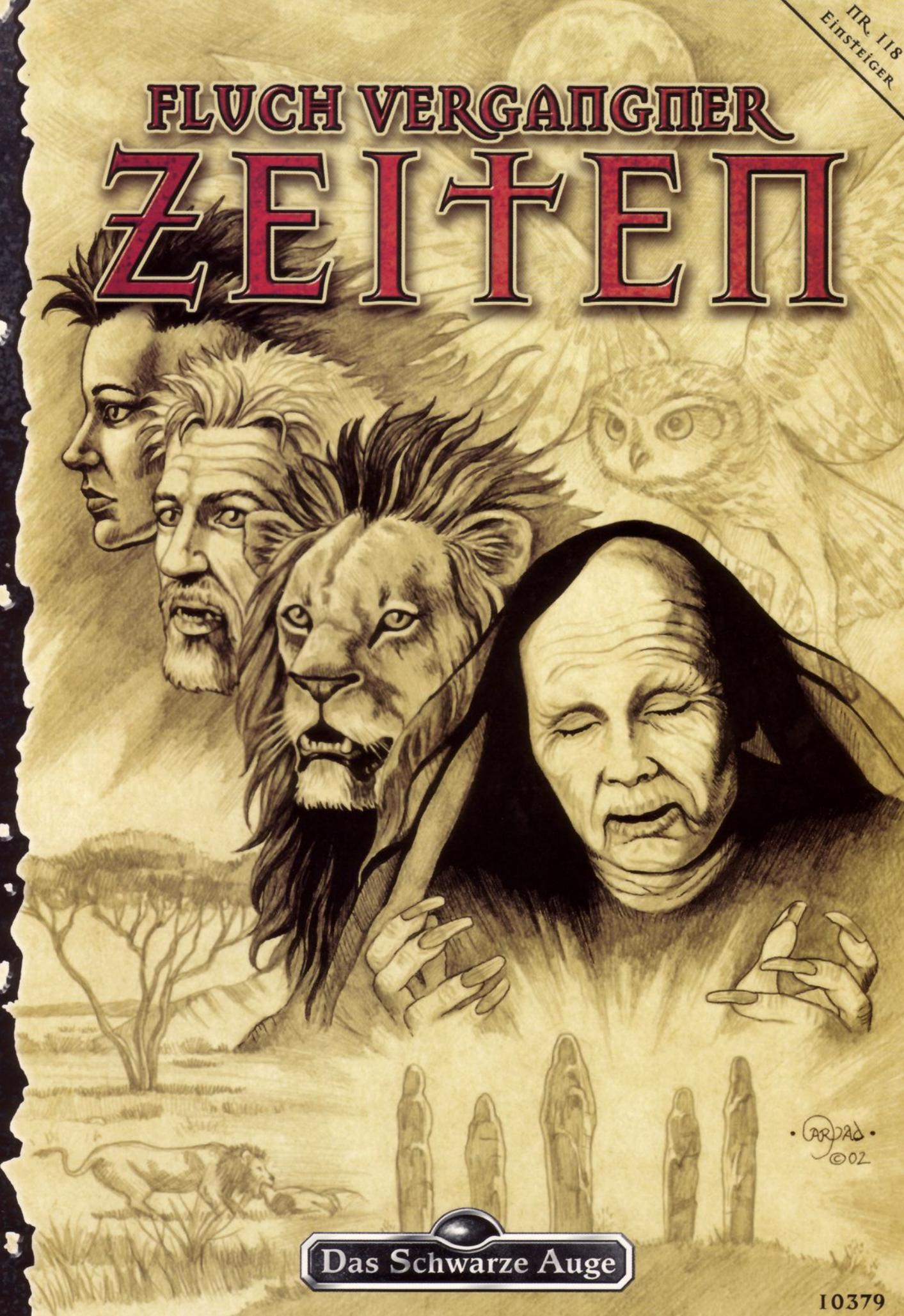


AVENTURIEN

ZWEI DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3 - 5 EINSTEIGER-HELDEN

TR. 118
EINSTEIGER

FLUCH VERGANGENER ZEITEN

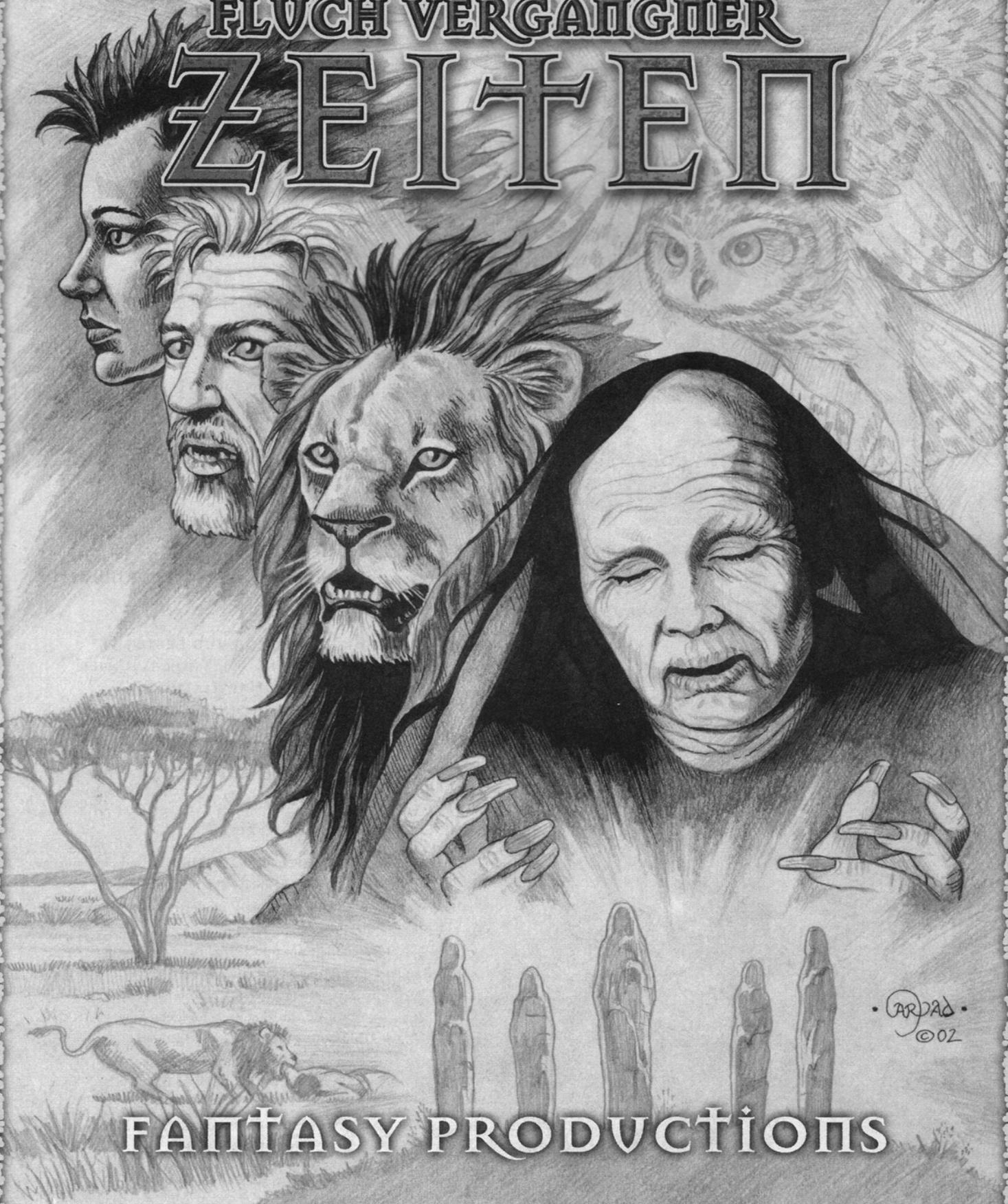


Das Schwarze Auge

10379

Das Schwarze Auge

FLUCH VERGANGENER
ZEITEN



FANTASY PRODUCTIONS



AVENTURIEN®

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



UMSCHLAG- UND INNENILLUSTRATIONEN
CARYAD

UMSCHLAGGESTALTUNG & GRAPHISCHE KONZEPTION
RALF BERSZUCK

GESAMTREDAKTION UND LEKTORAT
FLORIAN DOP-SCHAVEN, THOMAS RÖMER

SATZ UND HERSTELLUNG
FANTASY PRODUCTIONS

BELICHTUNG
DTP STUDIO MEYER, DÜSSELDORF

DRUCK UND AUFBINDUNG
KRULL, PEUSS

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene
Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.

Copyright © 1997, 2002 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes
in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung
auf elektronischem, photomechanischem oder ähnlichem Wege
nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

1 2 3 4 5 6 06 05 04 03 02

Printed in Germany 2002
ISBN 3-89064-379-5

Das Schwarze Auge

FLUCH VERGANGENER ZEITEN

AN DEN QUELLEN DES HAROTRUD
VON STERNAPIE VON RIBBECK

DER REIGEN DER FÜNF SCHWESTERN
VON SAŠA STAPIŠIĆ

ZWEI DSA-GRUPPENABENTEUER
FÜR 3 – 5 EINSTEIGER-HELLEN

DIESE BEIDEN ABENTEUER SIND DIE JEWEILIGEN SIEGER
DES ABENTEUER-WETTBEWERBS ZUM JÄHRLICHEN SPIELERTREFFEN
НАПPOVER SPIELT! AUS DEN JAHREN 2001 UND 2002.



FANTASY PRODUCTIONS

İNHALT

AN DEN QUELLEN DES HAROTRUD	5
VORWORT	6
VORGESCHICHTE UND ABEPTEVER... ..	6
DAS ABEPTEVER BEGİNNT	8
İN KUSLIK.....	8
VON KUSLIK NACH DRÖL.....	9
UPFERWEGS AUF DEM HAROTRUD	11
İN ARRATİSTAN	13
DIE RYİPE	13
VISHIA	15
"BRUDER BORGARD, NEMME İCH AN?" ..	17
ZU GAST BEİM SULFAN	18
BORGARDS KLAVSE	18
AUSKLANG.....	19
ANHANG	20
DER REİGEN DER FÜPF SCHWESTERN	22
EİPLEİTUNG	23
DER ABLAUF DES ABEPTEVERS	24
DAS ABEPTEVER BEGİNNT	25
DER AUFTRAG	29
DER ADLİGENSTREİT	29
DIE ZWISCHENFÄLLE	30
DER FLUCH VERGANGNER ZEİTEN	34
DIE WÖLFE	34
VATER UND TOCHTER.....	34
DER REİGEN - DAS FİNALE.....	35
DER REİGEN DER FÜPF SCHWESTERN	36
DER LOHN DER MÜHEN.....	38
ANHANG	39
RRIANAS GESCHICHTE	39
DER BARON ELLYAN AUF ROTENGRUND	



AN DEN QUELLEN DES HAROTRUD



VON
STEPHANIE VON RIBBECK

EINE DSA-GRUPPENABENTEUER
FÜR 3 – 5 EINSTEIGER-HELDEN

VORWORT

»Als die Welt ein kleines Kind war, gab es noch keine Menschen. Es gab den Wald, den Busch, die Savanne, die Berge, das süße und das salzige Wasser und alle Tiere und Pflanzen. Doch dann kamen Menschen von weit her mit mächtigen Waffen, fällten die Bäume und bauten Hütten aus Stein. Da wurde Kamaluq sehr wütend und beschloss, sich selbst Menschen zu machen. Kamaluq nahm Blätter von jeder Pflanze und Fleisch von jedem Tier und formte

daraus viele Paare, die sein Land gegen die Fremden verteidigen sollten. Aus Mais machte er die feigen Chirakahs, die in der Erde wühlen, aus Baumschlangen die Anoihas, die sich im Bergwald verstecken, aus dem Yayaqala-Fisch die stummen kleinen Tocamuyac. Kamaluq machte so viele Stämme, dass niemand alle ihre Namen weiß. Aber sie waren schwach und feige und konnten den Fremden nicht widerstehen. Da nahm Kamaluq Löwen, die mächtigsten von allen Katzen, die er nach seinem eigenen Abbild geschaffen hatte, und daraus machte er die Shokubunga. Bunga-Bunga, Ka-Bunga-Bunga – wir, die Viele töten! Wir sind die größten, stärksten, tapfersten von allen Menschen, und unsere Haut ist schwarz wie die Löwenmähne.«
—ein Taya der Shokubunga

VORGESCHICHTE UND ABENTEUER (FÜR DEN MEISTER)

Dieses Abenteuer führt die Helden vom liebfeldischen Kuslik aus an den Fuß des Eternen-Gebirges, wo Horasreich, Kalifat und alananisches Einflussgebiet aneinander grenzen und der mächtige Fluss Harotrud entspringt.

