtteil/Kleinstadt), Waffenloser Kampfstil: Bornländisch, Wuchtschlag

Talente:

Kampf: Armbrust +1, Dolche +3, Hieb Waffen +6, Infanteriewaffen +4, Peitsche +4, Raufen +6, Ringen +6, Säbel 0, Wurfmesser 0

Körper: Athletik 4+, Klettern 0, Körperbeherrschung +3, Schleichen +4, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +5, Sich Verstecken +2, Singen 0, Sinnenschärfe +5, Tanzen 0, Zehen +4

Gesellschaft: Etikette +3, Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +6, Überreden +6

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln/Entfesseln +6, Orientierung 0, Wildnisleben 0

Wissen: Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Rechnen +1, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +4

Sprachen: Muttersprache: Garethi +10, Sprachen Kennen: Thorwalsch +7, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +4

Handwerk: Ackerbau +1, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 0, Kochen 0, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen 0, Schlösser knacken (Schlösser) +7 (+9), Schneidern 0

Kampfwerte: Armbrust 9, Dolche 10/9, Hieb Waffen 12/10, Infanteriewaffen 10/10, Peitsche 12, Raufen 11/11, Ringen 12/10, Säbel 8/8, Wurfmesser 8

Ausrüstung: Dolch, Peitsche, Schlüsselbund, Streitkolben

Erfahrener Schließer: MU 13, KL 12, IN 13, CH 11, FF 13, GE 12, KO 13, KK 13, SO 6, LeP 33, AuP 33, MR 5, INI 10, WS 7; SF: Aufmerksamkeit, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch, Wuchtschlag; Hieb Waffen +10, Raufen +10, Ringen +10, Selbstbeherrschung +8, Sinnenschärfe +9, Menschenkenntnis +10

Veteranen-Schließer: MU 14, KL 12, IN 14, CH 11, FF 14, GE 12, KO 14, KK 14, SO 7, LeP 35, AuP 35, MR 6, INI 11, WS 7; SF: Aufmerksamkeit, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch, Wuchtschlag; Hieb Waffen +14, Raufen +14, Ringen +14, Selbstbeherrschung +10, Sinnenschärfe +12, Menschenkenntnis +12



Dennoch war er weiterhin misstrauisch und fragte noch einmal nach: „Und wer seid Ihr?“

„Mirbella Coldovan. Ich arbeite in der Taverne *Zum Hopfen*.“ Gorm ließ sie die Becher abstellen und schenkte sich ein. Er machte eine Geste, die ihr verdeutlichen sollte, dass auch sie sich setzen und trinken sollte. Sie ließ sich nicht zweimal bitten. Mirbella plauderte lange und viel und schließlich machte Gorm seine Augen zu und schnarchte.

Mirbella wartete noch einen Augenblick, dann ergriff sie den Schlüsselbund des Schließers, zog ihn von seinem Gürtel und schlich sich zu einer der Türen.

Bevor sie jedoch einen der Schlüssel ausprobieren konnte, um Ihren Geliebten Alrico zu befreien, verspürte sie einen Schlag am Hinterkopf und sank in sich zusammen.

Als Mirbella wieder erwachte, hatte sie furchtbare Kopfschmerzen und saß in einer strohbedeckten Zelle. Aus dem schmalen Fenster der Tür betrachtete der Schließer sie und lächelte.

„Was ist passiert?“, fragte sie völlig verwirrt.

„Du wolltest mich wohl mit dem vergifteten Wein in Schlaf versetzen. Hat aber nicht funktioniert, also habe ich dir eins übergeben.“

„Woher wusstest du das mit dem Wein?“

„Plumper Versuch. Die Nummer zieht nicht bei mir. Habe dir nicht geglaubt. Außerdem wusste ich, dass der Dieb noch eine Freundin hatte, die ihn rausholen wollte. Habe den Wein immer wenn du nicht hingeschaut hast in meinen Spucknapf geschüttet.“

Gorm lachte und erfreute sich des Schicksals der Diebin, machte die Luke dicht und ging zu seinem Stuhl zurück. Die Frau würde er morgen zum Richter bringen lassen. Und weil sie so dreist war und versucht hatte, ihn zu vergiften, würde es einen richtigen Schlag mit der Peitsche setzen.

Er mochte vielleicht hässlich sein, dumm war er aber noch lange nicht und er hatte immer den richtigen Riecher.

Dienstleistungen und Preise

Der Schließer ist, gerade für phexgefällige Helden ein typischer Gegenspieler, schließlich ist er derjenige, an dem die Helden vorbei müssen, wenn sie doch mal im Gefängnis gelandet sind. Aber sie müssen auch an ihm vorbei, wenn sie etwas von einem Gefängnisinsassen (oder diesen selbst) wollen.

Bestechung (je nach Risiko): 1 S – 5 D

NAMENSLISTE

Männliche Namen: Yalsican Dehner, Efferdan Adler, Haubrecht Rodiak

Weibliche Namen: Mirya Seebach, Hiltrut Wenger, Raulmine Kleinhofer

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ Auf der Suche nach dem Schatz einer Räuberbande müssen die Helden mit dem Räuberhauptmann sprechen. Dieser wurde jedoch mittlerweile nicht nur gefasst, sondern auch gehängt. Seine letzten Wochen hat er im Gefängnis verbracht und dabei gerne mit dem Schließer geplaudert. Der Schließer hat in der Tat gehört, wo sich der Schatz befinden soll, will diesen aber für sich selbst und wird deshalb den Helden nichts verraten. Womöglich sieht er in ihnen auch gefährliche Konkurrenten.

☛ Seit dem Selbstmord eines Gefangenen spukt es im städtischen Kerker, was den Schließer mit Grauen erfüllt, ihm aber außer den anderen Gefangenen keiner glaubt. Bei seiner verzweifelten Suche nach einem Geisterstreiber kann er an die Helden geraten; oder sie sitzen wegen eines Vergehens selbst im Gefängnis und wenn sie ihm helfen, würde er ihnen eine Möglichkeit zur Flucht geben.

„Los, zieh zwei Karten und ...

Was wollt ihr denn hier?“

☛ Der Schließer und eine notorische Einbrecherin (und Ausbrecherin) kennen sich seit vielen Jahren und liefern sich eine phexgefällige Fehde darum, wie lange er sie festhalten kann, bevor sie wieder aus dem Kerker verschwindet. Den Stadtoberen gefällt es jedoch nicht, dass aus dem Kerker so oft Gefangene entkommen, und sie bitten die Helden, der Sache diskret nachzugehen.

☛ In dem Schuldturm des Schließers wird eine gefährliche Hexe eingesperrt. Der Schließer wird von dieser verflucht und hat seitdem einen Hexenschuss. Um den Fluch zu brechen, müsste der Mann in einem alten, verwunschenen Wald das Vertrautentier der Hexe einfangen. Er bittet die Helden, unter denen sich ein alter Freund von ihm befindet, um Hilfe. So müssen die Helden entweder den Fluch brechen oder den weiten Weg auf sich nehmen und das Vertrautentier finden. Selbstverständlich hat die Hexe nicht vor, ihre Strafe abzusitzen, sondern will mit Hilfe ihres Vertrauten aus dem Schuldturm entkommen.



Schmied

GLUT UND FLAMME

„Ich schwöre bei Ingerimm und all seinen Alveraniaren, Rohaja, wenn du dich jetzt nicht richtig ins Zeug legst, versole ich dir den nackten Arsch, junge Dame!“

Sein Lehrling zuckte zusammen und begann den Blasebalg wieder schneller zu betätigen. Sie war ein gutes Kind, mit einem Händchen für den Hammer, aber manchmal verlor sie sich in Tagträumen. Storko wusste nicht zu sagen, wovon sie träumte. Sicher nicht von einem Prinzen, der sie rettete, denn Rohaja liebte die Esse und die Kohle und den Stahl. Wenn sie weiter solche Fortschritte machte, würde sie eines Tages eine bessere Schmiedin werden, als er es jemals war. Aber bis dahin musste sie durch die gleiche Schule, die auch seine Arme stark, seinen Willen entschlossen und seine Hände verhornt gemacht hatte.

„Nicht rumstehen und glotzen! Bedien den Blasebalg, du misstratener Bengel!“

„Geht doch“, grollte er zufrieden, als die Esse aufgloste und schob das halbgeschmiedete Schwert wieder hinein, um es erneut zum Glühen zu bringen.

Diese Waffe würde ihm den halben Winter bezahlen, wenn er sie einigermaßen gut hinbekam. Wegen der Verzierungen würde er einen befreundeten Feinschmied hinzuziehen müssen, denn das Filigrane lag ihm nicht so, aber selbst dann wäre der Lohn gut genug.

Die Tür seiner kleinen Schmiede flog auf und ein großer, kräftiger Krieger kam hereinstolziert, als gehörte ihm ganz Dere. „Guter Mann“, rief er ihm zu, kaum dass er drin war. „Ich brauche Eure Dienste. Lasst alles andere stehen und liegen, Helfried ruft!“

Hinter ihm kamen eine kleine Frau mit überladenen Rucksack und ein in Leder gekleideter Tulamide hinein. Beiden schienen die großen Gesten ihres Freundes etwas peinlich zu sein.

„Ich lasse nie etwas liegen“, gab Storko zurück. Er kannte derlei Gesellen. Alles musste bei ihnen schnell, aber doppelt so gut sein. „Aber ich bin bereit, mir Eure Sachen anzusehen, da ich im Moment ohnehin abwarten muss.“

Der Krieger ließ sich von seiner Art nicht den Schneid abkaufen. „Hier“, rief er und warf Storko eine Brustplatte zu. „Die muss ausgebeult werden. Und dann will ich ein neues

Schwert! Man sagte mir, Ihr wäret der beste Schmied südlich von Winhall.“

„Und nördlich Al’Anfas“, gab Storko zurück, was die junge Dame zum Kichern brachte. „Eure Platte kann mein Lehrling ausbeulen“, beschied Storko, was Rohaja ein aufgeregtes Quieken entlockte. Storkos Nachsatz: „Sobald das Eisen glüht“, trieb sie eilig wieder an den Blasebalg.

„Was das Schwert angeht. Das wird einige Wochen dauern.“

„Wochen?“, erregte sich der Krieger. „Wochen?“

„Ja“, sagte der Schmied schlicht.

„Nun, darüber sprechen wir dann noch. Vielleicht wetzt Ihr dann hier einfach die Scharte aus.“ Der Krieger hielt ihm ein gut bearbeitetes Schwert hin, dass in der Tat eine böse Scharte verunzierte.

„Ich werde sehen, was sich machen lässt.“

„Fertigt Ihr auch Pfeilspitzen?“, erkundigte sich nun der Tulamide. Sein Garethi war beinahe perfekt, kaum erahnte man einen Einschlag.

„Natürlich.“ Storko wies auf einige kleine Kisten, in denen Pfeilspitzen auf Vorrat lagen.

„Ich brauche besondere“, verkündete der Mann. „Brandpfeilspitzen, aber nicht mit dem üblichen runden Korb. Acht Stränge, in der Mitte hochgeknickt, dass je zwei eine Raute ergeben.“

„Nach Kusliker Art meint Ihr?“, erkundigte sich Storko und schnalzte mit der Zunge, als Rohaja sich von der Esse wegschleichen wollte. Schicksalsergeben seufzend machte sie sich wieder an die Arbeit.

Dienstleistungen UND PREISE

Dienst	Preis
Waffe reparieren (pro Probe)	8 S
Pferd beschlagen (pro Huf)	1 S
Rüstung reparieren (pro Probe)	8 S



NAMENSLISTE

Männliche Namen: Yasha Erlacher, Storko Nauburger, Thimorn Bärfold

Weibliche Namen: Waliburia Greuther, Rohaja Neuhofer, Melmara Gruber

„Ganz recht, aber die Stränge nicht dicker als eine Schweineborste. Und bitte sorgfältig gearbeitet. Wenn Ihr schlampst, zieht es den Pfeil auf lange Weite aus der Bahn und ich ...“ Storko knallte dem Mann unwirsch eine der Kisten vor die Nase. Was bildete dieser Fremde sich ein? Er und schlampen? Fein säuberlich nach Größe und Machart waren darin Brandpfeilspitzen einsortiert. Der Schütze blickte hinein, nahm eine Spitze heraus, um sie prüfend in der Hand zu drehen. Dann legte er sie sorgsam zurück und verneigte sich tief. „Bitte vergebt einem Sohn rädiger Kamele seine Unverschämtheit! Hier stehe ich, wie ein betrunkenen Derwisch plappernd und will einem Meister sein Handwerk erklären. Dies sind die mit Abstand besten Spitzen, die ich je zu sehen die Ehre hatte.“

Eigentlich doch ganz in Ordnung, der Mann, dachte Storko und winkte ab, als der Dunkelhäutige zu neuem Lob ansetzte. „Und was euer Schwert angeht“, wandte er sich an den Krieger, der Rohaja am Blasebalg abgelöst hatte und dem jungen Ding seine Muskeln vorführte. „Vielleicht schaffe ich es in dieser Woche noch, eine Arbeit zwischenzuschieben.“ Der Krieger nickte dankend.

„Das ist gut“, meldete sich nun die junge Frau zum ersten Mal zu Wort, die bis dahin eifrig in einem dicken Buch mit einem ovalen Loch geschrieben hatte. „Wir müssen nämlich noch die Hintergründe einer mysteriöser Krankheit im Wald aufdecken.“

„Rohe Gewalt nützt beim Schmieden nichts.“

Es kommt auf das richtige Maß an.“

„Och nö. Iliana, ich will nicht wieder in den Wald!“, stöhnte der Krieger. „Ich will ins Gasthaus, ich will ...“

„Ehrenwort, Helmfried“, unterbrach der Tulamide ihn.

„Wir haben den Leuten im Wald unser Ehrenwort gegeben.“

„Du hast ihnen dein Ehrenwort gegeben“, widersprach der riesige Kerl, aber als die junge Frau Luft holte, um etwas zu sagen, winkte er ab. „Schon gut. Aber erst morgen, ja? Ich will die Orkkerben aus der Platte haben, etwas Ordentliches essen und einmal in einem richtigen Bett schlafen.“

„Gemacht!“, gab die Frau zurück und schlug das Buch zu.

„Omil und ich gehen schon mal vor und besorgen uns ein Zimmer. Du kommst dann nach, sobald du hier fertig bist.“

Der Krieger nickte und kaum waren seine Gefährten draußen, legte er den Arm um Storko und sagte:

„Also, guter Mann, mir schweben kämpfende Löwen als Parierschutz vor, und am Knauf darf es ruhig etwas Rahjagefälliges sein!“

Storko seufzte. Auf was hatte er sich da wieder eingelassen?





ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ Der Schmied hat ein Schmuckkästchen für die Tochter eines reichen Händler gefertigt und dabei die Edelsteine zur Dekoration verwendet, die dieser aus den Tulamidenlanden mitgebracht hat. Doch seit einiger Zeit plagen Albträume die Tochter. Ihr Vater beschuldigt den Schmied, seine Arbeit verflucht zu haben, der Schmied versucht, sein Handwerk zu verteidigen und niemand denkt an die Edelsteine mit den verschlungenen, urtulamidischen Schriftzeichen.

☛ Lehrlinge haben entsprechend der Zunftordnung ihrem Meister zu gehorchen und dieser entscheidet, wann der Lehrling freigesprochen wird. Als sich der Schmiedemeister jedoch zum dritten Mal in Folge weigert, aus dem Lehrling einen Gesellen zu machen, werden die Eltern des Lehrlings wütend. Die Suche nach des Rätsels Lösung führt die Helden tief in die Zunftinterna und den Kampf um den Posten des Zunftmeisters.

☛ Unter den Gesellen verschiedener Zünfte gehört es oft zum guten Ton, sich regelmäßig miteinander zu prügeln. Und wenn dann die Schmiedegesellen der einen und die Stellmachergesellen der anderen Immanmannschaft zubeißen, gibt es einen weiteren Grund, den Konflikt zu pflegen. Die Helden können in wilde Verfolgungsjagden, das nächtliche Absingen von Spottversen, den Diebstahl von Zunftfahnen, gemeinsame Besäufnisse, aber auch in eine gefährliche Liebe zwischen den Fronten hineingezogen werden.

☛ Die Helden haben eine größere Menge eines magischen Metalls erbeutet. Der Schmied hat davon erfahren und bietet ihnen seine Dienste kostenlos an, wenn sie ihn das Metall schmieden lassen. Willigen die Helden ein, so wird der Schmied ihnen zukünftig immer ein zuvorkommendes Angebot unterbreiten.

„Ein Schwert schmieden? Junge Dame, ich bin Hufschmied!“



MU 12 KL 10 IN 12 CH 10 FF 13 GE 12 KO 13 KK 15 SO 6
LeP 31 AuP 29 MR 3 INI 10 WS 7

Seelentier: Bär

Vor- und Nachteile: Begabung für Grobschmied, Herausragende Eigenschaft Körperkraft (1), Hitzeresistenz, Verbindungen (21), Zeitgefühl / Jähzorn 6, Verpflichtungen (gegenüber Zunft), Vorurteile (Nichtmenschen) 6

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Meister der Improvisation, Ortskenntnis (Stadtviertel oder Ort), Wuchtschlag

Talente:

Kampf: Bogen +2, Dolche +2, Hieb Waffen +6, Infanteriewaffen +1, Raufen +3, Ringen +3, Säbel 0, Speere +2, Wurfmesser 0
Körper: Athletik +3, Klettern 0, Körperbeherrschung +2, Schleichen 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +5, Sich Verstecken 0, Singen 0, Sinnenschärfe +5, Tanzen +1, Zechen +3
Gesellschaft: Lehren +4, Menschenkenntnis +5, Überreden +5
Natur: Fährten suchen +1, Fallen stellen +1, Orientierung +1, Wettervorhersage +2, Wildnis leben +3
Wissen: Gesteinskunde +4, Götter/Kulte +4, Hüttenkunde (Eisen/Stahl) +7 (+9), Rechnen +3, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +6, Schätzen (Handwerksgüter) +7 (+9)
Sprachen: Muttersprache: Garethi +10, Sprachen Kennen: Rogolan +5, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +3

Handwerk: Ackerbau +1, Fahrzeug Lenken +1, Grobschmied (Schwarzschmied) +10 (+12), Handel +6, Hauswirtschaft +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +5, Kochen +2, Lederarbeiten +4, Malen/Zeichnen +1, Metallguss +4, Schneidern +1, Töpferei +1, Viehzucht +1

Kampfwerte: Bogen 9, Dolche 9/9, Hieb Waffen 11/11, Infanteriewaffen 9/8, Raufen 10/9, Ringen 10/9, Säbel 8/8, Speere 9/9, Wurfmesser 7

Ausrüstung: Schmiedehammer

Erfahrener Schmied: MU 12, KL 10, IN 13, CH 10, FF 15, GE 12, KO 14, KK 16, SO 7, LeP 34, AuP 33, MR 5, INI 10, WS 7; SF: Niederwerfen; Hieb Waffen +10, Hüttenkunde (Eisen/Stahl) +11 (+13), Schätzen (Handwerksgüter) +10 (+12), Grobschmied (Schwarzschmied) +15 (+17)

Erfahrener Schmied: MU 13, KL 10, IN 13, CH 10, FF 16, GE 12, KO 15, KK 18, SO 8, LeP 37, AuP 37, MR 5, INI 10, WS 7; SF: Niederwerfen; Hieb Waffen +13, Hüttenkunde (Eisen/Stahl) +14 (+16), Schätzen (Handwerksgüter) +13 (+15), Grobschmied (Schwarzschmied) +18 (+20)



Schmugglerin

DOPPELTER BODEN

Phecadane, oder Silsamine Ohntreu, wie sie sich in Trallop nannte, atmete tief durch, um ihre Nerven zu beruhigen. Sie war einen Tag überfällig, was der Al'Anfaner gar nicht mochte. Und auch mitten in Weiden legte man sich mit einem Mann aus der Pestbeule des Südens besser nicht an. Ganz zu schweigen davon, dass die Pilze und Pülverchen, die sie für ihn in die Stadt schmuggelte, von dem ständigen Regen und der Lagerung nicht besser wurden.

„Ich kenne einen Weg, der weit an der Zollstation vorbeiführt.“

Sie schüttelte den Kopf, um die Tropfen von der Kapuzenkante zu vertreiben, aber im Nu bildeten sich neue. Sie hätte sich doch lieber ein kleines Schiff besorgen sollen. Da hätte sie wenigstens eine Kajüte und müsste nicht bei Wind und Wetter auf dem Kutschbock hocken. Aber sie hatte ihre Wege, ihre Kunden und ihre Ware und mittlerweile auch einen Namen, der bekannt genug war, um ihr lohnende Aufträge zu bringen. Beispielsweise die vom Al'Anfaner.

Wenigsten konnte sie die Reichsstraße entlangfahren, so dass ihr geschundener Hintern ein wenig Erholung erfahren hat. Vorletzte Woche war sie geschlagene drei Tage über Ruckelpisten geholpert.

Das Dreileuentor stand noch auf, was ebenfalls ein Glück war, denn Praios hatte sich nach einem Tag hinter Wolken nun endgültig zurückgezogen und das Tor wurde eigentlich abends geschlossen.

„Ach bitte!“, rief sie empört in den Regen, als sie nun eine Gestalt am Tor auftauchte und sich daran machte, das Tor zuzuschieben. „Man wird mir doch das Tor nicht vor der Nase zumachen wollen“, hoffte sie und rief laut: „Heda! Lasst mich noch ein!“

Sie knallte mit der Peitsche, was ihr stoisches Kaltblut nur in geringem Maße beeindruckte, aber den Stadtgardisten aufblicken ließ. Die gerüstete Gestalt winkte und nickte. Er würde auf sie warten. Nein, *sie* würde auf Phecadane warten.

„Ach, verflüxt und zugenäht“, murmelte die Schmugglerin und sank in sich zusammen. Das war ja wieder diese vermaledeite Hauptfrau Olben. Von allen Torwächtern, die an diesem Abend Dienst haben konnten, musste es unbedingt die Hauptfrau sein. Aber was sollte Phecadane machen.

Sie konnte jetzt kaum umkehren oder stehenlassen. Ganz zu schweigen davon, dass der Al'Anfaner ihr





dann die Niederhölle heiß machen würde. Nein, da musste sie jetzt durch und das Beste hoffen.

Als sie das Tor erreichte, schaute sie die Wächterin wieder mit diesem seltsamen, unsteten Blick an. „Guten Abend, Frau Ohntreu“, sagte sie mit leiser Stimme. „Sind sie mal wieder in der Stadt?“

Nein, ich habe meinen Zwilling geschickt. Dumme Frage. Aber laut sagte sie: „Ja, man muss ja ein Auskommen finden.“

Jetzt geht's wieder los ...

„Ich muss Eure Ladung untersuchen“, sagte die Hauptfrau. Sie war etwa dreißig Jahre und damit wenig älter als Phecdane selbst.

„Sicherlich. Aber ich hatte mich so darauf gefreut, in ein warmes Bett zu kommen ...“

Die Hauptfrau blickte sie seltsam an und Phecdane verstummte. *Die hat es wirklich auf mich abgesehen. Was hab ich ihr nur getan?*

Die Torwächterin ging um ihren kleinen Wagen herum. Hob da ein Wachstuch an, schaute dort in einen Krug oder eine Kiste. Eigentlich alles von diesem Zeug diente der Tarnung von mehreren kleinen Bündeln mit Rauschpilzen und den Phiolen mit Pulvern, von denen sie eigentlich gar nicht wissen wollte, wofür sie da waren.

„Habt Ihr etwas zu melden?“, fragte die Hauptfrau wie jedes Mal. „Nein.“

„Zu verzollen?“

„Nein.“ Phecdane seufzte.

„Würdet Ihr einmal mit mir Essen gehen?“

„Nei... Was?“ Sie schaute die Hauptfrau verwundert an, doch die hielt den Blick weiterhin auf die Ladung gerichtet, die sie akribisch durchsuchte.

„Ob ... nur als eine Idee ... wenn Eure Geschäfte Euch Zeit lassen ... zu essen“, stammelte die gestandene, starke Frau und errötete allerliebste.

„Ich soll mit Euch essen gehen?“, vergewisserte sie sich, dass sie alles richtig verstanden hatte.

„Ja ... also ... ja.“ Die Frau warf ihr einen hoffnungsvollen Blick zu, und Phecdane musste sich eingestehen, dass sie hübsch war. Sie hätte sich beinahe mit der Hand gegen die Stirn geschlagen, als es ihr wie Schuppen von den Augen fiel. Natürlich – deswegen hatte sich die Hauptfrau sich ihrer immer selbst angenommen und so lange für die Prüfungen gebraucht. Sie

„Wir legen einfach alles zusammen auf einen Wagen, die Zöllner werden schon nicht so genau hinsehen.“



MU 13 KL 12 IN 13 CH 11 FF 12 GE 12 KO 11 KK 10 SO 4
LeP 26 AuP 28 MR 3 INI 10 WS 6

Seelentier: Vielfraß

Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt (3), Glück, Richtungssinn, Verbindungen (9) / Einäugig, Gesucht (1), Goldgier 7, Schlechter Ruf (2)

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (Grenzgebiet/Wegstrecke), Waldkundig

Talente:

Kampf: Armbrust +2, Dolche +3, Hieb Waffen +1,

Infanteriewaffen +1, Raufen +5, Ringen +4,

Säbel (Säbel) +7 (+9), Wurfmesser 0

Körper: Athletik +3, Klettern +4, Körperbeherrschung +5,

Reiten +4, Schleichen +6, Schwimmen +3,

Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +5, Singen 0,

Sinnenschärfe +4, Tanzen 0, Zehen +1

Gesellschaft: Menschenkenntnis +4, Sich Verkleiden

(anderer Stand) +7 (+9), Überreden +4

Natur: Fährtensuchen +2, Fallen Stellen +1,

Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1,

Orientierung +3, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +3

Wissen: Geographie +4, Götter/Kulte +1, Rechnen +4,

Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Schätzen +4,

Tierkunde +1

Sprachen: Muttersprache: Garethi +12, Sprachen Kennen:

Rogolan +4, Thorwalsch +3, Tulamidya +6,

Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 0

Handwerk: Ackerbau +1, Boote Fahren +5, Handel +4, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +3, Kochen +2, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen 0, Schneidern +1, Seefahrt +1, Seiler +1

Kampfwerte: Armbrust 9, Dolche 10/7, Hieb Waffen 8/7, Infanteriewaffen 8/7, Raufen 10/9, Ringen 9/9, Säbel (Säbel) 11/10 (12/11), Wurfmesser 7

Ausrüstung: Säbel, Schwerer Dolch

Erfahrene Schmugglerin: MU 14, KL 12, IN 14, CH 11, FF 13, GE 13, KO 12, KK 11, SO 2, LeP 30, AuP 33, MR 4, INI 11, WS 6; SF: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag; Säbel (Säbel) +10 (+12), Sich Verkleiden (anderer Stand) +11 (+13), Überreden +8

Veteranen-Schmugglerin: MU 15, KL 12, IN 15, CH 11, FF 14, GE 15, KO 12, KK 11, SO 3, LeP 33, AuP 35, MR 6, INI 12, WS 6; SF: Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag; Säbel (Säbel) +13 (+15), Sich Verkleiden (anderer Stand) +15 (+17), Überreden +13



hatte sie nicht auf dem Kieker, sondern ein Auge auf sie geworfen. Ähnliche Worte für gänzlich unterschiedliche Dinge. Aber wollte sie das wirklich? Sich mit einer Torwächterin einlassen? Eine Schmugglerin und eine Gardistin? *Das ist keine gute Idee!* Da entdeckten die Hände der Hauptfrau das kleine Fass, das sie tief unter allem anderen verborgen hatte und in dem die Sachen des Al'Anfaners ruhten. Sie öffnete den Mund, zweifelsohne, um dessen Öffnung zu verlangen.

„Ja!“, rief Phecadane verzweifelt und als die Hauptfrau verwundet die Augen aufriß, setzte sie nach: „Aber sehr gern! Wirklich! Gleich heute? Ihr habt doch sicher bald Dienstschluss? Aber dann muss ich mich noch herrichten und jetzt dringend ins Gasthaus.“

Die Hauptfrau lächelte erfreut. „Gern! Auf gleich also!“

„Ja“, sagte Phecadane. „Auf gleich.“ Sie trieb ihr Ross an und musste sich zwingen, nicht über sich selbst den Kopf zu schütteln. *In was hast du dich da wieder reingeritten, du dummes Ding?*

Sie warf einen Blick über die Schulter zurück und die Hauptfrau winkte ihr zu.

Aber eine tolle Figur hat sie! Vielleicht spinne ich mir ja aus diesem Heu doch noch Gold.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Igraine Libana, Ceridwen Ynlais, Phecadane Gleann, Ynai Horigan

Männliche Namen: Brandubh Glarik, Gwyn Niall, Yannur Finwaen, Grorthin Cuilyl

& BESONDERHEITEN

Der Einsatz der gerissenen Schmugglerin bezieht sich in den meisten Fällen vermutlich auf den Wunsch, Waren erstehen zu wollen oder zu müssen, die im Zielgebiet selten oder gefährlich und daher hochverzollt oder verboten sind. Mit Hilfe ihrer Kontakte gelingt es der Schwarzhändlerin, an solche Objekte zu gelangen, die sie auf verborgenen Schleichwegen transportiert, inmitten von unscheinbaren Gütern auf einem Wagen versteckt oder per Boot an Patrouillen und Zöllnern vorbei zum Bestimmungsort befördert. Anzutreffen ist die Frau im Küstenbereich, wo sie den Zulieferern begegnet und die Ware in weitgehend unbekannten Höhlen unterbringt oder auch in den verarmten Vierteln der Städte. Mit ihrer Regionskenntnis, dem Wissen um Grenzposten, der Erfahrung in den nahen Wäldern sowie der Vertrautheit mit Booten kann sie als Meisterperson mit ihrem Können aufwarten, sollten die Helden ihre Hilfe auf den speziellen Gebieten benötigen. Es gilt zu bedenken, dass die Schmugglerin ihre Arbeit stets aus der Gier nach Gold ausführt. So wird auch kaum ein Gefallen unentgeltlich sein, den sie der Gruppe tut. Sollten die Helden auf der Suche nach dem örtlichen Hehler sein, kann es nicht schaden, sich mit der Schmugglerin gut zu stellen, die sicher einen Kontakt zu ihrem Abnehmer vermitteln könnte.

Ware	Preis
Zwergenbier, 1 Fass	10 – 30 S
Bitterwein, 1 Fass	3 – 10 S
Yaquirtaler, 1 Fass	45 – 220 S
Methumer-Tabak, 1 Fass	80 – 160 S
Kurkumer, 1 Stein	3 – 9 S
Goldleim, 1 Unze	100 S
Silber, 1 Stein	350 S

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ Eine Händlervereinigung, die sich verstärkt mit illegalem Grenzhandel konfrontiert sieht, erfragt die Hilfe der Helden. Mit detektivischem Geschick können sie einer Bande von Schmugglern auf die Spur kommen und sich vielleicht sogar in deren Reihen einschleusen, um die nächste Lieferung auffliegen zu lassen. Die Schmuggler besetzen, angeführt von einer Frau, eine verschachtelte Höhle, die durch eine Grotte am Meer und einen verborgenen Tunnel zu erreichen ist. Die Schwarzhändler haben ihr Versteck klug gewählt, denn betritt man ihr Reich durch den offensichtlichen Eingang, sieht man sich mit einem Tunnel konfrontiert, der von einer gigantisch großen Riesenamöbe besetzt wird. Dieser Abenteuervorschlag lässt sich zu einem beliebigen, späteren Zeitpunkt erneut aufgreifen, da es den Helden vermutlich nicht gelingt, die ganze Bande auf einmal zu stellen. Eine späte Rache durch entkommene Schmuggler mag daher zukünftige Reisen gefährlicher machen.

„*Psst. Leise! Da kommt eine Patrouille.*“

☛ Dass lokale Machthaber mit der Menge der an sie zu leistenden Abgaben von Zeit zu Zeit übertreiben, ist nichts Ungewöhnliches. Der Junker, der den Landstrich verwaltet, ist allerdings ein extremer Vertreter dieser Handhabe. Seit ein Brand sein Anwesen vor wenigen Götternamen verwüstete, presst er seine Untergebenen derart stark aus, dass ihnen nur noch das Allernötigste zum Leben bleibt. Auch die Händler aus anderen Gegenden werden an den Grenzübergängen derart geschröpft, dass ihre Preise für die Bevölkerung entweder unerschwinglich sind oder sie schlicht davon absehen, ihre Waren an betroffenem Ort absetzen zu wollen. Der Hunger unter den Ärmsten greift um sich und es gibt erste Verletzte bei Kämpfen um die knappen Kornreserven: Die Zeit der Helden ist gekommen. Und auch wenn es nicht der erste Gedanke der Recken sein mag, ist der rasche Schmuggel von Waren die beste Möglichkeit, die ausgeblutete Bevölkerung zeitnah mit Nahrung und Werkzeugen zu versorgen. Ausnahmsweise könnte die Schmugglerin hier unentgeltlich helfen – vielleicht aus Hass gegenüber dem Junker oder aus Mitleid.



Schneiderin

VERFLIXT, VERZAUBERT UND ZUGENÄHT

Leatmaras Schneiderei war für das ungeübte Auge ein chaotischer Ort. Überall lagen Nadelkissen, Garn und Gewänder herum. Kein Stuhl bot Platz, sondern jeder wurde als kleiner Tisch missbraucht und es lagen unzählige Dinge herum. Niemand außer Leatmara fand sich hier zurecht. Sie hingegen fand auch stets das, wonach sie suchte, so als ob sie sich alles genau merken würde.

Trotz des Durcheinanders hatte die Schneiderei einen tadellosen Ruf. Ihr Vater war bereits ein bekannter Schneidermeister gewesen, doch nachdem Leatmara nach dessen Tod die Werkstube übernommen hatte, entwickelte sich das Geschäft dank ihres Talents zu einer wahren Goldgrube. Selbst hohe Damen und Herren verkehrten hier und ließen sich Abendgarderoben und Ballkleider entwerfen und anfertigen.

„Ich empfehle Euch grün, meine Dame, es harmoniert mit Euren Augen.“

Das Geheimnis der Schneiderin war jedoch nicht die Auswahl der Stoffe oder ihr besonderes Geschick im Umgang mit Nadel und Faden. Sicherlich, auch darüber verfügte Leatmara, aber es gab viele Schneider mit den gleichen Voraussetzungen. Nein, es war etwas anderes, was die Kleider der Schneiderin zu außergewöhnlichen Einzelstücken machte. Als Kleinkind hatte niemand Leatmaras Gabe entdeckt, doch als sie älter wurde, fiel es ihr selbst auf. Sie besaß die Gabe der Zauberei, auch wenn sie diese nicht wie ein Magier anwenden konnte. Immer öfter brach die Gabe hervor, es gab keinen Zweifel daran. Es war ihr vergönnt zu spüren, was andere spürten, ein erzählter Elfenwitz ließ das abgeschürfte Knie eines lachenden Spielkameraden heilen und es gelang ihr auf wundersame Art und Weise, andere Menschen das glauben zu lassen, was sie sagte – selbst wenn es die seltsamsten und unglaublichsten Geschichten waren. Sie konnte mit ihrer Magie die wundersamsten Kreationen vollbringen, die kein anderer Schneidermeister in seinen Träumen auch nur erdenken konnte. Dennoch war auch sie an die Geschicklichkeit ihrer Finger und Hände gebunden, die ihr immer noch Grenzen vorgaben. Sie musste noch viel lernen, doch sie glaubte, dass es ihr eines Tages vielleicht sogar vergönnt war, mit den größten Meistern ihrer Kunst in einem Atemzug genannt zu werden. Und wer weiß, vielleicht

würde sie eines schönen Tages sogar die Hofmode des Kaiserhauses kreieren.

Die Magie machte sie jedoch auch einsam, denn jeder, der davon erfuhr, mied sie plötzlich. So hatte sie zwar viele Kunden, doch so gut wie keine Freunde.

Doch Leatmara hatte andere Sorgen, als über ihre Vergangenheit zu sinnieren, denn ihre Zukunft war möglicherweise in großer Gefahr. Vor drei Tagen hatte ein Geweihter des Praios sie aufgesucht und sie darum gebeten, ihm ein neues Ornat anzufertigen. Sie hatte es fast schon fertig genäht, als ihr auffiel, dass sie sich möglicherweise versündigt hatte gegen den Götterfürsten. Denn intuitiv hatte sie bei der Herstellung des Ornats auf die übernatürlichen Kräfte zurückgegriffen.

Und nun war es zu spät noch einmal von vorne zu beginnen. Anshelm Korberer, der Geweihte der ihr Kunde war, betrat ihre Schneiderei und ging auf sie zu. Sie zitterte und sah ihn angstvoll an.

„Ist das mein Ornat?“, fragte der großgewachsene Geweihte mit den braunen Haaren.

„Ja, Euer Gnaden.“, antworte ihm Leatmara leise.

Er sah sich das Kleidungsstück näher an und schien sehr zufrieden zu sein.

„Wunderschön, was kostet es mich?“

Leatmara fand zunächst keine Worte, fing dann an zu schluchzen und gestand ihr Versäumnis.

„Euer Gnaden, ich muss Euch etwas sagen.“ Sie wartete einen Augenblick und versuchte sich dann wieder zu beherrschen.

„In mir fließt die Gabe der Magie und ich habe aus Versehen auch Eure Kleidung damit angefertigt.“

Dienstleistungen und Preise

Die Schneiderin versorgt Helden wie Meisterpersonen mit Kleidung. Sie kann den Helden aber auch in modischen Fragen zur Seite stehen, so sie beispielsweise zu einem Empfang oder Ball eingeladen sind.

Dienst	Preis
Reparatur	3 H – 5 S
Alltagskleidung	2 – 4 D
Ballkleidung	7 – 10 D



Der Geweihte sah sie überrascht an, lächelte dann aber milde. „Nun, das ist nicht sonderlich schön, aber Ihr habt es nicht mit Absicht gemacht und Ihr habt gestanden und nicht geschwiegen oder gelogen. Wie könnte ich Euch da böse sein. Zwei Bitten habe ich aber dennoch.“

„Alles was ihr wünscht, Euer Gnaden.“, sagte Leatmara und konnte die Gutherzigkeit Anshelms kaum fassen.

„Zum einen müsstet Ihr mir ein neues Ornat anfertigen.“

„Gewiss, Euer Gnaden.“

Und dann fügte er noch hinzu: „Erlaubt mir zudem, dass ich Euch in das Gasthaus nebenan einlade.“

✚ Eines Abends, kurz vor Feierabend, kam ein Fremder in die Werkstatt der Schneiderin. Er ließ sich von ihr beraten, gab ihr einen Auftrag und kam einige Tage später wieder. Seitdem ist er schon ein paar Mal da gewesen, jedes Mal nach Sonnenuntergang, um sich etwas anfertigen zu lassen. Längst ist der bleiche, elegante Mann zum Lieblingskunden der Schneiderin geworden. Aber warum kennt ihn keiner außer ihr in der Stadt? Warum kommt er immer nur nach Einbruch der Dunkelheit? Und warum mag ihn die Werkstattkatze nicht, obwohl er doch immer so freundlich

„Aber mein Herr, Ihr wollt doch so nicht auf den Ball gehen! Lasst mich Euch einen besseren Vorschlag machen, ich habe genau das richtige für Euch.“

Das überraschte Leatmara so sehr, dass sie zunächst nicht antworten konnte.

„Verzeiht, ich war etwas aufdringlich. Aber Praios gebietet mir ehrlich zu sein. Ich mag Euch sehr, Leatmara. Ich würde Euch gerne ausführen.“

Leatmara war von den Worten Anshelms so überrascht, dass sie nur eine Frage an ihn stellte: „Ich dachte, die Diener des Praios mögen die Magie nicht. Und Ihr wollt mich trotzdem einladen?“

„Ja. Ihr mögt Madas Fluch in Euch tragen. Das macht Euch aber nicht schlechter als alle anderen Menschen. Ihr habt die Magie immer nur genutzt, um andere zu erfreuen. Ich sehe darin nichts, was so verwerflich ist, dass ich einschreiten müsste.“

Leatmara lächelte, nickte nur kurz und war noch Minuten nachdem Anshelm gegangen war gerührt.

Ein ansehnlicher Mann ist er auch noch. Vielleicht sollte ich ausnahmsweise selbst eines meiner Kleider tragen ...

NAMENSLISTE

Männliche Namen: Helmar Tuchner, Valpo Pfifferling, Delian Haider

Weibliche Namen: Leatmara Korninger, Ailine Schneider, Reschmin Munter

ABENTEUERVORSCHLÄGE

✚ Bei einem Mordfall hinterlässt der Mörder jedes Mal ein besticktes Taschentuch. Die Schneiderin lebt seitdem in Angst, denn sie hat die Taschentücher einst einer jungen, leidenschaftlichen Dame verkauft und weiß nicht, ob sie nicht das nächste Mordopfer sein wird. Sie sucht Helden, die den Fall klären und somit ihr Leben retten. Zwar hat der Mörder nichts mit der Schneiderin zu tun, aber die Helden können den Verrückten dennoch jagen und dingfest machen.





ist? Und was werden die Helden tun, wenn sie herausfinden, dass sie es hier mit einem Vampir zu tun haben?

☛ Als Magiedilettantin hat die Schneiderin die Möglichkeit, Kleidung von solch guter Qualität herzustellen, wie die Helden sie selten finden werden. Auch wenn sie keine Rüstungen schneidert, so mag doch das prächtige Kleid für einen Ball ein Vorteil für jede Heldin sein, die Eindruck schinden will.

☛ Ab und an braucht auch die Schneiderin eine Inspiration, eine Muse, damit sie sich in ihrer Kunst üben kann. Als sie zufällig eine Heldin auf den Straßen der Stadt sieht, fragt sie sie unverblümt, ob sie nicht Lust hätte, sich ein ganz besonderes Kleid auf den Leib schneiden zu lassen. Willigt die Heldin ein, so dauert es zwar drei Tage, bis die Schneiderin fertig wird, jedoch wird das neue Kleid von solcher Pracht sein wie kein zweites. Aus Dankbarkeit für ihre Geduld schenkt die Schneiderin der Heldin das Kleid.

„Ich kann durchaus verstehen, dass eine Rüstung praktisch ist. Aber etwas Fraulicheres würde Eure rahjagefällige Figur besser zur Geltung bringen.“

☛ Ein Konkurrent der Schneiderin beauftragt einen Alchimisten für ihn einen Trank herzustellen, um seine Konkurrentin zu vertreiben. Der Alchimist entwickelt ein Elixier, das jeden, der davon trinkt, zu einem Ungeheuer werden lässt. Der Konkurrent hat zwar versucht, den Trank heimlich der Schneiderin einzuflößen, jedoch diesen in der Schneiderei verschüttet. Nun haben aber Fliegen von der Flüssigkeit getrunken und sind zu grotesken, katzen großen Ungeheuern geworden. Die Schneiderin traut sich nicht mehr in ihre Schneiderei hinein und bittet die berühmten Helden, die sich derzeit in der Stadt aufhalten, ihr gegen die Fliegenungeheuer beizustehen.



MU 12 KL 13 IN 13 CH 12 FF 14 GE 12 KO 12 KK 11 SO 9
LeP 28 AuP 28 AsP 13 MR 3 INI 10 WS 6

Seelentier: Fledermaus

Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis, Meisterhandwerk (Schneidern, Stoffe färben), Schutzgeist, Verbindungen (21), Viertelzauberer / Dunkelangst 5, Eitelkeit 5, Nachtblind

Übernatürliche Begabung: GEFUNDEN!, LACHKRAMPF, MEMORANS GEDÄCHTNISKRAFT, SEIDENZUNGE, ELFENWORT, SENSIBAR EMPATHICUS, alle auf 3

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Meister der Improvisation, Ortskenntnis (Stadtviertel oder Ort)

Talente:

Kampf: Dolche +4, Hieb Waffen +2, Infanteriewaffen +3, Raufen +3, Ringen +2, Säbel 0, Wurfmesser +3

Körper: Athletik 0, Klettern 0, Körperbeherrschung +1, Schleichen 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken 0, Singen 0, Sinnenschärfe +3, Tanzen +1, Zehen +3

Gesellschaft: Etikette +5, Gassenwissen +3, Lehren +3, Menschenkenntnis +6, Überreden +6

Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung 0, Wildnisleben 0

Wissen: Geographie +6, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +5, Heraldik +4, Rechnen +6, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +5, Schätzen +7

Sprachen: Muttersprache: Garethi +11,

Sprachen Kennen: Rogolan +3, Tulamidya +4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +3

Handwerk: Alchimie +2, Fahrzeug Lenken +1, Handel +3, Hauswirtschaft +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Kochen 0, Lederarbeiten +4, Malen/Zeichnen +6, Schneidern (Meisterhandwerk) (Entwurf/Festgewänder) +9 (+11), Stoffe Färben (Meisterhandwerk) +4, Webkunst +2

Kampfwerte: Dolche 9/9, Hieb Waffen 8/8, Infanteriewaffen 9/8, Raufen 9/8, Ringen 8/8, Säbel 7/7, Wurfmesser 11

Ausrüstung: Nadel, Faden, verschiedene Stoffe, Schere

Erfahrene Schneiderin: MU 12, KL 15, IN 14, CH 13, FF 15, GE 12, KO 12, KK 11, SO 9, LeP 29, AuP 30, MR 4, INI 10, WS 6; Überreden +10, Schneidern (Meisterhandwerk) (Entwurf/Festgewänder) +13 (+15), Stoffe Färben (Meisterhandwerk) +7, Webkunst +6, GEFUNDEN!, LACHKRAMPF, MEMORANS GEDÄCHTNISKRAFT, SEIDENZUNGE, ELFENWORT, SENSIBAR EMPATHICUS, alle auf 7

Erfahrene Schneiderin: MU 13, KL 15, IN 14, CH 15, FF 17, GE 12, KO 12, KK 11, SO 10, LeP 30, AuP 32, MR 6, INI 10, WS 6; Überreden +12, Schneidern (Meisterhandwerk) (Entwurf/Festgewänder) +15 (+17), Stoffe Färben (Meisterhandwerk) +11, Webkunst +10, GEFUNDEN!, LACHKRAMPF, MEMORANS GEDÄCHTNISKRAFT, SEIDENZUNGE, ELFENWORT, SENSIBAR EMPATHICUS, alle auf 12



chreiber

DIE FEDER IST MÄCHTIGER ...

Salix lachte geringschätzig, als der schwarze Ritter einen wuchtigen Hieb gegen seinen Hals führte. Mit einem tänzelnden Schritt ließ er die geistlose Gewalt des Dämonenpaktierers ins Leere gleiten, stieß mit seiner dreifach göttlich gesegneten Klinge an ihm vorbei, in das einzige Auge des Tentakelwusts, der sich ein Charaphthocheriumtot nannte. Ein Dämon, den bisher niemand auf Dere je zu Gesicht bekommen hatte, und dank Salix' Mut und Kampfkraft auch niemals sehen würde. Der Dämon zog sich jaulend in sein unheiliges Reich zurück und der Ritter fiel auf die Knie.

„Gnade, Herr“, winselte er, aber Salix stieß zu und sagte mit einem bitteren Lachen. „Wer keine Gnade kennt, hat auch keine verdient!“

Ein weiterer Hieb sprengte Hildratas Ketten und mit einem tiefen Blick in seine Augen warf sie sich an ihn. Ihre üppigen Rundungen sprengen die spärlichen Fetzen beinahe, die von ihrem Samtkleid noch übrig waren, als sie ihm ins Ohr wisperte: „Salix ... Salix ...“

„Salix!“ Der laute Schlag der Hand, die vor seinem Gesicht auf den Tisch knallte, riss Salix aus seinen Heldenträumen zurück in die grausame Wirklichkeit seiner winzigen Schreibstube, in der es immer grad so kalt war, dass es nicht behaglich wurde, oder so warm, dass man es stickig nennen musste.

Vor ihm stand Bregofried, der Rübenbauer, und er wirkte sehr aufgebracht. Seine vom Selbstgebrannten roten Wangen leuchteten jetzt wie die Brust eines Rotkehlchens, als er sagte: „Ich will dir einen Brief an den Baron dik... dikti... du sollst ihn aufschreiben!“

„Ah, feines, garetisches Papier und Eisengallustinte. Ich würde sagen ... ungefähr aus Kaiser Retos Zeiten.“

„Aber gern, guter Bregofried“, sagte Salix, öffnete das Tintenfass, tippte die Federspitze hinein, setzte sie auf einen Bogen Pergament und blickte den Bauern abwartend an.

„He Baron!“, begann der Bauer wütend. „Es kann ja wohl kaum angehen, dass der Ortmar einfach seinen Grenzstein acht Schritt weit auf meinen Acker versetzt. Ich verlange, Baron, dass du sofort ...“

Der Rübenbauern brach ab und fragte erbost: „Salix, warum schreibst du nicht?“





Salix lächelte Bregofried an. „Der Baron ist eigen, was die Worte angeht, die man an ihn richtet. Vielleicht erzählst du mir rasch, worum es geht, und ich mache dir dann einen Vorschlag?“

Der Bauer schimpfte und zeterte ohne viel Zusammenhang, aber schlussendlich hatte Salix den Sachverhalt durchschaut und verlas Bregofried seinen Entwurf, wobei er ihm stets genug Zeit ließ, empörte Einwürfe zu machen: „Euer Hochwohlgeboren, bitte verzeiht, dass ein einfacher Bauer wie ich das Wort in einem Brief an Euch richtet, aber meine Frau ist schwer erkrankt und so kann ich den Hof nicht verlassen ...“

„Famos gelogen!“

„... um persönlich bei Euch vorzusprechen. Mein geschätzter Nachbar ...“

„Der stinkende Halunke!“

„... hat unlängst acht Schritt meines Ackers in Beschlag genommen.“

„Der Hundsfohl!“

„Mir kommen an der Rechtmäßigkeit seines Handelns arge Zweifel.“

„Da gibt's Zweifel nicht, das ist Betrug!“

„Nun möchte ich Euer Hochwohlgeboren untertänigst bitten, die Behauptung des Bauern Ortmar zu bestätigen oder zu widerlegen, Euer Hochwohlgeboren hätten ihm mein Land geschenkt, weil, ich erlaube zu zitieren, euer Hochwohlgeboren ‚im Suff gern was wegschenken‘.“

„Genau das hatt er gesagt!“

Salix setzte Abschluss und Unterschrift im Auftrage darunter und versprach Bregofried, den Brief noch diese Woche an den Baron zu senden.

*„Ach, wenn mein Herr doch nur ein wenig Einsehen hätte.
Schneller kann ich nicht schreiben.“*



MU 13 KL 13 IN 12 CH 12 FF 12 GE 11 KO 11 KK 11 SO 7
LeP 27 AuP 28 MR 3 INI 10 WS 6

Seelentier: Sekretär

Vor- und Nachteile: Gebildet (2), Guter Ruf (4), Gutes Gedächtnis, Verbindungen (30), Zeitgefühl / Autoritätsgläubig 6, Eitelkeit 6

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich, Tulamidenlande), Nandusgefälliges Wissen, Ortskenntnis (Stadtteil/Kleinstadt)

Talente:

Kampf: Armbrust +1, Dolche +4, Hieb Waffen 0, Infanteriewaffen +1, Raufen +3, Ringen +2, Säbel 0, Wurfmesser 0
Körper: Athletik 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Schleichen +3, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +6, Sich Verstecken +2, Singen 0, Sinnenschärfe +6, Tanzen +2, Zehen +3
Gesellschaft: Etikette +6, Gassenwissen +3, Lehren +2, Menschenkenntnis +6, Schriftlicher Ausdruck +7, Überreden +6, Überzeugen +6
Natur: Fährten suchen 0, Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +3, Wildnisleben 0
Wissen: Geographie +3, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +5, Heraldik +4, Kryptographie +2, Rechnen +6, Rechtskunde +5, Sagen/Legenden +4, Schätzen +3, Sprachenkunde +5, Staatskunst +4

Sprachen: Muttersprache: Garethi +13, Sprachen Kennen: Tulamidya +9, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +6, Nanduria +6, Tulamidya +8
Handwerk: Boote Fahren +1, Hauswirtschaft +2, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 0, Kochen +3, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen +5, Schneidern 0, Seefahrt +1

Kampfwerte: Armbrust 8, Dolche 9/9, Hieb Waffen 7/7, Infanteriewaffen 8/7, Raufen 3 (9/8), Ringen 8/8, Säbel 7/7, Wurfmesser 7

Ausrüstung: Schreibzeug, Buch, Dolch

Erfahrener Schreiber: MU 13, KL 15, IN 12, CH 13, FF 14, GE 11, KO 11, KK 11, SO 8, LeP 30, AuP 30, MR 4, INI 10, WS 6; SF: Menschenkenntnis +10, Schriftlicher Ausdruck +12, Überreden +11, Kryptographie +7

Veteranen-Schreiber: MU 13, KL 16, IN 13, CH 14, FF 16, GE 11, KO 11, KK 11, SO 9, LeP 32, AuP 32, MR 6, INI 10, WS 6; SF: Menschenkenntnis +14, Schriftlicher Ausdruck +16, Überreden +15, Kryptographie +12



Die Mantikore versuchte, ihm ihren Gifstachel in den Leib zu rammen, aber der magische Schild der verführerischen und liebestollen Osme bewahrte ihn davor: Er zog sein Schwert, erstach das Untier und breitete die Arme aus, um die wollüstige Osme ...

Die Tür öffnete sich erneut und die Alte Jolda kam herein. Es dauerte eine ganze Weile, bis sie den Weg zu seinem kleinen Pult gefunden hatte, und er nutzte sie, um ihr seinen Stuhl hinzustellen und sich einen Hocker zu nehmen.

Ach, warum kann ich kein Held sein? Die Welt braucht Helden, und ich verstaube hier in meiner Stube, schreibe Briefe an Barone.

„Was kann ich für dich tun, Jolda?“ Er sprach laut genug, damit sie ihn auch verstand.

„Mag den Nachlass regeln“, murmelte sie. „‘s geht bald zuend.“ Jolda war schon fast Neunzig und hatte drei Ehemänner überlebt. Wenn sie Borons Herannahen spürte, mochte etwas dran sein. Also nahm Salix die Feder wieder auf.

„Die Kochbücher soll’s Lina kriegen.“

Die Liste war nicht lang, aber als er sie vollendet hatte, und versprach, dafür zu sorgen, dass sie nach ihrem Tod getreulich befolgt würde, sah die alte Jolda erleichtert aus. Sie erhob sich und schlurfte zur Tür.

Salix schwang sich am Tau auf das andere Schiff hinüber, wo der rote Pirat eben dabei war, sich von der lieblichen Osme einen Kuss zu rauben. „Die Finger weg, du Schurke!“, rief Salix und stieß einen bunt gekleideten Hünen grob aus dem Weg. „Du wirst ...“

„Salix?“

Der Schreiber blinzelte und rief dann: „Ja, Jolda? Noch etwas vergessen?“

Dienstleistungen und Preise

Der Schreiber kann natürlich selbst Gegenspieler sein, aber meistens begegnet er den Helden als Dienstleister. Er kennt sich mit allen Arten Schriftstücken aus, kann die meisten davon anfertigen und auf Echtheit überprüfen. Außerdem hütet er die seltenen Bibliotheken und Archive lokaler Herrscher. Wenn die Helden dort etwas einsehen wollen, müssen sie sich mit ihm auseinander setzen.

Dienst	Preis
Brief schreiben	2 S
Brief vorlesen	3 H
Kopieren (pro Foliantseite)	3 S
Bibliotheksnutzung (pro Tag)	5 S

Die Alte schüttelte den Kopf.

„Wollt nur sagen: ‘s Dorf wüsst nich, was es ohne dich machen sollt.“

Damit war sie hinaus, und Salix blickte ihr verwundert nach. Vielleicht hatte sie Recht. Wer sollte Schriftstücke aufsetzen und verschicken? Wer Urkunden ausstellen? Wer sollte die Depeschen der Herren verkünden, wenn nicht er?

Auf meine Weise, bin ich auch ein Held, stellte er zufrieden fest. Ein kleiner zwar, aber die Götter haben für jeden den rechten Platzgefügt. Und die Magd Osme, die bekomme ich irgendwann auch noch rum.

NAMENSLISTE

Männliche Namen: Salix Deuschel, Trautmann Eichenhag, Ludomar Reisiger

Weibliche Namen: Franka Waldetoft, Emer Fenchel, Dorlena Wagenhalter

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Der Schreiber hat in Diensten eines Adligen auch Zugriff auf dessen Siegel. Im Zuge einer Intrige kann er unter Druck gesetzt werden, Dokumente zu fälschen. Und die erste Spur beim Aufdecken und Verfolgen der Intrige führt zu ihm.

Manch ein Schreiber kopiert gegen klingende Münze Schriftstücke, ohne zu genau zu fragen, mit wem er es zu tun hat. Dabei kann es auch mal vorkommen, dass er Pläne einer alten Mine kopiert, die von Schmugglern genutzt wird. Während die Helden diesen das Handwerk legen wollen, kann es für sie lebenswichtig werden, an welche Details er sich noch erinnern kann und an welche nicht.

„Die Herrschaften wollen also die Bibliothek nutzen? In welcher Angelegenheit?“

Bei der Verfolgung eines Magiers, der natürlich auch die städtische Bibliothek zu Recherchezwecken aufgesucht hat, geraten die Helden an den Schreiber. Dieser erinnert sich gut an den Gast und weiß auch, dass er sich mit den Hinterlassenschaften der Magierkriege beschäftigt hat. Aber bevor er das den Fremden mitteilt, sollten diese etwas für ihn tun.

Die Helden haben ein Dokument gefunden, das offenbar verschlüsselt wurde. Ein Amtsschreiber in einer kleineren Stadt ist ein Spezialist auf dem Gebiet der Kryptographie und kann den Helden bei der Entschlüsselung helfen.

Ein junger Schreiber hat sich vorgenommen, einen Abenteuerroman zu schreiben, der ihm tausendfachen Ruhm einbringen soll. Da er jedoch nicht sonderlich kreativ ist, will er einfach die Geschichte einer echten Abenteurergruppe niederschreiben und wendet sich an die Helden. Er will sie auf Schritt und Tritt begleiten, gerät dabei aber selbst in manches Abenteuer hinein.



chwarzmagier

TOLLWUT

Geranor blickte angewidert auf die fette, schwarze Fliege, die sich auf seinem Handschuh niederließ. Ein leises, würgendes Geräusch löste sich aus seiner Kehle und rief seinen treuen Diener auf den Plan, der herbeisprang und das Wesen mit einer Feuerzunge verkohlte.

„Danke, Shrzerhque“, sagte er und wischte sich die Asche vom Handschuh. „Es ist mir ein Wunder, wie diese Viecher immer wieder hier hereinkommen.“

Die Stimme des Feuergeistes klang wie knackende Kohle, als er erwiderte: „Mit dem Fleisch.“

„Ob ihr mich fürchten solltet? Nun, es kommt darauf an, ob ich euch fürchten muss.“

„Ah, ja, ich entsinne mich. Da gibt es einen Zusammenhang, richtig? Maden, Fleisch, Fliegen. Wie dem auch sei.“

Er erschauerte leicht bei dem Gedanken an das sich windende und kreuchende Ungeziefer, das diese Welt bevölkerte. Zum Glück hatte er einen alten echsischen Zauber entdeckt, mit dem er seine kleine Burg gegen jede Art von Viehzeug schützen konnte. *Bis auf die gelegentlichen Fliegen und die, die ich mit hereinhole.*

Er lehnte sich über die Brüstung des Wehrganges, um den stattlichen Wolf zu betrachten, den seine beiden Dienerinnen mit Ketten im Zaum hielten. Egal ob Pelz oder Schuppen, ob Raubtier oder Jagdwild ... er verabscheute Tiere in jeder Form und Art. Hatte es schon immer. Früher hatte er sie erschlagen, wo immer sie ihm unterkamen, aber heute hatte er bessere Mittel, um mit all diesen widerlichen Wesenheiten aufzuräumen. Er machte es wie jeder gute König mit seinem Volk – er hetzte sie gegeneinander auf.

„Bringt ihn in den Keller“, befahl er den Zwillingen, beide eine wahre Augenweide und beide skrupellos wie die Nacht. Genau das richtige für Dienste aller Art. Und sie teilten seinen besonderen Appetit. Da er Tiere aller Art verabscheute, Fleisch aber liebte ... nun ja, man musste sich eben nur zu helfen wissen.

Das Knurren und Jaulen des widerwärtigen Hundartigen klang ihm nach und empfing ihn wenige später wieder, als er ihm im Ritualkreis angekettet wiederbegegnete. Es war ihm ein körperlicher Widerwille, einem dieser grässlichen Wesen nah zu sein, aber man musste Opfer bringen. Seinen Berechnungen nach bräuchte es nur noch weniger Saattiere, bis die Seuche sich unwiederbringlich über ganz Aventurien ausbreitete. Er konnte sich wirklich nicht oft genug zu seiner Idee beglückwünschen, eine dämonische Krankheit geschaffen zu haben, die Tiere aller Art erst aggressiv machte, und sie dann umbrachte.

Aber leider gab es immer wieder Menschen, die ihm in die Suppe spuckten und einzelne Tiere töteten, bevor sie genug andere angesteckt hatten. Darum musste er ab und an nachlegen. So wie heute.

Er ließ sich von den Zwillingen aus der Robe helfen, gestatte sich kurz, ihre wollüstigen Berührungen zu genießen, dann scheuchte er sie, die Ritualkleidung und die nötigen Ingredienzien zu holen. *Heute Nacht, meine Lieben*, versprach er ihnen in Gedanken, während sie ihn ankleideten und das Ritual vorbereiteten.

Geranor konzentrierte sich. Der Höllenpein war einer seiner Lieblingszauber und so fiel es ihm leicht, ihn sich ins Gedächtnis zurufen und die arkanen Energien

passend zu formen. Die Formel drängte nahezu danach, Gestalt anzunehmen. Die einzige Schwierigkeit lag in der Ausführung. Er musste all seine geistige Kraft aufbringen, um den Handschuh auszuziehen und das schmutzige, widerliche, borstige Fell des Wolfes zu berühren. Galle stieg ihm in den Hals, aber es gelang ihm ein weiteres Mal. Er ließ den Zauber in diese Sphäre übergreifen und der Wolf heulte köstlich auf. Er sackte unter den Ketten zusammen, die ihn hielten und die Muskeln arbeiteten unter dem Fell, während er sich vor Qualen wandt.

KAMPFVERHALTEN

Das Verhalten des Schwarzmagiers hängt sehr davon ab, ob er Zeit zur Vorbereitung hat, und davon, wie bedrohlich die Situation für ihn ist.

Zunächst wird er mittels **AXXELERATUS** dafür sorgen, schnell und agil zu sein und dann mit Hilfe eines **HÖLLENPEINS** oder **HORRIPHOBUS** einfache Gegner ausschalten. Falls er es mit vielen Widersachern zu tun hat, so wird er vorher noch seine Chancen durch einen **DUPLICATUS** verbessern. Gegen erkennbare Zauberer wird er sich mit **GARDIANUM** und **BLITZ** schützen. Sollte er die Zauber auf seinen Stab legen können, so hat er dies im Vorfeld getan und kann sie schneller auslösen als üblich.

Ist er überrascht, so wird er vor allem auf den **AXXELERATUS** und einen **ARMATRUTZ** setzen und versuchen zu entkommen, um sich später zu rächen.



Soweit, so gut, dachte Geranor, während die Zwillinge seine Hand mit Brandwein und Seife reinigten. Der nächste Zauber verankerte die Höllenpein in dem Tier und schaffte die Raserei, die er benötigte. Nun fehlte nur noch das Opfer an Mishkara, um die Krankheit hervorzurufen.

Die Zwillinge brachten auf sein Zeichen hin den großen Tonkrug und leerten ihn über das winselnde Tier aus. Kleine und große Herzen klatschten auf den Boden und Geranor spürte, wie die dämonische Präsenz sich in dem Gewölbe ausbreitete. Der Wolf verstummte, spürte keine Schmerzen mehr, sondern begann, die Menschenherzen gierig herunterzuschlingen. Zum Glück brauchte es nur ein halbes Dutzend Herzen. Mit dem Rest ließ sich Gutes anfangen. Geranor leckte sich über die Lippen.

„Ich mag der Bruderschaft der Wissenden angehören, aber dies bedeutet nicht, dass ich die Götter nicht schätze und jeden Tag ein Heer von Dämonen heraufbeschwöre.“

„Wohlan“, erklärte er seinem Personal. „Ein weiterer Schritt zur Vernichtung allen Viehischen ist getan.“ *Eines Tages wird man mich den neuen Borbarad nennen.*

Da erklang ein heiseres Bellen. Geranor erstarrte und sein Blick wanderte zur Treppe, die in den Keller hinabführte. Dort stand der Haindruide, der ihm in letzter Zeit so viele Scherereien gemacht hatte und hinter ihm folgten drei weitere Gestalten, zwei Männer und eine Frau. Der große war zweifelsohne ein Krieger, der andere ein Südmann. *Helden*, dachte er geringschätzig.

„Dein finsternes Werk ist beendet!“, verkündete der Druide mit getragener Stimme.

„Keineswegs“, rief Geranor zurück und schleuderte einen Ignifaxius in seine Richtung. „Ich fange eben erst an!“

NAMEN

Weibliche Namen: Belona die Schreckliche, Cella, Uriada, Selvene

Männliche Namen: Karanor, Aurentian der Verführer, Cerebors, Geranor der Schwarze

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Ein Schwarzmagier ist nicht zwangsweise eine Schurke und Bösewicht. Dennoch eilt ihm immer ein schlechter Ruf voraus, der sich auch darin äußern kann, dass eine Dorfbevölkerung einen Schwarzmagier lynchen will. Zufällig ist der Magier momentan nicht mit sonderlich viel astraler Kraft ausgestattet und kann sich alleine kaum gegen die Dörfler behaupten. Allerdings hatte er sich vorher mit den Helden angefreundet und hofft nun darauf, dass diese ihm in der brenzligen Situation beistehen. Zu Schulden hat sich der wandernde Magier nichts kommen lassen, aber im Dorf selbst sind merkwürdige Dinge geschehen. So ist von heute auf Morgen die Ernte verdorben und auch Kälber mit zwei Köpfen wurden geboren. Die Helden können herausfinden, dass es nicht der Schwarzmagier war, sondern ein Diener des Namenlosen, der sich als der Peraine-Geweihte des Dorfes tarnt.

Mittels seiner Beherrschungsmagie hat ein Schwarzmagier eine Baronin auf ihrem Landsitz unter Kontrolle gebracht und lebt seitdem wie ein eitler Tyrann. Die frühere Herrin hat kaum noch etwas ohne ihn zu beschließen und es ist der alte Haushofmeister der Baronin, der beschließt, Hilfe zu holen. Er findet die umherziehenden Helden und bittet sie, den Schwarzmagier zu vertreiben. Dieser hat natürlich nicht vor, seine gefestigte Macht wieder aufzugeben und wird sich gegen alle Versuche der Helden entschlossen wehren.

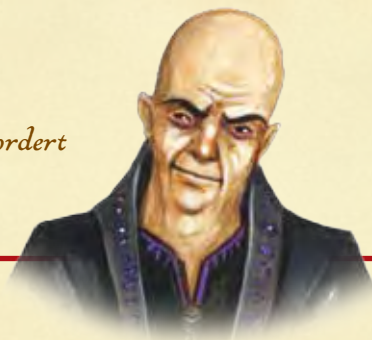




Die Helden haben auf einer ihrer Reisen ein Artefakt erbeutet, das das Interesse des Schwarzmagiers geweckt hat. Zunächst wird er versuchen, die Helden mit Hilfe von Lakaïen zu überfallen. Scheitert der Überfall, wird er selbst in Erscheinung treten, mit den Helden sprechen und ihnen ein Angebot machen (und wenn sich die Gelegenheit ergibt, mittels eines BANNBALADINS seine Ausgangslage verbessern). Scheitert

auch dieser Versuch, so wird er einen letzten Anlauf starten und sich nachts mittels eines VISIBILI an das Objekt seiner Begierde heranschleichen.

„Ihr werdet es noch bereuen, mich herausgefordert zu haben. Dies wird euer Ende sein.“



MU 14 KL 14 IN 13 CH 14 FF 12 GE 12 KO 11 KK 10 SO 7
LeP 26 AuP 29 AsP 39 MR 6 INI 11 WS 6

Seelentier: Ringelnatter

Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Vollzauberer / Arroganz 9, Goldgier 5, Neugier 7, Schlechter Ruf (5), Schulden (1000 Dukaten), Verpflichtungen (Lehrmeister oder Akademie)

Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Eiserner Wille I, Große Meditation, Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (Stadtteil/Kleinstadt), Ritualkenntnis (Gildenmagie) 5, **Stab:** Bindung, Zauberkontrolle

Talente:

Kampf: Dolche +2, Hieb Waffen 0, Infanteriewaffen +1,

Raufen +3, Ringen 0, Säbel 0, Stäbe +3, Wurfmesser +1

Körper: Athletik 0, Klettern 0, Körperbeherrschung +2, Schleichen 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +5, Sich Verstecken 0, Singen 0, Sinnenschärfe +2, Tanzen 0, Zehen +1

Gesellschaft: Etikette +3, Gassenwissen +1, Lehren +3, Menschenkenntnis +6, Schriftlicher Ausdruck +2, Überreden +5, Überzeugen +4

Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung 0, Wildnisleben 0

Wissen: Geschichtswissen +6, Götter/Kulte +7, Heraldik +1, Kriegskunst +1, Magiekunde +10, Pflanzenkunde +3, Rechnen +5, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +2, Tierkunde +3

Sprachen: Muttersprache: Garethi +16, Bosparano +6, Isdira +5, Ologhaijan +3, Rogolan +6, Urtulamidya +4, Zhayad +5, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +8, Tulamidya +6, Zhayad +5

Handwerk: Alchimie +2, Hauswirtschaft +1, Heilkunde Krankheiten +3, Heilkunde Seele +4, Heilkunde Wunden +4, Holzbearbeitung +3, Kochen 0, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +4, Schneidern +2

Zauber: ANALYS +3, ARMATRUTZ +4, ATTRIBUTO +3, AXCELERATUS +3, BALSAM +3, BAND UND FESSEL +7, BANNBALADIN +10, BEHERRSCHUNG BRECHEN +7,

BLITZ DICH +7, DUPLICATUS +4, EINFLUSS BANNEN +5, GARDIANUM +4, HÖLLENPEIN ZERREISSE DICH! +5, HORRIPHOBUS +10, IGNIFAXIUS +4, IMPERAVI +3, KARNIFILIO +4, ODEM +3, PSYCHOSTABILIS +5, RESPONDAMI +7, SALANDER +5, SCHLEIER +3, SENSIBAR +7, SILENTIUM +3, SOMNIGRAVIS +7, VISIBILI +3

Kampfwerte: Dolche 7/9, Hieb Waffen 7/7, Infanteriewaffen 7/8, Raufen 7/10, Ringen 7/7, Säbel 7/7, Stäbe 7/10, Wurfmesser 8

Ausrüstung: Dolch, Magierstab, verschiedene Zauberbücher

Erfahrener Schwarzmagier: MU 15, KL 16, IN 13, CH 16, FF 12, GE 12, KO 11, KK 10, SO 7, LeP 28, AuP 31, AsP 42, MR 8, INI 11, WS 6; SF: Merkmal Schaden, Ritualkenntnis +10, **Stab:** Ewige Flamme, Hammer des Magus, Seil des Adepten, Zauberroutine; Geschichtswissen +10, Götter/Kulte +11, Magiekunde +15, ARMATRUTZ +7, AXCELERATUS +7, BALSAM +7, BAND UND FESSEL +13, BANNBALADIN +14, BEHERRSCHUNG BRECHEN +11, BLITZ DICH +12, DUPLICATUS +8, GARDIANUM +9, HÖLLENPEIN ZERREISSE DICH! +10, HORRIPHOBUS +15, IGNIFAXIUS +8, RESPONDAMI +11, SOMNIGRAVIS +12

Erfahrener Schwarzmagier: MU 15, KL 17, IN 14, CH 17, FF 12, GE 13, KO 12, KK 10, SO 8, LeP 30, AuP 33, AsP 56, MR 11, INI 11, WS 6; SF: Merkmal Schaden, Ritualkenntnis +15, **Stab:** Ewige Flamme, Flammenschwert, Hammer des Magus, Seil des Adepten, Zauberspeicher, Zauberroutine; Geschichtswissen +12, Götter/Kulte +13, Magiekunde +18, ARMATRUTZ +11, AXCELERATUS +11, BALSAM +11, BAND UND FESSEL +17, BANNBALADIN +17, BEHERRSCHUNG BRECHEN +15, BLITZ DICH +15, DUPLICATUS +12, GARDIANUM +13, HÖLLENPEIN ZERREISSE DICH! +14, HORRIPHOBUS +17, IGNIFAXIUS +12, RESPONDAMI +15, SOMNIGRAVIS +14



chwertgeselle

WEG FREI!