Die Quellen des Harotrud sind den horaskaiserlichen Geographen bisher entgangen. Sicher ist man sich in Vinsalt nur darüber, dass im Hochland westlich der Eternen Novadis und andere 'wilde Heiden' hausen, die den Siedlern und Soldaten im Königreich Dröl (der Südprovinz des Horasreiches) ebensoviel Widerstand entgegensetzen wie den Al'Anfanern aus Port Corrad im Süden. Um diese 'armen, verirrteten Seelen' zu bekehren (und um das Gebiet für die Kolonisierung durch das Horasreich zu erschließen), wurde vor etlichen Jahren der Hesinde-Geweihte Bruder Borgard aus Kuslik ausgesandt. (Ob er sich aus purem Idealismus freiwillig gemeldet hat oder ob die Kirchenoberen Gründe hatten, ihn in die Wildnis zu verbannen, das sei dahingestellt.) Tatsächlich kam er heil und mit den nötigen Mitteln versehen in Arratistan an (zu Arratistan siehe S. 20), wo er zunächst eine alte Ruine, deren Erbauer längst vergessen sind, teilweise instandsetzte und zum Missionshaus machte.

Jahrelang lebte, lehrte und forschte er dort, nur selten von Reisenden besucht, mit nur geringem Erfolg und zunehmend verbittert. Weder kamen seine Forschungsarbeiten über ehemalige echsische Siedlungen in der Gegend voran, noch konnte er Novadis oder Shokubunga dazu bringen, ihren Götzen abzuschwören, sesshaft zu werden, Horathi zu sprechen und Glauben und Lebensstil des zivilisierten Nordens anzunehmen. Eher schienen die Einheimischen ihn zu fürchten und zu meiden, während man ihn in Kuslik scheinbar vergessen hatte. Während einer Periode heftiger Kämpfe zwischen Novadis und Shokubunga, wie sie immer wieder vorkommen, wurde Borgards Domizil gebrandschatzt. Er konnte sich retten und zog sich nach Art der frommen Eremiten in eine Höhle in der Wildnis zurück. Nach langem Dahinvegetieren, von Enttäuschung, Fieber und Hunger gezeichnet, mit der Kirche und seiner Göttin hadern, die ihm keinen wundersamen Erfolg geschenkt hatte,

entschloss sich Bruder Borgard schließlich zu einer Machtdemonstration.

Was genau sich in jener schicksalhaften Vollmondnacht im Rahja 30 Hal abspielte, ist selbst den überlebenden Beteiligten unklar. Lassen wir Bolotongo zu Wort kommen, einen jungen Augenzeugen aus dem Dorf Chumbiri: "Shokubunga feiern großes Fest von junge Krieger töten Löwen. Kinder nehmen Speer und Schild, Kinder gehen jagen: Takate, Shasiwatu, Monebu und Labiwasene. Junge Krieger jetzt erwachsen, kommen zurück mit Fell von Löwin. Geistermann malt weiße Luloa¹ auf junge Krieger. Wir schlachten einen Ochsen; viel essen, viel trinken, Trommeln sprechen, Masken tanzen, alle singen. Takate ist die tapferste Jägerin, sie hielt die Löwin am Schwanz, die mächtige Löwin, mit ihren bloßen Händen. Takate tanzt mit dem blutigen Löwenfell. Mond hoch am Himmel, viele Feuer brennen. Geistermann macht großen Zauber. Kommt Nene² in Kral, was ist Gesicht von große Geisterschlange. Nene spricht Ta-Bu, stößt Geistermann ins Feuer. Geist-Löwin isst Takates Tapam³, Takate-Löwin verletzt Nene, Nene wird auch Löwe. Alle fliehen, aber Geisterlöwen töten viele, dann gehen. Kommen wieder nächste Nacht. Bolotongo groß viel Angst."

Zwei Werlöwen entkommen in die Nacht, Borgard der Hesinde-Geweihte und Takate die junge Shokubunga-Kriegerin, beide verwirrt und voller Blutdurst. Der Schamane und mehrere Stammesmitglieder sind tot. Die folgenden Namenlosen Tage⁴ sind schrecklich; überall in weitem Umkreis werden Menschen und Vieh von den 'Geisterlöwen' gerissen. Am meisten haben die Novadis vom Stamm der Beni Arrat zu leiden, die mit ihren Ziegen, Schafen, Eseln und Dromedaren durch das trockene Hochland ziehen: Die Löwen töten die Hirten, die auf der Weide Wache halten, und holen nachts Frauen und Kinder aus den Zelten. Selbst Wälle aus Dornenzweigen halten sie nicht auf. In den ersten Praiostagen 31 Hal erst fällt die Verwandlung vorübergehend von Borgard ab. Verwirrt, verängstigt, allein und hoffend, dass alles nur ein böser Traum war, ruft er mittels

1) Luloa ist die Körperbemalung der Waldmensen.

2) Nene bedeutet auf Mohisch 'Blasshaut', 'Weißhaut' oder einfach 'Weißer'.

3) Tapam ist der Schutzgeist oder die Seele im Glauben der Utulus und Waldmensen.

4) Die Namenlose Tage sind die fünf Tage zwischen Jahresende und Jahresanfang (30. Rahja und 1. Praios), die im Zwölfgötterglauben dem Namenlosen Gott zugeordnet werden.

Wunderbarer Verständigung nach Kuslik um Hilfe. Die Halle der Weisheit (der wichtigste Tempel der Hesinde-Kirche), wo die auf übersinnliche Weise gesendete Nachricht eintrifft, wendet sich an die Loge der Avesfreunde, einen Verein vornehmer, reicher Reiselustiger und Förderer von Entdeckungsreisen. (Der Halbgott Aves gilt als Beschützer der Reisenden und Abenteurer.) Herr H. M. Sirensen übernimmt die göttergefällige Aufgabe, auf eigene Kosten und in eigener Verantwortung eine Expedition zur Rettung Bruder Borgards auszurüsten.

Hier nun kommen die Helden ins Spiel. (Wir gehen davon aus, dass die Helden noch nicht bekannt, angesehen und reich genug sind, als dass die Hesinde-Kirche sie selbst mit dieser Expedition beauftragen würde.) Sie können einzeln oder als ganze Gruppe von Sirensen angeheuert werden und werden ihn bis nach Arratistan begleiten, wo sehr zur Überraschung ihres Auftraggebers der Harotrud aus zwei Quellflüssen hervorgeht.

Die Expedition muss sich also teilen, und dabei wird eine der beiden Gruppen von den Helden angeführt werden.

Sie folgen dem südlichen Fluss, der bei den Novadis Virud, bei den Shokubunga Mini-Iltunga heißt und in dessen Quellgebiet die wenig bekannte Kleinstadt Vishia liegt. Hier stoßen sie auf Spuren von Borgards Anwesenheit, doch sie geraten auch mitten hinein in das Grauen um die menschenfressenden Löwen.

Ihre Aufgabe, lieber Meister, ist es dabei, die Spannung langsam zu steigern: Anfangs sind nur gelegentlich Spuren von Löwen zu finden, dann kommt es zu Überfällen, denen einige der begleitenden Meisterpersonen zum Opfer fallen können. Zunächst deutet für die Helden nichts darauf hin, dass hier nicht nur ganz normale Löwen auf der Jagd sind.

Und tatsächlich sind nach einer ungewöhnlich heißen, entbehrungsreichen Trockenzeit alle Löwen der Gegend bereit, selbst wehrhaften Menschen nachzustellen. Erst spät und überraschend sollte den Helden klar werden, wer hier in Löwengestalt umgeht und ihr Hauptproblem ist.

Weiterführende Hintergrundinformationen sind in den folgenden Boxen zu finden: **Fürsten, Händler, Intriganten** (zu den Städten Kuslik und Dröl und Allgemeines zum Horasreich), **Al'Anfa und der tiefe Süden** (zu den verschiedenen Stämmen der Waldmenschen), **Die Wüste Khom und die Echsensümpfe** (zu Novadis und zu tulamidischer Lebensart) und **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos** (Details zu Tieren, Pflanzen und Krankheiten).

Für viele Meisterpersonen sind in diesem Abenteuer keine Werte angegeben. Wenn Sie der Meinung sind, ein Werlöwe müsse eine *Schleichen*-Probe gegen die *Sinnenschärfe* der Helden bestehen, um unbemerkt einen ihrer Begleiter zu töten, dann ordnen Sie ihm Werte zu, die Sie im Vergleich zu den Werten der Helden für angemessen halten – und leben Sie gegebenenfalls mit einem viel zu frühen Kampf, der die Spannung zerreißt! Spielen Sie lieber die Meisterpersonen (und Monster) frei entsprechend ihrer Rolle; lassen Sie ihre Aktionen so gelingen oder misslingen, wie es dem Verlauf des Abenteuers dienlich ist. Verdeckt würfeln können Sie ja trotzdem ...

Werte sind nur dort angegeben, wo ein Kampf vorgesehen ist, und können natürlich immer noch beliebig verändert werden. Ein Tipp: Zeigen Sie den Spielern keine Karte der Gegend, denn die Helden haben schließlich auch keine.

Um gegen Borgard und Takate vorgehen zu können, benötigen sie spezielle Waffen aus Silber oder vergleichbaren Metallen, die in Arratistan natürlich nicht so einfach zu bekommen sind. Nur in der Stadt Vishia kommt für ein solches Vorhaben in Frage, allerdings ist der novadischer Stadtherrscher Fremden gegenüber sehr misstrauisch, da die Al'Anfaner von Süden her eine Offensive starten, mit der Absicht, die Schwäche der Novadis zu nutzen. Hier kommt es auf diplomatisches Geschick an, um nicht zwischen die Fronten zu geraten. Haben die Helden sich mit geeigneten Waffen ausgerüstet, kommt es zum finalen Kampf mit den Werlöwen.

AUSWAHL DER HELDEN

Alle Rassen, Kulturen und Professionen aus der **Basis-Box** sind geeignet, um an diesem Abenteuer teilzunehmen, aber mindestens ein Held oder eine Heldin sollte ein 'Wildnischarakter' sein. Wenn Sie einen Novadi in der Gruppe haben, bedenken Sie beim Gestalten des Abenteuerabschnitts in Vishia, dass dieser Held dort freundlicher aufgenommen werden und leichter mit Einheimischen ins Gespräch kommen dürfte als andere Helden – es sei denn, er gehört einem verfeindeten Stamm an.

Thorwaler sind im Jahr 31 Hal im Horasreich eventuell einigen Anfeindungen ausgesetzt, die sich aber ohne (größeres) Blutvergießen beilegen lassen sollten, sofern diese Helden sich von der aktuellen Politik Thorwals distanzieren. (Einige Überfälle thorwalscher Piraten und Vergeltungsaktionen der horasischen Flotte haben für böses Blut gesorgt.)

Wenn Sie mit den Ausbau-Regeln aus **Schwerter und Helden, Zauberei und Hexenwerk** und **Götter und Dämonen** spielen, so sollten Sie keine Schamanen oder Peraine-Geweihten zulassen, die mit ihren übersinnlichen Mitteln Lykanthropie möglicherweise heilen könnten.

ORT UND ZEIT

Das Abenteuer spielt im Praios und im Rondra des Jahres 31 Hal (oder 1024 nach Bosparans Fall oder 2516 Horas). Sie können es aber auch in ein beliebiges anderes Jahr nach der Annexion Dröls (19 Hal) durch das Horasreich verlegen. Da Lykanthropie besonders bei Vollmond ausbricht und da außerdem in Südaventurien im Rondramond die Regenzeit beginnt, sollten Sie den folgenden groben Zeitplan ungefähr einhalten.

ZEITPLAN

Praios 31 Hal (2516 Horas)

- 1.: Sonnenwende, hoher Feiertag der Praios-Kirche; Borgard meldet sich in Kuslik.
- 2.-5.: Anheuern der Helden in Kuslik
- 11.: Vollmond
14. oder früher: Ankunft in Dröl
18. oder früher: Beginn der Fahrt auf dem Harotrud
27. oder 28.: Trennung der Helden von Sirensen
- 30.: Kampf an der Ruine

Rondra

- 1.-4.: Erkundigungen und Begegnung mit Borgard
- 5.: Tag des Schwurs, Feiertag der Rondra-Kirche; am 5. oder 6. Fest beim Sultan
- 9.: Vollmond, Kampf in der Höhle

DAS ABENTEUER BEGİNNT

IN KUSLIK

Was die Helden zuvor nach Kuslik geführt hat und wie sie angeheuert werden, sei ganz Ihnen überlassen. Wählen Sie ein für die Helden passendes Szenario aus, oder führen Sie jeden Held auf einem eigenen Weg in die Dienste des Herrn Sirensteen. Adlige oder bereits berühmte Helden könnten direkt Zutritt zur Loge der Avesfreunde erhalten und dort mit ihrem späteren Auftraggeber ins Gespräch kommen. Natürlich gelingt dies nur bei standesgemäßem Benehmen: Wer sich der Mode nicht anpasst, ohne Droschke und Leibdiener erscheint, niemandes Empfehlung vorweisen kann, sich womöglich nicht einmal per Visitenkarte angekündigt hat, der steht in Kusliks besseren Kreisen grundsätzlich vor verschlossenen Türen. 'Exoten', z.B. Elfen, können als Anschauungsobjekte zu einem Vortrag ebenfalls Zutritt bei den Avesfreunden erhalten. Geweihte werden direkt von ihren Kirchenoberen aufgefordert, dem Glaubensbruder beizustehen; wenn Sie weitere Abenteuer im Süden planen, könnte auch der Auftrag ergehen, sich selbst an der Missionsarbeit zu beteiligen. Magier können ebenfalls bei einem Besuch im Hesinde-Tempel von der Angelegenheit erfahren. Söldner erfahren bei der Seesöldnergilde, dass eine Expedition ins Dról'sche Geleitschutz benötigt. Andere Helden erfahren es von ihren bereits kontaktierten Kameraden oder hören zufällig ein Gespräch in der Taverne am Nachbartisch mit an, wo über die Expedition geredet wird, die noch Leute brauche.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die livrierte Dienerin, die euch durch das Gebäude geführt hat, klopft an eine verzierte Edelholztür. Auf ein "Herein!" hin öffnet sie, verbeugt sich und kündigt euch an: "Die Herrschaften, die sich um Expeditionsteilnahme beworben haben, hochachtbarer Herr."
Anschließend nennt sie jeden eurer Namen samt Titeln, so wie ihr euch angekündigt habt. *[Die Reihenfolge der*

Nennung hängt dabei vom jeweiligen Sozialstatus des Helden ab.]