Gunwald von Binsböckel schnaubte irritiert, als sich die Kutsche erneut von einer Seite auf die andere warf. Diese sogenannte Straße war eine Zumutung. Er blickte verärgert auf den dicken Tintenkleck, den die Feder in der Kladde hinterlassen hatte. „Das hat doch keinen Zweck“, grummelte er. Er hob das Tintenfässchen an, wollte es eben zuschrauben, da hörte er den Kutscher die Pferde zügeln und die Bremse ziehen. Es drückte ihn in den Sitz, die Tinte schwappte über und platschte auf sein neues Wams.

„Hast du jetzt vollends deinen Verstand versoffen?“, blaffte er den Kutscher an und riss die Klappe über seinem Kopf auf. „Warum bremsst du wie ein Tobrier, der den Steuerpfänder sieht?“

„Nehmt Eure Axt zum Holzfällen und überlasst den Kennern das Kämpfen, Herr Zwerg.“

„Ein Kampf, Herr“, berichtete der Kutscher. Tatsächlich, jetzt wo das Mahlen der Räder und das Hufgetrappel verstummt waren, konnte Gunwald das Klirren von Waffen hören. Das klang eher nach einem Zweikampf als nach einer Schlacht. „Mitten auf der Kreuzung“, setzte der Mann auf dem Bock hinzu.

„Dann fahr drumherum“, befahl er.

„Geht nicht, Herr. Pferd steht im Weg.“

Gunwald gab seinem Ärger mit einem Knurren laut und stieß die Tür auf, um sich selbst von der Lage zu überzeugen. Er stieg auf den staubigen Weg. Tatsächlich. Mitten auf der von Bäumen umstandenen Kreuzung schlugen sich zwei Gestalten. Der eine ein hochgewachsener Mann in Platte, der ein immenses Bastardschwert schwang, als bestünde es aus Holz. Ihm gegenüber eine Thorwalerin, die Haut bunt, mit großer Axt und Schild, nur in gestreifte Hosen und einen Brustgurt gekleidet. Das Pferd stand mitten auf dem Weg festgemacht, der zu schmal war, um die Kutsche daran vorbeizufahren.

Die Thorwalerin stieß einen lauten Schrei aus und stürmte auf den Mann zu. Der passte den richtigen Moment für





einen wuchtigen Schlag von oben ab, der auf den Schild der Thorwalerin krachte, sie zur Seite warf und den Hieb mit der Axt vorbeigehen ließ. Kaum war die Nordfrau an ihm vorbei, wirbelte er herum und ließ das Schwert hinterher-schwingen. Die Thorwalerin warf sich herum, doch der Stahl traf auf ihren Schildarm und das laute Krachen, mit dem er brach, fuhr Gunwald durch Mark und Bein. Die Frau schrie auf und der Mann ließ zufrieden lächelnd das Schwert sinken, wähnte den Kampf beendet. Doch seine Gegnerin dachte nicht daran, aufzugeben. Sie warf sich erneut vor, passierte das Schwert, das er eilig wieder hob, und

zog die Waffe schwungvoll im Bogen nach unten. Hätte sich der Mann nicht im letzten Augenblick zurückgebeugt, das Blatt hätte sich in seinen Schädel gegraben. So zog es einen tiefen Schnitt über seine rechte Wange.

Statt vor Schmerzen aufzuschreien, lachte der Mann, ungeachtet des Blutes, das über sein Kinn strömte. Er stieß die Gegnerin schwungvoll von sich, wirbelte um die eigene Achse und das Breitschwert traf mit der flachen Seite auf die Schläfe der Frau. Sie sackte zu Boden und blieb reglos liegen.

Der Mann stieg schwer atmend, aber achtlos über seine Gegnerin und ging zu einem Baumstumpf am Rande der

„Vinsalter? Ah, dann verzeiht. Ich dachte, ich hätte es mit einem gleichwertigen Gegner zu tun.“

MU 13 KL 12 IN 13 CH 11 FF 11 GE 13 KO 13 KK 14 SO 9
LeP 30 AuP 32 MR 3 INI 14 WS 7

Seelentier: Panther

Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung /Arroganz 6, Eitelkeit 6, Höhenangst 6, Neid 6, Niedrige Magieresistenz (1), Prinzipientreue (Loyalität, Schutz der Schwachen, Ehrenhaftigkeit) 10, Schulden (2000 Dukaten), Verpflichtungen (gegenüber Patrizier- oder Adelshaus)

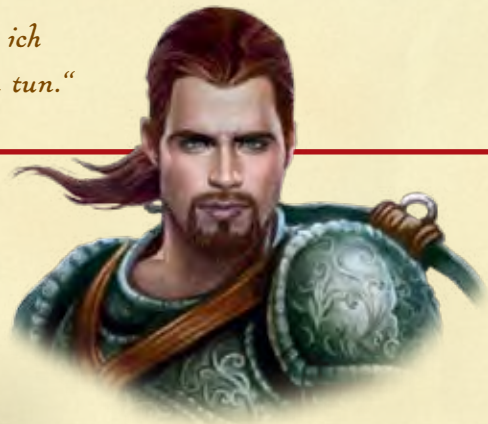
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Kampfreflexe, Kulturkunde (Mittelreich), Meisterparade, Ortskenntnis (Stadtteil/Kleinstadt), Rüstungsgewöhnung I (Leichte Platte), Standfest, Wuchtschlag

Talente:

Kampf: Anderthalbhänder (Bastardschwert) +8 (+10), Bogen +4, Dolche +3, Hieb Waffen 0, Raufen +5, Ringen +3, Säbel 0, Schwerter (Schwert) +8 (+10), Wurfmesser 0

Körper: Athletik +3, Klettern +2, Körperbeherrschung +5, Reiten +4, Schleichen 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +6, Sich Verstecken 0, Singen 0, Sinnenschärfe +4, Tanzen +3, Zechen +3
Gesellschaft: Betören +3, Etikette +7, Lehren +3, Menschenkenntnis +6, Überreden +5

Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung +2, Wildnisleben 0
Wissen: Geographie +3, Geschichtswissen +5, Götter/Kulte +7, Heraldik +6, Kriegskunst +5, Rechnen +4, Rechtskunde +5, Sagen/Legenden +6, Staatskunst +4
Sprachen: Muttersprache: Garethi +12, Sprachen Kennen: Bosparano +7, Thorwalsch +6, Tulamidya +6, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +6



Handwerk: Hauswirtschaft +1, Heilkunde Wunden +4, Holzbearbeitung 0, Kochen 0, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen +3, Schneidern 0

Kampfwerte: Anderthalbhänder (Bastardschwert) 13/11 (14/12), Bogen 12, Dolche 10/9, Hieb Waffen 8/8, Raufen 12/9, Ringen 10/9, Säbel 8/8, Schwerter (Langschwert) 14/10 (15/11), Wurfmesser 8

Ausrüstung: Anderthalbhänder, Dolch, Leichte Platte

Erfahrener Schwertgeselle: MU 14, KL 12, IN 14, CH 11, FF 11, GE 15, KO 13, KK 15, SO 10, LeP 33, AuP 35, MR 5, INI 15, WS 7; SF: Ausfall, Kampfreflexe, Klingensturm, Niederwerfen; Anderthalbhänder (Bastardschwert) +12 (+14), Schwerter (Langschwert) +13 (+15), Körperbeherrschung +10, Sinnenschärfe +8

Veteranen-Schwertgeselle: MU 15, KL 12, IN 16, CH 11, FF 11, GE 16, KO 13, KK 16, SO 11, LeP 35, AuP 37, MR 6, INI 18, WS 7; SF: Ausfall, Binden, Kampfreflexe, Kampfgespür, Klingensturm, Klingenwand, Niederwerfen; Anderthalbhänder (Bastardschwert) +15 (+17), Schwerter (Langschwert) +16 (+18), Körperbeherrschung +14, Sinnenschärfe +11



Lichtung, auf den er sich sinken ließ. Das Schwert legte er sorgsam neben sich und zog dann ein sauberes Tuch und ein Stück Wurst aus den Satteltaschen, die neben dem Stumpf ruhten.

Gunwald beachtete er nicht im Geringsten. „Dem werde ich ...“, blaffte der Adlige und stakste auf den Mann zu. „Heda, du wirst dein Pferd da aus dem Weg schaffen“, rief er ihm zu, während er näher kam. „Und dieses bemalte Weib dort auch“, setzte er hinzu.

Der Mann blickte zu ihm auf und lächelte unverschämt. Dann zog er einen langen Dolch und schnitt sich ein Stück Wurst ab, um es in den Mund zu schieben.

Gunwald hatte ihn mittlerweile erreicht und baute sich vor ihm auf. „Hast du mich nicht gehört?“

„Doch“, antwortete der Mann mit rauer Stimme. „Hab ich.“

„Auf was wartest du dann?“

Der Mann legte den Kopf schief und sagte: „Darauf will ich meinerseits mit einer Frage antworten. Wisst Ihr damit umzugehen?“ Die Dolchspitze klirrte auf den Korb seines Degens.

Gunwald schluckte schwer. Die Waffe war für ihn eher Ehrenzeichen, als dass er sie wirklich zu führen verstünde.

„Das dachte ich mir“, sagte der Mann mit selbstgerechtem Grinsen. „Dann würde ich vorschlagen, dass Ihr wartet, bis ich etwas gegessen und meine Wunde versorgt habe. Dann mache ich den Weg gerne frei.“

Und Gunwald wartete.

NAMENSLISTE

Männliche Namen: Odilon Hehrengrub, Bosper von Altentann, Firunian Dürrbuch

Weibliche Namen: Adaque Lindenhauer, Throndwige von Lichterfeld, Leta Honorald

VERWENDUNG IM SPIEL

Der Schwertgeselle kann Mentor oder Freund der Helden sein, aber ebenso können sie mit ihm und seiner Arroganz aneinander geraten, was zu einem Duell oder auch einer lebenslangen, leidenschaftlichen Feindschaft führen kann, die mit viel Stil gepflegt wird.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ Schwertgesellen sind beliebte Duellpartner für adlige Heißsporne. Wenn aber kurz nach einem solchen Duell der Sohn aus gutem Hause erstochen aufgefunden wird, fällt der Verdacht auf den Schwertgesellen, so dass dieser ein dringendes Bedürfnis hat, zu wissen, wer der wahre Mörder ist. Und da er inhaftiert wurde, bleibt ihm nur die Möglichkeit, jemanden mit der Klärung des Verbrechens zu beauftragen. Glücklicherweise kennt er da einen Abenteurer, einen Freund aus seiner Kindheit, und der ist sogar meistens mit einer ganzen Schar von Glücksrittern unterwegs ...

☛ Schwertgesellen arbeiten mitunter als Fechtlehrer für die Kinder reicher Bürger. Eine der Töchter hat sich in den Schwertgesellen verliebt, wurde jedoch von ihm zurückgewiesen, da er sich für eine andere interessiert. Diese kostet ihren Triumph gegenüber der Zurückgewiesenen voll aus. Die Versmähte bittet die Helden, ihr zu helfen, sei es, um eine unwiderstehliche Salonkatze zu werden, oder um die Konkurrentin oder den Schwertgesellen bloßzustellen.

„Nicht schlecht. Feilt noch weiter an Eurer Technik und dann könnte was aus Euch werden. In zwanzig Götterläufen oder so.“

☛ Zwischen dem Schwertgesellen und einem Krieger tobt ein ausdauernder Streit darum, welche Art des Kämpfens denn nun die der Zukunft sei. Sie liefern sich wilde Duelle (miteinander und mit anderen) und weigern sich, auf die zur Zurückhaltung mahnende Stimme der alten Heilerin zu hören. Diese weiß jedoch als einzige, dass die beiden Männer Halbbrüder sind. Eine Information, die sie den Helden anvertraut, damit sie den Streit schlichten können. Als Bedingung nennt sie aber die Einhaltung des Geheimnisses der beiden Brüder, denn sie hatte der Mutter der beiden versprochen, ihnen nicht davon zu erzählen.

☛ Einer der Helden hat einen ausgezeichneten Ruf als Kämpfer, der auch bis an die Ohren eines jungen Schwertgesellen der Adersin-Schule gedrungen ist. So versucht er nun den Kämpfer zu finden und ihn zu einem Duell herauszufordern. Dabei wird er auch in den unpassendsten Momenten den Helden fordern – ja, selbst wenn sich die Gruppe mitten in einem Kampf gegen eine Bande von Wegelagerern befindet (wobei der Geselle den Helden gerne zunächst helfen wird und anschließend das Duell fordert).



Soldat

NEID UND ZWIETRACHT

Berwin zog mürrisch den Schleifstein über sein Schwert, wischte sich den Schweiß von der Stirn und versuchte seinen knurrenden Magen nicht zu beachten. Die Rationen waren halbiert worden, damit die Vorräte länger hielten, und das bisschen, was er an seinem Sold gespart hatte, wollte er den Marketendern und Trossfrauen nicht in den Rachen werfen. „Wer wird hier eigentlich belagert“, murzte er halblaut. „Was?“, fragte Travin und blickte von den Boltankarten auf, mit denen er sich eine Passion legte.

„Wenn ich gegen meine Befehle verstoße, werde ich schneller in die Schwarzen Lande versetzt, als ich Yol-Ghurmak sagen kann.“

„Wer wird hier eigentlich belagert? Die, oder wir?“ Er wies mit dem Daumen hinter sich auf die Burg, die sich über das Weidener Grasland erhob. Die Halme, die überall sonst grün und saftig emporsprossen, waren rings um die Feste verdorrt und strohig. Aus den Schloten des Palas und des Gesindehauses ringelte sich schwarzer, irgendwie bedrohlicher Rauch.

Was machen die da bloß, dass sie trotz dieser niederhöllischen Sommerhitze ein Feuer brauchen.

Andererseits ging vielleicht gerade die Hitze auf das zurück, was in der Burg vor sich ging. Manchmal hörte man des Nachts klagende Schreie und mehr als einmal hatte beunruhigendes Elmsfeuer auf den Zinnen gespielt.

Berwin lief es kalt den nackten, verschwitzten Rücken herunter. Wenn der Hauptmann ihn ohne Uniformjacke erwischte, gäbe es Ärger. Aber er riskierte lieber einen saftigen Anpfiff vom Kommandanten als den ganzen Tag in dieser vermaledeiten Tracht zu stecken und sich die Seele aus dem Leib zu schwitzen.

Burg Mittelfels, dachte Berwin, während er den Blick über das gedrungene Gebäude auf dem Hügel schweifen ließ und fragte sich nicht zum ersten Mal, woher die Feste ihren Namen hatte, war doch weit und breite kein Fels zu sehen.

Aber das war nun wirklich ihre geringste Sorge. Die Truppe hatten die Burg dank fähiger Spione rechtzeitig erreicht, um den Abzug der Dämonenkrieger aus den Schattenlanden zu verhindern. Dummerweise hatten eben diese sich daraufhin in der Burg verschanzt und zwangen das Heer so, praktisch die eigene Burg zu belagern.

„Na die“, sagte Travin verwundert. Er war nicht einer der Hellsten.

„Und warum haben wir dann nix zu fressen?“

Travin zuckte mit den Schultern. „Der Nachschub wird schon kommen.“

„Das versprechen sie uns schon seit Wochen. Aber wir haben schon jede Kuh und jeden Apfel in der Gegend gefressen, alle Hasen und Vögel. Wenn es so weitergeht, müssen wir bald Mäuse und Ratten verspeisen.“

„Gibt Schlimmeres“, sagte Travin mit erneutem Achselzucken.

„Was, du hast schon mal Ratten gefressen?“

„Ich nicht“, gestand Travin. „Aber meine Großmutter. Im Winter 946 vor Travemünde.“

Berwin schnaubte ungläubig. Wenn auch nur die Hälfte der Geschichten war gewesen wäre, die Travin über seine glorreiche Soldatengroßmutter erzählte, wäre sie eine

regelrechte Heldin gewesen. „Und, wie schmeckt Ratte?“

„Wie Hühnchen, sagt sie.“

Natürlich, dachte Berwin, *alles schmeckt immer wie Hühnchen.*

Ein lauer Wind brachte den rauhen Gesang der Söldner herüber. Es war ein Lied über eine junge Magd, die sich nach und nach mit einer ganzen Reihe von Söldnern und Seeleuten einließ, die ebenso einfallsreiche wie obszöne Beinamen trugen. Die meisten wiesen auf bestimmte körperlichen Vorzüge hin. Der Söldnertrupp hatten sein Lager einige Dutzend Schritt weit von den Zelten der Soldaten errichtet und man ließ die Flaschen kreisen.

„Die brauchen sich um Rationen keine Sorgen zu machen“, grollte er. „Die können sich von ihrem fetten Sold Brot und Speck und Brandtwein kaufen.“

Travin zuckte nur wieder mit den Schultern und Berwin hätte seinem Kameraden dafür in die Fresse hauen können. Aber das tat man nicht, wenn man jemandem noch sein Leben auf dem Schlachtfeld anvertrauen wollte.

„Ich will jetzt schlafen“, beschloss er.

„Ja, das ist eine gute Idee.“ Travin legte seine Karten zusammen. „Der Hauptmann wird uns morgen früh wieder dril-

VERWENDUNG IM SPIEL

Der Soldat kann den Helden als Gegner in Fehden oder Krieg begegnen. Je nach Stand der Helden kann er auch ein Kamerad, Vorgesetzter oder Untergebener sein.



len wollen, Flaggenparade vor dem Haupttor, um den Feind einzuschüchtern“.

Als ob sich eine Horde Dämonenpaktierer von ein bisschen Flaggenschwenken und Marschieren ins Bockhorn jagen lässt. Auch so etwas, was die Söldner nicht zu tun brauchten. In Ordnung marschieren, in Reih und Glied antreten. Sicher, sie hatten so etwas wie eine Formation, ohne wäre jede militärische Einheit verloren. Aber sie wurden nicht mit Stöcken geschlagen oder zur Nachtwache eingeteilt, wenn sie vor Langeweile einmal fehltraten.

Er erhob sich.

„Was hast du vor?“, fragte Travin und erhob sich ebenfalls.

„Ich gehe diesen versoffenen Hurenkindern sagen, dass sie das Maul halten sollen.“

Irgendwo tief in seinem Inneren wusste er, dass dies eine Dummheit war. Aber der Hunger, die Hitze und die ständige Anspannung der Belagerung hatten an seinen Nerven gezerrt und jetzt wollte er sich streiten, nein, er wollte sich prügeln. Und wer hätte eine Tracht Prügel eher verdient als diese verdammten Söldner, die besser bezahlt wurden, mehr Freiheiten hatten und denen man zudem noch den ganzen Ruhm für ihre vermeintlichen Heldentaten zuschanzte, wo sie doch nur kopf- und planlos gegen den Gegner anrannten.

„Berwin, tu das nicht. Das gibt nur Ärger.“ Travin wollte ihn aufhalten, aber da trat Ragna zu ihm. „Was gibt’s?“

Berwin zeigte zum Söldnertrupp hinüber, wo eben unter den anfeuernden Rufen der anderen Haudegen und Halsabschneider ein Bierfass eröffnet wurde. „Ich gehe denen Manieren beibringen.“

Ragna schlug ihm lachend auf den Rücken. „Da bin ich dabei.“ Sie winkte einige weitere Kameraden herbei. „Los, wir gehen die Söldnerbande aufmischen.“

Gemeinsam machten sie sich auf, zogen durch die Zeltreihen und sammelten hier und da Kameraden ein, die nicht zu müde oder antriebslos waren. Manch einer brannte förmlich darauf, seine aufgestaute Kampfbereitschaft zu einem Nutzen zu bringen. Und den Söldnern zu zeigen, wer die wirklichen Könner auf dem Schlachtfeld waren, war ein ausgesprochen lohnendes Vorhaben.

Sie hielten sich von den Zelten der Frau Oberst und des Hauptmannes fern, um kein frühes Ende ihres Vorhabens zu riskieren.

„Hiltrud, sag der Nachtwache, sie soll uns den Rücken freihalten!“ Die angesprochene nickte und schwenkte aus, um ihre Kameraden auf mögliche Petzen und Verräter anzusetzen.

Als sie den drei Schritt breiten Streifen freien Grüns erreicht hatten, der die beiden Lagerteile trennte, waren gut zwei Dutzend streitlustiger Soldaten zusammengekommen. Einige hatten ihre Schwerter dabei, einer gar seine Pike.

„He!“, rief Berwin, der sich in seiner Anführerrolle recht wohl fühlte. „He!“

Eine junge Frau löste sich vom Rand der grölenden Menge und näherte sich ihm.

„Was gibt es?“, fragte sie und ruckte herausfordernd mit dem Kinn in seine Richtung.

„Wie wäre es, wenn ihr mal still seid?“, fragte er und wies hinter sich. „Aufrechte Waffenbrüder und -schwestern wollen ihren wohlverdienten Schlaf!“

Immerhin hatten sie den ganzen Tag ihre Waffen in Stand gesetzt und mit dem Aufbau der Belagerungsgeschütze begonnen. Die hatte man ihnen nämlich geschickt. Kein Fleisch, keine Rüben, keinen Wein, sondern die vermalede-





ten Belagerungsgeräte, mit denen sie nun eine von Weidener Hand erbaute Burg einreißen sollten.

„Wann hättet ihr euch denn Schlaf verdient?“, keifte die Söldnerin. „Während ihr uns beim Kämpfen zugesehen habt?“ Kämpfen nannte sie dieses lächerliche Scharmützel, für das sie auch noch eine öffentliche Belobigung erhalten hatte. Er machte eine wegwerfende Geste. „Haltet jetzt euer Maul, oder wir stopfen es euch!“

Mittlerweile hatten sich die Söldner bis auf wenige Ausnahmen, die offenbar schon zu betrunken waren, um die Frau geschart.

„Nur zu!“, forderte sie und holte aus ...

NAMENSLISTE

Männliche Namen: Travin Rainsberg, Eolan Schwarske, Berwin Kleehofer

Weibliche Namen: Anzina Dever, Ragna Saatberger, Elja Dachweiher

„Hauptfrau Lowanger sagte immer ...“

MU 13 KL 12 IN 12 CH 11 FF 11 GE 12 KO 13 KK 14 SO 7
LeP 30 AuP 31 MR 4 INI 10 WS 7

Seelentier: Luchs

Vor- und Nachteile: Balance, Entfernungssinn, Gefahreninstinkt (3) / Aberglaube 6, Autoritätsgläubig 6, Farbenblind, Nachtblind, Sucht (6, Alkohol)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Formation, Kulturkunde (Mittelreich), Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Leichte Platte), Standfest, Sturmangriff, Wuchtschlag

Talente:

Kampf: Dolche +4, Hieb Waffen +4, Infanteriewaffen (je nach Regiment spezialisiert) +7 (+9), Raufen +4, Ringen +3, Säbel 0, Wurfmesser 0

Körper: Athletik +5, Klettern +2, Körperbeherrschung +4, Schleichen +3, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +5, Sich Verstecken +3, Singen +2, Sinnenschärfe +6, Tanzen +2, Zeichnen +5

Gesellschaft: Etikette +3, Menschenkenntnis +5, Überreden +3

Natur: Fährten suchen +2, Fesseln/Entfesseln +3,

Orientierung +4, Wettervorhersage +3, Wildnis leben +5

Wissen: Geographie +2, Götter/Kulte +4, Heraldik +3, Kriegskunst +4, Rechnen 0, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +4

Sprachen: Muttersprache: Garethi +10, Sprachen Kennen: Rogolan +3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 0

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ Nicht jeder Soldat wird mit dem fertig, was er in den letzten Kriegen gesehen hat, so dass manch einer zur Flasche greift, um zu vergessen. Doch wenn er dann im Suff regelmäßig Wirtshausbildung und Knochen zerlegt, sind Frau und Freunde irgendwann bereit, zu drastischen Methoden zu greifen und Magier, Hexen oder Geweihte aus einer reisenden Heldengruppe um Hilfe zu bitten.

☛ Während einer Adelsfehde werden die Helden von einer jungen Frau gebeten, einem Soldaten die Nachricht von der Geburt seines Sohnes zu überbringen. Eigentlich wäre das einfach, müssten sie dabei nicht mitten durch das aktuelle Aufmarschgebiet der Kontrahenten.

☛ Eigentlich sollten die Helden nur kurz einem Soldaten eine Nachricht überbringen. Aber der Empfänger der Nachricht sieht nicht so aus wie beschrieben. Wo ist der eigentliche Empfänger hin und warum schweigen die anderen Soldaten zu dem Thema so hartnäckig?



Handwerk: Ackerbau +1, Brauer +2, Fahrzeug Lenken +1, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +3, Kochen +2, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen 0, Schneidern +3

Kampfwerte: Dolche 12/8, Hieb Waffen 11/9, Infanteriewaffen (je nach Regiment spezialisiert) 12/11 (13/12), Raufen 10/10, Ringen 10/9, Säbel 8/8, Wurfmesser 7

Ausrüstung: Dolch, Infanteriewaffe (je nach Regiment), Kettenhaube oder Tellerhelm, Kettenhemd

Erfahrener Soldat: MU 14, KL 12, IN 13, CH 11, FF 11, GE 13, KO 14, KK 15, SO 8, LeP 33, AuP 34, MR 5, INI 15, WS 7; SF: Kampfreflexe, Schnellziehen; Infanteriewaffen (je nach Regiment spezialisiert) +11 (+13), Körperbeherrschung +8, Selbstbeherrschung +8, Kriegskunst +8

Veteranen-Soldat: MU 16, KL 12, IN 14, CH 11, FF 11, GE 14, KO 14, KK 16, SO 9, LeP 36, AuP 36, MR 6, INI 16, WS 7; SF: Kampfreflexe, Schnellziehen; Infanteriewaffen (je nach Regiment spezialisiert) +14 (+16), Körperbeherrschung +12, Selbstbeherrschung +12, Kriegskunst +12



öldnerin

ZWIETRACHT UND NEID

Korhild gab es auf, immer wieder neidische Blicke zum Soldatenlager hinüberzuwerfen. Die Glückpilze mussten sich ihren Proviant nicht teuer erkaufen, sie wurden versorgt. Sie bekamen Essen, Uniformen, von den Annehmlichkeiten von längeren Ruhepausen zwischen zwei Schlachten ganz zu schweigen. Sie hingegen musste mit ihrem Trupp dem Krieg stets nachreisen. Natürlich kämpfte sie gern, schon um Kor zu ehren ... *Aber trotzdem*. In letzter Zeit schien ihr das geregelte Leben eines Soldaten soviel angenehmer.

Schon wegen der echten Kameradschaft. In einem Söldnertrupp wechselten die Mitglieder so schnell, weil immer mal einer starb oder genug verdient hatte, um die Klinge an den Nagel zu hängen, da kam kaum ein Zusammengehörigkeitsgefühl auf. Es kämpfte schlussendlich doch jeder für sich allein.

„Kor! Kor! Los, mitbrüllen, das schüchtert den Feind ein!“

Und wegen all dieser Dinge, die den Soldaten gegeben waren, hasste sie das Pack heute Nacht, denn sie hatte kein anderes Ziel für ihre Trauer und die Angst, die der Tod ihres Kameraden in ihr ausgelöst hatte.

Da wurde Korhild einer Gruppe von Soldaten gewahr, die sich auf den schmalen Wiesenstreifen zubewegten, den sie zum Soldatenteil des Lagers gelassen hatten. Ihr Anführer schien ein Mann mit nacktem Oberkörper zu sein.

„He!“, rief der Bursche und baute sich groß auf. Dann noch einmal: „He!“

Korhild erhob sich und stapfte grimmig auf ihn zu. Sie wollte bei Kor wissen, was dieser Schwertfuchter von ihr wollte. Sie hoffte inständig, dass es Ärger war!

„Was gibt es?“, fragte sie und ruckte herausfordernd mit dem Kinn in seine Richtung.

„Wie wäre es, wenn ihr mal still seid?“, fragte er und wies hinter sich. „Aufrechte Waffenbrüder und -schwestern wollen ihren wohlverdienten Schlaf!“

Korhild lachte verächtlich. „Wann hättet ihr euch denn Schlaf verdient? Während ihr uns beim Kämpfen zugesehen habt?“

Der Schmerz über den Verlust von Poterkan, ihren Waffenbruder und einzigen wirklichen Freund in der Einheit traf sie schwer. Sie hatten die Orks, die sich aus der Burg geschlichen hatten, zwar eingeholt und niedergemacht, aber ihre Gegenwehr war stärker gewesen als erwartet. Und jetzt tat dieser





Soldat ihre tapfere Tat mit einer wegwerfenden Geste ab und sagte: „Haltet jetzt euer Maul, oder wir stopfen es euch!“

Und jetzt wollen sie uns verbieten, unserer Toten zu gedenken! Korhild sah aus den Augenwinkeln, dass sich auch die anderen Männer und Frauen ihres Trupps um sie geschart hatten. Ihre Gesichter drückten deutlich den gleichen Ärger aus.

„Nur zu!“, forderte sie und holte aus.

Der erste Schlag ließ den Damm brechen. Die beiden Gruppen stürzten sich aufeinander. Die Ehre verlangte, dass sie ihre Waffen ablegten, aber ansonsten schenkten sie sich nichts.

Da klang mit einem Mal ein lautes Horn durch die Nacht. Eingedrillter Gehorsam ließ Söldner und Soldaten gleichermaßen innehalten.

„Ausfall!“, riefen die Nachtwachen. „Sie brechen aus!“

Korhild wirbelte herum und stürzte zu den Waffen. Doch sie kam nicht weit, unmittelbar vor ihr zuckte eine gleißende Flammenlanze durch die Luft und schlug in einen ihrer Kameraden ein. Er wurde mit einem Laut wie brechendes Holz durch die Luft von ihr weggeschleudert. Dort, wo die magische Lanze eine Bresche in die Reihen geschlagen hatte, erschien jetzt ein waberndes, sich windendes Knäuel aus blutigen Tentakeln.

„Ein Dämon!“, schrie ihr Kampfmagier und begann sogleich zu zaubern, doch er war zu langsam. Das Monstrum zeriss einen Soldaten buchstäblich in der Luft und schoss

„Klingt interessant. Was kriege ich dafür?“



MU 13 KL 12 IN 13 CH 10 FF 11 GE 13 KO 13 KK 13 SO 5
LeP 31 AuP 32 MR 4 INI 10 WS 9

Seelentier: Panther

Vor- und Nachteile: Eisern, Flink (1) / Aberglaube 5, Einbildungen, Goldgier 5, Unansehnlich

Sonderfertigkeiten: Defensiver Kampfstil, Kulturkunde (Mittelreich), Finte, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I (Lederharnisch)

Talente:

Kampf: Anderthalbhänder (Bastardschwert) +8 (+10), Dolche +4, Hieb Waffen +4, Raufen +4, Ringen +4, Säbel 0, Wurfmesser +2, Zweihandhieb Waffen +4

Körper: Athletik +5, Klettern +3, Körperbeherrschung +3, Schleichen +3, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +5, Sich Verstecken +2, Singen 0, Sinnenschärfe +4, Tanzen 0, Zehen +5

Gesellschaft: Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +6, Überreden +3

Natur: Fährtensuchen +4, Fallen stellen +3, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +1, Orientierung +2, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +5

Wissen: Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Kriegskunst +3, Magiekunde +1, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +4, Schätzen +4, Tierkunde +3

Sprachen: Muttersprache: Garethi +10, Sprachen Kennen: Oloarkh +6, Thorwalsch +5, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 0

Handwerk: Ackerbau +2, Heilkunde Wunden +5, Holzbearbeitung +4, Kochen +3, Lederarbeiten +4, Malen/Zeichnen 0, Schneidern +4, Seiler +2, Zimmermann +2

Kampfwerte: Anderthalbhänder (Bastardschwert) 13/11 (14/12), Dolche 11/9, Hieb Waffen 12/8, Raufen 12/8, Ringen 10/10, Säbel 8/8, Wurfmesser 9, Zweihandhieb Waffen 10/10

Ausrüstung: Bastardschwert, Dolch, Lederharnisch

Erfahrene Söldnerin: MU 14, KL 11, IN 14, CH 10, FF 12, GE 14, KO 14, KK 14, SO 6, LeP 34, AuP 34, MR 5, INI 11, WS 9; SF: Aufmerksamkeit, Niederwerfen, Schnellziehen, Wuchtschlag; Anderthalbhänder (Bastardschwert) +11 (+13), Zweihandhieb Waffen +8, Körperbeherrschung +7, Selbstbeherrschung +9

Veteranen-Söldnerin: MU 14, KL 11, IN 15, CH 10, FF 12, GE 16, KO 15, KK 15, SO 7, LeP 37, AuP 37, MR 6, INI 16, WS 10; SF: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Niederwerfen, Schnellziehen, Sturmangriff, Wuchtschlag; Anderthalbhänder (Bastardschwert) +15 (+17), Zweihandhieb Waffen +12, Körperbeherrschung +11, Selbstbeherrschung +12



dann auf Korhild zu. Sie duckte sich unter einem Tentakel hieb hindurch, sprang vor einem zweiten nach hinten, aber da fegte ihr ein dritter die Beine unter dem Leib weg und sie krachte hin. Ein tausendfach gezahntes Maul tat sich in der schwammigen Körpermitte auf, doch da fuhr ein Schwert in die Masse. Es zischte, als Fleisch warf Blasen, und das Monstrum wich vor der geweihten Klinge zurück.

Es war der Anführer der Soldaten, der sich tapfer zwischen sie und die unheilige Kreatur stellte. Sie kämpfte sich auf die Beine, las das mit einem heiligen Symbol versehene Schwert ihres gefallenen Kameraden auf und gemeinsam drangen sie auf das Wesen ein.

Nun traf auch der Zauber des Magiers in einer bläulich schimmernden Woge auf den Dämon und trieb ihn zurück, fraß sich wie heißes Wasser im Schnee durch dessen Leib.

Da bemerkte Korhild eine Reiterschar, die das Lager von der Flanke aus angriff. In schwarze Rüstungen gehüllte Ritter, deren Helme grausigen Tierfratzen nachgeformt waren.

Sie feuerten Armbrüste ab, deren Bolzen durch die Luft zischten. Ohne darüber nachzudenken, stieß sie den Soldaten aus der Schußbahn. Der Bolzen schlug krachend in ihren Arm ein und brach mindestens einen Knochen. Sie schrie vor Wut und Schmerz und drohte von der Pein in die Knie gezwungen zu werden. Aber da war der Soldat wieder neben ihr, stützte sie und rief: „Wider die Paktierer!“

Korhild nickte keuchend und nahm den Ruf auf. „Wider die Paktierer!“

Man mochte für ihre Klinge bezahlen und damit war sie mal für den einen und mal für den anderen. Aber wogegen sie auf jeden Fall war, das hatte und würde sich in ihrem Leben nicht ändern. Und dazu gehörte auf jeden Fall alles, was mit Dämonen zu tun hatte.

Die Ritter preschten in die Menge, aber mittlerweile hatten sich die Reihen geformt und erwarteten sie mit langen Speeren und einigen schweren Ketten, die Pferde zu Fall brachten

und mit Reiterhaken, mit denen sie von ihren Tieren gezogen wurden. Die Soldaten schlossen die Ränge mit Disziplin und Übung, während die Söldner wie wütende Hornissen wieder und wieder vorzuckten, um die Reihen der Feinde auszudünnen.

Vielleicht braucht es doch alle Arten gleichermaßen auf dem Feld der Ehre, dachte Korhild. Diese Lehre hättest du mir aber auch weniger schmerzhaft erteilen können, warf sie ihrem Gott vor und erlaubte, das der Soldat ihren verletzten Arm deckte.

NAMENSLISTE

Männliche Namen: Arngrimm Reuther, Perainian Eckenborch, Fredo Birkhöh

Weibliche Namen: Korhild Riedschneider, Irma Gielsenberg, Yassia Bachenhag

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ In einem Gasthaus werden die Helden Zeugen, wie ein Trupp Garde die Leiche eines reisenden Händlers und dessen Bedeckung untersucht und die Söldnerin, als einzige Überlebende dringend tatverdächtig, festnimmt, obwohl sie vehement ihre Unschuld beteuert. Der wahre Mörder ist ein Konkurrent des Händlers und es wäre ihm sehr recht, wenn die Söldnerin gehängt und die Sache zu den Akten gelegt wird.

„Ach was! Das ist doch gar nichts! Noch nie einen ordentlichen Kampf hinter dich gebracht?“

☛ Auch Söldner werden irgendwann alt. Und wenn die eigene Einheit nicht mehr besteht und einen nicht mehr durchfüttern kann und man keine Familie hat, aber nicht als Bettler enden möchte, muss man einen anderen Weg wählen. Die Bauern tuscheln ängstlich über die seltsame, schwerbewaffnete Frau, die auf einer Straßenkreuzung Stellung bezogen hat und mit dem Blut von Tieren die Bäume bestreicht. Dabei wartet die korgläubige Söldnerin nur auf einen angemessenen Gegner für einen letzten guten Kampf.

☛ Eigentlich fand die Söldnerin, dass es eine gute Idee war, den Streitkolben ihres Gegners als Trophäe mitzunehmen. Aber seit er angefangen hat, mit ihr zu sprechen, sieht sie das ganze etwas anders. Erstens erzählt er intime Dinge aus ihrem Leben, obwohl sie ihm nichts davon erzählt hat, und zweitens sollte ein Streitkolben nicht sprechen. Deshalb versucht sie, ihn beim Kartenspielen an die netten, weitgereisten Herrschaften loszuwerden, die sie im Gasthaus getroffen hat.

DIENTSTLEISTUNGEN UND PREISE

Die Söldnerin ist als Handlager eines Oberschurken eine klassische Gegnerin der Helden. Genauso kann sie aber Verbündete oder Angestellte der Helden sein.

Dienst	Preis
Geleitschutz (pro Tag)	1 – 5 S
Wache halten (pro Tag)	1 – 3 S
Einsatzkommando	5 – 20 S



Stadtgardist

IM TSAKOSTÜM

Laske klemmte sich die Hellebarde in die Armbeuge, reichte seiner Begleiterin die Laterne, um dann den Kragen seiner Uniformjacke hochzuschlagen, den Hut zu richten und ausgiebig zu fluchen.

„Das Wetter wird nicht besser, wenn du ständig drüber meckerst“, sagte Selinde und schlug ihm auf die Schulter.

„Wie kannst du bei so einem Dreckswetter so gut gelaunt sein?“ Seine Kollegin zuckte die Achseln. „Ich trage eben Praios im Herzen.“

„Und Rahja“, sagte Laske und spielte damit auf die beiden Männer an, die Selinde eben angehalten und ausgiebig befragt hatte, nur um sich dann mit ihnen zu verabreden. „Das ist Amtsmissbrauch, das weißt du?“

„Halt, im Namen des Gesetzes!“

Sie lachte unbeschwert. „Du bist starr wie ein Brett, Laske. Auch als Stadtgardist muss man nicht immer grimmig und strikt sein!“

Laske nickte, aber da war er anderer Ansicht. Im Dienst war er das Gesetz, und das Gesetz mochte Milde zeigen, aber es lachte nicht. In der Freizeit war das etwas anderes.

Sie gingen die Marktstraße entlang und bogen auf die Hafengasse ein. „Nächste Woche fahre ich übrigens meine Mutter besuchen“, sagte Selinde. „Du läufst dann mit Gishelm Patrouille, hat die Hauptfrau gesagt.“

„Na, der Tag wird ja immer besser“, grollte Laske. Gishelm war das genaue Gegenteil von Selinde. Dick, hässlich und immer griesgrämig.

„Na, ihr beiden Dachse werdet euch doch sicher gut verstehen. Ein Gesicht düsterer als das nächste.“

Sie reichte ihm die Laterne zurück und wies auf die Hutmacherstraße. „Lass uns hier abkürzen, ich muss noch meinen neuen Hut abholen.“

„Mitten in der Nacht?“, wollte Laske wissen. „Außerdem sollen wir den Goldammerweg laufen.“

„Erstens ist es nicht mal Schlag Zehn und zum anderen können wir den Goldammerweg auf dem Rückweg gehen.“

Laske gab auf und ließ sich in die schmale Gasse führen. Als Selinde bei Meister Fietenkraut anklopfte und eingelassen wurde, sagte Laske: „Ich warte draußen.“ Er hatte keine Lust, sich in der überhitzten Stube totzuschwitzen, bis Selinde mit ihrer Anprobe fertig war. Stattdessen lehnte er sich

an die Wand unter das kleine Vordach und steckte sich ein bisschen Kautabak in den Mund. Ein kühler Wind peitschte Regen an ihm vorbei, und einmal mehr wünschte er sich, in den Süden ziehen zu können. Weit in den Süden.

Ein Knarren ließ ihn aufblicken. Eine Tür einige Häuser weiter war aufgeweht worden. Er stieß sich ab und trat auf das Kopfsteinpflaster hinaus, spähte nach oben. Das Haus war dunkel. *Merkwürdig.* Vielleicht hatte Meister Ortwin, einer der angesehensten Hutmacher der Stadt, die Tür nicht richtig geschlossen, als er zu Bett oder ausgegangen war?

Sehen wir mal nach. Nachdem ihm im letzten Monat gleich zwei Taschendiebe entkommen waren, musste er bei der Hauptfrau anders auf gut Wetter machen. Da wäre eine Empfehlung des Hutmachers gern genommen.

Er schob die Tür ganz auf und lauschte in die Stiege. Leise Geräusche klangen von oben herunter. „Meister Ortwin?“, rief Laske nach kurzem Zögern. Wenn er sich nicht ankündigte, würde den alten Mann noch der Schlag treffen, wenn er plötzlich vor ihm stand. „Meister Ortwin? Eure Tür steht auf!“

Niemand antwortete. Also stellte Laske die Hellebarde in die Ecke der Stiege, zog das Kurzsword und stieg zügig die Treppe hinauf.

„Laske?“, hörte er da Selinde von der Straße her rufen. Oben fiel laut etwas zu. Laske lief schneller, sah gedämpftes Licht unter einem Türspalt hindurchfallen und stieß die Tür auf. „Halt! Wache!“, rief er ... und erstarrte.

Im Bett des Hutmachers lag eine wunderschöne, nackte Frau. Laske ließ das Schwert sinken und starrte auf die vollen Brüste, die samtene Haut und das lange, blonde Haar.

Dienstleistungen

Stadtgardisten sind für viele Helden mehr eine Art notwendiges Übel als alles andere. Sie bestehen auf Vorschriften, z.B. über das Waffentragen in Städten, haben an allem etwas auszusetzen und sind gnadenlos inkompetent. Manchmal aber sind sie auch die Retter in letzter Minute und diejenigen, die sich um Mörder und anderes Gelichter kümmern, sobald die Helden diese bei ihnen abliefern.

Bestechung (je nach Risiko): 1 S – 10 D



Die Frau quietschte auf und zog die Decke an sich, wobei eines ihrer langen, schlanken Beine bis weit zum Oberschenkel unbedeckt blieb. Ihre Hände pressten die Decke an den Oberkörper, wodurch ihre Brüste angehoben wurden und in berausenden Hügeln über die Daunen hinwegragten.

„Habt Ihr Euch bald sattgesehen?“, fragte die Frau mit einem kecken Lächeln.

Laske ließ das Schwert und den Blick sinken, was zugleich eben noch verhinderte, dass sich etwas anderes aufrichtete. „Ich bitte um Verzeihung, meine Dame, ich ... ich dachte ... die Tür stand offen.“

„Ah, ich muss vergessen haben, sie richtig zu schließen. Habt Dank, guter Mann.“ Ihre Stimme war samtig und trug die Ankündigung verbotener Wonnen in sich.

„Dann ist hier alles in Ordnung, Frau Ortwig?“

Die Frau lachte warm und weich. „Ich bin nicht Frau Ortwig.“

„Ah“, sagte Laske, und als ihm schwante, was das bedeutete, sagte er: „Oh!“

Sie zuckte mit den Augenbrauen. „Ich kann mich doch auf Eure Verschwiegenheit verlassen, Herr Hauptmann?“

Laske verbesserte sie nicht, was seinen Rang anging, sondern nickte eilig. „Selbstverständlich.“

Er hob den Blick wieder und ein Keuchen löste sich aus seiner Kehle, denn die Decke war herabgerutscht und ließ ihn eine ihrer Brüste in voller Pracht sehen.

„Wenn Ihr mich dann jetzt entschuldigen wollt? Mein ... Geliebter kann jeden Augenblick nach Hause kommen, und wir wollen doch keinen falschen Eindruck erwecken?“

„Laske? Wo steckst du?“, hörte er nun auch Selinde erneut rufen.

„Natürlich, verzeiht!“, sagte er und wandte sich schweren Herzens ab. Diese Frau war für einen alten Sack wie Ortwin viel zu schade! Vor allem, weil er ein verheirateter Mann war.

Laske trat in die Tür und spähte hinaus.

„Selinde“ rief er seine Kollegin zu, während er sein Schwert wegsteckte und seine Hellebarde wiederholte.

„Da bist du ja. Hast du das Fenster da oben zugeschlagen?“

„Du wirst nie glauben ...“ Laske stockte. Das Fenster? Warum sollte eine Geliebte nackt, bei diesem Wetter an ein Fenster treten?

Er wirbelte herum und stürmte die Treppe wieder hoch. Das Bett war leer, die Frau wie vom Erdboden verschluckt. Auf dem Boden des Zimmers lagen dunkle Kleidungsstücke und ein großer, mit Wertgegenständen halb gefüllter Sack.

Er sprang zum Fenster und stieß es auf, lehnte sich weit hinaus und rief der verwunderten Selinde zu: „Ist hier gerade eine Frau herausgekommen? Eine nackte Frau?“

Die Gardistin lachte ungläubig. „Hast du es so nötig?“

Laske schnaubte unwillig, da spürte er eine warme Berührung an seinem Po. Er wirbelte herum, aber da war niemand. Trotzdem glaubte er ein leises Kichern zu hören. „Ihr Götter“, murmelte Laske, dem das Ganze mittlerweile zunehmendes Unwohlsein bescherte. War er einem verlockenden Geist begegnet?

Er schloss das Fenster, als er aus dem Augenwinkel eine Bewegung bemerkte. Er wirbelte wieder herum – hatte sich die halb geöffnete Tür gerade ein Stück aufgeschoben?



„Halt! Wer da?“



„Nackt durch den Regen?“, fragte Selinde verblüfft. „Wie kommst du denn darauf?“

„Na, sie hat sich eben unsichtbar gemacht“, erklärte Laske und verschwieg tunlichst, dass er ein langes Gespräch mit Magister Ulthanor, dem magischen Ermittler der Wache, geführt hatte. „Und das geht nur ohne Kleidung.“

Er verdrängte das unziemliche Gefühl, das in seinen Lenden aufstieg, als er an den wohlgestalteten Leib der Frau dachte. So sehr es ihn fuchste, dass er eine Diebin hatte entkommen lassen, musste er ihr für ihre Dreistigkeit und ihre Entschlossenheit Respekt zollen. *Und für ihre prächtigen Brüste*, dachte er mit einem versonnenen Lächeln.

NAMENSLISTE

Männliche Namen: Laske Koboldsaum, Ertzel Nieringer, Gishelm Koscher

Weibliche Namen: Selinde Wäger, Udila Melcher, Andora Gräsel

„Dies ist eine ordentliche Stadt! Hier dulden wir keine Herumtreiber.“

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Die Stadtgarde sucht verzweifelt nach einem Mörder, doch dieser ist ihnen immer einen Schritt voraus. Helden als Außenstehende haben einen anderen Blick und teilweise auch andere Möglichkeiten, als Mörder schließlich den Sohn eines Stadtgardisten zu entlarven.

Viele Stadtgardisten sind bestechlich, aber nicht alle. Aber was macht ein tugendhafter Stadtgardist, wenn er die Korruption aufdecken will, ohne aufzufallen?

Wie findet man einen Dieb, der scheinbar durch Wände gehen kann und niemals eine Spur hinterlässt? Als gewöhnlicher Stadtgardist wahrscheinlich gar nicht, deshalb braucht man externe Unterstützung, zum Beispiel in Form der Helden.



MU 12 KL 12 IN 12 CH 12 FF 11 GE 12 KO 12 KK 12 SO 6
LeP 28 AuP 29 MR 3 INI 10 WS 6

Seelentier: Wachhund

Vor- und Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (Kleinstadt/Stadtteil), Rüstungsgewöhnung I (Lederharnisch)

Talente:

Kampf: Armbrust +4, Dolche +3, Hieb Waffen 0, Infanteriewaffen +8, Raufen +6, Ringen +5, Säbel +6, Wurfmesser 0

Körper: Athletik +4, Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Schleichen +2, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken 0, Singen 0, Sinnenschärfe +6, Tanzen 0, Zechen +3

Gesellschaft: Etikette +5, Gassenwissen +6, Menschenkenntnis +8, Überreden +6

Natur: Fährtensuchen +1, Fesseln/Entfesseln +5, Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Wildnisleben 0
Wissen: Geographie +3, Götter/Kulte +4, Heraldik +3, Kriegskunst +2, Rechnen +4, Rechtskunde +6, Sagen/Legenden +3, Schätzen +5

Sprachen: Muttersprache: Garethi +10, Sprachen Kennen: Rogolan +5, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +4

Handwerk: Ackerbau +1, Boote Fahren +3, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 0, Kochen 0, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen 0, Schneidern 0, Seefahrt +1

Kampfwerte: Armbrust 11, Dolche 9/8, Hieb Waffen 7/7, Infanteriewaffen 12/10, Raufen 11/9, Ringen 10/9, Säbel 11/9, Wurfmesser 7

Ausrüstung: Dolch, Hellebarde, Kettenhemd, Kurzsword

Erfahrener Gardist: MU 13, KL 12, IN 13, CH 12, FF 11, GE 13, KO 13, KK 13, SO 7, LeP 30, AuP 32, MR 4, INI 10, WS 7; SF: Finte, Wuchtschlag; Armbrust +7, Infanteriewaffen +12, Säbel +9, Körperbeherrschung +7, Selbstbeherrschung +7, Sinnenschärfe +10

Veteranen-Gardist: MU 13, KL 12, IN 14, CH 12, FF 11, GE 14, KO 14, KK 15, SO 8, LeP 33, AuP 35, MR 5, INI 11, WS 7; SF: Finte, Niederwerfen, Wuchtschlag, Schnellziehen; Armbrust +11, Infanteriewaffen +16, Säbel +12, Körperbeherrschung +11, Selbstbeherrschung +10, Sinnenschärfe +13



treuner

FENSTERSTURZ

„O nein, das ist mein Mann!“, stöhnte die junge Dame, nun jedoch eher erschreckt.

„Ich muss sagen, das sind die am wenigsten betörenden Worte, die Ihr in dieser Lage äußern konntet“, tadelte sie Gualdo, hielt in seiner Betätigung inne und hob den Kopf, um zu lauschen. Tatsächlich hallten laute Schritte die Stiege nach oben und eine grimmige Stimme rief: „Gualderina, bist du schon wieder unpässlich?“

„Ihr heißt Gualderina?“, fragte er verblüfft. Sie nickte. „Was für ein putziger Zufall“, beschied er, schwang sich aus dem Bett, schlüpfte in die Hose, setzte sich den breitkrepigen Hut auf und klemmte sich Hemd und Stiefel unter den Arm. „Mein Name ist Gualdo“, erklärte er, während er sich auf den Fenstersims hinausschwang. „Und ich empfehle mich.“

Nach einem Blick hinab auf den mit scharfkantigem Kies aufgeschütteten Weg besann er sich, schlüpfte mit einem entschuldigenden Lächeln in die Stiefel und sprang erst dann. In eben diesem Augenblick öffnete sich die Tür. Vermutlich erhaschte der Gatte noch eine Ahnung seiner roten Feder, denn kaum war Gualdo gelandet, rief über ihm jemand. „Na warte, du Schuft!“

„Aber genau das werde ich nicht tun“, erklärte Gualdo dem verblüfften Gärtner, klopfte ihm auf die Schulter und rannte den Weg entlang. Zu seinem Glück war der Ehegatte seiner letzten Liebschaft dick und zudem ein miserabler Schütze mit der Armbrust, wie eine kleine Statue neben dem Tor leidvoll erfahren musste.

„Hallo, schöne Frau! Ich würde Euch ja mit Gold und Schmuck beschenken, aber mein Lächeln ist doch sehr viel wertvoller, nicht wahr?“

Als Gualdo wenig später, nun wieder sittsam bekleidet, in die Schenke schlenderte, und sich ein wenig grämte, dass er der holden Gualderina nur so kurz und unvollständig zu Diensten hatte sein können, warf ihm Rahja schon die nächste Schönheit in den Schoss. Wenngleich vorerst nur sprichwörtlich, indem sie gegen ihn stolperte, aber an der wortwörtlichen Umsetzung dieser Freuden wollte er keine Zeit verlieren. Er fing das Buch auf, das der jungen Dame unter dem Arm hervorglitt und fasste sie, natürlich nur, um sie am möglichen Sturz zu hindern, sanft am Arm.





„Wohin so eilig, hier bin ich doch schon“, sagte er und schenkte ihr sein strahlendstes Lächeln. Sie erwiderte das Lächeln, aber da schob sich ein dunkler Schatten über ihn.

„Belästigt dich der Bursche, Iliana?“

„Schon gut, Helmfried“, besänftigte die Schöne ihren zu groß geratenen Begleiter. „Nur ein Zusammenstoß.“

„Gualdo Hilado Bosparanha“, stellte sich Gualdo mit einer tiefen Verbeugung vor. Im Wiederaufrichten ließ er das schwere Buch auf einer Ecke drehen und reichte es ihr dann. Ein Loch, wie von einem Dolchstoß, prangte in den ersten Seiten. „Euer Buch und stets zu Euren Diensten!“

Ein einzelnes Blatt löste sich aus dem Buch, mit einer halb verschmierten Karte auf der einen und engen, äußerst kunstvollen Buchstaben auf der anderen Seite. Gualdo fing es aus der Luft und blickte erstaunt darauf.

„So was“, sagte er. „Eine solche Karte habe ich auch“, erklärte er und zog die Schatzkarte aus dem Gürtel und ließ sie aufklappen. „Eine Fälschung, wurde mir gesagt.“ Er hatte

sie nur behalten, weil sie sich als gute Gesprächseröffnung bei den Damen eignete – wie sich nun erneut zeigte.

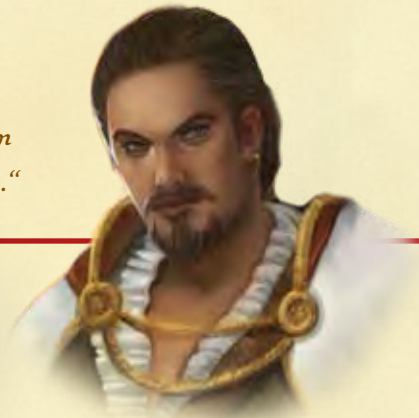
„Ja, ganz recht, wir ...“ Der Blick der Rahjagesegneten zuckte zwischen den beiden Karten hin und her. Dann riss sie ihm beide aus der Hand und murmelte: „Da sind Unterschiede.“

Sie ließ ihn mitsamt ihrem Buch stehen, setzte sich an den Tisch und war im Nu in den Karten versunken. Gualdo versuchte, nicht gar zu beleidigt zu sein.

„Omil!“, stellte sich der dritte an dem kleinen Tisch vor. „Nehmt es nicht persönlich, ihre große Liebe ist die Wissenschaft.“

„Ich gebe mich auch mit kleinen Lieben zufrieden“, erklärte Gualdo, schüttelte die Hand des Mannes, reichte sie auch dem Krieger und war erfreut darüber, dass dieser nicht versuchte, seine Finger zu zerquetschen.

„Stehst mit dem Rücken du zur Wand, so nimm die Beine in die Hand. Alte zahorische Weisheit.“



MU 13 KL 13 IN 12 CH 14 FF 12 GE 13 KO 12 KK 11 SO 2
LeP 28 AuP 29 MR 3 INI 10 WS 6

Seelentier: Pfau

Vor- und Nachteile: Begabung Betören, Gefahreninstinkt (3), Glück im Spiel, Gutaussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen (25) / Eitelkeit 5, Gesucht I, Goldgier 5, Neugier 5, Rachsucht 5, Randgruppe (Zahori)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kulturkunde (Zahori), Meister der Improvisation

Talente:

Kampf: Dolche +4, Fechtwaffen +7, Hieb Waffen +1, Raufen +4, Ringen +3, Säbel 0, Wurfmesser +3
Körper: Akrobatik +2, Athletik +2, Klettern +3, Körperbeherrschung +3, Schleichen +5, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +6, Singen +1, Sinnenschärfe +2, Tanzen +4, Taschendiebstahl +5, Zechen +3
Gesellschaft: Betören +7, Etikette +2, Gassenwissen +5, Menschenkenntnis +6, Sich Verkleiden +3, Überreden +5
Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung +1, Wildnisleben +1
Wissen: Geographie +1, Götter/Kulte +1, Rechnen +3, Sagen/Legenden +3, Schätzen +4, Sternkunde +1
Sprachen: Muttersprache: Garethi +13, Zweitsprache: Tulamidy +11, Sprachen Kennen: Atak +4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 0

Handwerk: Fahrzeug Lenken +2, Falschspiel +4, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +1, Kochen 0, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen 0, Schlösser Knacken +2, Schneidern +1

Kampfwerte: Dolche 9/9, Fechtwaffen 11/10, Hieb Waffen 8/7, Raufen 10/8, Ringen 9/8, Säbel 7/7, Wurfmesser 10

Ausrüstung: Dolch, Rapier

Erfahrener Streuner: MU 14, KL 13, IN 14, CH 15, FF 13, GE 14, KO 12, KK 11, SO 3, LeP 30, AuP 31, MR 4, INI 11, WS 6; SF: Aufmerksamkeit, Schnellziehen; Fechtwaffen +10, Sich Verstecken +10, Taschendiebstahl +10, Zechen +8, Betören +12, Gassenwissen +11, Menschenkenntnis +10, Überreden +11

Veteranen-Streuner: MU 15, KL 13, IN 15, CH 16, FF 14, GE 15, KO 12, KK 11, SO 4, LeP 32, AuP 33, MR 5, INI 12, WS 6; SF: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Schnellziehen; Fechtwaffen +12, Sich Verstecken +14, Taschendiebstahl +14, Zechen +8, Betören +14, Gassenwissen +16, Menschenkenntnis +15, Überreden +16



„Darf ich den Herren einen Wein ausgeben, solange wir auf die Forschungsergebnisse warten?“

Schlussendlich wurden es drei Krüge, von denen Gualdo nur den ersten zahlte. Man tauschte Geschichten aus und verstand sich allgemein gut. Irgendwann, kurz nach Mitternacht, rief Iliana: „Ich hab's! Das ist gar keine Fälschung! Diese Karten sind verschlüsselt. Wenn wir die vier anderen, die es geben muss, auch noch in die Finger bekommen, kann ich sie lesen!“

„Also gibt es doch einen Schatz?“, rief Helmfried erfreut. Iliana nickte eifrig.

„Dann nichts wie los. Holen wir ihn uns.“

„Ich bin dabei!“, bekundete Gualdo und legte seinen neuen Freunden die Arme um die Schultern.

Die drei blickten sich an, dann ihn, dann zuckten sie alleamt die Schultern und es wurde mehr Wein bestellt.

& BESONDERHEITEN

Der dunkelhäutige Tulamide mit dem betörenden Blick ist ein narzisstischer Spieler mit überzeugendem Charisma, das besonders auf Frauen wirkt. Sucht man nach ihm, findet man den Burschen in den Gassen der ärmlichen Viertel streunend, überall da, wo sich schöne Frauen tummeln, in den Taschen fremder Leute, in den Betten flüchtig bekannter Damen oder auf dem Marktplatz nach dem Beutel eines geeigneten Opfers suchend. Er versteht zu improvisieren und setzt dieses Talent sowohl bei der Damenwelt als auch bei der gewagtem Flucht vor Verfolgern ein. Schneller, als er auftaucht, kann er auch wieder untertauchen, denn bei jeglichem Gesindel hat er einen Stein im Brett. Eine Begegnung zwischen der Gruppe und dem Zahori könnte dadurch eingeleitet werden, dass er versucht die Helden zu bestehlen. Vielleicht fällt der Schönling auch einfach ins Auge, weil er sich in Begleitung schöner Frauen befindet. Der Streuner kennt sich in den Gassen und Straßen der Stadt aus wie kein anderer. Seine diebischen Fähigkeiten weiß er geschickt einzusetzen, gegen eine entsprechende Bezahlung auch im Dienste anderer. Kleinere Einbrüche, Taschendiebstähle und Hochstapelei sollten für ihn genauso wenig zu einem Problem werden, wie Ablenkungsmanöver im Heldenauftrag, die besonders bei schönen Damen nicht besonders teuer sind. Wenn der Streuner merkt, dass er mehr Gold bekommen kann, als man ihm bisher angeboten hat, wird er nicht zögern, weitere Taler einzufordern.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Nesliha Perizel, Solivai Vinho, Andora Lanjana Schlehwein

Männliche Namen: Shafir Ruban, Zayano ibn Cherek, Gualdo Hilado Bosparanha

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Ein wütender Mann wendet sich an die Heldengruppe und berichtet von einem jungen Kerl, der seiner Tochter nachstellt. Ständig findet er Blumen oder Briefe auf ihrem Fensterbrett oder unter der Tür des Hauses durchgeschoben. Da er selbst schon fortgeschrittenen Alters ist, bittet er um Hilfe, natürlich nicht, ohne eine angemessene Entlohnung in Aussicht zu stellen. Die Spur des Streuners führt durch die ganze Stadt. Man kennt ihn im Hafen, erinnert sich in Bordellen an sein Gesicht und sein Name steht auf der Schuldnerliste jeder Kaschemme. Er selbst ist aber nicht aufzufinden. Wenn die Abenteurer ihren Auftrag also wirklich erfüllen wollen, dann bleibt ihnen kaum eine Möglichkeit als tiefer im Schmutz der Armenviertel zu wühlen und mit Gold, guten Worten und Drohungen ihre Antworten zu erhalten. Plötzlich wird die Gruppe durch Bettler belästigt, von Huren beraubt und von Trunkenbolden angegriffen. Zu viele Schulden bei den falschen Leuten haben dem Streuner einen Platz im oberen Drittel einer Liste mit gesuchten Personen einer Diebesgilde eingebracht. Die Unfälle der Helden rühren daher, dass er sich bereits in der Hand der Gilde befindet, die ihn nicht wieder herausgeben will.

„Heute ist der erste Tag vom Rest meines Lebens, also warum sollte ich ihn nicht genießen?“

Bekanntermaßen geraten Streuner von Zeit zu Zeit an Frauen, an die längst ein anderer geraten ist. Der Zahori hatte dabei das Pech, von dem gehörnten Ehemann noch am Tatort angetroffen zu werden. Zwar ist Kampf magie in den Mauern der Stadt verboten, aber mindestens einen HORRIPHOBUS hat ihm der wütende Magier entgegen geschleudert, ehe es dem Streuner gelang zu fliehen. Es steht allerdings zu befürchten, dass die Wut des arkarnen Gatten eine Weile braucht, bis sie verraucht. Und der rasende Ehemann ist dummerweise noch ein guter Freund des Hauptmanns der Wache. Plötzlich sind die Gardisten aufmerksamer und die Regularien zur Selbstverteidigung mittels bestimmter Kampfzauber werden gelockert. Nun ist es an den Helden zu verhindern, dass das Kampfzauberverbot in einem denkbar ungeeigneten Augenblick in Vergessenheit gerät.



Torwächterin

DOPPELTER BODEN

„Habt Ihr etwas anzumelden?“, fragte Hilpurga und hob die Hand, um ihr Gesicht gegen den schweren Regen abzuschildern, während sie dem Kutscher ins Gesicht blickte.

„Nein“, blaffte der Mann, der sicher auch lieber im Trockenen sitzen und einen Brantwein trinken würde. Aber Pflicht war Pflicht und Schnaps war Schnaps und darum kam beides auch in genau dieser Reihenfolge.

„Und was ist mit diesen Tauen? Ihr wisst doch, dass die Einfuhr von Tauwerk nach Trallop unter Dekret des Gildenmeisters ...“

„Ach Weib, die brauch ich zum Verzurren meiner Ladung!“, gab der Kutscher wütend zurück. Voltan, der mit ihr Tordienst hatte, blickte in seinem warmen und trockenen Unterschlupf auf, bereit, ihr zur Hilfe zu eilen. Aber sie hob beschwichtigend die Hand.

„Ihr kommt nicht vorbei!“

„Kerl“, gab sie zurück. „Das sind mindestens hundert Schritt bestes Tau. Dafür zahlst du zehn Silbertaler Einfuhr, oder es setzt was mit der Hellebarde.“

Der Kutscher musterte sie kurz, schien zu überlegen, ob er es wagen konnte, sich mit ihr anzulegen und traf die kluge Entscheidung. Er zückte den Geldbeutel und zahlte.

„Gute Geschäfte in Trallop“, sagte Hilpurga mit einem unaufrichtigen Lächeln und machte den Weg frei. Als sie im Unterstand die Silbertaler in die Kasse zählte und in Buch eintrug, wobei sie nicht verhindern konnte, dass einige Tropfen von ihrem Ärmel darauftropften, fragte Voltan: „Schlechte Laune heute, Hauptfrau Olben?“

„Hauptfrau am Arsch. Heute machst du das Tor zu, Voltan.“

Er verzog das Gesicht und legte seinen Welpenblick auf. „Aber meine Frau und ich haben heute Traviatag“, behauptete er. „Ich muss früher los. Dringend, mein Eheglück hängt davon ab.“

„Sind alle Großeltern schon unter der Erde?“, fragte sie, musste aber schmunzeln.

„Nein, aber wo du es erwähnst, meiner Großmutter geht es sehr schlecht.“

„Na, hau schon ab!“, beschied sie, zog die Kapuze zurecht und trat wieder hinaus in den Regen. Es wurde zunehmend dunkler, die Praiosscheibe hatte sich mittlerweile zurückge-

zogen. Zeit, das Tor zu schließen. Sie trat an den Flügel und schob. Da hörte sie mit einem Mal einen lauten Knall über dem Rauschen des Windes und des Regens und eine Stimme rief: „Heda! Lasst mich noch ein!“

Hilpurga schaute sich um und ihr Herz setzte einen Schlag aus. Es war Silsamine Ohntreu, die bezauberndste Frau, die jemals durch ihr Tor und damit direkt in ihr Herz gefahren war. Bevor sie recht wusste, was sie tat, winkte sie der Kutscherin eifrig zu. Kaum bemerkte sie es, hörte sie auf. Auch das freudige Lächeln bekam sie rechtzeitig aus dem Gesicht gewischt, bevor die Frau ihrer Träume – und häufig genug sehr rahjagefälliger Träume – das Tor erreichte.

Sie traute sich kaum, die junge Frau anzusehen, aus Angst, sie könne vor Scham erröten. *Du bist doch sonst nicht so*, erinnerte sie sich zum unzähligen Male. Aber bei Silsamine war sie nun einmal so. Das war ja das Problem.

„Guten Abend Frau Ontreu. Seid Ihr mal wieder in der Stadt?“, brachte sie heraus und hätte sich gleich darauf selbst ohrfeigen können. Was für eine dämliche Frage. *Nein, ist sie nicht, sie ist nur ein Trugbild.*

Um ihre beschämende Dummheit zu vertuschen, sagte Hilpurga: „Ich muss Eure Ladung untersuchen.“

Sie fing an, alles abzutasten. Dabei ließ sie sich Zeit, damit sie länger in ihrer Nähe sein konnte. Schon bei ihrer ersten Fahrt hatte sie entdeckt, dass die junge, wunderschöne Frau eine Schmugglerin war. Aber es war ihr egal. Sie könnte auch Borbaradianerin sein ... Obwohl, nein, das ging dann doch zu weit.

„Sicherlich. Aber ich hatte mich so darauf gefreut, in ein warmes Bett zu kommen ...“

Hilpurga erstarrte und blickte zu ihr auf. War das ein Angebot? Eine Aufforderung? Ihr Herz raste. Nein, so wie sie nun guckte, war es nur so dahingesagt. *Was denkst du dir auch?*

Sie durchsuchte die Ladung weiter.

„Habt Ihr etwas zu melden?“, fragte sie vorgeblich pflichtbewusst.

Dienstleistungen

Die Torwächterin ist für die Helden eher ein Ärgernis, da sie ihnen bei einer schnellen Flucht oder bei einem Besuch im Weg steht.

Bestechung (je nach Risiko)

1 S – 5 D



„Nein.“

Oh du süße kleine Lügnerin. „Zu verzollen?“

„Nein.“ Sie seufzte und ihr kleiner Busen bewegte sich dabei verlockend, ihre vom Regen feuchten Lippen schimmerten.

„Würdet Ihr einmal mit mir Essen gehen?“ Es war heraus. Einfach so. Was sie seit Monaten nicht herausgebracht hatte, hatte sich jetzt den Weg gebahnt. Sie jetzt nur nicht ansehen, nicht die Ablehnung in ihrem Blick ertragen müssen.

„Nei... Was?“

Rondra, Rahja, gebt mir den Mut ... Hilpurga atmete tief durch. „Ob ... nur als eine Idee ... wenn Eure Geschäfte Euch Zeit lassen ... zu essen“, stammelte sie.

„Ich soll mit Euch essen gehen?“ War sie entsetzt? Überrascht? Vielleicht sogar freudig? Oder lachte sie sie gleich aus? Jetzt nur nicht nachgeben, sonst ist alles vergebens. „Ja ... also ... ja.“ Hilpurga wagte einen kurzen Blick hinauf zu der Schönen. Doch die sagte nichts.

Natürlich sagt sie nichts. Sie will nichts mit dir zu tun haben. Sie steht sicher auf kleine, zierliche elfengleiche Frauen. Oder gleich auf Elfen. Oder auf Männer.

Hilpurga achtete nicht mehr darauf, wo ihre Hände landeten, wollte ihr eben erklären, dass sie nur einen Scherz gemacht hatte, da rief Silsamine: „Ja!“

Hilpurga schien zu fliegen ... und war kurz davor in Ohnmacht zu fallen.

Die Schmugglerin plapperte los: „Aber sehr gern! Wirklich! Gleich heute? Ihr habt doch sicher bald Dienstschluss? Aber dann muss ich mich noch herrichten und jetzt dringend ins Gasthaus.“

Hilpurga glaubte, dass ihr Helm samt oberer Kopfhälfte in den Matsch fallen müsste, so glücklich grinste sie. „Gern! Auf gleich also!“, brachte sie irgendwie hervor, fühlte sich aber, als hätte jemand anderes ihre Worte gesprochen.

„Ja“, sagte Silsamine. „Auf gleich.“

Damit trieb sie ihr Pferd an. Nach einigen Schritten blickte sie noch einmal zurück und lächelte.

Hilpurga stand dümmlich grinsend im offenen Tor und bemerkte den Regen nicht, der sie durchnässte. Gleich würden sie gemeinsam Essen.

Das Lächeln verschwand.

Gleich würden sie gemeinsam Essen. O Rahja, was sollte sie nur anziehen? Wie sollte sie sich geben? Was erwarten? Was fürchten?