Ihr betretet einen kleinen Salon, der mit schweren Polstermöbeln, echten Tulamidenteppichen, wohlgefüllten Bücherregalen und einer Landkarte Südaventuriens, die viele weiße Flecke aufweist, elegant und kostbar eingerichtet ist. Dort erwartet euch euer Auftraggeber, Esquiro¹

Hesindrio Murak Sirensteen, ein schlanker junger Mann mittlerer Größe, nobel im Vinsalter Stil gekleidet samt gepuderter Perücke.

"Aves zum Gruße, nehmt Platz", begrüßt er euch – und sollte etwa eine unterlassene Verbeugung, ein befremdliches Grußwort eurerseits ihn verärgern, so zeigt er es jedenfalls nicht.

"Chababischer Weinbrand? 25 Jahre in Rosenholz gereift. Bitte sehr", bietet er euch an. Zierliche Gläschen füllen sich mit einer duftenden rotbraunen Flüssigkeit. "Herrschaften, ist Euch der Begriff Arratistan geläufig?" *[Er gibt den Helden Gelegenheit, zu erzählen, was sie wissen.]*

"Ausgezeichnet. Dort unten", er winkt mit der Hand vage in Richtung der Karte, wo kurz hinter Dról eine weiße Fläche beginnt, "hält sich Seine Gnaden Bruder Borgard auf, ein

Geweihter der Herrin Hesinde,

der die Heiden zu den Zwölfen bekehrt – und er ist in Not. Vor kurzem übermittelte er der Halle der Weisheit folgenden Hilferuf: »Rettet mich! Ein Löwe hat mich angefallen. Bei den Quellen des Harotrud.« Die ehrenvolle und göttergefällige Aufgabe, diesem verdienstvollen Mann Hilfe zu bringen, fällt meiner Wenigkeit zu, und dazu brauche ich fähige Helfer. Möglicherweise liegt Seine Gnaden irgendwo mit Wundfieber darnieder, möglicherweise ist er schon tot – doch wir müssen es versuchen! Seid Ihr dazu bereit?"

Sirensteen fragt die Helden, soweit sie ihm noch nicht bekannt sind, jetzt nach ihren Fähigkeiten. Krieger, Söldner und andere Kämpfertypen werden als Geleitschutz angeheuert, Medici und andere ausgebildete Heilkundige als solche, Gelehrte als Chronisten oder bei entsprechenden Fähigkeiten als Dolmetscher für Mohischer und Tulamidyä. Als Dolmetscher kommen auch andere Helden in Frage, die eben die nötigen Sprachen beherrschen. Offensichtlich Magiebegabte werden nach ihren einzelnen

1) Esquiro = niederer Adelstitel des Horasreichs

DAS AUFTRETEN DES ESQUIRIO

Esquiro Hesindrio Murak Siresteen ist ein Abenteurer von der Sorte, die mit der Balestra (einer Art Armbrust) im Arm vorausstolz und nach kapitälem Großwild Ausschau hält, während eine Karawane schlechtbezahlter barfußiger Träger keuchend Zelt, Stühle, Tafelsilber und Konfekt für die nachmittägliche Teestunde hinterherschleppt. Als horasischer Edelmann ist er distanziert, höflich, kühl und mitunter gönnerhaft; nicht aufbrausend, brutal oder gar leutselig – er weiß, wie weit er über dem Pöbel steht, und muss es nicht ständig beweisen. Seine Anteile an diversen Reedereien, Manufakturen und Mietshäusern erlauben ihm ein sorgenfreies Leben und hin und wieder eine so aufwendige Reise wie diese. Als Mitglied mehrerer exklusiver Logen unterhält er Kontakte zu zahlreichen weltlichen und kirchlichen Würdenträgern im Horasreich. Da er kein Mohisch und nur gebrochen Tulamidyä spricht, benötigt er auf der Expedition Dolmetscher. Von Dröl an wird er einigermaßen wildnistaugliche Kleidung tragen, wie sie bei horasischen Edelleuten auf Jagdausflügen üblich ist. Ohne Perücke zeigt sich dann, dass er blonde Haare hat, die er kurzgeschnitten trägt.

VON KUSLIK NACH DRÖL

Früh am Morgen schiff die Expedition sich ein. Siresteen hat für die Passage Quartiere auf dem Frachtschiff *Sanct Gullaran* gemietet, einer schweren Karracke der Reederei Terdilion. Er erscheint pünktlich per Kutsche, begrüßt Kapitän und Helden und lässt als erstes sein persönliches Gepäck in fünf großen schweren Koffern an Bord schleppen, zuzüglich Zelt, Feldbett, Klappstuhl und -stuhl. Weitere Ausrüstung kommt kistenweise gleich hinterher: Karten, optische Instrumente und andere Dinge, die man in Dröl vielleicht nicht wird bekommen können: Glasperlen, Spiegel und Eisenwaren für die Eingeborenen, Wein und Konfekt für Herrn Siresteen. Für den Fall, dass Bruder Borgard lebend aufgefunden wird: einige Bücher, Schreibzeug, neue Roben, Werkzeug, Geld, Kerzen, Weihrauch, eine kleine Hesinde-Statue und andere Sakralgegenstände für ihn sowie echter Bosparanjer (Schaumwein) zum Feiern; für den Fall, dass nur sein Leichnam noch zu bergen ist: ein geschmackvoll verzierter Reliquienschrein.

Siresteen hat für sich selbst eine Kabine gemietet; eine weitere können sich bis zu vier Helden und/oder Meisterpersonen hohen Standes (SO 7 oder mehr) teilen, während die niederen Chargen unter Deck bei der Mannschaft in Hängematten einquartiert werden. Begleitet von den guten Wünschen eines Abschiedskomitees aus Logenmitgliedern und Hesinde-Geweihten legt das Schiff ab und sticht in See.

Die Fahrt in sicheren Küstengewässern verläuft ereignislos. Wenn Sie möchten, können Sie Ihren Helden einige Raufereien oder Glücksspiele mit den Matrosen gönnen, ein paar typische Elemente des Bordlebens wie Seekrankheit oder eine tote Ratte in der Suppe, und auch einen Tag Aufenthalt und Landgang in

Zaubern und deren möglicher Nützlichkeit ausgefragt und dann eingestellt (wenn sie nicht gerade damit prahlen, ihren Auftraggeber in eine Kröte verwandeln zu können). Geweihte werden natürlich nicht angeheuert, die Suche nach dem Glaubensbruder muss für sie Ehrensache sein, genau wie die seelsorgerische Tätigkeit für die Expeditionsmitglieder; Unkosten werden in einem vernünftigen Rahmen erstattet. Sonstigen Helden bleibt nur die Tätigkeit als Ruderknecht und Gepäckträgerin.

Und was ist der Lohn der Mühe? Falls die Helden sich auf den Khunchomer Kodex berufen: für unerfahrene Söldner 2 Silbertaler pro Person und Tag, für erfahrene 3, für Offiziere 5; jeweils unter der Voraussetzung, dass die angeworbenen Kämpfer eigene Waffen und die nötige Ausrüstung mitbringen und alle Folgekosten wie Essen, Unterkunft und Heilkräuter von diesem Lohn bestreiten. Aus praktischen Gründen kümmert sich Siresteen um Kost und Logis und zieht den Helden dafür pro Tag einen Silbertaler ab. Zauberer, Gelehrte und Medici können mit Offizierslohn rechnen; Gepäckträger müssen sich mit zwei Hellern begnügen. Falls einer der Helden als Heilkundiger angestellt wurde, erhält er sofort 10 Dukaten zum Einkäufen von Verbandsstoff etc. Ein wenig Feilschen ist natürlich möglich. Siresteen schärft den Helden ein, sich am Sechsten im Morgenrauen mit leichtem (!) Gepäck am Hafen einzufinden, und verabschiedet sie freundlich und mit Händedruck.

Falls die Helden noch Einkäufe machen wollen: In Kuslik gibt es so gut wie alles.

Belhanka oder Neetha (weiteren Städten im Lieblichen Feld), wo das Schiff zusätzliche Fracht an Bord nimmt.

DRÖL, STADT DER BLUMEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im blendenden Licht der heißen Sommersonne kommt eine Flussmündung in Sicht. Als breiter Strom, trotz sommerlichen Niedrigwassers, das beiderseits breite Schlickbänke hat trockenfallen lassen, wälzt sich der schlammbraune Harotrud ins blaue Meer.

Mit einem Lotsen an Bord und vom Westwind getrieben fährt ihr sicher durch die Felsenbucht stromauf in den Flusshafen Dröls. Die Stadt liegt auf einer flachen Anhöhe über dem Schwemmland, und aus der Stadt erhebt sich ein Wunderwerk: die Pyramide mit den hängenden Gärten, in bunte Blüten gehüllt gleich dem Gewand einer Tsä-Geweihten.

Wacklige Hütten, bunt angestrichene Häuschen und eine Menschenmenge wie überall bestimmen das Hafenviertel, aber etwas ist anders: Selbst der schäbigste Verschlag hat einen Blumenkasten neben der Tür, auf jedem Fensterbrett steht ein Blumentopf. Manche Häuser sind ganz von Geißblatt und Kletterrosen überwuchert. Bienen schwirren hin und her, Schmetterlinge tanzen, Schwalben, Libellen und tropisch bunte Bienenfresser jagen durch die Luft. Mit dem farbenfrohen Bild kontrastiert unangenehm der Gestank schwitzender Arbeiter, toter Fische und heißen

Teers. Hinter der Mauer zur Oberstadt könnt ihr weiße Marmorpaläste im satten Grün alter Bäume und Schlingpflanzen erahnen.

Nach den üblichen Zollformalitäten (wir wollen hoffen, dass niemand verbotene Gifte, Schriften oder Waffen zu verzollen hat) geht die Expedition von Bord. Esquiro SireNSTEEN wird sich im Hotel *Herzogs Ruh* in der Oberstadt einquartieren und lässt dort auch sämtliches Gepäck sicher verwahren. Für die anderen mietet er den Schlafsaal der schlichten, aber nicht schlechten Herberge *Efferdinata* im Hafenviertel.

Es folgen mehrere Tage erzwungenen Aufenthalts, da die Expedition ortskundige Führer, weitere Träger, Boote und Proviant benötigt. Die Helden können sich nützlich machen und selbst einige der unten aufgezählten Meisterpersonen aufgeben; was die Helden nicht schaffen, erledigt SireNSTEEN über seine guten Beziehungen. Ansonsten können die Helden sich Schenswürdigkeiten ansehen (wobei das Tor zur Oberstadt für schäbig wirkende Helden meist verschlossen bleibt): die Fresken mit allen bekannten Wasserpflanzen Aventuriens im Efferd-Tempel, den botanischen Garten im Stadtpark, den Phex-Tempel mit dem heiligen Sternenhalsband, den Praios-, Rahja- oder Boron-Tempel oder auch die illustre Ansammlung von Bordellen am Hafen; und sie können weitere Einkäufe tätigen.

In Drôl gibt es allerdings nicht alles; besonders ausländische Waffen und Kräuter sind kaum zu bekommen, dafür bieten viele Tavernen in Hinterzimmern halblegale Rauschmittel an.

Machen Sie die Helden mit dem Klima bekannt: subtropisch und dieses Jahr ungewöhnlich heiß und trocken; mittags hält die ganze Stadt Siesta. Die Lebensart der Einwohner ist südländisch geprägt: leichtlebig, genussbetont; von Pünktlichkeit und Arbeitsamkeit kann keine Rede sein. Es ist nicht leicht, Arbeitskräfte zu finden, denn eine Seuche (die Rote Keuche) hat vor einigen Jahren die Bevölkerung stark dezimiert, und die horasische Armee (Drôl hat eine starke Garnison) beschäftigt mit Bauprojekten die meisten Tagelöhner.