„Erstmal das Tor zumachen“, flüchtete sie sich in Bekanntes und stemmte sich gegen den Flügel. Der eisige Wind peitschte ihr ins Gesicht, doch sie piffte gegen ihn an. *Was ist heute nur für ein wunderschöner Tag!*

„Betreten für Unbefugte verboten! Oder haben die Herrschaften eine Einladung?“



NAMENSLISTE

Männliche Namen: Bornfried Morgenstern, Frumolf Ragather, Voltan Dargel

Weibliche Namen: Thyria Desendorfer, Marwina Länger, Hilpurga Olben



ABENTEUERVORSCHLÄGE

☞ Die Torwächterin arbeitet als Akademiegardistin und weiß sehr genau, wer wann und mit wem die Akademie verlässt und betritt. Erst hat sie angefangen, darüber Buch zu führen, dann begann sie, die Leute zu erpressen mit ihren Affären, nächtlichen Gelagen und sonstigen Eskapaden. Aber nicht alle lassen sich erpressen und wenden sich daher an die Helden.

☞ Torwächter bewachen auch die städtische Münze, in der nicht nur Geld, sondern auch die Prägestempel lagern. Diese wurden bei einem Einbruch gestohlen. Die Akademiegardistin bittet die Helden, die Prägestempel zu finden, damit

sie den Einbruch verschleiern kann, um ihre Arbeit nicht zu verlieren. Leider kommt übermorgen der Münzmeister zur Überprüfung, es bleibt also nicht viel Zeit...

☞ Torwächter und gewöhnliche Gardisten können sich meistens nicht ausstehen. Und als ein Mordopfer direkt neben der Akademie gefunden wird, sind Kompetenzstreitigkeiten und persönliche Animositäten wichtiger, so dass es Heldenaufgabe bleibt, den Mörder zu jagen und sich durch das Dickicht an Zuständigkeiten und falschen Beschuldigungen zu schlagen.

„Weitergehen.“



MU 13 KL 12 IN 13 CH 11 FF 10 GE 14 KO 13 KK 14 SO 7
LeP 30 AuP 31 MR 4 INI 11 WS 7

Seelentier: Faultier

Vor- und Nachteile: Schnelle Heilung I, Zeitgefühl /
Arroganz 6, Eitelkeit 6, Feind 6, Neugier 6,
Prinzipientreue (Einhaltung der Gesetze) 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I,
Kulturkunde (Mittelreich), Meisterparade, Ortskenntnis
(Stadtteil/Kleinstadt), Rüstungsgewöhnung I
(Kettenhemd, Halbarm), Sturmangriff, Wuchtschlag

Talente:

Kampf: Armbrust +4, Dolche +3, Hieb Waffen 0,
Infanteriewaffen (Hellebarde) +7 (+9), Raufen +6,
Ringern +3, Säbel +6, Wurfmesser 0
Körper: Athletik +3, Klettern 0, Körperbeherrschung +3,
Reiten +2, Schleichen 0, Schwimmen 0,
Selbstbeherrschung +5, Sich Verstecken 0,
Singen 0, Sinnenschärfe +5, Tanzen 0, Zeichnen +5
Gesellschaft: Etikette +5, Gassenwissen +5,
Menschenkenntnis +7, Überreden +6
Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln/Entfesseln +4,
Orientierung +1, Wildnisleben 0
Wissen: Brett-/Kartenspiel +4, Geographie +3,
Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +7, Heraldik +5,
Kriegskunst +3, Rechnen +3, Rechtskunde +5, Sa-
gen/Legenden +4, Schätzen +3
Sprachen: Muttersprache: Garethi +12,
Sprachen Kennen: Thorwalsch +6, Tulamidya +7,
Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +4

Handwerk: Ackerbau +1, Fahrzeug Lenken +3,
Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 0, Kochen 0,
Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen 0, Schneidern 0

Kampfwerte: Armbrust 11, Dolche 10/9, Hieb Waffen 8/8,
Infanteriewaffen (Hellebarde) 12/11 (13/12),
Raufen 12/10, Ringern 10/9, Säbel 12/10, Wurfmesser 7

Ausrüstung: Dolch, Hellebarde, Kettenhemd,
Kurzschwert

Erfahrene Torwächterin: MU 14, KL 12, IN 14, CH 11,
FF 10, GE 15, KO 14, KK 15, SO 7, LeP 33, AuP 33, MR 5,
INI 11, WS 7; SF: Ausweichen II, Niederwerfen;
Infanteriewaffen (Hellebarde) +11 (+13),
Selbstbeherrschung +9, Gassenwissen +9,
Menschenkenntnis +12, Überreden +10

VeteranenTorwächterin: MU 14, KL 12, IN 15, CH 11,
FF 10, GE 16, KO 16, KK 16, SO 8, LeP 36, AuP 36, MR 6,
INI 12, WS 7; SF: Ausweichen II, Niederwerfen;
Infanteriewaffen (Hellebarde) +14 (+16),
Selbstbeherrschung +13, Gassenwissen +13,
Menschenkenntnis +15, Überreden +14



ravía-Geweihte

EINE FRAGE DES GESCHMACKS

„Alle unter einem Dach, frei von Not und Ungemach, vor uns Suppe, Brot und Bier: Travia, wir danken dir!“ Helmfried hob den Blick von den gefalteten Händen und blickte Beifall heischend in die Runde. Dabei knurrte sein Magen wie ein wütender Bär.

„Fein“, sagte Schwester Travigunde mit einem breiten Lächeln – und es hatte in ihrem runden Gesicht viel Platz, sich auszubreiten. „Das war ein sehr schönes Tischgebet, junger Mann. Jetzt wollen wir essen!“ Sie hob den Korb mit dem Brot an und reichte ihn Helmfried, der ihn eilig an sich nahm und schon den Mund voll hatte, bevor Iliana der Korb erreicht hatte.

„Oh, fremde Reisende. Kommt nur herein, Travia heißt jeden willkommen, der die Gebote der Gastfreundschaft achtet.“

„Was war das, ein Kindergebet?“, zischte sie ihm zu. „Du hättest mir das überlassen sollen. Das wäre sicher etwas würdiger geworden.“

„Bis du fertig bist“, presste Helmfried an Brotbissen vorbei, „wäre ich verhungert.“

„Und das wäre sicher nicht in Travias Sinne gewesen, was, Schwester Travigunde?“, scherzte Omil und nahm sich ebenfalls Brot.

Iliana biss von ihrer Schnitte ab, um zu zeigen, dass sie keineswegs ständig schwatzte, wie man es ihr dauernd vorhielt. „Es gibt eine Zeit, die Göttin mit Worten zu loben und es gibt eine Zeit, sie mit einem guten Appetit zu loben“, beschwichtigte die ältere Frau mit einem sanften Lächeln und richtete ihre Haube, bevor sie aufstand, um allen aus dem Suppentopf in tiefe Holzschalen zu schenken. Die Suppe roch köstlich, würzig und zugleich süß und als Iliana gekostet hatte, beglückwünschte sie sich einmal mehr, statt des schäbigen großen Gasthauses lieber den kleinen Travia-Tempel als Unterkunft gewählt zu haben. Selbstredend würden sie das, was sie das Gasthaus gekostet hätte, als Spende übergeben. *Und noch etwas mehr*, entschied Iliana beim zweiten Löffel.

Helmfried hielt sich gar nicht erst mit dem Holzlöffel auf, sondern schlürfte die Suppe lautstark aus der Schüssel und röchelte wohlighet etwas in die sämige Flüssigkeit.



2011



„Was möchtest du mir sagen, Lieber?“, fragte Travigunde schmunzelnd. „Vielleicht geht es leichter, wenn du deine Nase aus der Suppe nimmst.“ Damit schnippste sie Helmfried ans Ohr. Der schrie überrascht auf und senkte die Schale. „Die Suppe schmeckt gut“, wiederholte er schmallend. „Das freut mich. Wenn du sie jetzt noch ein bisschen leiser essen würdest? Travia's Haus ist kein Schweinetrog!“ Omil gab sich keine Mühe, sein Grinsen zu verbergen und auch Iliana schmunzelte. So wohl und behütet hatte sie sich schon lang nicht mehr gefühlt. *Dank dir, Gütige Mutter!* In diesem Augenblick klopfte es. Iliana zuckte zusammen und glaubte fast, eine Antwort der Göttin erfahren zu haben. Aber natürlich war da nur jemand an der Tür des kleinen Tempels und die Tempelgänse fingen an, aufgeregt zu schnattern.

„Ich mach auf“, entbot sich Helmfried und war schon an der Tür, bevor die Schwester Einspruch erheben konnte. Davor wartete eine dünne, kleine Frau mit schmalen Lippen und blitzenden Augen. Die gelborange Robe flatterte im kühlen Abendwind an ihr und die goldene Gänsespange hatte Mühe, sie beisammen zu halten.

Helmfried machte eine große Geste und sagte: „Kommt ruhig herein, Schwester.“

Die Augenbrauen der Erzpriesterin vor der Tür schossen in die Höhe und sie stierte Helmfried so lange an, bis er vorsichtig einige Schritte zurückwich und sich fragend umsah. Travigunde kam ihm zu Hilfe. Sie erhob sich und kam zur Tür. „Hohe Schwester! Ich begrüße Euch in unserem be-

„Mein Junge, eine gute Ehefrau würde dir guttun.“

MU 12 KL 13 IN 13 CH 14 FF 13 GE 12 KO 12 KK 11 SO 7
LeP 28 AuP 26 KaP 25, MR 4 INI 10 WS 6

Seelentier: Gans

Vor- und Nachteile: Geweiht (zwölfgöttliche Kirche), Guter Ruf (5), Moralkodex (Travia-Kirche), Autoritätsgläubig 6, Niedrige Lebenskraft (2), Verpflichtungen (gegenüber Tempel)

Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Kulturkunde (Mittelreich), Liturgiekenntnis (Travia) +5, Ortskenntnis (Stadtteil/Kleinstadt)

Talente:

Kampf: Armbrust +1, Dolche +3, Hiebaffen 0, Infanteriewaffen +1, Raufen +3, Ringen 0, Säbel 0, Wurfmesser 0

Körper: Athletik 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Schleichen 0, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +2, Singen +3, Sinnenschärfe +2, Tanzen +2, Zeichnen +6

Gesellschaft: Etikette +6, Gassenwissen +1, Lehren +6, Menschenkenntnis +7, Überreden +4, Überzeugen +10
Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung +2, Wildnisleben 0
Wissen: Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +7, Heraldik +1, Pflanzenkunde +4, Rechnen +4, Rechtskunde +5, Sagen/Legenden +7, Schätzen +1

Sprachen: Muttersprache: Garethi +12, Sprachen Kennen: Bosparano +6, Rogolan +3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +5

Handwerk: Brauer +3, Hauswirtschaft +10, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Krankheiten +3, Heilkunde Seele +6, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Kochen +10, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen 0, Schneidern +3, Viehzucht +2, Webkunst +6



Liturgien: DIE ZWÖLF SEGnungen, GROSSER EIDSEGEN, GROSSER SPEISESEGEN, GÖTTLICHES ZEICHEN, INITIATION, KLEINE SEGnung DES HEIMSTEINS, SEGnung DES HEIMES, SPEISUNG DER HUNGERNDEN SEELE

Kampfwerte: Armbrust 8, Dolche 8/9, Hiebaffen 7/7, Infanteriewaffen 7/8, Raufen 8/9, Ringen 7/7, Säbel 7/7, Wurfmesser 7

Ausrüstung: Nudelholz, Säckchen mit Vogelfutter, Kochlöffel, Geweihtenornat

Erfahrene Travia-Geweihte: MU 12, KL 14, IN 15, CH 16, FF 13, GE 12, KO 12, KK 11, SO 8, LeP 30, AuP 30, KaP 32, MR 5, INI 10, WS 6; DER GÄNSEMUTTER WARMES NEST, HEILIGER BEFEHL, GÖTTLICHE VERSTÄNDIGUNG, REISESEGEN, TRAVIABUND, TIERGESTALT; Überzeugen +14, Hauswirtschaft +12, Heilkunde Seele +14, Kochen +14, Liturgiekenntnis +12

Veteranen-Travia-Geweihte: MU 12, KL 15, IN 16, CH 18, FF 14, GE 12, KO 12, KK 11, SO 9, LeP 30, AuP 30, KaP 42, MR 7, INI 10, WS 6; DER GÄNSEMUTTER WARMES NEST, HEILIGER BEFEHL, GÖTTLICHE VERSTÄNDIGUNG, REISESEGEN, TIERGESTALT, TRAVIABUND, TRAVINIASS SEGEN DER SCHWELLE, VISIONSSUCHE; Überzeugen +16, Hauswirtschaft +15, Heilkunde Seele +17, Kochen +18, Liturgiekenntnis +17



DIENSTLEISTUNGEN

Eine Travia-Geweihte sucht man auf, wenn man eine warme Mahlzeit braucht oder einen Schlafplatz sucht. Die Kirche hilft auch reisenden Abenteuern und verlangt meistens nichts dafür, außer, dass man sich an die Gebote der Gastfreundschaft hält. Natürlich werden Spenden dennoch gerne genommen, um noch Ärmere zu versorgen.

scheidenen Tempel. Möchtet Ihr nicht eintreten, draußen ist es kühl.“

Iliana sah von einer zur anderen und musste beinahe kichern. Sie wirkten wie zwei Seiten einer Medaille. Wo die eine rund und fröhlich war, war die andere dürr und streng. Wo die eine unbeweglich war, war Travigunde eigentlich immer in Bewegung.

Dann nickte die kleinere und trat ein. „Ihr wisst, wer ich bin?“ „Ich vermute die Hohe Schwester Traviata?“

Die so benannte nickte.

„Was führt Euch in unsere kleine Stadt?“, fragte Travigunde, und es war offensichtlich, dass sie sich zunehmend unwohl fühlte. *Kein Wunder, so wie die guckt.* Der Blick der Hohen Schwester schien jedes einzelne Staubkorn zu finden und zu verdammen.

„Mir wurde zugetragen, dass man sich hier der Völlerei und des Kuppelns schuldig mache.“

Travigunde schnappte nach Luft. Sie lief rot an, klappte den Mund auf, schloss ihn wieder, nur um ihn gleich wieder aufzusperren, wie ein Fisch auf dem Trockenen. Endlich brachte sie heraus: „Das ist ganz und gar unfassbar.“

„Das finde ich auch“, gab die Erzpriesterin zurück. „Entspricht es der Wahrheit?“ Sie schritt zum Tisch und ließ den Blick über das Essen schweifen.

Travigunde stemmte die Hände in die Hüfte, eine Geste, die Iliana noch von ihrer Mutter kannte, und blaffte: „Das tut es nicht!“

Schnell wie eine Schlange schoss die Hand der dünnen Priesterin vor und fuhr durch die Suppe. Sie leckte ihn ab und schüttelte den Kopf. „Sahne, Salz, Fleisch und sogar Pfeffer, wenn mich nicht alles täuscht.“

„Und diverse Kräuter. Und?“, fragte Travigunde herausfordernd.

„Im Haus unserer Mutter aber soll die Speise sparsam sein, damit viele von ihr zehren und viele satt werden“, zitierte Traviata.

„Die Sahne war kurz davor, schlecht zu werden. Der Pfeffer war eine Spende. Und diese Leute hier sind die einzigen, die heute in unserem Städtchen gehungert hätten, denn es ist Schlachtwoche. Da sind alle, selbst die Ärmsten, satt und rund.“

„Aber“, setzte Traviata an, wurde aber vehement unterbrochen: „Außerdem hat Travigurt von Elmsstätten nirgendwo

geschrieben, dass Traviats Speisung nicht lecker sein darf! So!“ Sie nickte bestimmt mit dem Kopf.

Kurz maßen die beiden so unterschiedlichen Geweihten der Travia sich mit Blicken, dann sagte Traviata: „Und liegen nicht Mann und Frau in Eurem Schlafsaal beieinander?“

„Sie liegen *nebeneinander*, nicht *beieinander*. Dafür trage ich schon Sorge. Aber wir haben nunmal nur einen Schlafsaal. Wer hat diese Vorwürfe eigentlich vorgebracht?“

„Das ist vertraulich.“

„Ha“, lachte Travigunde. „Ich wette, es war die missgünstige Wirtin. Sie neidet mir, dass die Leute mein Essen loben, ihres aber in die Gassen speien.“

Traviata wirkte für einen winzigen Augenblick ertappt, dann winkte sie ab. „Ich werde einige Tage bleiben und mich von Eurem Tagwerk überzeugen.“

Travigunde lächelte selbstbewusst. „Tut das! Vielleicht kriegen wir in der Zeit auch ein bisschen Fleisch auf Eure Rippen, bei aller Ehrerbietung, Hohe Schwester.“

Bei dem eisigen Blick, den sich beide daraufhin zuwarfen, tat es Iliana leid, dass sie am nächsten Morgen aufbrechen mussten.

NAMEN

Weibliche Namen: Saria von Rommilys, Travigunde von Merlbach, Mutter Kordula

Männliche Namen: Vater Olgwin, Janis von Perricum, Bertram von Wolfskopf

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ Von Rommilys aus werden die Helden beauftragt, eine Reise nach Warunk anzutreten. In ihrer Obhut befindet sich eine alte Geweihte der Travia. Sie will den Menschen in den Schattenlanden neue Hoffnung bringen. Auf dem Weg dorthin werden die Helden von der Geweihten getrennt und sie fällt in die Hände einiger Söldlinge, die sie als Sklavin verkaufen wollen. Nun liegt es an den Helden, die Geweihte zu retten.

☛ In einer Wirtstube lernen die Helden eine geschwätzige Travia-Geweihte kennen und unterhalten sich ein paar Stunden mit ihr. Sie versucht, die Helden mit einer Witwe (oder untereinander) zu verkuppeln, preist die Vorteile einer solchen Verbindung an und versucht sie davon zu überzeugen, dass sie baldmöglichst einen Traviabund schließen und sesshaft werden sollen.

☛ Eine Geweihte der Travia ist in den finsternen Zeiten den Einflüsterungen Lolgramoths erlegen und hat ihren Tempel verlassen. Sie begegnet den Helden unterwegs und versucht, ihr Vertrauen zu gewinnen. Eine Zeit lang begleitet sie die Gruppe auf ihren Abenteuern, versucht aber immer wieder, ihrem Pakt gerecht zu werden und sabotiert die Gruppe (schadet ihren Zielen, hilft unbemerkt den Gegnern der Helden usw.), bis sie schlussendlich enttarnt werden kann.



ahrsagerin

IN DEN KARTEN

Madalena schmunzelte und mischte die Inrah-Karten, während der junge Mann eiligen Schrittes ihr Zelt verließ. Er würde heute endlich den Mut besitzen, seine Angebetete anzusprechen und sie würde ihn erhören. Das hatten ihr nicht etwa die Karten verraten, sondern die Verehrte selbst, die sich bereits morgen die Karten hatte legen lassen und nach eben diesem Jüngling gefragt hatte. So war es Madalena leicht gefallen, von wahrer Liebe zu sprechen. Kurz hatte sie überlegt, dem Burschen ein Liebesamulett zu verkaufen, aber nachher finge er noch an, an der Aufrichtigkeit der Liebe des Mädchens zu zweifeln, und das wollte sie nicht.

„Gebt mir Eure Hand. Oh, eine kurze Lebenslinie habt Ihr ...“

Ein Schatten verdunkelte den Eingang und gut gelaunt rief Madalena: „Nur herein, wenn Ihr reinen Herzens seid, wird Euch schon kein Fluch treffen.“

Der Besucher stieß ein gepresstes Lachen aus und duckte sich hinein. Er musste weit über zwei Schritt groß sein und sein Kreuz war breit. Mit vorsichtigen Bewegungen schob er die bunten Tücher und Seidenschleier aus dem Weg, die zwischen den Pfosten gespannt waren, um sich dann geschmeidig wie ein Raubtier auf das Kissen ihr gegenüber sinken zu lassen. Der Mann schien kaum Platz zu finden in ihrem kleinen Zelt und das matte, verbeulte und zerkratzte Grau seines Plattenpanzers und seines Helmes wollte so gar nicht zu den bunten Stoffbahnen passen. Stahlblaue Augen blickten sie aus einem schmalen Sichtschlitz an.

Was hat ein kampfgestählter Ritter in diesem Dorf zu suchen?

„Legt mir die Karten“, forderte der Mann.

„Wollt Ihr nicht erst Euren Helm ablegen, werter ...“, sie hob die Hand in einer einladenden Geste.

„Ändert der Helm etwas an meinem Schicksal? Und solltet Ihr meinen Namen nicht bereits kennen, wenn ihr wirklich eine Seherin seid?“ Wieder dieses gepresste Lachen, dass ihr bis in die Eingeweide fuhr.

Sie musste zweimal ansetzen, bis sie die Worte herausbekam: „Euren Namen haben mir die Karten bisher nicht verraten, Herr. Sie sind wankelmütig und selbst ich kann sie nicht immer zähmen.“

„Ist das so?“, fragte der Ritter und löste den schmucklosen Helm. Das Gesicht darunter war grauslig anzusehen. Ein Teil der Lippen und der Nase fehlten und auch ein Auge

hatte der Krieger an einen Gegner verloren, der ihm dafür tiefe, weiße Narben ins Gesicht gemalt hatte.

„Soll ich schon einmal die Karten mischen, während Ihr in aller Ruhe weiterstarrt?“, fragte der Mann und Madalena riss sich von dem grausigen Anblick los.

„Nein, Herr, ich ... ich lege sie.“ Mit zitternden Fingern mischte sie, ließ ihn abheben, legte die Karten und blickte auf das Muster, dass sie bildeten. Mit einem Mal schien ihr Zelt zurückzuweichen, verwandelten sich die bunten Tücher in regenschwere Äste. Der Geruch von Blut stieg ihr in die Nase, legte sich schwer auf ihre Zunge. Raues Keuchen, wie von einem gewaltigen Raubtier, hallte zwischen den

Bäumen hindurch. Sie trat auf eine Lichtung und sah vor sich ein grausiges Wesen liegen, halb Wolf, halb Mensch. Ein silbriger Dolch rag-

DIENTE & BESONDERHEITEN

Die scharlatanische Seherin gehört zur Randgruppe der tulamidischen Zahori, die durch ihre bunt geschmückten Wagen ins Auge fallen und mit denen sie auf den südlichen Straßen des Mittelreiches anzutreffen sind. Sie schlagen ihr farbenfrohes Lager in den Reihen der Jahrmärkte auf, wo sie die Besucher mit akrobatischen Vorstellungen beglücken oder ihnen die Karten legen. Auf solch einem Fest oder auf einem städtischen Marktplatz ist die Begegnung der Abenteurer mit der intuitiven Prophetin wahrscheinlich. Will sich ein Held von ihr die Zukunft vorhersagen lassen, so kann er sich auf ein Schauspiel unterstützt durch Effekte ihrer magischen Fähigkeiten gefasst machen, das in seiner Weissagung trotz der fantasievollen Einbildungskraft der Seherin höchstwahrscheinlich das sprichwörtliche Körnchen an Wahrheit besitzt. Und selbst wenn ihre Vermutungen einmal nicht stimmen, so wird der Überredungskünstlerin doch so mancher Kunde glauben. Die Frau des vorurteilbehafteten fahrenden Volkes ist nicht nur in der Lage Dinge vorherzusehen, sie weiß auch eine Menge über alte Legenden.



te zwischen den gewaltigen Rippen hervor. Und daneben lag, zerrissen, aber wie durch ein Wunder noch lebend, den mysteriösen Ritter. Gleichzeitig sog beide einen letzten Atem ein ... und starben.

Madalena schüttelte den Kopf. Ihr schwindelte und sie glaubte, sich übergeben zu müssen, da packte sie der Ritter hart an der Schulter. „Ihr habt ihn gesehen?“

Sie nickte matt.

„Wird er sterben?“

Erneut nickte sie.

„Gut!“, beschied er und stand auf.

„Aber“, krächzte Madalena heiser. „Aber ihr auch!“

Der Mann warf ihr einen Blick über die Schulter zu und lächelte matt. „Gut!“

Dann war er hinaus und ließ Madalena mit ihren Fragen allein zurück.

„Ich kann Euch für nur zwei Dukaten diese Hasenpfote verkaufen. Ein altes Familienerbstück, das Euch vor einem frühen Tod bewahren wird!“

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Madayana Manjula, Yalidana Alahjan, Madalena Zuriaga, Mansurida Espadino, Alricasanta Alhashinna, Bayasheila Soleado

Männliche Namen: Lejan, Madayanu, Espardor

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☞ Nachdem vor einigen Jahren das letzte Mitglied ihrer Sippe starb, verließ die Wahrsagerin ihre Heimat und schloss sich einem Wagenzug von Schaustellern an, der auf seinem Weg weite Teile Aventuriens bereiste. Sie nutzte fortan ihre Gaben, um sich ihren Lebensunterhalt zu verdienen. Mit der freien Reise endete es vor zwei Tagen in der Nähe ihrer Heimatregion, als drei Gardisten das Zelt der Zahori auf einem Jahrmarkt stürmten und sie gefangen nahmen. Zur Last gelegt wurden der Frau dunkle Rituale, Dämonenbeschwörung und die Anbetung des Namenlosen. Die Vorwürfe sind allesamt aus der Luft gegriffen und basieren auf den Aussagen eines Ratsherren, der feststellen musste, dass ein beachtliches Stück brachliegendes Land, an dem eine örtliche Händlergilde Interesse zeigte, durch einen alten Vertrag der Sippe eben dieser Zahori zugesichert wird. Mit ihrem Tode fiel das Land zurück an die Stadt, die es dann für gutes Gold an die Händlergilde weiterveräußern könnte. Die Helden werden in die Intrige des Rates hineingezogen, als eine krächzende Frauenstimme aus einem vergitterten Kerkerfenster auf Höhe des Bodenniveaus um Hilfe ruft.

☞ Während eines Jahrmarkts erregt besonders eine Wahrsagerin großes Aufsehen. Sie scheint tatsächlich die Gabe





der Hellscherei zu besitzen. Jede ihrer Vorhersagen trifft genau so ein, wie sie es verkündet. Es ist nur verständlich, dass sich schon bald Jung und Alt bei der Frau mit allerlei Talismanen, Tränken, Figürchen und anderem Tand eindecken, um vor den Schlägen des Schicksals geschützt zu sein. Bald ist auch der letzte Zweifler überzeugt - bis auf einen. Der Dorfbüttel ist von Natur aus ein sehr misstrauischer Mann und wendet sich an die Helden. Er ist sich sicher, dass an den Vorkommnissen etwas faul ist. Nehmen die Helden die Ermittlungen auf, so müssen sie feststellen, dass der Mann recht hat: Einige Familienmitglieder der Wahrsagerin gehen dem Schicksal gekonnt zur Hand. Es ist Jahre her, dass zwei gute Freunde, ausgelöst durch das Werben um eine Frau, heftig stritten. Der Zwist geriet außer Kontrolle und bei einem unbedachten Schlag wurde einer der beiden schwer verletzt und ging ohnmächtig zu Boden. In der Annahme, seinen Freund getötet zu haben, sah sich der Zweite in einer schwierigen Lage. Dem Gefährten ein ordentliches Begräbnis zukommen zu lassen

wäre gleichbedeutend gewesen mit einer sicheren Strafe. Als einzigen Ausweg erschien ihm das Verschwinden der angeblichen Leiche in einem alten, nicht mehr genutzten Brunnen in der Nähe. Nachdem der Verletzte am Grunde dieses Lochs langsam und qualvoll verhungert war, fand sein Geist keine Ruhe. An ausgerechnet diesem Brunnen schlägt Jahrzehnte später eine Schar Zahori ihre Zelte auf. Unter ihnen befindet sich eine scharlatanische Seherin mit der Gabe, als Medium eines Geistes zu dienen. Als die Helden den Jahrmarkt besuchen, stürmt die besessene Wahrsagerin aus ihrem Zelt und wirft sich mit grauenregendem Schrei auf ein Gruppenmitglied. Der Geist des Verstorbenen ist nicht in der Lage, sich zu materialisieren, kann aber die Körper anderer besitzen. Der angegriffene Held entspricht in einer oder mehreren Eigenschaften dem damaligen Mörder und wurde daher zum Ziel der Spukgestalt.

„Ich verfluche dich, dich und deine Nachkommen!“



MU 12 KL 13 IN 14 CH 13 FF 13 GE 11 KO 11 KK 10 SO 5
LeP 26 AuP 27 AsP 28 MR 3 INI 10 WS 6

Seelentier: Krähe

Vor- und Nachteile: Empathie (3), Glück im Spiel, Halbzauberer, Prophezeien (3) / Aberglaube 9, Arroganz 5, Einbildungen, Jähzorn 6, Medium, Neugier 5, Rachsucht 7, Randgruppe (Zahori), Wilde Magie

Sonderfertigkeiten: Kugel: Bindung, Kulturkunde (Zahori), Regeneration I, Ritualkenntnis (Scharlatan) +6

Talente:

Kampf: Dolche +2, Hieb Waffen +1, Raufen +3, Ringen +1, Säbel 0, Stäbe +2, Wurfmesser +1

Körper: Akrobatik +2, Athletik 0, Gaukeleien +5, Klettern 0, Körperbeherrschung +4, Schleichen +1, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +6, Sich verstecken +1, Singen +2, Sinnenschärfe +5, Stimmen imitieren +5, Tanzen +3, Zechen +1

Gesellschaft: Betören +3, Gassenwissen +4, Menschenkenntnis +9, Sich verkleiden +5, Überreden +9, Überzeugen +5

Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung +1, Wildnisleben +1

Wissen: Geographie +3, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +5, Magiekunde +4, Rechnen +2, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +6, Schätzen +1, Sternkunde +1

Sprachen: Muttersprache: Garethi +13, Zweitsprache: Tulamidya +11, Sprachen Kennen: Atak +4, Bosparano +2, Urtulamidya +2, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +4, Lesen/Schreiben: Tulamidya +3

Handwerk: Fahrzeug lenken +4, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +3, Kochen +1, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen +1, Schneidern +4

Zauber: AEOLITUS +4, ATTRIBUTO +6, AUREOLUS +5, AURIS NASUS +6, BLENDWERK +4, FAVILLUDO +5, GEFUNDEN +5, MENETEKEL +4, MOTORICUS +4, ODEM +5, SENSIBAR +7, VOCOLIMBO +7

Kampfwerte: Dolche 8/8, Hieb Waffen 8/7, Raufen 9/8, Ringen 8/7, Säbel 7/7, Stäbe 8/8, Wurfmesser 8

Ausrüstung: Dolch, Kugel, Wahrsagerkleidung, Schmuck

Erfahrene Wahrsagerin: MU 12, KL 14, IN 16, CH 15, FF 13, GE 11, KO 11, KK 10, SO 6, LeP 28, AuP 29, AsP 31, MR 5, INI 10, WS 6; SF: Aufmerksamkeit, Bilderspiel, Bildergalerie, Kugel des Illusionisten; AEOLITUS +7, ATTRIBUTO +8, AUREOLUS +10, AURIS NASUS +11, BLENDWERK +10, FAVILLUDO +12, Ritualkenntnis +12

Veteranen-Wahrsagerin: MU 12, KL 15, IN 16, CH 17, FF 15, GE 11, KO 11, KK 10, SO 7, LeP 29, AuP 29, AsP 34, MR 8, INI 10, WS 6; SF: Aufmerksamkeit, Bilderspiel, Bildergalerie, Brennglas und Prisma, Kugel des Illusionisten; AEOLITUS +12, ATTRIBUTO +12, AUREOLUS +14, AURIS NASUS +14, BLENDWERK +16, FAVILLUDO +14, Ritualkenntnis +16



ildnisläuferin

TRÜGERISCHE WALDESRUH

Carsadil widerstand dem Drang, sich zum sicher hundertsten Mal an diesem Tag umzudrehen und in den Wald zu spähen und hielt stattdessen den Blick am Boden, um weiter der Spur zu folgen. Seit sie diesen dichten Wald betreten hatten, wurde er das Gefühl nicht los, beobachtet zu werden. Es war kein Tier, da war er sicher, zumindest kein natürliches. Aber an dieser ganzen Sache war ja nichts Natürliches. Drei Wildtiere hatte der Fluch der sterbenden Hexe in wilde Monstren verwandelt. Den Eber und den Hirsch hatten sie bereits erlegt, wobei vor allem der Hirsch sie mit brutaler Gegenwehr überrascht hatte. Carsadil verzog das Gesicht, als er an den schmerzhaften Treffer zurückdachte, bei dem nur durch Glück keine seiner Rippen gebrochen war. Jetzt fehlte noch das gefährlichste der drei Tiere, der Braunbär.

„Behalte du deine Metallscheiben, tala. Du kannst das Messer haben, ich trage ein zweites bei mir.“

Carsadil konnte das Gefühl nicht mehr ertragen, der Eindruck, ein Blick brenne ihm wie ein glühendes Eisen im Nacken, wurde übermächtig und er wirbelte herum.

„Was bist du denn so unruhig?“, fragte Sanja vorwurfsvoll.

„Ich glaube, wir werden verfolgt“, gab Carsadil zurück.

„He!“, brüllte Thorje. „Los, komm raus!“ Unweit stieg ein Schwarm Spatzen laut protestierend aus einer Eibe auf.

„Da ist keiner“, erklärte der Thorwaler nach einem kurzen Moment, in dem Carsadil ihn ungläubig angestarrt hatte. Dieser tumbe, schwerfällige Axtschwinger ließ ihn doch immer wieder vor Verblüffung erst an seinem eigenen und dann am Verstand des Nordmannes zweifeln.

„Wir versuchen hier ein Tier aufzuspiüren“, sagte Carsadil mü-





sam beherrscht und rezitierte im Geist einige der 99 heiligen Gesetze, um sich zu beruhigen. „Da ist es meist wenig hilfreich, wenn man herumbrüllt.“

Thorje zuckte grinsend die breiten Schultern. „So wie ich das sehe, wird das Tier uns finden, wenn es auch verzaubert wurde.“

Sanja hauchte: „Aber vielleicht lockt es auch etwas anderes an.“ „Zum Beispiel?“, fragte Thorje selbstgefällig, legte die Hand auf seinen Axtknauf, drehte sich um ... und blickte in die Spitze eines Pfeiles, der auf der Sehne eines Langbogens ruhte.

„Zum Beispiel mich“, sagte die wunderschöne Elfe, die wie aus dem Nichts vor ihnen aufgetaucht war. Ihr goldenes

„Ich werde nie verstehen, warum du dieses Gift trinkst, das du Branntwein nennst.“

**MU 13 KL 12 IN 15 CH 12 FF 11 GE 16 KO 13 KK 9 SO 5
LeP 24 AuP 33 AsP 32 MR 6 INI 11 WS 7**

Seelentier: Wolf

Vor- und Nachteile: Altersresistenz, Gutaussehend, Herausragender Sinn (Gehör), Nachtsicht, Resistenz gegen Krankheiten, Wohlklang, Vollzauberer, Zweistimmiger Gesang / Animalische Magie (4), Arroganz 7, Elfische Weltsicht, Nahrungsrestriktion (elfische Nahrung), Neugier 7, Raumangst 8, Sensibler Geruchssinn 6, Unfähigkeit Zechen, Vorurteile (Nichtelfen) 6, Weltfremd 6

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Auelfen), Waldkundig, *Elfenlied*: Freundschaftslied, Große Meditation, Salasandra

Talente:

Kampf: Bogen (Elfenbogen) +8 (+10), Dolche +4, Fechtwaffen +6, Hieb Waffen 0, Raufen +1, Ringen 0, Säbel 0, Wurfmesser 0

Körper: Athletik +6, Klettern +6, Körperbeherrschung +7, Schleichen +6, Schwimmen +5, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +5, Singen +5, Sinnenschärfe +10, Stimmen imitieren +2, Tanzen +3, Zechen -2
Gesellschaft: Betören +3, Menschenkenntnis +2, Überreden +2

Natur: Fährtensuchen +7, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +5, Orientierung +6, Wettervorhersage +4, Wildnisleben +5

Wissen: Götter/Kulte 0, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +6, Rechnen 0, Rechtskunde -1, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +1, Tierkunde +7

Sprachen: Muttersprache: Isdira +10, Sprachen Kennen: Asdharia +2, Garethi +11, Lesen/Schreiben: Isdira/Asdharia +5, Kusliker Zeichen 1

Handwerk: Ackerbau +2, Bogenbau +3, Boote fahren +2, Heilkunde Gift +4, Heilkunde Wunden +5, Holzbearbeitung +2, Kochen 0, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +2, Musizieren +4, Schneidern +2

Zauber: ABVENENUM +2, ADLERAUGE +5, ADLERSCHWINGE (WOLF) +7, AXXELERATUS +9,



BALSAM +9, BANNBALADIN +8, BÄENRUHE +1, FALKENAUGE +7, FLIM FLAM +7, ODEM +8, PFEIL DER LUFT +2, RUHE KÖRPER +8, SANFTMUT +6, ZAUBERNAHRUNG +6

Kampfwerte: Bogen 15 (17), Dolche 10/10, Fechtwaffen 11/11, Hieb Waffen 8/8, Raufen 9/8, Ringen 8/8, Säbel 8/8, Wurfmesser 7

Ausrüstung: Dolch, Elfenbogen, Lederkleidung

Erfahrene Wildnisläuferin: MU 13, KL 12, IN 16, CH 12, FF 11, GE 18, KO 14, KK 9, SO 5, LeP 26, AuP 39, AsP 37, MR 8, INI 16, WS 7; SF: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Kampfreflexe, Regeneration I, Scharfschütze, Sumpfkundig, Zauberroutine; Bogen (Elfenbogen) +15 (+17), Fechtwaffen +11, Körperbeherrschung +13, Schleichen +11, Sinnenschärfe +15, Singen +11, Wildnisleben +12, Bogenbau +11, ADLERAUGE +10, AXXELERATUS +14, BALSAM +12, FALKENAUGE +13, PFEIL DER LUFT +7

Veteranen-Wildnisläuferin: MU 15, KL 12, IN 17, CH 14, FF 11, GE 20, KO 14, KK 10, SO 6, LeP 28, AuP 40, AsP 44, MR 10, INI 17, WS 7; SF: Aufmerksamkeit, Ausweichen I und II, Finte, Gebirgskundig, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Meisterparade, Meisterschütze, Regeneration I, Scharfschütze, Sumpfkundig, Zauberroutine; Bogen (Elfenbogen) +19 (+21), Fechtwaffen +15, Körperbeherrschung +16, Schleichen +16, Sinnenschärfe +19, Singen +15, Wildnisleben +16, Bogenbau +15, ADLERAUGE +15, AXXELERATUS +18, BALSAM +15, FALKENAUGE +17, PFEIL DER LUFT +12



Haar glänzte in der Sonne und wurde von einem blattförmigen Schmuckstück noch betont. Ihre Kleidung war in Grün- und Brauntönen gehalten und verschmolz förmlich mit dem Hintergrund.

„Du hast uns verfolgt!“, erkannte Carsadil und sie nickte.

Thorje spannte sich, aber die Elfe schnalzte mit der Zunge. „Tu das nicht. Ich möchte dich nur ungern töten.“ Sie wich zwei geschmeidige Schritte zurück, um außer Reichweite des Kriegers zu kommen.

Sanja, die Heilerin, bewies einmal mehr Bedacht und Weitsicht, denn sie stellte sich zwischen die beiden Kontrahenten, hob die Arme und sagte: „Wir kommen in Frieden. Wir sind auf der Suche nach einem wütenden Bären, dessen Mordgier unnatürlichen Ursprungs ist.“

„Du hast Angst, dass wir von Orks überrascht werden? Ein falgra stinkt hunderte von Schritten und lärmt über Meilen.“

Die Elfe musterte sie einige Augenblicke eingehend, wobei Carsadil sich unwillkürlich aufrichtete und die Muskeln anspannte. Dann nickte die wunderhübsche Frau und ließ den Bogen sinken. „Dann wollen wir zusammen gehen. Dieses Tier bringt viel Leid. Der Braunpelz, den ihr sucht, ist dort vorne.“ Sie wies an einem Dickicht vorbei und lief im selben Moment auch schon fast unhörbar los. Carsadil blickte auf die Spur, die in eine andere Richtung verlief, zuckte mit den Schultern und lief hinterher. Es war nicht zu überhören, dass Thorje ihm folgte – mehr Lärm konnte auch ein wütender Bär nicht verursachen..

& BESONDERHEITEN

Ist die Wildnisläuferin einmal davon überzeugt, dass von den Helden keine Gefahr für ihre Sippe und ihre Heimat ausgeht, kann sie überall dort, wo Auelfen beheimatet sind als fähige Führerin durch unbekannte Wälder und Auen eingebunden werden. Menschen gegenüber verhält sie sich vorerst neugierig und misstrauisch, was sie aber nicht daran hindern wird, als Retterin in den Wäldern aufzutreten, wenn die Verletzungen der Helden versorgt werden müssen, um ihnen schließlich den Weg hinaus aus dem bewaldeten Gebiet zu zeigen. Von ihrer Kunst, auch undeutliche Fährten zu lesen, können die Helden von dieser Mittlerin zwischen Auelfen und Menschen lernen. Auch ihre Kampffertigkeiten mit dem Bogen stellt sie gerne in den Dienst der Gruppe. Sie eignet sich hervorragend als Verbündete im Kampf gegen Dämonen oder andere verdorbene Kreaturen.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Dialya Aulibelle, Odania Lavendelblüte, Myaria Flusstänzer

Männliche Namen: Imion Silberblatt, Gileann Waldlied, Cyruian Bogensänger, Delayar Nachtkind

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Die Sippe der Wildnisläuferin lebt in einem ausgedehnten Wald, der sich nur wenige Meilen von einigen menschlichen Ansiedlungen entfernt befindet. Die Bewohner der Dörfer und kleinen Städte profitieren von dem Holzüberfluss der Region und beschließen, am Reichtum der Natur Teil zu haben. Größere Kolonnen von Holzfällern betreten mit Äxten und Sägen den Wald, um Holz zu schlagen, das sie weiterverkaufen wollen. Die Elfensippe betrachtet dieses zerstörerische Eindringen in ihren Wald mit zunehmendem Misstrauen, zumal ihnen die Menschen zahlenmäßig überlegen sind. Einzelne Rosenohren werden verjagt, aber im Ganzen wächst die Zahl der Eindringlinge Tag für Tag. Die Wildnisläuferin könnte den Helden bereits bekannt sein, so dass sich die Auelfe an die Gruppe wendet und ihnen eilig von einer großen Gefahr im Wald berichtet, die die Bäume zerstört und den Lebensraum der Sippe schrumpfen lässt. Sobald die Helden am Waldrand eintreffen, müssen sie feststellen, dass es sich bei den Eindringlingen um ihre Artgenossen handelt. Prompt wird die Gruppe angeworben, gegen Bezahlung für den Holzhandel zu arbeiten. Wie entscheidet sie?

Die Wildnisläuferin hat sich in ihrer Neugier in eine menschliche Ansiedlung gewagt und ist infolge ihrer Unwissenheit in Schwierigkeiten geraten. Sie ließ einen angeketteten Hund von der Leine, nahm sich ohne zu bezahlen einen Apfel und wurde schließlich an einem Rathaus gestellt, dessen Architektur der Außenfassade sie forschend untersuchte. Der Vorwurf lautet nun Diebstahl und die naive Elfe erwartet eine harte Strafe. Die Helden werden Zuschauer des Geschehens und können als Zeugen in das Missverständnis involviert werden.

In einem waldesnahen Weiler, der erst vor wenigen Monaten aufgebaut wurde, geht ein vermeintliches Gespenst, ein Dämon oder ein Kobold um, der die Menschen mit Sabotageaktionen in Atem hält. Zumindest denkt das abergläubische Volk an einen solchen Gegenspieler. Das Vieh wird freigelassen, Arbeitsgeräte sind nicht mehr an ihrem Platz, Kleidung wird versteckt und alle Riemen des Ochsengeschirrs werden geöffnet. Angstvoll wird nach Mutigen gesucht, die das übernatürliche Wesen aufhalten und bannen. In Wahrheit handelt es sich um die Wildnisläuferin, die ungesehen, mit elfischer Geschicklichkeit und gewaltfrei dafür Sorge tragen möchte, dass die Menschen ihre Heimat verlassen, in der sie nichts verloren haben. Wie die Helden die Situation bereinigen ist ihrer Kreativität überlassen.



irt

WETTSTREIT

Der Marktplatz des kleinen Städtchens war gut gefüllt und die Vorfreude war den Menschen deutlich anzumerken. Es war stets ein besonders Spektakel, wenn die Schweinsköpfer und die Rostbecherer einmal jährlich um das Bierrecht stritten. Und für Garethia war es einer der einträglichsten Tage des Jahres. Als Diebin und Beutelschneiderin sollte sie eigentlich nicht in einer so kleinen Siedlung bleiben. Die Straßen einer großen Stadt wären sicherer, böten mehr Gelegenheiten unterzuschlupfen und sie bräuchte sich auch nicht damit abzumühen, ihr Geld vorgeblich als Schankmagd im Rostigen Becher zu verdienen. Aber sie mochte die Herausforderung und wenn sie ehrlich war, auch die Einwohner ihres kleinen Dörfchens; was der Grund dafür war, dass sie nur die Durchreisenden und die zugereisten Besucher bei den Märkten um eine Phexensgabe erleichterte.

*„Travia mit Euch! Macht es Euch bequem.
Was kann ich den Herrschaften bringen?“*

Eine Welle des Jubels und der Schmährufe brandete über die Menge, als Orfan Stammfretter das Podest betrat. Garethia glaubte es unter seiner Masse klagend ächzen zu hören. Der Wirt des Rostigen Bechers war genauso, wie man sich einen Wirt immer vorstellte: groß, dick und mit einem frohen Gemüt gesegnet. Ohne seine speckige Lederschürze wirkte er seltsam herausgeputzt, obwohl er nur ein einfaches Hemd und eine Leinenhose trug.

Der dicke Händler vor Garethia, dem sie schon seit einer Weile nachstellte, fühlte sich aufgrund der Ähnlichkeiten in der Leibesmitte wohl besonders als Orfans Unterstützer gefordert, denn er warf jubelnd die Arme in die Luft und rief: „Hoch, Stammfretter!“

Garethia glitt näher und ließ im Schatten ihres Filzüberwurfs die Hand nach vorne gleiten. Die eingelassene Klinge in dem eisernen Fingerhut schnitt sauber durch den Riemen des Händlers und der Beutel fiel schwer in ihre Hand.

Nun trat Siegelbrecht Harminger auf das Podest und der Jubel und das Buhen kehrten sich um. Garethia nutzte die Gelegenheit, um sich durch den Tumult von ihrem Opfer wegzuschieben, bevor es seinen Verlust bemerkte. Da sie fast einen Kopf kleiner war als die meisten Leute in der Menge, konnte sie den dünnen und knurrigen Wirt des Eberkopfes

nur ab und an auf der Bühne sehen. Er wirkte so griesgrämig und verhärtet wie eh und je, und hätte er nicht eine wunderschöne Frau (Rahja allein wusste, wie dieses Wunder gekommen war) und zwei ebensolche Töchter, seine Schankstube wäre wohl im vergangenen Jahr gänzlich leer gewesen.

„Gäste, Freunde, Bewohner unseres schönen Dörfchens!“, rief Amalia Sägestreich, die Bürgermeisterin und breitete die Arme aus. Sie war eine stämmige ältere Frau, deren Züge nie Liebreiz ausgestrahlt haben mochten; dafür fühlten sich Aufrichtigkeit und Mitgefühl darin wohl, weshalb die Leute ihr vertrauten. Wie in jedem Jahr hatte sie sich auch diesmal für die Feier ein neues Kleid geleistet.

So wie ich mir, wie jedes Jahr, nach der Feier eines leisten werde, dachte Garethia amüsiert und wog den Beutel in der Hand. Es juckte sie in den Fingern, hineinzuschauen, ihre Beute zu zählen, aber dafür war jetzt nicht die Zeit.

„Es ist wieder einmal so weit. Die wohlfeilen Schankmeister wollen um das Privileg buhlen, des Barons köstliches Schwarzbier ausgeben zu dürfen!“ Sie winkte zu beiden Seiten den Schankhelfern zu, die daraufhin die Fässer mit Freibier anschlugen, die der Baron dem Fest gestiftet hatte. Unter dem Jubel der Menge wurden die ersten Krüge geschöpft und man begann mit dem Verteilen. Garethia stürzte sich mitten in das Gewühle, das daraufhin in Richtung Fässer entstand und nutzte die Gelegenheit, um zu allen Seiten Münzen für ihr eigenes Freibier zu sammeln.

Es dauerte eine Weile, bis die gierigsten Trinker versorgt waren und genug Ruhe eingekehrt war, dass Frau Sägestreich wieder gehört wurde. „Wie in jedem Jahr sollen auch heuer wieder fünf Wettbewerbe entscheiden, wer auf Jahr und Tag das Recht hat, das Bier des Barons zu verkaufen. Wer als erster drei Wettbewerbe für sich entscheidet, hat gewonnen.“

REZEPTE UND NAMEN

Exemplarische Rezepte in der Schenke: Eintopf aus dreierlei Kohl, Rübenpuffer, Kartoffelsuppe mit Klößchen, Lammragout

Exemplarische Schenkennamen: Zum roten Pony, Travia's Krug, Knappe und Magier, Zum tanzenden Ork, Fröhlicher Wein, Zum Sauerbrot



Erneut wurde gejubelt. Garethia hatte nie herausfinden können, wie lange es diesen Brauch schon gab. Sicher war nur: Wer das Schwarzbier ausschenkte, konnte sicher sein, in seiner Schankstube die Boten und Kutscher sowie deren Fuhrgäste zu finden, von denen jeden Tag mehrere vor Ort Rast machten und einkehrten. Die Reichsstraße war nicht weit und wer sie erreichen wollte, kam von Osten wie Norden fast unweigerlich durch ihr kleines Dorf.

„Den besten Tisch und das beste Essen für die werten Herrn und Damen Abenteurer.“

Der jeweils andere Wirt konnte nur seine Preise senken und Barden laden, um Gäste zu locken, und sich mit den Alten des Dorfes durchretten, die den Trubel in der jeweiligen „Schwarzschenke“ nicht mochten. Bis zum nächsten Jahr.

„Freunde!“, donnerte nun Orfans Stimme über den Platz. „Nur so viel: Wer vom Freibier nichts mehr abbekommt, braucht nicht zu weinen. Er kommt einfach in den Becher, dort wird er auch im kommenden Jahresrund köstliches Schwarzbier bekommen!“

„Hört, hört“, klang es aus der Menge und Gelächter wurde von Buhrufen untermalt.

Die Bürgermeisterin wandte sich dem Wirt des Ebers zu. Der winkte mit der Hand geringschätzig in Orfans Richtung und schnarrte: „Bringen wir es hinter uns, ich muss noch Platz für die Schwarzbierfässer im Keller schaffen.“

Nun lachten die anderen und Orfans Freunde stimmten Schmährufe an. Garethia beschloss, dass der Arbeit genug war für heute und ließ sich auf das Schauspiel auf der Bühne ein. Das Armdrücken entschied natürlich Orfan für sich, das Rätselspiel hingegen Siegelbrecht; der musste sich zwar im Axtwerfen geschlagen geben, konnte aber im Ferkelfangen triumphieren. So hing alles von der letzten, edelsten Prüfung ab, und was könnte diese anderes sein als ... Zechen! Während auf dem Podest Schwarzbier um Schwarzbier die Kehlen der Wirte herunterliefen, wandte sich Garethia schmunzelnd ab. Das konnte dauern, trinkfest waren beide über die Maßen. Sie verschwand in eine kleine Gasse und griff nach ihrem Beutel, doch ihre Finger gingen ins Leere. Verdutzt blickte sie auf einen abgeschnittenen Riemen.

Wie es aussieht, sind die Wirte nicht mehr die einzigen, die im Wettstreit miteinander stehen, dachte sie gleichermaßen verärgert wie amüsiert. Phex, ich nehme deine Herausforderung an!

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Normalerweise sind übernatürliche Vorkommnisse in einem Gasthaus schlecht für das Geschäft. Doch ein findiger Wirt entlang der Reichsstraße hat beschlossen, aus dem Bedürfnis nach Ablenkung und Exotik seiner reicheren Kunden Kapital zu schlagen und sein Gasthaus zu einem Geisterhaus umgebaut. Jetzt gibt es zur Kohlsuppe unerklärliche Geräusche, Seufzen und klappernde Fensterläden und auf



NAMENSLISTE

Männliche Namen: Willon Klein, Coran ui Ruadh, Heleon Bärensen

Weibliche Namen: Perainella Weiher, Scatach ni Ynlais, Travilind Wallbauer

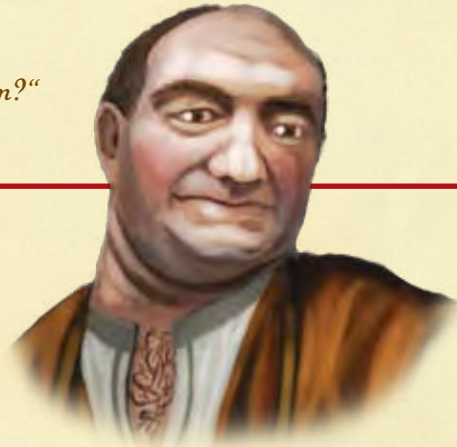


den Fluren manchmal seltsame Schatten. Natürlich zieht die Kunde davon jede Menge Neugierige, aber auch professionelle wie selbsternannte Geisterjäger und Helden an.

☛ Nicht jeder Wirt ist ein Veteran aus dem Orkkrieg, der sich gegen die Schutzgelderpresser der lokalen Unterwelt wehren kann. Aber vielleicht können die weitgereisten Herrschaften, die schon so viele Schurken das Fürchten gelehrt haben, ihm beistehen?

☛ Ein betrügerischer Wirt macht gemeinsame Sache mit einigen Dieben. Er hat ihnen passende Schlüssel gegeben und berichtet ihnen von wohlhabenden Gästen, die sie dann nachts bestehlen sollen. Im Gegenzug erhält er einen kleinen Anteil der Beute. Nur zu dumm, dass der Wirt sich ausgerechnet die Heldengruppe als nächste Opfer ausgesucht hat.

„Was gibt es für Neuigkeiten?“



MU 12 KL 12 IN 13 CH 12 FF 11 GE 12 KO 13 KK 12 SO 6
LeP 28 AuP 29 MR 3 INI 10 WS 7

Seelentier: Bär

Vor- und Nachteile: Empathie (5), Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen (25) / Aberglaube 7, Behäbig, Goldgier 6, Kurzatmig 6, Nachtblind, Neugier 6, Niedrige Lebenskraft (1)

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Meister der Improvisation, Ortskenntnis (Umgebung der Schänke), Waffenloser Kampfstil: Bornländisch

Talente:

Kampf: Dolche +2, Hieb Waffen +3, Infanteriewaffen +1, Raufen +5, Ringen +4, Säbel 0, Wurfmesser 0
Körper: Athletik +1, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Schleichen +1, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken 0, Singen 0, Sinnenschärfe +4, Tanzen +2, Zehen +6
Gesellschaft: Etikette +4, Gassenwissen +4, Menschenkenntnis +8, Überreden +7, Überzeugen +4
Natur: Fährtensuchen +1, Orientierung 0, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +1
Wissen: Geographie +3, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +2, Pflanzenkunde +4, Philosophie +1, Rechnen +5, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +6, Schätzen +4, Tierkunde +4
Sprachen: Muttersprache: Garethi +10, Sprachen Kennen: Atak +3, Oloarkh +4, Tulamidya +6, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +3

Handwerk: Ackerbau +2, Brauer +6, Fahrzeug lenken +2, Fleischer +7, Handel +3, Hauswirtschaft +6, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Kochen +6, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen 0, Schnaps brennen +2, Schneidern +1

Kampfwerte: Dolche 8/8, Hieb Waffen 9/8, Infanteriewaffen 8/7, Raufen 10/9, Ringen 9/9, Säbel 7/7, Wurfmesser 7

Ausrüstung: Küchenmesser, Schürze, einfache Kleidung, Schnapsflasche

Erfahrener Wirt: MU 12, KL 12, IN 14, CH 13, FF 11, GE 12, KO 14, KK 13, SO 7, LeP 30, AuP 31, MR 5, INI 10, WS 7; SF: Wuchtschlag, Hieb Waffen +7, Raufen +10, Ringen +10, Gassenwissen +7, Überreden +10

Veteranen-Wirt: MU 13, KL 12, IN 15, CH 15, FF 11, GE 12, KO 15, KK 15, SO 7, LeP 32, AuP 31, MR 6, INI 11, WS 8; SF: Niederwerfen, Wuchtschlag, Hieb Waffen +11, Raufen +14, Ringen +14, Gassenwissen +12, Überreden +15



undärztin

GESCHLAGEN

Geala schüttelte tadelnd den Kopf. „Wie hast du das wieder hinbekommen, Terfilk?“

„Bin die Treppe runtergefallen“, gab der behaarte Berg zu, der zusammengesunken vor ihr auf dem Hocker saß und ein schmutziges Tuch auf seinen blutverklebten Schopf presste. Die Brantweinfahne, die dabei zu ihr herüberwehte, verriet nur zu deutlich, wie es zu dem Unfall kommen konnte. Sie nahm mit einem dankbaren Nicken eine Schale warmen Wassers von Nala entgegen.

„War dein Mann bewusstlos?“, erkundigte sie sich bei der Gelegenheit.

„So, ganz kurz Zähne zusammenbeißen.“

Die rundliche Frau schüttelte den Kopf. „Nein, hat gleich mit dem Gezeter angefangen, kaum dass er am Fuß der Treppe angekommen war.“ Sie wies auf die steile Stiege, die nach oben in die Schlafkammer des kleinen Hauses führte. „Hat halt einen Dickschädel, mein Alter.“

Sie knuffte ihren Mann mit einem halb nachsichtigen, halb besorgten Lächeln.

Geala löste behutsam Terfilks Hand und besah sich die Wunde. „Oha ...“

Geala verdrehte die Augen im Versuch, selbst einen Blick auf seinen Kopf zu erhaschen. „Was denn?“

„Da wird die Nadel ranmüssen“, sagte Geala und musste schmunzeln, weil Terfilk erblasste.

„Na, so ein großer Mann wird doch keine Angst vor einer kleinen Nadel haben.“

„Ich habe vor gar nichts Angst“, gab der massige Mann zurück. „Einmal hab ich mir selbst ein Messer aus dem Bein gezogen!“

Geala nickte und öffnete ihre Tasche, um ein scharfes Messer, eine Salbe gegen Wundbrand und Nadel und Faden hervorzuholen. Behutsam fing sie an, die Haare rund um die Wunde wegzuschaben.

„Vielleicht heilt es ja auch so wieder?“, fragte Terfilk kläglich.

„Nein, wird es nicht“, beschied die Heilerin mit fester Stimme. Große Männer und kleine Kinder brauchten eine strenge, aber liebevolle Hand, wenn es um Wunden ging.



2011



Die Tür zum Haus der Schmandmachers flog auf und Geala konnte gerade noch verhindern, dass sie Terfilk vor Schreck einen Schnitt zufügte.

„Geala, schnell! Verletzte!“ Guntrig, der Knecht des Vogts, war so aufgeregt, dass er mit der Fackel in seiner Hand den Türrahmen ansengte. Sein Tonfall machte deutlich, dass es nicht bloß um eine Prügelei im Gasthaus ging.

Geala drückte Terfilk einen sauberen Lappen in die Hand und hieß ihn an, die Wunde damit zu bedecken, bis sie wieder da war, dann war sie auch schon mit ihrer Tasche zur Tür hinaus. Als sie das Haus des Vogts erreichte, bot sich ihr ein grausiger Anblick. Ein kräftiger junger Mann lag am Boden, ein blutiges Tuch um die Leibesmitte geschlungen. Neben ihm kniete mit sorgenvollem Blick eine schlanke, kleine Frau in bunten Gewändern, aus deren Schulter die Reste eines abgebrochenen Pfeils ragten. Ein Zwerg saß zusammengesunken an die Wand des Hauses gelehnt, die Hände schlaff auf seinem Oberschenkel, aus dem unter einem Lumpen Blut sickerte.

Eine sommersprossige junge Frau in einem grünen Kleid, die Reste einer eingedrückten Laute auf dem Rücken, einen dicken Zopf über der Schulter, kam zu ihr gestürzt. „Bitte, helft meinen Freunden!“

„Was ist geschehen?“, fragte Geala und stürzte zu dem jungen Krieger.

„Orks“, brachte die Frau im Kleid noch heraus, dann schüttelte sie ein Schluchzen. Guntrig nahm sich ihr auf einen Blick der Heilerin hin an, doch sie wollte sich nicht wegführen lassen.

Geala löste das Tuch vom Bauch des Mannes und unterdrückte ein Keuchen. Lederrüstung und Bauch waren über die ganze Breite aufgeschlitzt, die Gedärme des Mannes waren zerfetzt und rutschen aus der Kluft heraus. Es war ein Wunder, dass er noch am Leben war und ohne magische Hilfe würde er es nicht mehr lange sein.

„Keine Sorge, ich habe schon schlimmere Wunden gesehen. In ein paar Tagen seid Ihr wieder genesen.“



MU 13 KL 14 IN 13 CH 13 FF 14 GE 10 KO 11 KK 12 SO 5
LeP 26 AuP 27 MR 3 INI 10 WS 6

Seelentier: Storch

Vor- und Nachteile: Gebildet (3), Guter Ruf (5), Resistenz gegen Krankheiten, Schnelle Heilung II / Arroganz 8

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich)

Talente:

Kampf: Dolche +3, Hieb Waffen +2, Raufen +4, Ringen +4, Säbel 0, Stäbe +2, Wurfmesser 0, Zweihandhieb Waffen +1

Körper: Athletik +1, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Schleichen 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken 0, Singen 0, Sinnenschärfe +3, Tanzen 0, Zehen +4

Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +6, Überreden +6, Überzeugen +3

Natur: Fährtensuche +3, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +2, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +2

Wissen: Anatomie +7, Götter/Kulte +6, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +9, Rechnen +5, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +5

Sprachen: Muttersprache: Garethi +12, Sprachen Kennen: Bosparano +5, Isdira +4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +5

Handwerk: Ackerbau +3, Fleischer +4, Heilkunde Gift +8, Heilkunde Krankheiten +10, Heilkunde Seele +6, Heilkunde Wunden +10, Holzbearbeitung +1, Kochen +5,

Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen 0, Schneidern +1, Webkunst +1

Kampfwerte: Dolche 9/8, Hieb Waffen 8/8, Raufen 9/9, Ringen 9/9, Säbel 7/7, Stäbe 8/8, Wurfmesser 8, Zweihandhieb Waffen 8/7

Ausrüstung: einfache Kleidung, Dolch, Knochensäge, scharfes Messer, Zangen, Bohrer, Haken zum Halten der Wundränder, Verbandszeug, blutstillende und fiebersenkende Kräuter, lederumwickeltes Beißholz, Schnaps, Augenbinde

Erfahrene Wundärztin: MU 14, KL 16, IN 13, CH 14, FF 15, GE 10, KO 11, KK 12, SO 8, LeP 28, AuP 29, MR 5, INI 10, WS 6; SF: Aufmerksamkeit; Heilkunde Gift +12, Heilkunde Krankheiten +15, Heilkunde Seele +8, Heilkunde Wunden +15

Veteranen-Wundärztin: MU 15, KL 18, IN 13, CH 15, FF 16, GE 10, KO 11, KK 12, SO 9, LeP 30, AuP 30, MR 7, INI 11, WS 6; SF: Aufmerksamkeit; Heilkunde Gift +13, Heilkunde Krankheiten +16, Heilkunde Seele +10, Heilkunde Wunden +18



Geala legte das Tuch über die Wunde und ging zum Zwerg hinüber.

„Warum tut Ihr denn nichts?“, rief ihr die Gauklerin verärgert hinterher.

Geala ging neben dem Zwerg in die Hocke. Als sie seinen Griff um das Tuch lockern wollte, riss er die Augen auf und stieß einige Worte in der kehligen Sprache seines Volkes aus. Dann erst erkannte er, dass es kein Ork war, den er vor sich hatte und sank mit einem Röcheln in sich zusammen. In der Wunde steckte noch die Spitze eines rostigen Säbels, aber das Blut sickerte nur heraus und wurde nicht vom Herzschlag herausgedrückt. Ein gutes Zeichen. Trotzdem musste sie schnell handeln.

„Ihr sollt Alrik helfen!“, verlangte eine entsetzte Stimme hinter ihr und jemand riss sie an der Schulter herum. Es war die Gauklerin, dessen sorgenvolles, tränenüberströmtes Gesicht in einem bitteren Gegensatz zu ihrer fröhlichen Kleidung stand.

„Es tut mir leid“, sagte Geala leise und zog vorsichtig die Säbelspitze heraus.

„Was meint Ihr damit?“

„Warum hat Euch Eure Mutter nicht beigebracht, die Finger von scharfen Waffen zu lassen und Euch von Ärger fernzuhalten?“

„Ich ...“ Geala blickte der Gauklerin in die Augen. „Ich kann ihm nicht helfen. Nur Magie, ein Heiltrank oder ein Wunder könnte sein Leben retten.“

„Aber Ihr seid Heilerin, ihr müsst doch ...“ Ihre Stimme brach.

Geala schluckte schwer. „Euer Freund wird sterben. Macht Euren Frieden mit ihm und betet für seine Seele, aber lasst mich jetzt diesem hier helfen.“ Sie wies auf den Zwerg.

Dienstleistungen und Preise

Die Wundärztin ist naheliegenderweise jemand, den die Helden nach Kämpfen aufsuchen. Sie kann Wunden versorgen, Heilkräuter verkaufen und bei einem Mordfall die Todesursache feststellen.

Wunden versorgen 3 S – 5 D

Es wirkte, als wolle sich die Gauklerin voller Verzweiflung auf sie stürzen, aber dann wandte sie sich ab und ihr Schluchzen hallte über den kleinen Dorfplatz.

Geala begann, die Wunde des Zwerges zu versorgen. Das war der härteste Teil ihrer Arbeit. Sich einzugestehen, wann all ihr Wissen nichts mehr nutzte, wann sie geschlagen war. Als sie den Verband festgezogen hatte, richtete sie sich auf und sah sich um. Der Zwerg würde leben. Alrik war tot.

NAMENSLISTE

Männliche Namen: Rondrian Horger, Brin Oberbrunner, Falkris Quent

Weibliche Namen: Zylva Lauter, Alruna Luringer, Geala Kevendoch

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ Nicht immer kann eine Wundärztin ihrem Patienten helfen. Aber sie kann auch nicht auf Bitte eines Sterbenden ihr Dorf verlassen, um dessen Familie in einer fernen Stadt zu benachrichtigen. Vielleicht können ihr die Helden den Gefallen tun?

☛ In den Schattenlanden und anderen umkämpften Gebieten sind Heiler sehr begehrt. Und es kann für ein Dorf den Tod bedeuten, wenn ihre

Wundärztin von einer Söldnerbande entführt wurde. Da es aber auch tapfere Helden gibt, die bestimmt bereit sind, die Wundärztin wieder zurück zu bringen, haben die Dörfler noch Hoffnung.

☛ Eines Nachts stand eine Räuberbande bei der Wundärztin vor der Tür und zwang sie, einen verletzten Räuber bei sich aufzunehmen und zu pflegen. Nach einiger Zeit wandelte sich ihre Angst vor dem Mann in Neugier und dann in Zuneigung, die er erwidert. Doch die beiden Liebenden fürchten die Fragen der Dörfler, den Zorn der Räuberbande und die Obrigkeit gleichermaßen, wollen aber auch nicht mehr ohne einander leben. Die Heldengruppe kann ihnen vielleicht helfen und sie an einen sicheren Ort bringen oder sich anderweitig um die Lösung der Probleme kümmern.

☛ Die Wundärztin hat von einer wundersamen Pflanze gehört, deren Saft alle Blutungen sofort stillen soll. Leider wächst diese Pflanze nur an einem äußerst unzugänglichen Ort in einem Gebirge und da die Heilerin als eher tapsig gilt, beauftragt sie die Helden, die Pflanze zu suchen. Einige Harpyen haben sich in der Nähe der steilen Klippe ein Nest gebaut und wachen eifersüchtig über ihr Territorium.



uckerbäcker

AUS EINEM ZUCKERGUSS

Orelan setzte die Spritztülle ab, trat einen Schritt zurück und wagte wieder zu atmen. Ein Meisterwerk. Er war für seine Bescheidenheit berühmt, aber das, was da vor ihm stand, war einfach und geradeheraus ein echtes Meisterwerk. Er hatte lebtag noch keine so prächtige Torte gefertigt, wie diese. Acht Stockwerke, das unterste groß wie das Wagenrad einer Ferrara-Kutsche, das oberste klein wie eine alananische Dublone. Der Rand jeder einzelnen Tortenschicht war von immer kleiner werdenden Statuetten gesäumt, die den erwarteten Ehrengästen nachempfunden waren.

„Ich verwende natürlich nur die besten, ausgesuchtesten Zutaten.“

Erst heute morgen, kurz vor Sonnenaufgang, war er damit fertig geworden, die Familie Olbrecht, die kurzfristig abgesagt hatte, durch die Eheleute von Wagenstich zu ersetzen. Meister Olbrecht samt Frau und Kinder hatte er vor Wut aufgefressen und wusste darum: Auch das Punipan, aus dem sie gefertigt waren, schmeckte köstlich.

Orelan klebte noch einen Wasserfall aus Alveranierhaar, das sein Geselle eben gezogen hatte, indem er warmen Zucker über ein Gitter hatte fließen lassen, auf die Torte, so dass die zehn Spann große, aus Teig und Liebesperlen gebaute Mühle auch einen Fluss bekam. Magister Mühlensprung sollte keinen Fehl an dieser Torte finden.

Dann endlich war sie fertig. Aber Orelan konnte nicht ausruhen. Nun galt es, das Prachtstück unbeschadet in des Magiers Haus zu bringen, damit die prunkvolle Hochzeit durch dieses, sein – er wurde nicht müde, es zu denken – Meisterstück abgerundet, nein: gekrönt wurde.

„Juleran“, rief er seinen Gesellen. „Ruf die Träger, wir brechen auf!“

Wenig später zogen sie durch die sich langsam füllenden Gassen. Die noch müde Morgensonne ließ die zuckrige Pracht glitzern wie einen Berg Diamanten und zurecht blieb jeder stehen und stierte ihr nach.

„Aus dem Weg! Platz da!“, rief Orelan immer wieder, während er mal vor, mal neben den Trägern lief, die seinen Augenstein auf einer stabilen Trage durch die Stadt paradierten.

Er hatte einen großen Rührbesen aus bestem, beweglichem Zwergenstahl dabei, den er wie einen Knüppel trug. Jetzt kam er klirrend auf dem Unterarm eines Straßenjungen zum Einsatz, der doch tatsächlich eine Hand ausstreckte, um sich ein

Stück der Torte zu schnappen. Das laute Singen der Streben erschreckte den Jungen so sehr, dass er die Apfelkutsche fallen lies, an der er zuvor genagt hatte. „Wirst du dich wohl trollen, du ungezogener Bengel?“

Einige Straßen weiter krachte direkt neben der Torte mit einem Mal eine Tür auf und ein untersetzter Mann flog heraus. Sein Kopf verfehlte nur knapp die Unterkante des Brettes, als er auf den Boden schlug. Unmittelbar hinter ihm stürmte ein blonder Krieger heraus, sah die Torte und Orelan erkannte der Ohnmacht nahe, dass er nicht mehr würde anhalten können.

Da machte der Kerl einen riesigen Satz, und die Träger waren geistesgegenwärtig genug, in die Hocke zu gehen. Einem Kaltblut ähnlich setzte der Krieger über die Torte hinweg, ergriff den gefallenen Mann und zog ihn zu sich ran.