DIE EXPEDITIONSMITGLIEDER

SEIT KUSLIK DABEI:

- Bosper, SireNSTEENS Leibdiener, ein kleiner Mann mit grauem Haarkranz und Backenbart, stets in Livree, steif und korrekt im Benehmen
- Frau Ricottini, SireNSTEENS Köchin, gebürtige Neethanerin; eine selbstbewusste, elegante Mittvierzigerin, die die Vorratshaltung eisern im Griff hat.
- Vier (mehr, wenn keiner der Helden kämpfen kann) wohlbewaffnete, disziplinierte, aber nicht allzu erfahrene Mitglieder der Kusliker Söldnergilde namens Leon, Enzo, Lorindya und Korisande

DIE CHIRAKAH

Von Drôl bis Mengbilla und Port Corrad leben die Waldmenschen vom Volk der Chirakah als Maisbauern in Lehmhüttdörfern, als freie Wanderarbeiter oder in Schuldknechtschaft auf Plantagen und als Dienstboten, Tagelöhner und Prostituierte in den Städten. Sie kleiden sich nach Art der Weißen und beten zu den Zwölfen, meistens zu Tsa; viele sind Vegetarier. Die Kenntnisse ihrer Vorfahren vom Jagen, Sammeln und Kämpfen haben sie weitgehend verloren. Unter den typischen kleinen, grazilen, braunhäutigen Waldmenschen mit glatten schwarzen Haaren und dunklen Augen gibt es auch viele Mischlinge mit hellerer Haut und den blauen oder grünen Augen der Güldenländer. Die meisten Chirakahs sprechen zumindest ein wenig Horathi. Sie können trotzdem einige lustige Szenen gestalten, wenn SireNSTEEN mittels eines Dolmetschenden Helden mit einem der 'Wilden' verhandelt.

- Falls die Helden die Funktionen Heilkundiger, Zauberer und Dolmetscher nicht abdecken, gesellen Sie auch noch Adepta Nacladria ya Caranda von der Akademie Vinsalt hinzu, die alles in einem ist (außerdem Brillenträgerin, Laienschwester der Hesinde und bisher Stubenhockerin). Wenn Sie eine Schwäche für Albernheiten haben, geben Sie der Adepta noch ein Schmetterlingsnetz mit.
- Und natürlich die Helden und SireNSTEEN.

SEIT DRÔL DABEI:

- Sorka die Jägerin, eine junge Halb-Chirakah; klein, stämmig, mit dunklem Teint, braunen Haaren und Augen, relativ gepflegt in Leder und grünes Tuch gekleidet; quirlig, tatkräftig und humorvoll. Sie jagt im Frühling am Loch Harodrôl, einem großen See in der Nähe, Wasservögel (Hutfedern sind groß in Mode) und kennt sich vor allem in den Sümpfen aus.
- Yako, Sorkas zwölfjährige Nichte und Schülerin; ein lebhaftes, aufgewecktes Chirakahmädchen, das Tante Sorka, Raidri Conchobair¹ und die Helden bewundert und so werden möchte wie sie.
- Merago Dolvarn, ehemaliger Armeepfadfinder in Chababien; um die Fünfzig, groß, grobschlächting, ungepflegt, mit langen grauen Zottelhaaren und herrischem Gehabe; häufig angetrunken.
- Brotos und Ximena, ein Ganovenpärchen mit Erfahrung als Flussschiffer; beide lauernd und abweisend; er einäugig, sie mit den Brandzeichen der vorbestraften Einbrecherin auf beiden Wangen.
- Ein bis zwei Dutzend Trägerinnen und Ruderknechte, teils Chirakahs, teils Weiße, mit Namen wie Alrik, Harika, Tsaya oder Hahatonwan.

1) Raidri Conchobair war ein großer Held und Herzensbrecher, bis er im Kampf gegen Borbarad sein Leben lassen musste.

UNTERWEGS AUF DEM HAROTRUD

Da die Reise zu den Quellen des Harotrud gehen soll, hat SireNSTEEN Boote gekauft (oder durch die Helden kaufen und auch ausprobieren lassen), in der Annahme, dass man auf dem Wasser schon vorankommen wird, wohingegen am Oberlauf dichter Dschungel oder Sümpfe vielleicht keine Reise zu Lande erlauben. Die Boote sind Einbäume, in Größe und Erhaltungszustand verschieden; Chirakahfamilien abgekauft, die sonst damit fischen oder Gemüse von den Feldern flussaufwärts zum Markt in die Stadt bringen.

Zwischen vier und acht Personen haben in so einem Boot Platz. Das Gepäck wird gleichmäßig verteilt. Außer dem Auftraggeber, anderen Adligen, Geweihten, Magiern und ähnlich hochgestellten Personen müssen alle paddeln.

Die Sonne brennt, der Fluss stinkt faulig. An den Ufern erstrecken sich weite, eintönige Felder mit Reis, Mais, Zuckerrohr, Baumwolle und Tabak; dazwischen hier und da die prächtige Villa eines Großgrundbesitzers und das elende Hüttendorf seiner Tagelöhner.

Magere, halbnackte Menschen, überwiegend Chirakah, arbeiten auf den Feldern, kochen Maisbrei auf offenen Feuern vor den Hütten oder sitzen im Schatten und trinken. Hier und da wirft eine Fischerin vom Boot aus ihr Netz aus; Kinder sitzen mit Angeln auf den Bootsstegen.

Tägliche Proben auf *Boote Fahren* sind erforderlich, deren einfaches Misslingen bedeutet, dass das Boot etwas hinter die anderen zurückfällt, in einem dichten Teppich blühender Wasserpflanzen feststeckt, auf eine Sandbank gefahren ist oder dass der ungeschickte Ruderer mit dem faulig stinkenden Flusswasser um sich spritzt. Schwere Patzer können ein Boot kentern lassen. Es ist dann eine aufwendigere Aktion mehrerer Boote nötig, um treibende Bündel und Nichtschwimmer zu retten und das Boot zu bergen. Glücklicherweise sind die Krokodile am Unterlauf nur klein, weil die großen Exemplare stark bejagt werden. Nervös macht ihre Annäherung vielleicht trotzdem. (Helden, die nicht über das Talent *Boote Fahren* verfügen, legen *Körperbeherrschungs*-Proben +3 ab, wenn sie mit kompetenten Ruderern zusammen in einem Boot sitzen; +7, wenn lauter Nicht-Bootsfahrer einen Einbaum bevölkern.)

Bis zur Mündung der Wagrasha benötigt die Expedition zwei, bei sehr vielen Missgeschicken vielleicht drei Tage. Übernachtet wird jeweils auf Weiden und Wiesen am Rande von Dörfern, wo man Proviant einkauft (Melonen, Paprika, Tomaten, frischen Fisch, Maismehl), um die Vorräte zu schonen. Für seine Leute hat SireNSTEEN keine Zelte oder so etwas gekauft. Zwar ist es warm und regnet nicht, doch das weiche Gras am Ufer ist voller Blutegel. Helden ohne eigenes Moskitonetz werden von Mückenschwärmen geplagt.

Jede Nacht wird in drei Wachabschnitte eingeteilt, in denen je ein Bewaffneter wacht. Es muss also nicht jeder Held jede Nacht Wache schieben. Geben Sie Helden auf Wache ein wenig zu tun – diebische Kinder aus dem Dorf, Sumpfratten am Proviant

oder vielleicht ein paar aus dem Süden eingewanderte Vampirfledermäuse.

Dann beginnt die echte Wildnis: die Harodröler Sümpfe, das Marschland nördlich des Loch Harodröl. Soweit das Auge reicht nur Schilf, Papyrus, Süßwassermangroven, Reiher, Flamingos, Lotosstare und Libellen. Vogelstimmen und Froschkonzert bilden die Geräuschkulisse. Die Luft ist schwül und so sehr voller Mücken, dass man

kaum einzuatmen wagt. Sorka lässt dünne gerade Stämme schlagen, denn an vielen Stellen kann man sich nur mit großer Kraft stakend durch die Wasserpflanzen wuchten. Mitunter muss man aussteigen und im nur brusttiefen Wasser stehend mit dem Entermesser den Weg frei hacken oder gar das Boot über einen halbvermoderten Baumstamm hinweg heben. Unter den ausladenden Blättern und bunten Blüten der Lotosblumen ist der Hauptstrom nicht von Altarmen und Tümpeln zu unterscheiden, und selbst Sorka verirrt sich bisweilen.

Vier Tage wären eine gute Zeit für die Durchquerung der Sümpfe, fünf oder sechs sind realistischer. Tage in den Sümpfen, das bedeutet: tage- und nächtelang fast ununterbrochen in den Booten sitzen; mehrmals in hockender Stellung im Boot oder in den Ästen der Mangroven schlafen, nur in einigen Nächten auf trockengefallenen kleinen Inseln. Kein Feuer, kein abgekochtes Wasser – es treten Fälle von Flinkem Difar (Durchfall) und Blutigem Rotz auf. Fliegen krabbeln um Augen und Nase. Mehl und Zwieback, Tee und getrocknete Kräuter schimmeln. Bauen Sie über die üblichen Proben hinaus ein paar Begegnungen mit gefährlichen Tieren ein, z.B.:

- Ein Morfu liegt gut getarnt im Schilf, die Helden fahren praktisch direkt mit dem Boot auf es drauf.
- Ein Schwarm Riesenspringegel greift an. Diese unterarmlangen Scheußlichkeiten springen ihre Opfer an, indem sie sich mit ihrem Schwanz vom Boden abstoßen, bohren ihren Hakenrüssel durch die Haut und saugen Blut.

Riesenspringegel

Rüssel: INI 6+W6 AT 12 PA 10

TP 1W2 SP pro KR (sobald er sich festgesaugt hat, s.u.)

LeP 8 **RS** 0 **AuP** 10 **MR** 10 **GS** 3

GW 14 (Schwarm von ca. 20 Tieren)

Die Parade gegen Egelangriffe ist aufgrund ihrer geringen Größe um 5 Punkte erschwert. Ein Ausweichen ist zwar an sich nicht erschwert, innerhalb eines schwankenden Einbaums aber sehr riskant und kann mit einem Bad für die ganze Bootsbesatzung enden.

Sobald einem Egel eine unparierte Attacke gelungen ist, braucht er RS–1 Kampfrunden, um seinen Rüssel durch die Rüstung zu bohren. Anschließend beginnt er, Blut zu saugen (1 oder 2 LeP pro Kampfrunde), bis er nach 2W6 'ingesaugten' Lebenspunkten gesättigt ist und sich einfach fallen lässt.

Er kann jederzeit mit einer einfachen *Raufen*-Attacke abgestreift werden, die er seinerseits nicht parieren kann. Wenn er allerdings schon Blut saugt, dann reißt hierbei sein Hakenrüssel ab und verursacht noch einmal 1W+4 SP. Wenn er nicht mit einer HEILKUNDE WUNDEN-Probe sachgerecht entfernt wird, kann er sich entzünden, was den Erkrankten KO/3 Tage lang je einen weiteren LeP kostet – pro Entzündung, versteht sich. In dieser Zeit ist die KK und GE des Patienten um jeweils 1 Punkt niedriger.

Dschungelkundige oder Helden, die einen hohen *Wildnisleben*

Wert haben, wissen, dass man die Egel mit Feuer oder mit Salz verjagen kann – allerdings muss das natürlich schnell gehen, und ist es nicht ganz einfach, einen festgesaugten Egel zu verbrennen, ohne seinem Opfer dabei ebenfalls unangenehme Verbrennungen zuzufügen.

- Eine Mysobvipere (eine kleine Giftschlange mit schwachem Gift: 1W+2 SP pro Biss) verirrt sich in Sireensteens Zelt; er ruft um Hilfe. Wenn die Helden eintreffen, können sie die Schlange gerade noch davonhuschen sehen.
- Schnappschildkröten schnappen nach den Waden watender Helden; der Schaden ist gering (W3 TP pro Biss), aber die Wunden entzünden sich unweigerlich, wenn sie nicht sofort behandelt werden.
- Wer erfolgreich fischt oder Vögel, Schildkröten, Frösche oder Panzerechsen jagt und blutige Reste der Beute nah am Lagerplatz liegen lässt, läuft Gefahr, einen Sumpfkraakenmolch anzulocken. Merago oder Sorka werden gegebenenfalls darauf hinweisen, aber die können ja nicht überall sein ...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon wieder ein alter Baumstamm im Wasser! Ihr kommt vielleicht noch drum herum; Sireensteens Boot ganz vorne läuft gerade drauf auf. Die werden wohl aussteigen müssen, um das Boot frei zu bekommen. Plötzlich kocht der Sumpf! Sireensteens Boot wird durch die Luft gewirbelt, schreiend klatschen die Insassen ins Wasser. Ein Maul taucht aus der Gischt auf, ein Riesenmaul voller langer Dolchzähne schließt sich um den zappelnden Bospere, sein Schrei verebbt in einem Gurgeln, als der Riesenkaiman ihn unter Wasser

zieht. Der Schwanz der Echse peitscht umher, trifft das nächste Boot, lässt auch dieses kentern. In Panik versuchen die Ruderer zu entkommen, doch sie kommen im Pflanzendickicht kaum vorwärts. Der Kopf des Krokodils, so breit wie das Boot sieht er aus, taucht wieder auf, schlingt, schluckt – Stofffetzen und Gedärme hängen seitlich heraus – und verharrt. Sucht es neue Beute? Starr vor Entsetzen steht Sirenstein brusttief im Wasser, kaum zwei Schritt vor dem tödlichen Gebiss. Von euch bis zu ihm sind es ebenfalls nur wenige Schritt.

Riesenkaiman

Maul: INI 8+W6 AT 8 PA 5 TP 2W+2
Schwanz: INI s. u. AT 10 PA 5 TP W+2
LeP 30 RS 4 AuP 30 MR 6 GS 4 GW 9

Der Riesenkaiman ist ein größerer Verwandter des Alligators; er wird bis zu sechs Schritt lang. Er hat zwei Attacken pro KR (eine in der Initiativphase mit dem Maul, eine zweite 5 Phasen später mit dem Schwanz) und greift damit jeweils verschiedene Gegner an. Parieren kann er nur einmal pro KR, und zwar als Ausweichen. Bedenken Sie, dass der Kampf im Wasser stattfindet und die Helden je nach Tiefe des Wassers Einbußen auf ihre Kampfwerte hinnehmen müssen (von PA+2 bis AT/PA +4/+6; siehe **MBK** auf Seite 34) – der Riesenkaiman hat natürlich keinerlei Probleme mit seiner Umgebung.

Dieses Ereignis ist dazu gedacht, dass die Helden sich besonders auszeichnen, so dass später ein Held mit der Leitung einer der beiden Telexpeditionen betraut wird.

TRAGLASTEN, ERSCHÖPFUNG UND TAGESSTRECKEN

Lassen Sie die Spieler jetzt zusammenzählen, was ihre Ausrüstung wiegt. Wer seine Tragkraft (seine KK in Stein) um die Hälfte überschreitet, der hat mit einer um 1 erhöhten BE zu kämpfen und erleidet pro Stunde Marsch einen zusätzlichen Punkt Erschöpfung; trägt er das Doppelte seiner Tragkraft oder noch mehr, muss er alle KO Spielrunden für 1 SR rasten. Genauere Regeln zu Last, Tragkraft und Erschöpfung finden Sie in den Basisregeln auf den Seiten 114f.

Die Träger haben ungefähr KK 12. Übrigens müssen die großen Kisten auf dem Kopf balanciert werden, wenn den Helden nichts besseres einfällt, und auch der Proviant ist in Kisten und Säcke verpackt. Jeder Held nimmt durch die Hitze pro Tag so viele SP, wie sein RS beträgt. Für nord- und mittelaventurische Helden ist die nächtliche Regeneration um einen Punkt vermindert. Wassermangel und Märsche während der Mittagsstunden führen zu zusätzlichem Schaden; hellhäutigen Helden droht Sonnenbrand.

In der hügeligen Dornsavanne schafft die Expedition bestenfalls 20 Meilen am Tag; es wird meist weniger sein. Wenn Sie

wollen, können Sie den Helden jagdbares Wild präsentieren, von Vögeln und anderen Kleintieren abgesehen z.B. Strauße, Gabelantilopen, Wildrinder und Warzennashörner. Sie können ihnen auch Kräuter zuschanzen, etwa Chonchinis (lindert Sonnenbrand), Menchal- und Cheriakakteen (letztere sind ein Rauschmittel), Talaschin (löscht den Körpergeruch) und Wirselskraut. Warten Sie mit dem Roten Drachenschlund, bis die Helden gezielt danach suchen. Plagen Sie sie dafür, wenn Sie möchten, mit Messer- und Winselgras, Ameisenkakazien, aggressiven Wildbienen, und mit Skorpionen in den Stiefeln. Oder lassen Sie sie vielleicht beim Feuerholzsammeln oder beim Schleichen eine Vogelspinne, Nesselvipere, Güldenschlange oder gar Boronsotter aufscheuchen. (Die schwarze Boronsotter ist die giftigste Schlange Aventuriens, ihr Gift bewirkt 2 SP/KR und einen Verlust von je einem Punkt AT, PA, GE, FF und KK pro KR für 3W6 KR.) Berücksichtigen Sie diese Optionen auch bei späteren Wanderungen in diesem Abenteuer.

IN ARRATISTAN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich erreicht die Expedition das freie Fahrwasser des Oberlaufs. Das Land ist hier hügelig und steigt langsam gegen die Eternen hin an. Der Harotrud ist hier nur ein kleines Flässchen mit recht starker Strömung zwischen hohen lehmigen Uferbänken; stellenweise verursachen Felsen gefährliche Stromschnellen. Saftig grüne Galeriewälder säumen die Ufer, Webervogelnester hängen an Zweigen über dem Wasser, Moosäffchen schimpfen, eine Herde wilder Wasserbüffel flieht vor euch. Über dem dünnen gelben Gras, dem Dornwald und den Schirmakazien der Hügelketten erheben sich in der Ferne majestätisch die Gipfel der Eternen. Alle freuen sich, die Fiebersümpfe hinter sich zu haben, und glauben, dem Ziel nahe zu sein. Da macht man eine unerwünschte Entdeckung: Ein Quellfluss kommt von Nordosten, der andere von Südosten, und beide sind ungefähr gleich breit. Welches mag der Harotrud sein? Es ist niemand da, den man fragen könnte. Wer sagt überhaupt, dass die Eingeborenen den richtigen Namen kennen, den Bruder Borgard als Entdecker dem Fluss gegeben hat? Also wird ein Lager aufgeschlagen und die nähere Umgebung erkundet.

Im Umkreis eines halben Tagesmarsches ist nichts aufschlussreiches zu finden. Lassen Sie hier die Expedition einen Tag und zwei Nächte rasten und bringen Sie die ersten Löwen ins Spiel. Die Träger und Söldner sind wegen der Löwen beunruhigt;

DIE RUINE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf einem Hügel auf der Südseite des Flusses sind Mauern zu erkennen. Aus der Ferne wirkt es wie ein Gehöft mit Gartenmauer. Einen Augenblick lang seht ihr eine helle Gestalt, möglicherweise ein Mensch, dann verschwindet sie wieder. Als ihr euch dem Gebäude nähert, stellt ihr fest, dass das vermeintliche Anwesen nur eine Ruine ist. Auf einem Baum in der Nähe nistet ein Storchenpaar, ein friedlicher Anblick. Sollte es sich bei der hellen Gestalt nur um einen dieser großen Vögel gehandelt haben? Viele der Steine in der Ruine sind mit Ruß bedeckt. Sie ragen wie schwarze Mahnmale aus dem kniehohen Gras hervor. Ein gekachelter Kamin steht aufrecht zwischen den kaum noch auszumachenden Grundmauern. Im Süden des Ruinenfeldes zeugt ein etwa zehn Schritt durchmessender Ring aus geborstenen Mauersteinen von einem Turm. Einige der ansonsten rauen Granitsteine aus diesem Ring sind auf einer Seite schwarz und so glatt wie Eis.

Wenn die Helden die völlig zerfallenen Gemäuer näher untersuchen, können sie zunächst nichts außergewöhnliches finden. Sie haben jedoch den Eindruck, beobachtet zu werden, obwohl

außerdem fürchten sie, nicht bezahlt zu werden, falls die Expedition sich trennt und sie nicht Sirensteens Abteilung zugeteilt werden.

In der zweiten Nacht, als kein Held Wache steht, flüchten Brotos, Ximena und einige Träger unbemerkt mit den für

die Eingeborenen bestimmten Waren – und mit sämtlichen Booten. Eine Verfolgung ohne Boote wäre zwecklos, die Suche nach Borgard ist eilig – also geht's zu Fuß weiter. Sirensteen berät sich mit den Jägern und verkündet schließlich, dass man sich tatsächlich trennen müsse. Einer der Helden wird zum Leiter des Trupps bestimmt, der den südlichen Fluss aufwärts ziehen soll. Der Trupp besteht aus den Helden, Sorka, Yako und drei Trägern. (Oder auch mehr Trägern, je nachdem, wie viele Sie für Szenen mit Löwen oder unerklärliches Verschwinden brauchen.) Wer den Geweihten findet, soll den anderen Trupp durch Boten benachrichtigen (immer am Fluss entlang – da wird man sich ja wohl finden können, heißt es). Was aber in dem betrüblichen Fall, dass Borgard tot ist? Die Anweisungen der Hesinde-Kirche für diesen Fall sind klar: Die Gebeine des potentiellen Heiligen sind, wenn irgend möglich, zu bergen. Sein Buch der Schlange (das traditionelle Tagebuch eines Hesinde-Geweihten) und das Schlangenhalsband müssen auf jeden Fall (!) geborgen und nach Kuslik gebracht werden. Da Sirensteen selbst neben Proviant und dergleichen sein reichliches persönliches Gepäck mitnimmt, werden die für Borgard bestimmten Güter der Heldengruppe anvertraut. Es handelt sich um zwei Holzkisten mit je 15 Stein Gewicht, eine sperrige Holzstatue zu 6 Stein und den Reliquienbehälter im Kindersargformat mit 4,5 Stein.

Proviant steht noch für bis zu sieben Tage zur Verfügung; die Tagesration für eine Person wiegt 1 Stein.

keiner von ihnen sagen kann, wodurch dieses Gefühl hervorgerufen wird. Plötzlich bricht Sorka, die Jägerin, zusammen und windet sich in Schmerzen auf dem Boden. Noch bevor die Abenteurer ihr zur Hilfe eilen können, verschwindet sie in einem grellen Blitz ...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Explosion wirft euch zu Boden, Gluthitze versengt euch Haare und Augenbrauen. Johlend springen Soldaten aus dem Gebüsch. Einer schwenkt die schwarze Fahne Al'Anfas, der Rest dringt mit Speiß und Säbel auf euch ein. Abseits, hinter einem Akazienstamm, läßt die Armbrustschützin nach. Ein junger Mann im hellen Reisegewand eines Magiers steht neben ihr.

Der Armbrustbolzen war ein magisches Artefakt, belegt mit einem Zauberspruch, der den Feuerball ausgelöst hat: **IGNISPHAERO** (siehe **Liber Cantiones**, Seite 82) fügt jedem Wesen innerhalb von 1 Schritt um die Explosion herum 5W+5 TP zu, in zwei Schritt 4W+4, in drei Schritt 3W+3 usw. Verpassen Sie auch den Helden je 2W+2 oder 1W+1 TP; nur wer ausdrücklich abseits der Ruinen geblieben ist, geht leer aus.

Die Al'Anfaner haben keine weiteren verzauberten Armbrustbolzen mehr bei sich.

Lirobal Rondriguez, Adeptus der Akademie von Al'Anfa, Leutenant der alanfanischen Fremdenlegion

Stab: INI 9+W6 AT 9 PA 10 TP 1W+1 DK NS
LeP 27 AuP 28 AsP 36 RS 1 KO 12 GS 5 MR 5
MU 12 KL 13 IN 11 CH 12 FF 10 GE 11 KO 12 KK 10
Herausragende Zauber: ARMATRUTZ +8, BALSAM +7, DUPLICATUS +10, FULMINICTUS +10, GARDIANUM +9 (weitere Zauber nach Ihrem Ermessen)

Söldner und Söldnerinnen vom Schwarzen Bund des Kor

Säbel: INI 9+W6 AT 14 PA 10 TP 1W+3 DK N
Glefe: INI 8+W6 AT 14 PA 10 TP 1W+4 DK S
LeP 33 AuP 33 RS 3 (Leder) KO 12 GS 5 MR 4
Passen Sie ihre Anzahl an Zahl und Kampfkraft der Helden an.

Sobald der Kampf sich zugunsten der Helden entwickelt, versuchen überlebende Al'Anfaner zu fliehen oder sich zu ergeben. Sorgen Sie dafür, dass mindestens eine/r in die Hände der Helden fällt.

Gefangene erzählen von ihrer Garnison in El Arrat und der momentanen Schwäche und Verwirrung bei Novadis und Shokubunga, deren Grund sie nicht kennen. Dies ist einer von mehreren Stoßtrupps, die die Lage erkunden sollen. An der Südflanke des Hügels haben sie ein verstecktes Lager aufgeschlagen, dort bewacht noch ein Soldat die zwei Packesel und den Proviant (genug für eine Woche).

Die Al'Anfaner wissen auch von der Stadt Vishia und dem Kral im Westen und können die Helden darauf aufmerksam machen. Vor allem aber haben sie gehört, dass hier in der Ruine jahrelang ein Mönch lebte, der aber schon vor längerer Zeit vertrieben wurde – von den 'bösen Novadis' natürlich – und sich daraufhin eine Einsiedelei im Gebirge eingerichtet hat. Er soll in einer Höhle im Berg Al'Lamasshu leben, der mit seinem steilen Gipfel und dem langen flachen Sattel aussieht wie eine nach Norden blickende Sphinx (oder Raubkatze?) und der im südwestlichsten Ausläufer der Eternen liegen soll. So etwas hört man in El Arrat von reisenden Prospektoren oder gefangenen Novadis.

Bei Getöteten oder Gefangenen und im Lager sind neben den Waffen und etwas Kleinkram (Blendlaterne, Seil, Zunderdose – Heldenstandardausrüstung) eine Flasche Rum, ein paar

Portionen verschiedener Rauschkräuter und Münzen im Gesamtwert von etwa drei Dublonen (alanfanisches Geld, entspricht ca. 6 Dukaten) zu finden. Lassen die Helden Gefangene bei Rondra oder Boron schwören, dass sie sich auf schnellstem Weg nach El Arrat zurückziehen, dann werden sie das auch halten, wenn man sie freilässt.

Sollten umgekehrt die Al'Anfaner siegen, so bringen sie die Helden als Gefangene in ihr Lager und fragen sie aus. Am nächsten Tag werden sie dann hastig aufbrechen und die Helden ausgeplündert und nachlässig gefesselt zurücklassen. In diesem Kampf stirbt Sorka ebenso wie diejenigen Träger, die Sie nicht für Szenen mit Löwen benötigen.

Die Versorgung der Verletzten und Bestattung der Toten benötigt den Rest des Tages. Die Nacht kann im Lager der Al'Anfaner verbracht werden. Beschreiben Sie den Spielern, dass die Nacht von Gerüchen und Geräuschen erfüllt ist: Es riecht nach Blut, verbranntem Fleisch und den Ausdünstungen der Esel am Rande des Lagers; das Zirpen von Zikaden und Grillen mischt sich mit dem Prasseln des Lagerfeuers, einem leisen Eulenkriech, dem Stöhnen der Verwundeten und dem nervösen Scharren von Eselshufen. Manchmal scheinen aus der Ferne auch so etwas wie Trommeln zu hören zu sein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:



Ein leises Knacken dort rechts im Gebüsch, ein tiefes, keuchendes Atmen – oder hat jemand im Schlaf gestöhnt? Alles ist ruhig. Stille. Keine Grillen mehr. Leuchten da Augen knapp außerhalb des Feuerscheins? Zwei, vier, sechs – wieder weg. Vielleicht Glühwürmchen. Jemand legt Holz nach – vorsichtig, ein Waldbrand könnte euch leicht alle töten. Hell lodert das Feuer auf, beleuchtet Zweige, die sich leise bewegen. Oder täuscht das flackernde Licht? Nichts passiert. Die Grillen setzen wieder ein. Plötzlich knacken hinter euch brechende Äste, ihr hört Knurren, Fauchen, mit einem üblen Geräusch bricht das Genick eines Esels. Wiehernd reißt der andere sich los und rennt auskeilend durchs Lager, mitten durchs Feuer, wirbelt brennende

Holzscheite auf und entkommt in die Nacht; Sekunden später ertönt sein Todesschrei. Direkt am Rande eures Lagers balgen sich vier mächtige Löwinnen um den toten Esel, reißen kämpfend und brüllend Fleischstücke heraus und schlingen sie in sich hinein.

DIE SHOKUBUNGA

Ihre ebenholzschwarze Haut, der hohe Wuchs – zwei Schritt sind keine Seltenheit – und ihre muskulöse Gestalt heben die Shokubunga deutlich von den kleinen, zierlichen, braunen Chirakahs ab. Ihre Haare türmen sie mit Lehm und Dung zu Wülsten und Stacheln auf. Ihre Kleidung besteht aus lederen Lendenschurzen, schweren Armbändern und Ohrringen aus Messingdraht, mitunter Halsketten aus bunten Perlen und Scheibchen von Straußeneierschalen, und sonst nichts. Zu Festen und Kriegszügen bemalen sie sich mit weißen und roten Punkt- und Streifenmustern. Als Waffen verwenden sie meist Speere oder Streitkolben und große Lederschilder, außerdem Wurfspeere, die manchmal zusätzlich mit Waffengift bestrichen sind.

Ihre Sprache ist rhythmisch, reich von Gebärden begleitet, und auch Helden, die das 'Mohisch' der Chirakah fließend sprechen, haben Verständnisprobleme (eventuelle Proben sind um 3 Punkte erschwert).

Shokubunga leben von der Szintomündung bei Selem bis zur Süd-Elementischen Halbinsel nahe Al'Anfa. Diese nördlichste Abteilung hat vor langer Zeit von den Tulamiden die Viehzucht übernommen (oder selbst erfunden?). Sie weiden ihre Herden von Gadangstieren und Brabaker Wasserbüffeln in den feuchten Niederungen nah dem Loch Harodröl, deren fieberversuchte Mückensümpfe den Novadis nicht bekommen. Durch Handel und Kriegsbeute sind sie gut mit Waffen ausgerüstet.

Der Kampf gegen ein ganzes Löwenrudel wäre für die angeschlagenen Helden ebenso sinn- wie aussichtslos. Ziehen die Helden sich abwehrbereit ein Stück zurück, werden sie nicht angegriffen. Sobald die Löwinnen satt sind, verschwinden sie in der Dunkelheit. Wenn die Helden aber einen Kampf wagen wollen: Es sind insgesamt sieben Tiere. Die Rettung für die Helden ist in diesem Fall furchterregend: Das tiefe, langgezogene Gebrüll zweier (?) Löwen in der Ferne, die anscheinend langsam näher kommen, schlägt das Rudel in die Flucht. Das sollte den Helden zu denken geben.

VISHIA

Im Quellgebiet des Virud reiht sich ein wohlbewässerter Garten an den anderen. Durch hohe Bruchsteinmauern geschützt, im Halbschatten schlanker Dattelpalmen, gedeihen Hirse, Melonen, Tomaten, Zwiebeln, Knoblauch, Tabak und Zithabar (ein Rauschkraut). Pfirsiche, Feigen und Mandelpflaumen sind reif, und den Granatäpfeln und Zitronen fehlt auch nicht mehr viel. Eigentlich sollte die Ernte in vollem Gange sein, aber nur wenige Bauern wagen zu arbeiten; sie wirken gehetzt und ängstlich.

Vishia ist eine malerische Kleinstadt im tulamidischen Stil: Verschachtelte Häuser, Hütten und Wohntürme aus Lehmziegeln, mit Flachdächern und durchbrochen geschnitzten Fensterläden, durch unzählige Treppen und Gässchen verbunden, kleben an einer Hügelflanke über dem Flusstal. Eine Mauer umgibt die Stadt, eine weitere trennt den Palast auf der Hügel-

Der Kral westlich der Ruine besteht aus einem Dutzend runder Hütten aus Schilf und Kuhmist, die im Kreis um einen Dorfplatz aus gestampftem Lehm angeordnet sind, aus etlichen geräumigen Viehpferchen und einem alles umgebenden Wall aus abgehauenen Dornenbüschen, dessen einziges Tor nachts ebenfalls mit Dornenzweigen verschlossen wird. Dies ist jener Ort Chumbiri, in dem die eingangs beschriebene Szene stattfand. Die Leute hier hätten den Helden viel zu erzählen, aber das werden sie wohl kaum. Die Dorfältesten sind sich einig, dass diese 'Nene' entweder Al'Anfaner sind (mit denen man gerade im Krieg liegt) oder aber zu demselben Volk gehören wie der Geisterschlangenmann – und in letzterem Fall sind sie möglicherweise Werwesen wie er. Auf jeden Fall bringen sie Unglück.

Da es immer noch keinen neuen Schamanen im Kral gibt, wird vorerst niemand mit den Helden reden, da man nicht wissen kann, ob sie nicht vielleicht Geister sind. Später, wenn bekannt geworden ist, dass sie die Werlöwen zur Strecke gebracht haben, können sie die ganze Geschichte erfahren. Häuptling Rumari, eine große Frau Mitte Dreißig mit dem Aussehen einer berufsmäßigen Boxerin und einem betont aggressiven Gehabe, wird trotz großer Angst ihre Krieger und Kriegerinnen um sich scharen und mit Trommeln, Masken und vergifteten Wurfspeeren versuchen, die Helden zu verjagen. Nur mit überwältigendem Verhandlungsgeschick oder viel Magie lässt sich hier und jetzt etwas ausrichten.

Am Morgen kommt Yako vom Wasserholen nicht zurück. Es ist nichts weiter zu finden als ein großer Blutfleck – und die Spuren zweier Löwen im Flussschlamm. Die Spur verläuft sich nach kurzer Zeit im hohen Gras. Für die Helden sollte klar sein: Das Rudel war satt. Satted Löwinnen jagen nicht. Und Löwen fressen auch keine Knochen (das tat das Rudel auch nicht), trotzdem sind die weg.

Die Helden können jetzt direkt nach Osten aufbrechen und die Höhle suchen, von der die Al'Anfaner geredet haben. Wenn sie wollen, können sie aber auch erst dem Shokubunga-Kral oder der Stadt Vishia einen Besuch abstatten.

kuppe ab, wo Yussuf ben Gaftar, der Sultan der Beni Arrat, residiert. Unterirdische Wasserleitungen versorgen die Häuser und speisen mehrere öffentliche Brunnen. Es gibt einen mäßig geheimen Tempel des Phex und ein sehr öffentliches Bethaus des Rastullah, etliche Teehäuser, die auch Wein, Rauschkrauter, alananischen Rum und sogar echsischen Quinjabrannt anbieten, die üblichen Handwerker, darunter viele, die Messing aus den Bergwerken der Eternen weiterverarbeiten, und ein Hammam (Badehaus). Es gibt einen Medicus, einen Gemischtwarenladen und den dringend benötigten Gold- und Silberschmied. Letzterer hat leider kein ganz reines Silber mehr vorrätig, und Münzmetall ist zu sehr mit Kupfer gestreckt. Reines Silber findet man vor allem in den Harems der Stadt, nämlich als Ohr- und Nasenringe der Damenwelt. Die Helden

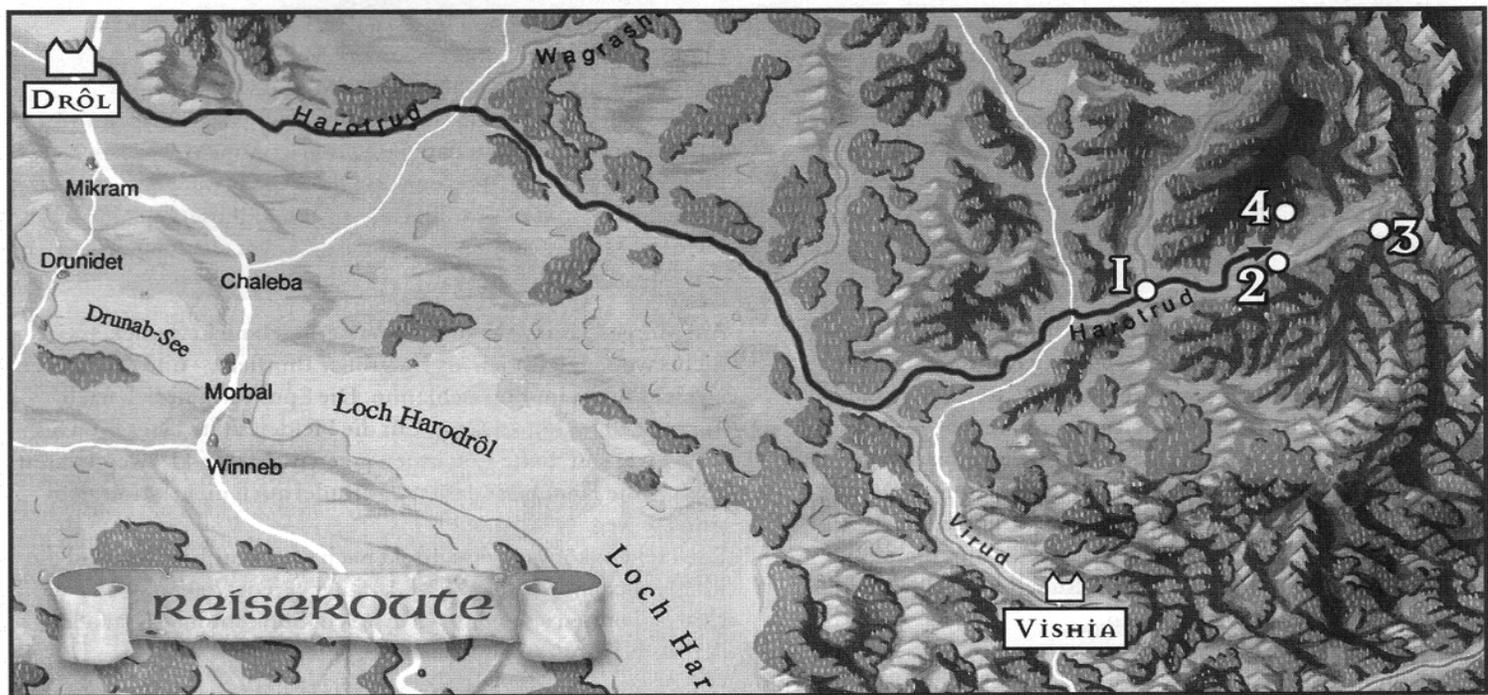
werden entweder den Sultan und andere wichtige Männer der Stadt davon überzeugen müssen, dass sie mit Hilfe dieses Silbers der Löwenplage ein Ende machen können. Oder eine Heldin kann den Frauen der Stadt den Sachverhalt erklären und sie um ihren Silberschmuck bitten.

Aber so weit sind wir noch nicht, denn noch wissen die Helden ja nicht, dass Werwesen umgehen. Wenn sie zu diesem Zeitpunkt Vishia aufsuchen, um Erkundigungen einzuziehen, werden die Krieger des Sultans die vermeintlichen Al'Anfaner höchst unfreundlich empfangen. Von den tulamidischen Händlern und Handwerkern können sie gegen klingende Münze allerlei bekommen, nur kaum aufschlussreiche Informa-

tionen über die Löwen – außer dass jene seit den namenlosen Tagen umgehen und schon viele Menschen und noch mehr Vieh gerissen haben. Über Borgards Klause weiß man auch hier Bescheid; hinführen mag die Helden niemand. Kommen die Helden als von den Al'Anfanern ausgeraubte Bettler, dürfen sie dem Sultan Bericht erstatten, werden von ihm wieder notdürftig ausgerüstet und erhalten im Gegenzug den Auftrag, nordöstlich am Fuß der Eternen mal nachzusehen, ob sich da auch Feinde eingenistet hätten.

“Sollen die Löwen doch die Fremden fressen!”, denkt sich der Sultan.

DIE REISEROUTE



- 1: Die Aufspaltung in zwei Quellflüsse, Trennung der Reisegruppe
- 2: Die Ruine
- 3: Borgards Klause
- 4: Der Kral Chumbiri

“BRUDER BORGARD, ПЕИМЕ İCH AN?”

Ob von der Ruine aus oder erst nach einem Besuch im Kral Chumbiri oder in Vishia: Die Helden werden sich früher oder später auf den

beschriebenen Weg zum Berg Al’La-masshu machen. Erinnern Sie sie daran, dass die Zeit drängt. Gestalten Sie ein oder zwei weitere Tagesmärsche durch Arratistan. Lassen Sie die Helden einen oder mehrere Kadaver großer Tiere finden, die von Löwen gerissen wurden. Weisen Sie auf kreisende Geier hin. Erwähnen Sie ein dösendes Löwenrudel im Schatten einer Akazie oder an der einzigen Wasserstelle weit und breit, und vielleicht auch einen Schatten im Gebüsch, eine Bewegung im Gras, wie von einem ständigen Verfolger. Danach begegnen die Helden Bruder Borgard.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Da ist schon wieder etwas vor euch im Gras. Ihr könnt das Blut riechen – und strengen Raubtiergeruch. Der Riss muss ganz frisch sein, denn es sind noch keine Geier zu sehen. Was auch immer wen auch immer hier getötet hat, es ist sicher noch da, genau vor euch. Ein Kopf erhebt sich über das Gras – ein Menschenkopf. Traumwandlerisch langsam steht der alte Mann auf, wischt sich mit blutverschmierter Hand graue Haarsträhnen aus dem Gesicht. Rot tropft es aus dem Bart auf die eingefallene Brust. Er steht vor euch, nackt, gebückt, und langsam kehrt Verstand zurück in seine Augen.

“Sucht ihr mich?” Seine Stimme ist brüchig, als habe er lange nicht mehr gesprochen. “Sucht ihr Borgard? Das bin ich. Nein, kommt nicht näher! Das hier ist nichts für euch. Nein, das ist nicht schön. Es ist nicht schön, aber es muss sein. Blut, Blut ist Leben. Aber es tut so weh! Jedesmal tut es so weh! Ihr könnt das nicht verstehen.”

Traurig schüttelt er den Kopf und scheint einen Augenblick in Gedanken versunken. Dann fällt ihm etwas ein: “Ihr jungen Menschen, ihr müsst ja weg von hier! Schnell! Oder ...”, er zögert wieder, “seid ihr gekommen, um all dem ein

Ende zu machen? Den alten Borgard zu töten, wollt ihr das? Da tötet ihr, bei Hesinde, an der ich gefehlt habe, ein gutes Werk. Aber das wird euch nicht gelingen. Er hier, dieser junge Mann”, er schaut zu Boden, “hat es auch versucht mit seinem Hiebdolch. Hier hat er mich geschnitten, und seht ihr – da ist gar nichts. Es heilt immer. Was man machen kann? Ich weiß es nicht.

Geht nach Kuslik, wo man mich vergessen hat, und schlagt es nach, vielleicht steht es dort in einem schlaun Buch: Was

man tun kann, wenn ein Mann sich Nacht für Nacht in einen Löwen verwandelt und tötet, tötet, tötet!”

Nach diesem verzweifelten Aufschrei schweigt er einen Moment, dann fährt er fort: “Ihr müsst auch Takate töten. Seid ihr nicht böse, sie kann nichts dafür. Ich bin an allem schuld, was damals in Chumbiri geschah, was sie und mich zu

Ungeheuern machte. Sie ist so unschuldig wie die wirklichen Löwen, aber ihr müsst sie auch töten, damit das Übel aus der Welt kommt.”

Die Helden werden sicherlich eine kurze Weile schweigen, um das gerade Gehörte zu verarbeiten. Die entstehende Stille wird durch das Fauchen einer Raubkatze unterbrochen. Ein zweites Tier antwortet in nicht allzu großer Entfernung und des Einsiedlers Augen beginnen gelblich zu leuchten. Den Abenteurern wird in diesem Moment (hoffentlich) klar, dass sie niemals in der Lage sein werden, der gepeinigten Seele Borgards ihren Frieden zurückzugeben. Der ehemalige Mönch wendet sich von der Gruppe ab und wandert ohne eine Wort des Abschieds davon. Seine Gestalt ist schon bald zwischen den Bäumen verschwunden.

Das Abenteuer ist hier an einem Scheidepunkt angelangt. Die Spieler müssen sich entscheiden, was ihre Charaktere nun unternehmen wollen. Entweder sie setzen ihm nach – dann können sie miterleben, wie er sich, umringt von Löwen, unter ihnen eine besonders stattliche Löwin mit nachtschwarzer Mähne, in Sekundenschnelle in einen Löwen verwandelt, der nicht zögern wird, die Helden anzugreifen. Oder sie legen einen rekordverdächtigen Sprint zu einer nahen Gruppe hoher Schirmakazien ein. Die Bäume mit den leicht schrägen, teils verzweigten Stämmen und einigen Astlöchern sind leicht zu erklimmen (*Klettern*-Probe –4) – für Löwen allerdings auch. Nur wenn die Helden sich in das dichte Dornengewirr der Kronen zurückziehen, folgen die Löwen ihnen nicht weiter. Das erfordert für jeden Held eine GE- (oder wahlweise *Akrobatik*-)

Probe, bei deren Misslingen er so viele Punkte Schaden nimmt, wie die Probe 'daneben' lag. Die Löwen belagern die Helden etwa bis Mitternacht und greifen immer wieder kletternd oder springend halbherzig an, bevor es ihnen zu dumm wird und sie sich anderswo leichtere Beute suchen. Jetzt können die Helden sich beraten und auch ihr gesundes Halbwissen über Lykanthropie vergleichen. Danach müssen sie entscheiden,

ZU GAST BEIM SULTAN

Für die tapferen Helden von weither, die sich den Löwen stellen wollen, gibt Sultan Yussufben Gaftar ein Fest. Als die Mittagshitze nachlässt, versammeln sich die Honoratioren von Vishia unter einem Sonnensegel im Innenhof des Palastes, den Blumenkübel und Springbrunnen zu einer kleinen Oase machen. Kissen und Teppiche liegen um ein auf dem Boden ausgebreitetes Tischtuch herum. Die Helden als Ehrengäste ruhen zur Rechten des Sultans, ihnen gegenüber seine Söhne, tafelabwärts Mawdli (Rechtsgelehrter des Rastullahglaubens), Medicus, Goldschmied, Händler, Bergwerksbesitzer und was sonst hier in der Gegend Rang und Namen hat. An den wallenden Gewändern, teils aus Seide, den hellen Turbanen, wohlgestutzten Bärten und dem Goldschmuck ist der Reichtum jedes Einzelnen abzulesen. Große Schüsseln voll gewürztem Reis mit Mandeln und Rosinen werden hereingetragen, Tee, Palmwein und Fruchtsäfte ausgeschenkt. Der Sultan, ein korpulenter älterer Herr, der gelassen bis phlegmatisch wirkt, scheut sich nicht, den novadischen Speise-

wohin sie sich wenden wollen. Sie könnten mit diesem Zwischenergebnis SireNSTEEN aufsuchen, aber der Weg ist weit und löwenreich – und kann er denn mehr gegen (bzw. für) Borgard ausrichten als die Helden? Sie können im Kral Chumbiri weitere Nachforschungen anstellen. Oder sie versuchen sofort, in Vishia eine silberne Waffe zu bekommen und dem Übel ein Ende zu machen, wie Borgard es in seinem lichten Moment erbat.

vorschriften zum Trotz mit ungläubigen Helden von einer Schüssel zu essen, und selbst der Mawdli scheint nichts dabei zu finden. Auf den Reis folgen Hühnerbraten, Spieße mit gegrilltem Ziegenfleisch, Pfannkuchen, frisches Obst und Zuckerwerk. Während des Essens fragt man die Helden nach Neuigkeiten aus fernen Ländern, erst nachher geht es ans Eigentliche: Die Helden dürfen erklären, was sie vorhaben. Kriegerinnen und ähnliche kämpferische Heldinnen können auf Wunsch mit den Männern tafeln. Für Frauen, die eher so sind, wie ein Novadi sich das vorstellt, gibt es zeitgleich ein Festessen im großen Saal. Dort wird getanzt und musiziert, und dort kann eine Heldin bei den Damen die gleichen Überredungsversuche unternehmen wie ihre männlichen Kollegen draußen. Bei Erfolg kann sie den Schmuck gleich einsammeln. Im Endeffekt kommt jedenfalls genug Silber zusammen, dass der Goldschmied einen Dolch daraus anfertigen kann: wie üblich W+1 TP. Die Jagd kann beginnen.

BORGARDS KLAUSE

Der Weg führt die Helden zunächst durch den üblichen, dann immer dichter werdenden Dornwald, wo sie jederzeit auf Akazien Schutz suchen können. In den Gebirgstälern, wo es feuchter ist, gibt es grünen Laubwald; an den Hängen kleine Büsche und Kakteen und Höhlen – Höhlen, von denen viele nur auf schmalen Pfaden oder sogar nur mit Kletterseil erreichbar sind, und damit sichere Lagerplätze für die Helden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach einer Nacht ohne Zwischenfälle erwartet euch ein strahlender Morgen, als ihr die Höhle verlasst. Der nahe gelegene Bach fließt fröhlich dahin und das Zirpen von Insekten ertönt aus den Büschen an seinem Ufer. Als ihr jedoch zum Gipfel des Berges schaut, wo sich irgendwo Borgards Klause befinden soll, beschleicht euch ein ungutes Gefühl. Dort oben dräut eine einzelne, dunkle Wolke, die irgendwie unnatürlich erscheint, da sich der restliche Himmel in einem ungetrübten Blau präsentiert. Hinter den Bergen liegt die große Khôm. Was kann von dort schon kommen? Bis zum Mittag dehnt das Wölkchen sich aus, füllt bald den ganzen Horizont. Ein sanfter, knochentrockener Lufthauch dringt wie flüssige Glut in eure Lungen, nimmt euch den Atem, trocknet euch aus. Feinster Staub dringt in alle Poren, in Augen, Ohren und Nase, bedeckt euch wie gelbgrauer Puder.

Am Abend legen sich Wind und Staub, man kann wieder atmen. Völlig entkräftet findet ihr am Fuß des Berges einen kleinen Tümpel. Gierig schlürft ihr die schlammige Brühe. Die letzten Strahlen der untergehenden Sonne fallen auf das andere Ufer, beleuchten feuchten Lehm und ... Spuren. Spuren von Tatzen und Menschenfüßen. Ein Laut wie Donnerrollen erklingt – fast über euch. Zwei Löwen stehen majestätisch auf einem Felsvorsprung und beobachten den Sonnenuntergang. Sie scheinen euch nicht bemerkt zu haben. Sie gähnen, strecken sich nach Katzenart und ziehen sich noch einmal in die Höhle hinter ihnen zurück. Noch ist der volle Mond nicht aufgegangen.

Die Helden erleiden pro Person 1W6 SP durch Austrocknung; 2W6, wenn sie nicht gerastet haben. Sorgen Sie dafür, dass die Helden sich nun sehr leise und vorsichtig in die Höhle schleichen. Borgard und Takate halten sich ganz hinten in der Höhle auf und sind beschäftigt, so dass sie die Helden nicht bemerken werden; aber das können die ja nicht wissen. Reden Sie ihnen möglichst aus, unten zu lauern. Die Helden können ja nicht wissen, ob die Höhle am Ende einen zweiten Ausgang hat, aus dem die Löwen ihnen in den Rücken fallen könnten. In dem verschlossenen Regalfach befindet sich Borgards Buch der Schlange; die letzte Eintragung ist etwa zwei Jahre alt. Sein Schlangenhalsband (wichtiger Teil des Ornaments eines Hesinde-Geweihten) liegt zwischen dem Heu des Schlafplatzes.

In der Nähe führt ein steiler schmaler Pfad zur Höhle empor. Er ist ausgetreten, und an Kakteen und spitzen Steinen hängen Stofffetzen und kleben Blutreste. Ihr wagt kaum zu atmen, während ihr euch behutsam an die zwanzig Schritt nach oben tastet. Ein wenige Rechschritt großer Felsvorsprung wie ein Balkon erwartet euch; er ist noch warm von der Sonne. Zu eurer Linken öffnet sich in der fast senkrechten Felswand die Höhle. Raubtier- und Aasgeruch dringt heraus. Nichts rührt sich.

Der Höhlenmund ist an der höchsten Stelle zwei Schritt hoch, jedoch deutlich breiter. Leicht versetzt im Innern hat jemand eine hüfthohe Mauer aus Bruchstein aufgeschichtet, wohl als Windschutz; sie zieht sich von rechts quer durch die halbe Höhle. Dahinter erwartet euch ein Wohnraum. Noch immer ist kein Löwe zu sehen.

Hinter der Mauer: ein kümmerliches Lager aus Heu und trockenem Laub, ein paar Tonscherben, ein schmutziger Lumpen. Auf der linken Seite ist die Wand mit Lehm verputzt, darauf hat jemand mit Ruß erstaunlich geschickt die *Hesinde mit dem Menschenschüler* gezeichnet. Unter dem Bild steht eine Art Bank oder Regal mit drei Fächern, aus Kalksteinplatten unbeholfen zusammengesetzt. Ein Fach ist mit einem Stein verschlossen, in einem anderen liegen Kienspäne. In der gegenüberliegenden Wand gibt es eine Felsspalte.

Der Gang dahinter ist gerade mal einen halben Schritt breit, um die zwei Schritt hoch und gewunden, seine Wände sind bis Kniehöhe blutverkrustet. Die Luft ist ekelhaft und stickig. Nach einer Ewigkeit, wie es euch scheint, biegt ihr um die Ecke in einen großen Saal. Leere Augenhöhlen

starren euch an. Zwischen zahllosen menschlichen Skeletten, losen Knochen, bleichen Schädeln und halbverwesten Leichen reiben Löwe und Löwin sich zärtlich aneinander. Erst jetzt bemerken sie euch.

Gönnen Sie den Helden den Überraschungsvorteil und gestalten Sie einen dramatischen Kampf. Diese Löwen werden von hier nicht fliehen. In der Zeit, in der der Held mit dem silbernen Dolch einen Löwen bekämpft, müssen die anderen Helden das zweite Tier beschäftigen, auch wenn sie ihm wahrscheinlich nicht ernsthaft gefährlich werden können.

Beachten Sie, dass man hier leicht über Knochen stolpert oder gar in faulendes Fleisch tritt; nebenbei ist es natürlich ziemlich dunkel.

Wenn die Helden siegen, liegen am Ende ein ausgemergelter alter Priester und eine junge, wohlgestaltete schwarze Jägerin tot auf dem Boden, denn im Tode verwandeln Werwesen sich zurück. Und ein leises Seufzen hängt in der Luft – nicht alle Geister der Toten haben ihren Frieden gefunden.

Borgard und Takate in Löwengestalt

Pranken: INI 9+W6 AT 14 PA 8 TP 1W+4

LeP 50 **AU** 70 **KO** 18 **RS** 1 **GS** 16

Borgards MR beträgt 7, Takates MR 0.

Ein Werlöwe greift zunächst mit den Pranken an und hat dabei 2 AT pro KR (in derselben Initiativphase, auf einen Gegner). Dies ist ein *Angriff zum Niederwerfen (MBK 71)*. Erst wenn der Gegner liegt, setzt er zum Biss an, der dann 2W+4 TP verursacht.

Gegen Silberwaffen sind die Werwesen sehr empfindlich: Der RS entfällt, der Schaden der Waffe wird verdoppelt, und jede Verletzung, die durch Silber entsteht, gilt sofort als Wunde.

AUSKLANG – MEISTERINFORMATIONEN

Endlich setzt die Regenzeit ein, mit heftigen Stürmen und Gewittern. Blitze entzünden das alte Gras, ergiebige Regenfälle lassen junges sprießen. Die Herden vermehren sich, die Löwen finden wieder genug Wild als Beute. Das Land atmet auf. Lassen Sie die Helden sich einige Tage lang in Vishia ausruhen, als gefeierte Ehrengäste des Sultans und der ganzen Stadt. Was danach geschieht, liegt ganz in Ihrer Hand. Sei es, dass die Helden Sirenstein in der Wildnis finden und mit ihm nach Dról zurückkehren, wo sie ausbezahlt werden. Sei es, dass sie ihn erst aus den Händen der Beni Brachtar befreien müssen. Oder aber sie schreiben den Sold in den Wind und gehen auf Schatzsuche, denn in Borgards Buch der Schlange stehen verlockende Dinge über eine echsische Ruine am Loch Harodról. Aber das sind andere Geschichten ...

DER LOHN DER MÜHE

Zunächst vergeben Sie bitte an jeden Helden pauschal **300 Abenteuerpunkte**. Wenn Sie zusätzliche Begegnungen und Ereignisse auf der Reise eingebaut haben, können Sie diesen Betrag auch noch etwas aufstocken. **Spezielle Erfahrungen** haben die Helden auf jeden Fall in *Boote Fahren*, *Geographie*, *Wildnisleben* und *Tierkunde* gewonnen; wenn sie sich in Vishia und bei den Shokubunga ausgiebig informiert haben, außerdem in *Heilkunde Krankheiten* und *Überreden*. Weitere **Spezielle Erfahrungen** sind je nach Erlebtem in *Sprachen Kennen (Mohisch)*, *Fährtsuchen* und benötigten Kampftalenten möglich, dazu weitere je nach Held und angewandtem Talent.

ΑΠΗΛΑΓ

ΑΡΡΑΤΙΣΤΑΝ

Das Sultanat Arratistan als Stammesland der Beni Arrat ist staatstheoretisch eine Provinz des Kalifats und erstreckt sich derzeit vom Loch Harodról bis zu den Eternen und vom oberen Harotrud bis vor die Tore von El Arrat; die Stadt selbst, ehemals die Hauptstadt des Landstrichs, ist von alanfanischen Truppen aus Port Corrad besetzt. Im Westen grenzt das Horasreich an, wobei das Grenzland sehr dünn besiedelt ist und die meisten ortsansässigen Waldmensen dem Stamm der Chirakah angehören; genauso gut kann man hier von einem Streifen herrenloser Wildnis sprechen.

In den Sümpfen um Loch Harodról (das die Waldmensen Miniranga nennen, die Novadis Bahr-el-Zulneddim) hausen Echsenmensen. Nördlich des Harotrud erstreckt sich das Sultanat Chababien; die dortigen Novadis vom Stamm der Beni Brachtar liegen mit den Beni Arrat in Blutfehde. Im Süden Arratistans leben außer Novadis und Al'Anfanern, die sich ständig bekriegen, auch noch Utulus vom Stamm der Shokubunga, die abwechselnd oder gleichzeitig mit beiden kämpfen, sowie seit der Zeit des Großsultanats Elem tulamidische Siedler. Dieses Durcheinander soll für die Helden ein Problem sein, denn man wird sie meistens für Al'Anfaner halten, die zur Zeit gerade unbeliebt sind, während die Al'Anfaner sie natürlich als horasische Konkurrenz identifizieren. Einen rastullahgläubigen Novadi sollte man nicht mit "Hesinde zum Gruße" anreden, einen phexgläubigen tulamidischen Handwerker aus Vishia nicht als Novadi bezeichnen. Eine stolze Shokubunga-Kriegerin wird wenig begeistert sein, wenn man sie für eine Chirakah oder Moha hält. Die auf der Karte eingezeichneten weißen Linien sind innerhalb Arratistans keine Straßen, sondern Trampelpfade, selten begangen, wenig bekannt und vielfach überwuchert.

ΛΩΒΕΠ

Löwinnen und Löwen sind für Zwölfgöttergläubige heilige Tiere der Göttin Rondra; für Novadis die männlichen Löwen Symboltiere ihres Gottes Rastullah.

Man soll sie nicht ohne Not angreifen. Wenn es jedoch zum Kampf kommt, soll er als fairer Zweikampf geführt werden. So lehren es die aventurischen Kirchen, und Sie als Meister sollten es belohnen, wenn die Helden sich diesem Glauben entsprechend respektvoll verhalten, indem sie etwa auf den Einsatz von Schusswaffen, Magie und Giften verzichten, auf die Gnade Rondras vertrauen und das eine oder andere Gebet sprechen. In diesem Abenteuer sind die Löwen nicht als Schwertfutter gedacht, sondern als übermächtige Bedrohung. Für die Helden und ihre Spieler sollte zunächst gar nicht erkennbar sein, dass Werwesen umgehen. Ausgehungerte Löwen sind eine hinreichende Erklärung für die Todesfälle.

Steigern Sie die Spannung mit Hilfe der Löwen: Lassen Sie zunächst die Helden Löwenspuren und abgenagte Knochen von Beutetieren finden, ohne dass weiter etwas passiert. Etwaige

Nachtwachen sollten *Sinnenschärfe*-Proben würfeln, auch wenn es außer fernem Gebrüll (noch) nichts zu bemerken gibt. Nach einer ereignislosen Nacht werden Löwenspuren gefunden – wenige Schritt vom Lager entfernt. Ziehen die Helden Erkundigungen ein, dann erzählen die Einheimischen nur zögernd von Angriffen auf Menschen – man glaubt, das würde Löwen anlocken.

Beschreiben Sie die wachsende Angst der Expeditionsmitglieder, die in jeder Nacht größeren Feuer, die Versteckte Einzelner in Dornbüschen und auf Bäumen. Angst und häufige (Fehl-?) Alarme verschlechtern die Stimmung und verringern die Regeneration.

Auch normale Löwen jagen Menschen. Wer sich allein im Dunkeln herumtreibt, wird ziemlich sicher angegriffen. Ein großes Rudel wagt sich sogar an ein Lager heran, und Löwinnen jagen koordiniert. Der Angriff erfolgt lautlos und von hinten. Er gilt nicht den bewaffneten Helden, die auf der anderen Seite gebannt ins Dunkel starren, wo eine andere Löwin zur Ablenkung geraschelt hat, sondern einem Schlafenden. In so einem Fall bricht Panik aus, und wer panisch in die Wildnis flieht, ist in höchster Gefahr.

Oft stürzen mehrere Löwinnen sich von verschiedenen Seiten auf einen Menschen. Sie können den Helden auch den Triumph gönnen, einige (normale) Löwen zu töten, bevor sie bemerken müssen, dass das nicht viel ändert.

Löwen schleichen annähernd lautlos und sind im gelben Steppengras so gut wie unsichtbar, und erst auf wenige Schritt Entfernung kann ein Mensch sie riechen. Sie können (im Gegensatz zu Helden!) bei Nacht hervorragend sehen und ohne Abzüge kämpfen. Einen gut versteckten Helden können sie oft trotzdem riechen oder hören. Sie springen bis zu vier Schritt hoch. Wenn es sein muss, klettern sie sogar.

Gewöhnlich jagen sie nachts; wenn die Helden aber jede Nacht wachsam sind, dafür aber bei Tage sorglos schlafen, dann werden die Löwen mit Sicherheit auch mal eine Tagschicht einlegen.

Für die Werlöwen gilt weitgehend das gleiche, nur dass sie nicht ausnahmsweise, sondern bevorzugt Menschen jagen und dass sie Teile ihrer Beute in ihre Höhle schleppen. Die meisten Rudel Arratistans fürchten und meiden die Werlöwen, nur wenige Tiere jagen hin und wieder mit diesen zusammen. Borgard und