„Helmbrecht!“, rief eine zierliche junge Frau ihm zu, die auf der anderen Seite der Torte zum Stehen gekommen war und sich bemühte, an der weißen Pracht vorbeizuschauen. „Lass ihn leben. Wir wollten ihn doch nur nett befragen.“

„Ich habe nett gefragt“, sagte der Krieger und ließ dem Mann, der nun wild um sich schlug und dabei fast einen der Träger zu Fall brachte, die Faust auf die Nase krachen. *Recht so!*, dachte Orelan, der ansonsten ein friedlicher Mann war. „Er hat mit dem Zanken angefangen.“

„Wenn Ihr vielleicht ...“ sprach Orelan ihn an und der Krieger blickte zu ihm auf.

„Was? Oh, natürlich!“, der Hüne zog den Mann mit einer Hand zu sich heran und damit aus dem Weg der Torte. Dann streckte er die Hand aus, offensichtlich, um sich eine der Figuren von der Torte zu brechen. „Klirr“, schlug der Rührbesen auf seinen Unterarm.

Der Krieger und Orelan erstarrten. Der Zuckerbäcker sah sich bereits kopfüber in seiner Torte stecken, aber da brüllte der Krieger vor Lachen auf. „Wahrlich, ich sehe, bei Euerem Werk werdet Ihr zur Bache, die ihre Frischlinge verteidigt. Guter Mann!“

KREATIONEN EINES ZUCKERBÄCKERS

Exemplarische Rezepte: Warunker Lebkuchen, Almadanischer Mandelzopf, Sirupkuchen, Apfel-Birnen-Schnecken, Yaquirwellen, Valpolocken



Die schwere Hand krachte auf Orelans Rücken und er taumelte vor. *O Ingerimm, lass nicht zu, dass mein Meisterwerk ein Leid erfährt!* Nur Haaresbreite vor der schaumig-süßen Außenschicht der Torte kam er zum Stehen, weil ein dunkelhäutiger Mann seine Bewegung mit einem Langbogen aufgehalten hatte. Die gebogene Spitze des Bogens drückte ihm unangenehm gegen die Brust, aber immerhin – *den Göttern sei's gedankt und meinetwegen Rastullah dazu* – war die Torte gerettet.

„Nur voran!“, wies er die Träger an und sie waren wieder unterwegs.

Ein Knabe stieß sich von der Wand ab, an der er lehnte, und lief neben Orelan her. „Braucht Ihr jemanden, der Euch den Weg freihält?“

*„Das sind echte Yaquirwellen mit Sauerkirschen.
Natürlich nach original Cumrater Rezept.“*

Der Zuckerbäcker musterte den Jungen. Es war einer der zahlreichen Botenjungen, die in der Stadt umherliefen, um Nachrichten und Mitteilungen zu überbringen. Offenbar hatte er heute Morgen noch keinen Auftrag erhalten.

„Guter Einfall, Junge“, lobte Orelan und kramte einen Heller hervor. „Da, lauf vor und mach uns Platz.“

So war die Tortenprozession nun also mit Ausruf unterwegs.

Der Bursche rief: „Platz da, empfindliches Naschwerk!“ und

„Aus dem Weg, hier kommt der Meister aller Zuckerbäcker!“

Und Orelan musste gestehen, dass es ihm gefiel. Das war gut angelegtes Geld gewesen.

Endlich näherten sie sich dem Stadthaus des Magisters und die Aufregung des Zuckerbäckers – der begann, von sich als Zuckermagier zu denken – wurde größer.

„Na sieh an, der Herr Tortenschmied“, rief da eine samtige Stimme aus einem Fenster über ihm. Es war das Lusthaus der Dame Isirella und auch wenn er es niemals zugegeben hätte, verkehrte Orelan doch des Öfteren hier – in jeglichem Sinn des Wortes. Die Hure, die sich soweit zum Fenster herauslehnte, dass ihre Brüste sich aus ihrem Mieder zu befreien drohten, lachte, als er ertappt zu ihr aufsaß.

„Da tragen wir heute scheint's beide begehrte Köstlichkeiten vor uns her, wie?“, rief sie ihm zu, als er schneller ging, und packte die volle Büste mit beiden Händen, um sie wie Teig zu kneten.

Unter dem Gelächter der übrigen Passanten errötete Orelan und trieb seine Träger an, sich zu beeilen.

„Aus dem Weg!“, rief der Botenjunge.

„Platz da!“, antwortete ihm eine ungleich lautere Stimme.

„Nichts da, zur Seite mit Euch!“

Aber die Stimme konterte, nun noch lauter und näher: „Bursche, weg da!“

Dann sah Orelan die Urheber des Tumults. Es war eine Patrouille der Stadtgarde, ein Mann und eine Frau vornweg, dahinter vier weitere Paare, die im Stechschritt auf sie zukamen.

„Beiseite, beiseite!“, jammerte Orelan seinen Trägern zu und warf sich dann todesmutig in den Weg.

Die Gardisten sahen die Torte und – *Hesinde sei's gedankt* – hatten den Bedacht, die Zweierreihen aufzulösen und hintereinander an ihnen vorbeizulaufen. Doch just der letzte Gardist blieb mit dem Hellebardenschaft am Fuß eines Trägers hängen. Die Waffe schnellte herunter und die große Klinge sauste zu





Orelans Schrecken auf die Torte zu ... und daran vorbei. Doch bevor er ausatmen konnte, fiel der Kopf des Bürgermeisters von dessen Schultern.

Ungeachtet seiner guten Kleidung und seines Standes warf sich der Zuckerbäcker zu Boden. Gerade noch rechtzeitig fing er das Haupt des Stadtoberen auf, bevor es im Staub der Straße landete. *Von einer Hellebarde geköpft. Wenn das mal nicht eine Prophezeiung des Schicksals dieses korrupten Mistkerls ist.*

Orelan erhob sich, leckte kurzerhand die Unterseite des Kopfes ab und klebte ihn wieder an. *Wie neu!*

Und weiter ging es. Endlich erreichten sie die Stufen des Hauses Magister Olbrechts. Es war verdächtig still um das Haus. Kein Schmuck, keine eifrigen Pagen, die herumeilten. Er eilte zur Tür, klopfte und der Diener des Magisters öffnete ihm.

„Die Torte!“, rief Orelan, ein wenig zu schrill.

„Was wollt Ihr denn schon hier? Die Feier ist doch erst morgen!“, war die Antwort.

Und nun schwindelte Orelan tatsächlich. Er taumelte die Treppe herunter, wortlose Klagelaute ausstoßend, und fiel nicht nur in Ohnmacht, sondern zudem kopfüber in seine Torte.

Und irgendwo in einer kleinen Nebengasse lachte eine dreiste Schelmin sich kaputt.

NAMENSLISTE

Männliche Namen: Orelan Traubenwein, Leubert Radomer, Yasserio Ballurat

Weibliche Namen: Dythlind Bäcker, Bertraut Hofensteiger, Eslamida Spigetto

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ Der lokale Baron heiratet und hat beim Zuckerbäcker eine prächtige Hochzeitstorte bestellt. Können ihm die Helden vielleicht ein paar seltene Zutaten schnellstmöglich aus Gareth holen? Und haben sie überhaupt Ahnung, wie man frische Arrangen und Punipan heil transportiert?

☛ Bei einem äußerst traviagefälligen Wettbewerb treten die Zuckerbäcker einer Stadt gegeneinander an. Doch kurz vor der Begutachtung wird eine der Torten gestohlen. Und es braucht Helden, um sie rechtzeitig wieder zu finden und unbeschädigt zur Begutachtung zu bringen. Wenn sie nebenbei noch die Diebe abliefern können, umso besser. Aber werden es die Helden auch tun, wenn es sich dabei um eine Bande Straßenkinder handelt?

☛ Der Zuckerbäcker als Mitglied eines namenlosen Kultes hat Rattenpilzpulver in einige seiner Kuchen gemischt. Langsam aber sicher breiten sich unter seinen Kunden aus der Oberschicht *Namenlose Zweifel* aus – ein gefährliches Pflaster für ermittelnde Helden.

„*Probiert mal, meine eigene Kreation!*“



MU 12 KL 10 IN 14 CH 14 FF 14 GE 10 KO 13 KK 13 SO 5
LeP 30 AuP 28 MR 3 INI 10 WS 7

Seelentier: Gans

Vor- und Nachteile: Begabung Kochen, Glück / Neugier 7

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Meister der Improvisation, Ortskenntnis (Stadtviertel oder Ort)

Talente:

Kampf: Armbrust +5, Dolche +4, Hieb Waffen +6, Infanteriewaffen +3, Raufen +5, Ringen +5, Säbel 0, Wurfmesser +1

Körper: Athletik +1, Klettern 0, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +2, Singen 0, Sinnschärfe +3, Tanzen +2, Zechen +4

Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +4, Lehren +2, Menschenkenntnis +5, Überreden +5

Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung 0, Wildnisleben 0

Wissen: Götter/Kulte +4, Heraldik +1, Rechnen +7, Rechtskunde +5, Sagen/Legenden +8, Schätzen +4

Sprachen: Muttersprache: Garethi +8, Sprachen Kennen: Rogolan +3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +3

Handwerk: Fahrzeug Lenken +1, Hauswirtschaft +5, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kochen (Backen) +12 (+14), Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen +1, Schneidern 0

Kampfwerte: Armbrust 13, Dolche 9/9, Hieb Waffen 10/10, Infanteriewaffen 9/8, Raufen 10/9, Ringen 10/9, Säbel 7/7, Wurfmesser 9

Ausrüstung: Nudelholz, Dolch

Erfahrener Zuckerbäcker: MU 12, KL 10, IN 15, CH 15, FF 16, GE 10, KO 13, KK 14, SO 7, LeP 32, AuP 30, MR 4, INI 10, WS 7; SF: Wuchtschlag; Hieb Waffen +10, Kochen (Backen) +16 (+18)

Veteranen-Zuckerbäcker: MU 12, KL 10, IN 16, CH 16, FF 18, GE 10, KO 13, KK 15, SO 9, LeP 34, AuP 34, MR 6, INI 10, WS 7; SF: Wuchtschlag; Hieb Waffen (Keule in Form eines Nudelholzes) +13 (+15), Kochen (Backen) +19 (+21)



Anhang

MODIFIKATOREN NACH HERKUNFT

Die meisten Meisterpersonen dieses Bandes stammen aus dem Mittelreich, sind also mit der Kultur *Mittelreichische Städte* oder *Mittelreichische Landbevölkerung* generiert. Die Personen und Professionen können jedoch auch in den meisten anderen Ländern Aventuriens auftauchen, so dass wir Ihnen hier einige kulturspezifische Modifikatoren vorstellen wollen, die Sie als Aufsatz zu den jeweiligen Archetypen benutzen können.

Die Aufsätze entsprechen nicht vollkommen den Kulturboni und -mali der Kulturen aus **WdH**, sondern sind Richtwerte, um die Archetypen möglichst einfach an die anderen Kulturkreise anzupassen. Es handelt sich um eine Vereinfachung, die nicht jeden Sonderfall abdecken soll.

☛ Sollten SF doppelt vergeben werden, wählen Sie eine andere, passende SF in gleicher Höhe.

☛ Neue Talente werden bei Boni aktiviert, Spezialtalente, die auf 0 oder niedriger fallen, werden deaktiviert (und erhalten eventuell einen negativen Wert).

☛ In den Aufsätzen werden zwar typische Sprachen der Region aufgeführt, allerdings werden die bereits vorhandenen Sprachen der Archetypen nicht herausgefiltert. Dementsprechend müssen Sie noch einen Blick auf Sprachen und Schriften werfen und in den meisten Fällen einige davon ignorieren oder ändern.

☛ Darüberhinaus müssen Sie natürlich bedenken, dass einige Aufsätze bei einigen der Meisterpersonen keinen Sinn machen. So kann man selbstverständlich einen Fernhändler oder eine Bäuerin aus Thorwal generieren, aber es gibt keine elfische Wildnisläuferin aus der Kultur der Amazonen.

Andergast und Nostria: Vorurteile Andergaster bzw. Nostrianer 6, Wurfspere +1, Menschenkenntnis +1, Überreden -1, Fischen/Angeln +1 (für Nostrianer), Wildnisleben +1, Sprachen Kennen: Oloarkh +2, Ologhaijan +1, Thorwalsch +1, Holzbearbeitung +1 (für Andergaster), ein Handwerkstalent aus folgender Liste +1: Abrichten, Brauer, Fleischer, Gerber/Kürschner, Grobschmied, Kochen, Seiler, Stoffe Färben, Töpfern, Viehzucht, Webkunst, Winzer, Zimmermann, SF: Kulturkunde (Nostria/Andergast) anstatt Kulturkunde (Mittelreich), Meister der Improvisation

Bornland: Zechen +1, Sprachen Kennen: Alaani oder Nujuka +6, die andere Sprache +2, SF: Kulturkunde (Bornland) anstatt Kulturkunde (Mittelreich)

Svellttal und Nordlande: Sich Verstecken +1, Menschenkenntnis +1, Überreden -1, Fallen Stellen +1, Orientierung +1, Wildnisleben +1, Sprachen Kennen: Nujuka +3, Alaani +2, Oloarkh +2, SF: Kulturkunde (Svellttal und Nordlande) anstatt Kulturkunde (Mittelreich)

Almada: Fechtwaffen +1, Etikette +1, Fährtsensuche -1, Wildnisleben -1, Sprachen Kennen: Tulamidya +2, Abrichten +1, Hauswirtschaft +1, Musizieren +1, Winzer +1, SF: Kulturkunde (Almada) anstatt Kulturkunde (Mittelreich)

Horasreich: Fechtwaffen +1, Tanzen +1, Betören +1, Etikette +1, Gassenwissen +1, Fährtsensuche -1, Wildnisleben -1, Mechanik +1, Rechnen +1, Hauswirtschaft +1, SF: Kulturkunde (Horasreich) anstatt Kulturkunde (Mittelreich)

Zyklopeninseln: Schleuder +1, Körperbeherrschung +1, Schwimmen +1, Fischen/Angeln +1, Wettervorhersage +1, Philosophie +1, Boote Fahren +1, Seefahrt +1, SF: Kulturkunde (Zyklopeninseln) anstatt Kulturkunde (Mittelreich)

Amazonenburg: Arroganz 5, Vorurteile gegen Männer 5, Bogen +4, Raufen +1, Ringen +1, Säbel +2, Gassenwissen -3, SF: Kulturkunde (Amazonen) anstatt Kulturkunde (Mittelreich)

Aranien: Säbel +1, Reiten +1, Tanzen +1, Gassenwissen +1, Überreden +1 (Frauen zusätzlich Etikette +1), Menschenkenntnis +1, Brett-/Kartenspiel +1, Magiekunde +1, Muttersprache: Tulamidya, Zweitsprache: Garethi, Lesen/Schreiben: Tulamidya +3, Musizieren +1, Hauswirtschaft +1 (Männer zusätzlich Ackerbau +1), SF: Kulturkunde (Aranien) anstatt Kulturkunde (Mittelreich)



Mhanadistan und Tulamidische Stadtstaaten: MR +1, Säbel +1, Schleichen +1, Tanzen +1, Taschendiebstahl +1, Überreden +1, Fährtsuche +1, Wildnisleben +1, Brett-/Kartenspiel +1, Geschichtswissen +1, Muttersprache: Tulamidy, Zweitsprache: Garethi, Hauswirtschaft +1, SF: Kulturkunde (Tulamidenlande) anstatt Kulturkunde (Mittelreich)

Novadi: MU +1, +2 AuP, Hitzeresistenz, Richtungssinn, Jähzorn 6, Raumangst 6, Arroganz 6, Speisegebote (99 Gesetze), Bogen +1, Säbel +1, Athletik +1, Körperbeherrschung +1, Reiten +3, Schwimmen -1, Orientierung +3, Wildnisleben +1, Brett-/Kartenspiel +2, Sternkunde +1, Muttersprache: Tulamidy, Boote Fahren -1, Viehzucht +2, Kulturkunde (Novadi) anstatt Kulturkunde (Mittelreich), Wüstenkundig

Ferkina: MU +2, KL -1, KO +1, +1 LeP, +5 AuP, MR -2, Rachsucht 5, Randgruppe, Hieb Waffen +1, Wurfspeer +1, Athletik +1, Klettern +2, Fallenstellen +1, Orientierung +2, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +3, Gesteinskunde +1, Pflanzenkunde +1, Sternkunde +1, Tierkunde +1, Muttersprache: Ferkina, Zweitsprache: Tulamidy, Heilkunde Gift +2, Feuersteinbearbeitung +1, Viehzucht +2 SF: Gebirgskundig, Kulturkunde (Ferkina) anstatt Kulturkunde (Mittelreich)

Zahori: CH +1, MR -1, Rachsucht 5, Randgruppe, Hieb Waffen +1, Wurfmesser +1, Taschendiebstahl +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +1, Singen +1, Tanzen +1, Betören +1, Sich Verkleiden +1, Überreden +2, Geographie +1, Sternkunde +1, Muttersprache: Tulamidy, Zweitsprache: Garethi, Sprachen Kennen: Atak +3, Fahrzeug Lenken +2, SF: Kulturkunde (Zahori) anstatt Kulturkunde (Mittelreich)

Thorwal: Aberglaube +5, Hieb Waffen +1, Wurfbeile +2, Athletik +1, Körperbeherrschung +1, Schwimmen +3, Zehen +3, Menschenkenntnis -1, Überreden -1, Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +3, Orientierung +3, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +1, Muttersprache: Thorwalsch, Zweitsprache: Garethi, Boote Fahren +2, Holzbearbeitung +1, Seefahrt +2, SF: Kulturkunde (Thorwal) anstatt Kulturkunde (Mittelreich)

Gjalskerland: KO +1, +5 AuP, Kälteresistenz, Meeresangst 5, Totenangst 5, Hieb Waffen +2, Ringen +2, Speere +2, Zweihandhieb Waffen +1, Athletik +2, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schwimmen +1, Sinnenschärfe +1, Menschenkenntnis -1, Überreden -1, Fährtsuche +1, Fallenstellen +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +2, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +3, Muttersprache: Thorwalsch (Gjalskisch), Sprachen Kennen: Ologhaijan +6, Alaani +4, SF: Kulturkunde (Gjalskerländer) anstatt Kulturkunde (Mittelreich)

Fjarninger: MU +1, KL -1, KO +1, KK +1, +2 LeP, +6 AuP, MR -1, Balance, Kälteresistenz, Richtungssinn, Aberglaube +5, Meeresangst 5, Unfähigkeit Gesellschaftliche Talente, Hieb Waffen +1, Zweihand-Hieb Waffen +2, Athletik +1, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schwimmen -2, Selbstbeherrschung +2, Menschenkenntnis -1, Überreden -1, Fährtsuche +1, Orientierung +3, Wildnisleben +4, Tierkunde +1, Muttersprache: Thorwalsch (Fjarningsch), Sprachen Kennen: Nujuka +4, Feuersteinbearbeitung +1, SF: Kulturkunde (Fjarninger) anstatt Kulturkunde (Mittelreich), Eiskundig, Gebirgskundig

Waldmenschen und Utulu: Gefahreninstinkt +3, Hitzeresistenz, Aberglaube 5, Eitelkeit 5, Meeresangst 5, Neugier 5, Blasrohr +2, Hieb Waffen +1, Speere +2, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +3, Schwimmen +1, Sich Verstecken +3, Sinnenschärfe +2, Tanzen +1, Zehen -2, Menschenkenntnis -1, Überreden -1, Fährtsuche +4, Fallenstellen +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +3, Wildnisleben +5, Pflanzenkunde +4, Tierkunde +4, Muttersprache: Mohisch, Sprachen Kennen: Garethi +3, Boote Fahren +1, Feuersteinbearbeitung +2, Heilkunde Gift +1, SF: Kulturkunde (Waldmenschen) anstatt Kulturkunde (Mittelreich), Dschungelkundig

Maraskan: IN +1, MR +1, Arroganz 5, Neugier 5, Diskus +2, Säbel +1, Speere +1, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +2, Menschenkenntnis +1, Sich Verkleiden +1, Pflanzenkunde +1, Philosophie +2, Tierkunde +1, Muttersprache: Gartehi (Maraskani), Zweitsprache: Tulamidy, Ackerbau +1, Heilkunde Gift +1, Malen/Zeichnen +2, SF: Kulturkunde (Maraskan) anstatt Kulturkunde (Mittelreich), Maraskankundig

Südaventurien: Soziale Anpassungsfähigkeit, Schwimmen +1, Sich Verstecken +1, Gassenwissen +1, Sich Verkleiden +1, Geschichtswissen +1, Muttersprache: Garethi (Brabaci), Sprachen Kennen: Mohisch +4, Tulmidya +4, Boote Fahren +1, SF: Kulturkunde (Südaventurien) anstatt Kulturkunde (Mittelreich)

Bukanier: +1 LeP, +2 AuP, MR -1, Randgruppe, Vorurteile gegen jegliche Obrigkeit 6, Säbel +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +1, Schwimmen +3, Sinnenschärfe +1, Menschenkenntnis -1, Überreden -1, Fährtsuche +1, Fallenstellen +1, Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +2, Wildnisleben +2, Muttersprache: Garethi (Charypto), Sprachen Kennen: Thorwalsch +2, SF: Kulturkunde (Bukanier) anstatt Kulturkunde (Mittelreich)

Nivesen-Stämme: +5 AuP, Totenangst 5, Speere +2, Wurfbeile +1, Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +2, Skifahren +2, Menschenkenntnis -1, Überreden -1, Fährtsuche +2, Fischen/Angeln +1,



Orientierung +2, Wildnisleben +2, Tierkunde +2, Muttersprache: Nujuka, Sprachen Kennen: Garethi +5, Abrichten +1, Boote Fahren +1, Fahrzeug Lenken +2, Viehzucht +2, SF: Kulturkunde (Nivesen) anstatt Kulturkunde (Mittelreich), Steppenkundig

Norbarden-Sippen: +2 AuP, Höhenangst 6, Neugier 5, Stäbe +1, Wurfbeil +1, Körperbeherrschung +1, Reiten +1, Schleichen +1, Schwimmen +1, Singen +1, Sinnenschärfe +1, Tanzen +2, Zechen +3, Menschenkenntnis +2, Überreden +2, Fährtsensuche +1, Orientierung +2, Wildnisleben +2, Geographie +1, Muttersprache Alaani, Zweitsprache: Garethi, Sprachen Kennen: Thorwalsch +4, Ologhaijan +4, Fahrzeug Lenken +2, Musizieren +1, SF: Kulturkunde (Norbarden) anstatt Kulturkunde (Mittelreich), Steppenkundig

Trollzacker: KO+1, +1 LeP, +2 AuP, Randgruppe, Unansehnlich, Zweihand-Hieb Waffen +3, Speere +1, Hieb Waffen +2, Raufen +3, Schleuder +2, Wurfbeile +1, Athletik +1, Klettern +2, Körperbeherrschung +1, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +2, Menschenkenntnis -1, Überreden -2, Fährtsensuche +2, Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +4, Muttersprache: Zulchammaqra, Sprachen Kennen: Garethi +4, Trollisch +4, Feuersteinbearbeitung +2, SF: Kulturkunde (Trollzacker) anstatt Kulturkunde (Mittelreich), Gebirgskundig

CHARAKTER- EIGENSCHAFTEN

Nicht immer fallen dem Meister auf Anhieb passende Charaktereigenschaften ein, um eine Meisterperson treffend zu beschreiben. Wirkt der Wirt auf die Helden gemütlich, aufbrausend oder doch eher cholerisch? Hier finden Sie nun eine umfangreiche Liste, aus der Sie beliebige Eigenschaften herausuchen können, um so jeder Meisterperson individuelle Züge zu verleihen.

Weitere Hinweise dazu finden Sie in **WdM 173**.

Aaalglatt, abenteuerlustig, abergläubisch, abgebrüht, abgelenkt, abgestumpft, absonderlich, abstoßend, abweisend, abwesend, affektiert, aggressiv, agil, akribisch, albern, altklug, analytisch, angeberisch, angenehm, angriffslustig, ängstlich, anhänglich, anmutig, anspruchslos, anspruchsvoll, anständig, anstrengend, anziehend, anzüglich, arbeitsam, arglistig, arglos, argwöhnisch, aristokratisch, arrogant, asketisch, aufbrausend, aufdringlich, aufgeblasen, aufgedreht, aufgeregt, aufgeweckt, aufopfernd, aufrichtig, aufsässig, ausfallend

Barbarisch, barmherzig, barsch, bedächtig, bedrohlich, bedrückt, begierig, begriffstutzig, behaglich, beharrlich, behende, beherrscht, beherzt, behutsam, belehrend, beliebt, bemüht, bequem, berechnend, beredsam, berüchtigt, bescheiden, besessen, besitzergreifend, besonnen, besorgt, besserwisserisch, beständig, bestechlich, bestimmend, betörend, betrügerisch, bezaubernd, bieder, bissig, blauäugig, blutrünstig, bodenständig, borniert, boshaft, brutal

Chancenlos, chaotisch, charakterlos, charismatisch, charmant, chauvinistisch, cholerisch

Dämlich, dekadent, demagogisch, demütig, depressiv, derb, despotisch, devot, dezent, dickhäutig, dickköpfig, diktatorisch, dilettantisch, diplomatisch, direkt, distanziert, diszipliniert, disziplinlos, divenhaft, dogmatisch, dominant, draufgängerisch, dreist, duckmäuserisch, dünnköpfig, dünnhäutig, dumm, durchtrieben

Egoistisch, egozentrisch, ehrenhaft, ehrfürchtig, ehrgeizig, ehrlich, eifersüchtig, eigenbrödlisch, eigensinnig, eigenwillig, einfältig, einfalllos, einfallreich, einfühlsam, eingebildet, eingeschüchtert, einnehmend, einzelgängerisch, eiskalt, eitel, ekelig, elegant, emotional, empathisch, empfindlich, emsig, energisch, engagiert, engstirnig, entgegenkommend, enthaltsam, enthusiastisch, entschlossen, entspannt, erbärmlich, erbarmungslos, ergeben, erhaben, ernst, erotisch, euphorisch, extravagant, exzentrisch

Familiär, fanatisch, fantasielos, fantasievoll, faul, feige, feinfühlig, feinsinnig, feminin, flatterhaft, fleißig, folgsam, forsch, frech, freiheitsliebend, freimütig, freizügig, freundlich, friedfertig, frivol, fröhlich, frohsinnig, fromm, frostig, fügsam, fürsorglich, furchtlos, furchtsam

Galant, garstig, gastfreundlich, gebieterisch, gebildet, geduldig, gefährlich, gefällig, gefügig, gefühllos, gefühlsbetont, gefühlskalt, gefühlvoll, gehässig, geheimnisvoll, gehorsam, geistreich, geizig, gelassen, geltungssüchtig, genießerisch, genügsam, gepflegt, geradlinig, gerecht, gerechtigkeitsliebend, gerissen, geschickt, geschmeidig, geschwätzig, gesellig, gespannt, gesprächig, gestresst, gewalttätig, gewieft, gewissenhaft, gewissenlos, gewitzt, gierig, gläubig, gleichmütig, glücklich, gnadenlos, gnädig, gönnerhaft, grandios, grausam, grazil, graziös, griesgrämig, grimmig, grob, größenwahnsinnig, großmäulig, großmütig, großzügig, grübelnd, gründlich, gütig, gutgläubig, gutherzig, gutmütig



Habgierig, habsüchtig, hämisch, halsstarrig, harmlos, harmoniebedürftig, hartherzig, hartnäckig, hasserfüllt, hedonistisch, heimatverbunden, heimtückisch, hektisch, heldenhaft, herablassend, heroisch, herrisch, herrlich, herrschsüchtig, herzerfrischend, herzlich, herzlos, hetzerisch, heuchlerisch, hibbelig, hilfsbereit, hinterfotzig, hintergründig, hinterhältig, hinterlistig, hinterwäldlerisch, hirnrisig, hitzköpfig, hochbegabt, hochmütig, hochnäsig, höflich, hold, humorlos, humorvoll, hysterisch

Idealistisch, ignorant, illoyal, impulsiv, infam, infantil, inkompetent, inkonsequent, intellektuell, intelligent, intolerant, intrigant, introvertiert, intuitiv, ironisch

Jähzornig, jämmerlich, jammernd, jovial, jugendlich, jung, jungfräulich

Kkämpferisch, kaltblütig, kaltherzig, kaltschnäuzig, keck, kess, ketzerisch, keusch, kinderlieb, kindisch, kleinkariert, kleinlich, klug, komisch, kontaktfreudig, korrupt, kräftig, kraftvoll, krank, kratzbürstig, kriegstreiberisch, kriminell, kühn, kumpelhaft

Labil, lässig, lahm, langweilig, lasziv, launisch, laut, lebensfroh, lebenslustig, lebhaft, leichtgläubig, leichtlebig, leichtsinnig, leidenschaftlich, lethargisch, lebenswürdig, liebevoll, lieblich, lieblos, liebezend, loyal, lüstern, lustvoll

Machtbesessen, machtgierig, machthaberisch, machthungrig, männerfeindlich, manipulativ, markant, masochistisch, maßlos, materialistisch, matriachalisch, melancholisch, memmenhaft, menschen-scheu, menschenverachtend, merkwürdig, mild, militant, mimosenhaft, misanthropisch, missgünstig, missmutig, misstrauisch, mitfühlend, mitleiderregend, mitleidlos, moralisch, motiviert, mürrisch, mütterlich, mutig

Nachdenklich, nachgiebig, nachlässig, nachsichtig, nachtragend, naiv, narzisstisch, natürlich, naturfreudig, naturverbunden, nebulös, neckisch, neidisch, nervig, nervös, nett, neugierig, neurotisch, nichtssagend, niederträchtig, niedlich, nüchtern, nutzlos, nymphoman

Oberflächlich, obszön, offenherzig, offensiv, opportunistisch, optimistisch, ordentlich, organisiert, originell

Paranoid, patriarchisch, patriotisch, pedantisch, penetrant, perfektionistisch, pessimistisch, pflichtbewusst, pflichtversessen, philanthropisch, phlegmatisch, pingelig, plump, polemisch, pragmatisch, prahlerisch, prinzipientreu, prophetisch, provokant, prüde, psychotisch

Rabiat, rachsüchtig, raffiniert, rastlos, ratlos, rau, reaktionär, rebellisch, rechthaberisch, rechtschaffend, redegewandt, redelustig, redselig, reflektiert, reif, reiselustig, reizbar, reizend, religiös, reserviert, resigniert, resolut, respektlos, respektvoll, reumütig, rigoros, risikofreudig, robust, romantisch, rückgratlos, rücksichtslos, rücksichtsvoll, rüde, ruhelos, ruhig, ruppig

Sadistisch, sanft, sanftmütig, sarkastisch, sauber, schadenfroh, schäbig, schamlos, scheinheilig, schelmisch, scheu, schlagfertig, schlampig, schlau, schmeichelhaft, schneidig, schnippisch, schön, schöngestig, schreckhaft, schrullig, schüchtern, schusselig, schwach, schweigsam, schwermütig, selbstbewusst, selbstdarstellerisch, selbstgerecht, selbstkritisch, selbstlos, selbstsicher, selbstsüchtig, selbstverliebt, selbstzweifelnd, seltsam, senil, sensibel, sentimental, sexistisch, sinnlich, skeptisch, skrupellos, skurril, sorgfältig, sorglos, sorgsam, souverän, sparsam, spießig, spirituell, spitzfindig, spöttisch, spontan, spröde, sprunghaft, staatsmännisch, standhaft, stark, starr, starrköpfig, starrsinnig, stilbewusst, still, störrisch, stolz, stolz, strebsam, streitsüchtig, streng, strikt, stürmisch, stumpf, stur, sturköpfig, süchtig, sympathisch

Tadellos, tagträumerisch, taktlos, taktvoll, talentiert, tapfer, tatkräftig, temperamentvoll, tiefgründig, tierlieb, töricht, tolerant, tollkühn, tollpatschig, träge, traurig, treu, trotzig, trübsinnig, tüchtig, tyrannisch

Uberheblich, umgänglich, umsichtig, umtriebig, unanständig, unantastbar, unaufrichtig, unausgeglichen, unbeherrscht, unbeirrbar, unbekümmert, unbelehrbar, unbesonnen, unbeständig, unbeugsam, unbezwungen, undankbar, undurchschaubar, undurchsichtig, unehrlich, uneigennützig, unentschlossen, unerbittlich, unerschrocken, unerschütterlich, unerträglich, unfreundlich, ungeduldig, ungehörig, ungehorsam, ungeschickt, ungesellig, ungestüm, ungläubig, unhöflich, unnachgiebig, unnahbar, unordentlich, unruhig, un schlüssig, unschuldig, unsensibel, unsicher, untalentiert, unterwürfig, untreu, untriebig, unverbesserlich, unverschämt, unzüchtig, unzufrieden, unzuverlässig

Väterlich, verantwortungslos, verantwortungsvoll, verbissen, verbittert, verbrecherisch, verfressen, vergebend, vergesslich, verklemmt, verlässlich, verletzend, verlogen, vernünftig, verräterisch, verrückt, verrückt, verschlagen, verschlossen, verschoben, verspielt, verständnislos, verständnisvoll, verträumt, vertrauensvoll, vertrauenswürdig, verwahrlost, verwegen, verwirrt, verwöhnt, vielseitig, vital, vorausschauend, voreingenommen, vorlaut, vornehm, vorsichtig, vorwitzig, vulgär

Wählerisch, wagemutig, waghalsig, wahllos, wahn-sinnig, wahnwitzig, wahrhaftig, wahrheitsliebend, wankelmütig, warm, warmherzig, wechselhaft, wehmütig, weich, weise, weitsichtig, weltfremd, wendig, widerlich, widerspenstig, willenlos, willensschwach, willensstark, willig, willkürlich, wissbegierig, wissensdurstig, witzig, wohlgezogen, wohlwollend, wortkarg, würdelos, würdevoll

Zäh, zärtlich, zaghaft, zappelig, zartbesaitet, zartfühlend, zauberhaft, zaudernd, zerbrechlich, zerstörerisch, zerstreut, zerzaust, zickig, zielstrebig, zimperlich, zögerlich, züchtig, zufrieden, zugeknöpft, zurückhaltend, zuverlässig, zuversichtlich, zuvorkommend, zwanghaft, zweifelnd, zynisch



AUSSEHEN VON MEISTERPERSONEN

Keine zwei Personen – sieht man von Rohaja und Yppolita, sowie anderen Zwillingen einmal ab – gleichen sich äußerlich bis aufs Haar. Aus diesem Grund finden Sie hier unterschiedliche körperlichen Merkmale, mit denen Sie jede Meisterperson ausstatten können.

Sie können auf die jeweiligen Tabellen würfeln oder bestimmte Eigenschaften aussuchen, ganz wie Sie es bevorzugen. *Durchschnitt* gibt dabei an, dass es in dieser Kategorie

keine großen Besonderheiten gibt. Beachten Sie dabei, dass die Tabelle keineswegs einen repräsentativen Querschnitt der aventurischen Bevölkerung darstellt. Sie soll ein einfaches Mittel sein, um Ihren Meisterpersonen ein markantes Aussehen zu verleihen.

Einige Merkmale sind zudem geschlechtsspezifisch: Schwangere Männer werden Sie auch in Aventurien nur äußerst selten finden.

Sie können auf beliebig viele Tabellen würfeln. Mehr zu dem Aussehen von Meisterpersonen und einige weitere Tabellen finden Sie in **WdM 173**.

Schönheit (auf Vor- und Nachteile bezogen, 1W20)

- 1 widerliches Aussehen
- 2-3 unansehnlich
- 4-5 gutaussehend
- 6 herausragendes Aussehen
- 7-20 Durchschnitt

Zähne (1W20)

- 1 Pferdegebiss
- 2-3 Zahnücke
- 4-5 schiefe Zähne
- 6-7 faulige Zähne
- 8 zahnlos
- 9-10 strahlend weiße Zähne
- 11-20 Durchschnitt

Haar (1W20)

- 1 volles Haar
- 2 langes Haar
- 3 dünnes Haar
- 4 welliges Haar
- 5 Seitenscheitel
- 6 glatzköpfig
- 7 Hexensträhne
- 8 gefärbtes Haar
- 9 Perücke
- 10 gelocktes Haar
- 11-12 Topfschnitt
- 13 Reichgroßgeheimratsecken
- 14-15 Eslamszopf (Pferdeschwanz)
- 16-17 Wehrheimer Bürstenhaarschnitt
- 18 Zöpfe
- 19 Hochsteckfrisur
- 20 Löwenmähne

Bart (1W20)

- 1-2 Kaiser-Alrik-Bart (Schnurrbart)
- 3 Kaiser-Reto-Bart (Backenbart)
- 4-5 Almadaner Schnauzer (Schnurrbart)
- 6-9 Drei-Tage-Bart
- 10 Damenbart
- 11 Vollbart
- 12-13 Flaumbart
- 14 Rauschebart
- 15 Horasbart (Knebelbart)
- 16-17 Kinnbart
- 18-20 Schnauzbart

Gesicht (1W20)

- 1 Brandnarben
- 2 Pockennarben
- 3-4 Narbe
- 5 Warze
- 6 Hasenscharte
- 7 asymmetrisches Gesicht
- 8 energisches Kinn
- 9 Mondgesicht
- 10 schiefe Nase
- 11 Stupsnase
- 12-13 Segelohren
- 14-16 fehlendes Ohr
- 17 (Halb-)Elfenohren
- 18-20 Durchschnitt

Augen (1W20)

- 1-2 besondere Augenfarbe (bernsteinfarben, violett, feuerrot)
- 3 Glubschaugen
- 4-6 verschiedenfarbige Augen
- 7-8 kleine Augen
- 9-10 große Augen
- 11 einäugig
- 12 blind
- 13-20 Durchschnitt

Finger, Hände und Arme (1W20)

- 1-3 fehlender Finger
- 4-5 einhändig
- 6 einarmig
- 7 verkrüppelte Hand
- 8 gepflegte Nägel
- 9 abgekaute Nägel
- 10-20 Durchschnitt

Zehen, Füße und Beine (1W20)

- 1 steifes Bein
- 2 einbeinig
- 3 gelähmt
- 4-5 Klumpfuß
- 6-7 X-Beine
- 8-9 O-Beine
- 10-20 Durchschnitt

Gewicht (1W20)

- 1-2 mager
- 3-4 dünn
- 5-6 dick
- 7 fettleibig
- 8-20 Durchschnitt

Andere Merkmale I (1W20)

- 1 Albino
- 2 bucklig
- 3 lispelt
- 4 stottert
- 5 stumm
- 6 schwerhörig
- 7 nachtblind
- 8 taub
- 9 Glasknochen
- 10 stark weitsichtig
- 11 stark kurzsichtig
- 12 schielt
- 13 hat keinen Schatten
- 14 Rheuma
- 15 stinkt
- 16 riecht angenehm
- 17 schwitzt immer
- 18 einfältig, schwachsinnig
- 19 mit Madas Gabe gesegnet
- 20 stark behaart

Besondere Merkmale II (1W20)

- 1-2 geschminkt
- 3-4 tätowiert
- 5 gut gekleidet
- 6 schlecht gekleidet
- 7 Körperschmuck (Zierringe und -kettchen)
- 8 unterernährt
- 9 Dämonenmal (und somit Paktierer)
- 10 aufgedunsen
- 11 breitschultrig
- 12 schwanger
- 13 stämmig
- 14 verlebt
- 15 Geschwüre
- 17 Nasenhaare
- 18 ständige Triefnase
- 19 von einer Krankheit befallen
- 20 Zwilling/Drilling/Vierling/etc.



KLEIDUNG UND AUSRÜSTUNG

Nicht nur das Aussehen einer Meisterperson ist wichtig, meistens ist es ebenso interessant, was ein Räuber bei sich hat, welche Waffen ein erschlagener Ork bei sich trägt oder wie wertvoll das entwendete Kleinod der Baronin ist.

Die nachfolgenden Tabellen sollen Ihnen helfen zu bestimmen, was eine Meisterperson an Kleidung, Ausrüstung und besonderen Gegenständen bei sich trägt. Auch hier gilt, dass die Tabellen lediglich eine Auswahl widerspiegeln und auch Ergebnisse vorkommen können, die eher unwahrscheinlich sind (so wird eine unschuldige Magd eher selten einen Helm tragen ...). Ignorieren Sie deshalb unpassende Ergebnisse oder wählen Sie ein anderes Ergebnis aus.

Bei den Qualitäten von alchemistischen Werken gehen sie am besten von C aus. Allerdings können auch diese Qualitäten nach Belieben und Hintergrund angepasst werden.

Auffällige Kleidung (1W20)

- 1-2 Schal
- 3 Schleier
- 4-6 Halstuch
- 7-8 Handschuhe
- 9 Fäustlinge
- 10-12 Gürtel
- 13 Schellengürtel
- 14 Hosenträger
- 15-16 Kittel
- 17 Latzgürtel
- 18 Robe
- 19 Besondere Tracht (Geweihntenorat, Magierrobe, Adelskleidung)
- 20 nackt

Schuhe (1W20)

- 1-3 Sandalen
- 4-5 Stoffschuhe
- 6-10 Lederschuhe
- 11-12 Reitstiefel
- 13-14 Pantoffeln
- 15-16 Holzschuhe
- 17-18 kunstfertige Anfertigung
- 19-20 barfuss

Kopfbedeckung (1W20)

- 1-2 Haube
- 3 Caldabreser
- 4 Gugel
- 5 Barett
- 6-7 Strohhut
- 8-9 Kopftuch
- 10 Helm
- 11 Pelzmütze
- 12-14 Haarnetz
- 15-16 Mütze
- 17-20 Exotische Kopfbedeckung (Fez, Flügelhelm, Turban)

Besondere Waffen und Rüstungen (1W20)

- 1-2 Persönliche Waffe
- 3-5 Verbesserte Waffe
- 6 Persönliche und verbesserte Waffe
- 7 Waffe aus zwergerischer Fertigung
- 8 Waffe aus (hoch-)elfischer Fertigung
- 9 Waffe aus zyklischer Fertigung
- 10 Waffe aus magischem Metall (Arkanium, Endurium)
- 11 Toschkriil-Waffe
- 12 Toschkriil-Rüstung
- 13-16 Waffe wurde mit speziellem Verfahren geschmiedet
- 17-18 Prunkwaffe (hoher Wert)
- 19 Heilige Waffe
- 20 Dämonische Waffe

Geld (1W20)

- 1-3 besonders reich: SOxSO in Dukaten
- 4-6 besonders arm: SOxSO in Hellern
- 7-10 besondere Einzelstücke von Wert, etwa SOxSOxSO in Silbertalern (Broschen, Edelsteine)
- 11-20 Silbertaler gemäß SOxSO

Träne und Elixiere (1W20)

- 1-2 Heiltrank
- 3-4 Zaubertrank
- 5-7 Elixier für eine der Eigenschaften
- 8 Geheimtinte
- 9 Levitationselixier
- 10-12 Liebestrunk
- 13-14 Schlaftrunk
- 15 Unsichtbarkeitselixier
- 16 Wachtrunk
- 17 Waffenbalsam
- 18 Zielwasser
- 19 Zwergentrunk
- 20 Bestinoid

Besondere Gegenstände (1W20)

- 1 wertvolles Götteramulett (ca. 20 Dukaten)
- 2 Fuchspfote als Glücksbringer
- 3 Statuette eines Zwölfgottes
- 4 Statuette eines Dämons
- 5 Statuette eines Gottes außerhalb des Zwölfgötter-Pantheons
- 6 seltene Gewürze (z.B. Kurkuma, Khunchomer Pfeffer)
- 7 Mondstein-Anhänger (wirkungslos)
- 8 minderes magisches Artefakt (z.B. Leuchthut WdA 118 oder Zauberschlüssel WdA 117)
- 9 fehlerhaftes magisches Artefakt /Artefakt mit Artefaktseele (z.B. Die Karte der Umwege WdA 118)
- 10 große Menge Geld (50+ Dukaten)
- 11 elfisches Schmuckstück (ca. 35 Dukaten)
- 12 zwergerisches Schmuckstück (ca. 35 Dukaten)
- 13 Schriftstück in Geheimschrift (aber unwichtige Informationen, z.B. Kochrezept, Liebesbrief)
- 14 Depesche der Beilunker Reiter (brisante Informationen über Politik oder Handelsgeschäfte)
- 15 kunstfertige Sturmlaterne
- 16 Kultgegenstand des Namenlosen (z.B. Amulett, Glasauge)
- 17 Buch (z.B. Zauberbuch, Kochbuch, Tagebuch, Rahjasutra)
- 18 versteckte Klinge (Wurfmesser, Dolch)
- 19 Bild der/des Geliebten
- 20 geweihter Gegenstand (z.B. gesegnetes Wasser, Tharf)



NAMEN VON MEISTERPERSONEN

Die nachfolgenden Listen sind Vorschläge, aus denen der Meister schnell einen Namen für eine Meisterperson auswählen kann. Die Listen sind dabei nach den Völkern und Regionen zusammengestellt, aus denen auch die archetypischen Personen von **Krieger, Krämer und Kultisten** stammen.

Weitere Namenslisten finden Sie in **WdH 307ff**:

Albernische Namen

In Albern sind die Namen des Garethi mit dem Thorwalischen und dem elfischen Isdira vermischt, so dass sich hier eine abweichende Namensgebung ergibt. Adlige und alteingesessener Familien verbinden ihren Namen mit *ui* (männlich) oder *ni* (weiblich), was in etwa Sohn des ... / Tochter der ... bedeutet.

Frauen: Aedha, Aedith, Ailill, Baerwen, Branwen, Caillinis, Cordaella, Cuanna, Cuib, Daene, Daire, Diarw(en), Earwen, Eillyn, Enid, Ewaine, Faelinn, Fiall, Finnla, Geala, Gennofaer, Geselwen, Gilia, Glenna, Idra, Invher, Jarwen, Kladdis, Laille, Linai, Llean(ne), Lyn(n), Maerthe, Maire, Margoris, Naena, Neowen, Niamh, Nurinai, Praiodain, Praiolynna, Phecalynn, Rahjalyn, Rianod, Riganna, Ruada, Rudraighe, Ruthe, Saingla, Saendren, Shaewen, Scanlail, Sinjer, Siona, Swafne, Tibraide, Traviynla, Tsaine, Tuadh, Uinin, Vilai, Yanna,

Männer: Aelfwin, Aneirin, Annlir, Ardach, , Belfionn, Bennwir, Berynn, Branwin, Brendan, Callan, Cathal, Cian, Cidris, Conlai, Conn(ar), Coran, Cuanu, Cuilyn, Cynwal, Dae-rec, Diarmait, Ealgar, Efferdwin, Elfwin, Eochaid, Faerwyn, Falkris, Finwaen, Glennir, Jaemesh, Firunwin, Glarik, Gial, Gwyn, Illaen, Jendar, Melkom, Meredin, Morgan, Muir, Niamad, Oisin, Peranwyn, Praioden, Raidri, Reochaid, Rhonwian, Rhys, Ruadh, Senach, Sidhric, Stewain, Targuin, Toras, Tsaël, Yann, Ywain, Yurris

Nachnamen: Aranöl, Arberdan, Bruadhir, Caelman, Collen, Cuifinn, Fidian, Fingorn, Gathris, Gorbis, Gwenlian, Holbeerer, Inveric, Kevendoch, Machalich, Ongswin, Quent, Rothair, Sandström, Sardubh, Schladromir, Stewir, Vialigh

Almadanische Namen

Bei den Almadanern hat sich ein Gemisch aus garetischen und tulamidischen Namen ergeben:

Frauen: Ahumeda, Concabella, Gonzaga, Imilcea, Jasemina, Madalena, Noiona, Rahjada, Richeza, Shahane, Zulhaminea

Männer: Alonso, Alrico, Eglamo, Eslam, Gonzalo, Jacopo, Lanvolo, Rafik, Rahjiano, Talfan, Valpo, Zahir

Nachnamen: Assiref, Cavazaro, Furlani, Halcalde, Manzanares, Mudejar, Sercial, Sforigan, Sgirra, Taladueira, Vascagni, Zurriaga.

Garetische Namen

Die garetischen Namen sind besonders ins Garetien verbreitet, aber man findet sie überall dort, wo man Garethi spricht.

Üblicherweise trägt man zu dem Vornamen auch einen Nachnamen:

Frauen: Adaque, Alena, Alinde, Alruna, Alvide, Bernika, Birsell, Boriane, Caya, Celissa, Cella, Daria, Dela, Derya, Dhana, Dorlen, Drala, Dramina, Duridanya, Dythlind, Edala, Efferdane, Elida, Elwene, Fenia, Fiana, Firuna, Franka, Ginaya, Girte, Gunelde, Gwynna, Harika (Harka), Heiltrud, Hela, Hesindiane, Hitta, Idra, Ifirnia, Ingramma, Isida, Jadwina, Jette, Josmine, Junivera, Khorena, Kysira, Larona, Lana, Leta, Maline, Mirya, Morena, Mora, Nana, Neetya, Nella, Oleana, Olorande, Palinai, Perdia, Praiosmin, Perainiane, Praiadne, Quenia, Quelina, Quisira, Rahjalieb Rahjane, Rahjada, Roana, Rondirai, Rondralieb, Rondriane, Rove-na, Saginta, Sannah, Saria, Selinde, Sumudai, Thalionmel, Thornia, Thyria, Titina, Tsaja, Ulinai, Ulmia, Vana, Viridia, Vistella, Waliburia, Xinda, Yanis, Yasmina, Yassia, Ysinthe, Yolande, Zekla, Zelda,

Zidane, Zidona, Zita, Zoe, Zylva

Männer: Adran, Alrik, Angrond, , Ardor, Ardo, Bardo, Bernhelm, Bogumil, Boromil, Boronian, Bosper, Brin, Burgol, Burian, Cordovan, Curthan, Cyberian, Dabbert, Darian, Eberhelm, Eboreus, Edorian, Efferdan, Elbrecht, Elgor, Emmeran, Ernbrecht, Eran, Erlan, Ettel, Falk, Felian, Fingorn, Firunian, Firutin, Folmian, Fredo, Frumol, Geppert, Gerding, Gernot, Gero, Gerrik, Gerion, Gorm, Goswin, Grordan, Grorthin, Gumblad, Hagen, Hal, Haldan, Hakon, Harad, Helmar, Helme, Helmbrecht, Ingalf, Ingolf, Irian, Irion, Jast, Jost, Kalman, Karon, Kedio, Kulman, Kvalor, Lares, Lechdan, Leomar, Linnert, Losan, Malzan, Melcher, Mover, Odilbert, Odil, Odilon, Ogdan, Olk, Orlan, Orelan, Pagol, Parinor, Patras, Peradan, Praiodan, Quanon, Quendan, Quin, Radulf, Rahjadan (Rahjan), Rauert, Raul, Refardeon, Reo, Robak, Roban, Rondrian, Rukus, Rumpo, Salix, Savartin, Stipen, Sumudan, Thallian, Thimorn, Thisdan, Timshal, Torben, Trautman, Travin, Tsafried, Tsadan, Ugdan, Ugo, Ulfried, Valpo, Viburn, Vitus, Voltan, Wahnfried, Xandros, Xindan, Xebbert, Xerber, Yann, Yantur, Yendan, Yerodin, Yeto, Zondan, Zolthan, Zordan

Bürgerliche Nachnamen: Adersin, Alfaran, Angbarer, Arberdan, Arres, Arsteener, Babek, Bachental, Bartlenhaus, Belentor, Berlind, Bochsbanen, Bodiak, Burkherdall, Damotil, Darben, Dargel, Daske, Derpel, Engstrand, Eslebon, Fernel, Fidian, Folmin, Fredor, Fuxfell, Gemiol, Gerdenwald, Gerich, Glimmerdiek, Gorbis, Grabensalb, Groterian, Ghune, Harnischmacher, Helmsch, Hiligon, Honorald, Horger, Horigan, Huisdorn, Hullheimer, Ilgur, Korber, Kormin, Korninger, Kremso, Lassan, Lonnert, Liegerfeld, Lowanger, Marnion, Maurenbrecher, Meeltheuer, Nattel, Okdarn, Okenheld, Peresen, Plötz Plötzbogen, Prem, Prutz, Quarzen, Redo, Rodiak, Rundarek, Ruttel, Sandström, Seehoff, Spichbrecher, Steinhauer, Sturmfels, Tannhaus, Termoil, Tiefhuser, Timerlan, Toberen, Treublat, Triffon, Ulfaran, Welzelin, Wertimol, Westfal, Winterkalt, Zornbold, Zandor, Zertel, Zumbel



Koscher Namen

Die Namen der Koscher sind meist Mischnamen der Garettier und der Nordmärker:

Frauen: Alma, Alagarte, Iralda, Lorisane, Lana, Palina, Thalesia, Zarfrida

Männer: Alerich, Baduar, Balinor, Blasius, Bosper, Edelbrecht, Geppert, Holdwin, Knurrbold, Korsan, Ontho, Melcher, Rank, Rumpel, Vitus, Wilbur

Familiennamen: Bocksaum, Buttermilch, Halmschober, Hügelstein, Rübenbold, Sauerbrodt, Zwiebelklos

Nordmärkische Namen

Frauen: Adula, Amadis, Auxilia, Beregis, Berhild, Calderine, Daria, Eilada, Elwene, Ermelda, Ferderana, Ferlind, Gelda, Gratfriede, Helmtud, Helma, Hesindegund, Idra, Imelda, Isewine, Isora, Jolande, Jorinde, Madalberta, Mafalda, Morboletta, Mirtil, Omelda, Perinelda, Rabanna, Radegund, Raxa, Ringard, Roana, Rondralda, Vea, Wiltrud, Wilba

Männer: Abbo, Adalhard, Adalric, Aldebaran, Adelmus, Amiel, Algroban, Angrond, Bernhelm, Boromar, Dankhardt, Eddo, Ernbrecht, Firunhard, Gebbert, Gorwin, Grifo, Grobert, Hartuwal, Jast, Madrad, Markward, Pagol, Radulf, Ucuriad, Winfried, Wunnemar, Yendanius

Nachnamen: Armhausm Bechenbrecht, Bertenschlag, Dollenweg, Engstrand, Fegenkehr, Flussler, Hugendubel, Leerscheun, Klippstein, Klingenbruch, Kupferfeld, Salmfank, Wolfshag

Weidener Namen

Die Weidener Namen sind allesamt altertümlich, aber eng mit dem ursprünglichen Garethi verwandt:

Frauen: Adilgunde, Alwide, Amselgunde, Aartrude, Arline, Bormunde, Derlinde, Dylga, Elfwidde, Ellmholda, Erlgard, Erlinde, Farlgard, Farline, Farnlieb, Feyenholde, Fenia, Fredegunde, Freugern, Frohlinde, Furgund, Gernlind, Gilamund, Gunelde, Herdlind, Holdtraude, Ilme, Lanzelind, Linje, Liebholde, Luitperga, Maidholde, Nalle, Rondragabund, Rechhilde, Rinnfolde, Thargrîn, Traute, Ullgrein, Waidgunde, Walderia, Walbirg, Walpurga, Waldtraute, Yandebirg

Männer: Ailgrimm, Alarwin, Aldewein, Angilbert, Anshag, Arbol, Arnôd, Arnulf, Bärfried, Baeromar, Bernhelm, Binsbart, Borckhardt, Bunsenhold, Dankward, Darwolf, Derling, Dietrad, Dolgon, Edil, Eichbart, Emmeran, Erlwulf, Ferling, Finglan, Firutin, Geldor, Gerwulf, Giselhold, Grimmfold, Hargord, Harmwulf, Hartmann, Hasrolf, Helder, Herdan, Ilmbold, Jargold, Karfang, Knorrhold, Lanzelund, Lingmar, Marbert, Marmwulf, Meinhardt, Menzel, Norsold, Odilbert, Pagol, Perdan, Radumar, Sadelhold, Sighelm, Tannfried, Terkol, Thimorn, Ulfert, Uldreich, Waidhart, Waldemar, Weldmar, Wolfhelm

Zahorische Namen

Alle Zahori tragen einen Vornamen, der mit dem Namen ihrer Sippe kombiniert wird.

Frauen: Avaris, Bisfira, Caley, Esfera, Gushim, Hasfira, Ippolita, Jadira, Korima, Layana, Madalya, Madayana, Nuerta, Oya, Pirana, Qitana, Shayla, Ta'ira, Uviala, Virashida, Xafal, Yalasay, Zafira, Zarpa, Ziqati

Männer: Ayano, Bahilo, Carryo, Diluvio, Ehin, Fahi, Garroti, Hanshi, Ippolito, Jamin, Lumiro, Madayano, Majuelo, Nadir, Pashkir, Pita, Qamal, Shafir, Uovolo, Vadiro, Xamal, Ysfadir, Zarrigo, Zaphirio

Sippennamen: Alfahan, Cruento, Espadín, Facundía, Nevasca, Pelágitos, Silfide, Soleado, Vaharada, Zhulhamor, Zurriaga

Elfische Namen

Elfen tragen einen Vor- und einen Zweitnamen. In einzelnen Sippen häufen sich die Zweitnamen, so dass die Sippe meist ebenso diesen Namen trägt.

Frauen: Allacaya, Asamandra, Fiana, Gwendala, Lorindel, Mayaharia, Numeria, Sarafina, Shayariel, Valaria

Männer: Alarion, Eberion, Ederion, Demerion, Irariel, Irion, Mandrion, Sandyarin, Valeriel

Zweitname: Ahornsucher, Apfelblatt, Baumtänzer, Blütensang, Donnerpfeil, Klingentanz, Rosenpfad, Tränensucher, Wipfelglanz

Goblinische Namen

Goblins tragen nur einen einzigen Namen.

Frauen: Karsuuka, Tschüba, Satuula, Yakscha, Zoola

Männer: Argaal, Bluugh, Chraaz, Groink, Gruum, Gullinburst, Jaak, Juuksed, Kwoork, Sulrik, Traak, Urmeg, Uzval, Xeetsch

Orkische Namen

Orks besitzen nur einen Namen, verdienen sich aber manchmal auch noch einen Ehrentenamen, wenn sie eine außerordentliche Heldentat vollbracht haben.

Frauen: Orkfrauen haben normalerweise keine Namen und besitzen in der orkischen Gesellschaft den Stand eines Tieres.

Männer: Arburasch, Berek, Ghusrugh, Kartarak, Kharzarak, Maruk, Naggai, Shardur, Warusch, Xorflesch

Ehrentenamen: Blutfaust, Drachenwürger, Einauge, Mauerbrecher, Ogertöter, Rittertod, Spinnenreiter

Zwergische Namen

Bei den Zwergen werden Namen immer wie folgt gebildet:
[Name] Sohn des [Name des Vaters] oder [Name] Tochter der [Name der Mutter]

Frauen: Irischa, Madrascha, Tualscha, Xarone, Ubaria

Männer: Andralosch, Aromalosch, Artilosch, Ballrix, Bigimosch, Bortosch, Cadrosch, Cendrox, Engimosch, Etolosch, Ferrix, Derimosch, Dadmasch, Garim, Gandir, Ischtarosch, Jandmir, Magmarosch, Rogmarok, Sagorosch, Tulasch, Xorolosch, Ubarix



SEELENTIERE

Jedes denkende und fühlende Wesen besitzt ein Seelentier. Dieses Seelentier ist ein Spiegel der Charaktereigenschaften einer Person und steht Pate für seine innersten Überzeugungen und sein Wesen. Mit Hilfe des Zaubers SEELENTIER ERKENNEN offenbart sich einer Hexe oder einem anderen Zauberer das Seelentier seines Gegenübers. Dabei gelten folgende Überlegungen und Regeln:

☞ Das Seelentier ist nicht kulturspezifisch. Zwar mag eine thorwalsche Zauberin Vorurteile gegen jemanden hegen, dessen Seelentier eine Güldennatter ist, dennoch gilt auch unter den Thorwalern die Schlange als ein intelligentes Tier. Die Seele gibt das Bild vor, dass eine Zauberin durch den Spruch SEELENTIER ERKENNEN wahrnimmt. Es gibt somit eine *wahre Bedeutung*, die jedoch kaum ein Aventurier kennt. Diese Bedeutung hat einen deutlichen Zusammenhang zu kosmischen Kräften, wie etwa den Göttern.

☞ Die *Interpretation* der Eigenschaften eines Seelentieres ist jedoch durchaus kulturspezifisch. So mögen sich alle einig sein, dass Schlangen-Seelentiere zu klugen Personen gehören, aber Thorwaler sehen in ihnen mit großer Wahrscheinlichkeit bössartige Menschen, während der Mittelländer eine göttergefällige Verbindung zu Hesinde zu erkennen meint.

☞ Ein Seelentier kann unter normalen Umständen niemals Auskunft darüber geben, ob eine Person ‚gut‘ oder ‚böse‘ ist. So kann eine Klapperschlange, auch wenn viele Menschen davon ausgehen, dass eine Eigenschaft des Seelentieres *gefährlich* ist, eine freundliche und zuvorkommende Person sein. Wenn sie allerdings angegriffen wird, verteidigt sie sich jähzornig mit allen Mitteln und schlägt sofort zu.

☞ Es mag hin und wieder Situationen im Leben einer Person geben, die dazu führt, dass sich das Seelentier leicht verändert. Wird ein Kind, dessen Seelentier ein Bornländer Hund ist, in seiner Kindheit gequält, so mag seine Seele Schaden nehmen und der Bornländer später vielleicht verletzt oder verwahrlost aussehen.

☞ Das Seelentier kann zudem auch den seelischen Zustand einer Person aufzeigen. Mit etwas Übung ist es so einer Hexe zum Beispiel möglich, mehr über die Wesenszüge ihres Gegenübers zu erfahren (siehe Kasten **Deutungen**).

☞ Paktierer besitzen ebenfalls Seelentiere. Diese jedoch sind entweder verzerrt, dämonisch pervertiert oder tollwütig dargestellt. Je höher der Kreis der Verdammnis des Paktieres ist, desto deutlicher ist die Veränderung normalerweise zu erkennen.

☞ Geweihte des Namenlosen verlieren üblicherweise ihr Seelentier, da ihre Seele verpfändet wurde. Es gibt jedoch Ausnahmen, manchmal bleibt ein schwaches oder verzerrtes Abbild des Seelentieres erhalten, oder man erkennt kein Gesicht. Hin und wieder schützt der Namenlose seine Diener jedoch vor Entdeckung und gaukelt dem Betrachter ein gesundes Seelentier vor.

Nachfolgend finden Sie eine größere Übersicht über mögliche Seelentiere. Dabei sind keineswegs alle aufgeführt, aber sie sollen Ihnen als Meister Hinweise darauf geben, welche Bedeutung Seelentiere haben. Allerdings sind dies nicht alle möglichen *Interpretationen*, sondern sie stellen nur eine Auswahl dar.

Diese Informationen ergänzen jene aus **LCD 234**.

Affe: Moosäffchen: verspielt, zu Spaß aufgelegt

Otan-Otan: faul, gefährlich

Riesennaffe: stark, liebevoll, besitzergreifend

Ameise: aufopfernd, gesellig, Gemeinschaft und Gemeinwohl gehen über alles

Assel: genügsam, ängstlich, zäh

Antilope: freiheitsliebend, schreckhaft, gewandt

Bär: Firunbär: firungläubig, unnachgiebig, unerbittlich

Höhlenbär: einzelgängerisch, jähzornig, stark

Schwarzbär: kraftvoll, neugierig, gefräßig

Basilisk: geistlos, unheilvoll, mutig

Biber: sexuell aktiv, kreativ, geschickt

Boronskuttentaucher (Pinguin): gemütlich, standfest

Butt: langmütig, still

Dachs: gefräßig, faul, frech

Delfin: efferdgläubig, verspielt, intelligent

Drache: unbändige Kraft, Macht, Herrschaft
Unbeugsamkeit, geheimnisvoll; je nach Art des Drachen auch Macht und Kraft bestimmbar

Egel: gierig, hinterhältig, gemein

Eichhörnchen: schnell, unruhig, Sammelzwang

Einhorn: Weißes Einhorn: magische Macht, Weisheit, Güte (nur besonders außergewöhnliche Personen)

Graues Einhorn: ausgleichende Persönlichkeit, neutral

Schwarzes Einhorn: magische Macht, Verlangen (nur besonders außergewöhnliche Personen)

Elefant: langmütig, standhaft, intelligent

Esel: störrisch, faul, dumm

Faultier: bedächtig, gemütlich, stark

Fischotter: einfühlsam, fürsorglich, verspielt

Fledermaus: nachtaktiv, treffsicher, heimlich

DEUTUNGEN:

☞ Bis zu 6 ZfP*: Familie des Tieres ist zu erkennen (Schlange, Katze, Hund usw.)

☞ Bis zu 7 ZfP*: Art ist zu erkennen (Aranier Katze, Silberlöwe, Khoramsbestie, Wildkatze, serwerischer Uhu)

☞ Bis zu 12 ZfP*: Andeutung einer Schädigung der Seele erkennbar

☞ Bis 15 ZfP*: Kleine Details werden erkennbar, z.B. könnte ein außerordentlich glänzendes Fell auf eine verwöhnte Person hindeuten. Bei Verletzungen der Seele ist eine genauere Beurteilung möglich, z. B. frisch, alt, Schweregrad, auch kleinere Wunden sind erkennbar.

☞ Ab 16 ZfP*: Verletzungen deuten auf die Art der Beschädigung der Seele hin



Fliege: starrsinnig, ausdauernd
Frosch: geheimnisvoll, ruhig
Gepard: schnell, geschickt, launisch
Greif: praiosgläubig, fromm, gerecht
Gruftassel: zurückgezogen, asketisch, ruhig
Gürtelechse: zäh, genügsam, langsam
Hai: gefräßig, gefährlich, gierig
Hamster: gierig, Sammelzwang, einfältig
Harnischträger: weise, ausdauernd, geduldig
Hase: schnell, feige, liebestoll
Harpyie: sexuell wahllos, hinterhältig, aggressiv
Hippogriff: stolz, frei, stark
Hirsch: stolz, stark, mächtig, fürsorglich
Horneches: langsam, geduldig aber sehr gefährlich
Huhn: geschwätzig, gesellig, dumm
Hund: *Bornländer:* treu, loyal, pflichtbewusst
Zornbrechter Bluthund: gefährlich, loyal, aggressiv
Hütehund (z.B. Olporter): friedlich, gibt die Richtung an
Igel: introvertiert, vorsichtig, ängstlich
Schmetterling: *Gewöhnlicher Schmetterling:* schön, wandlungsfähig, flatterhaft,
İkanariasmutterling: schön, verräterisch, gefährlich
Kamel: genügsam, ausdauernd, schwer von Begriff
Katze: *Aranierkatze:* verwöhnt, eitel, klug
Scheunenkatze: gierig, verspielt, genügsam
Wildkatze: einzelgängerisch, unabhängig
Khoramsbestie: aggressiv, gierig, unzivilisiert
Krakanmolch: hinterhältig, grausam
Krokodil: gierig, brutal, hinterhältig, barbarisch
Kröte: erdverbunden, geduldig, ruhig
Küchenschabe: ausdauern, genügsam
Lemming: gutgläubig, dumm
Löwe: mutig, stark, charismatisch
Luchs: stark, intelligent, vorsichtig
Maulwurf: vertrauensselig, langsam
Maus: schlau, genügsam
Morfu: langsam, unterwürfig, gefährlich
Brüllmorfu: träge, will Aufmerksamkeit
Muräne: klug, gefährlich, hinterhältig
Nashorn: stur, stark, Einzelgänger
Oblomonschatten (Wels): genügsam, lässt sich leicht verführen oder mit Versprechungen ködern
Panther: arrogant, aggressiv, handelt schnell
Ratte: feige, hinterhältig, böse

Pferd: rahjagefällig, ängstlich, schön
Traloper Riese: stark, *Shadif:* klug, schnell
Ork-Pony: ausdauernd
Rinder: aggressiv, dumm, stark
Riesenameise: einzelgängerisch, genügsam
Säbelzahn tiger: aufmerksam, stark
Schaf: dumm, genügsam, naiv
Schildkröte: langsam, weise, beschützend
Schlange: *Ringelnatter:* klug, verschwörerisch
Smaradnatter: klug, weise, neugierig,
Pechnatter: experimentierfreudig, klug, geschickt
Schlinger: stark, wild, gierig
Schnecke: gemütlich, gefräßig, vorsichtig
Schneelaurer: gefährlich, geheimnisvoll, grausam
Schröter: ausdauernd, wehrhaft, stolz
Schwein: faul, intelligent, gierig
Wildschwein: stark, intelligent, gierig
Skarabäus: stark, geheimnisvoll, birgt Geheimnisse
Spinne: geduldig, weitsichtig, intelligent, gefährlich
Stier: brazoraghgefällig, stark, aggressiv
Vielfraß: gierig, gefräßig, ausdauernd
Vogel: *Adler:* majestätisch, wachsam,
Aranischer Rennkuckkuck: klug, wachsam, schnell
Elburischer Liebespfau: anhänglich, liebestoll
Elster: diebisch, ästhetisch, gierig
Ente: geschwätzig, mutig,
Eule: verschwiegen, wachsam, heimlich
Falke: stolz, selbstbewusst, Autorität ausstrahlend
Gans: traviagefällig, mütterlich, aber auch eingebildet
Geier: gierig, melancholisch, hinterhältig
Habicht: majestätisch, aristokratisch, von sich eingenommen
Nachtwind: geheimnisvoll, schnell, leise, vorrausschauend
Roter Maran: sich selbst überschätzend (größenwahnsinnig), laut, eitel,
Paradiesvogel: avesgefällig, eitel, schön
Pfau: eitel, stolz, schön,
Schädeleule: klug, vergeistert,
Sekretär: loyal, Böses ausmerzend, bodenständig
Spatz: fröhlich, gierig, fantasievoll
Storch: perainegefällig, stolz, fleißig
Wiesel: listig, hinterhältig, flink
Wolf: Einzelgänger, loyal
Wurm: feige, gefräßig, einzelgängerisch
Ziege: nörglerisch, sprunghaft, dumm

AVENTURIEN®

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 verwickelte 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 kom-
men. 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.

KRIEGER, KRÄMER UND KULTISTEN

REDAKTION: ALEX SPOHR, MARIO TRUANT, ANDRÉ WIESLER

Jede Heldengruppe trifft während ihrer Abenteuer auf die unterschiedlichsten Meisterpersonen. Während viele von ihnen nur eine zufällige Begegnung am Wegesrand, auf dem Marktplatz oder in der Taverne bleiben, sind andere wertvolle Informanten, finstere Gegenspieler, treue Freunde oder auch unerwartete Verbündete: der dickbäuchige Wirt, in dessen Gasthaus sich die Helden einquartieren, ein blutrünstiger Orkräuber, welcher der Gruppe mit seiner Bande an der Weggabelung auf lauert oder die junge Magd, die unverschuldet in Not geraten ist und die Helden um Hilfe bittet. **Krieger, Krämer und Kultisten** stellt Ihnen stimmungsvolle Beschreibungen für über 60 farbig bebilderte Meisterpersonen zur Verfügung und bietet neben zahlreichen Abenteuerideen auch praktische Wertekästen, um so eine schnelle Anpassung der Spielwerte an erfahrene Heldengruppen zu ermöglichen. Außerdem finden Sie kulturspezifische Aufsätze für den Einsatz der Meisterpersonen außerhalb des Mittelreiches.

Im Anhang finden Sie hilfreiche Hinweise zur Ausgestaltung von Meisterpersonen im Spiel. Namenslisten, eine ausführliche Übersicht für Personenbeschreibungen und eine Tabelle mit Seelentieren geben dem Meister alles an die Hand, um die Begegnungen seiner Heldengruppe spontan und individuell auszugestalten.

Diese Spielhilfe enthält Informationen zu verschiedenen archetypischen Meisterpersonen und zu ihrem Einsatz am Spieltisch. Zum eigentlichen Spiel werden an weiteren Kenntnissen die Regeln aus *Wege der Helden*, *Wege des Schwerts*, *Wege der Zauberei*, *Wege der Götter* und des *Liber Cantiones* benötigt.



ISBN 978-3-86889-585-8

www.ulisses-spiele.de

12027PDF

Das Schwarze Auge

KRIEGER, KRÄMER
UND KULTISTEN

SAMMLUNG
AVENTURISCHER
MEISTERPERSONEN

FÜR MEISTER
UND INTERESSIERTE
SPIELER ALLER
ERFAHRUNGSTUFEN

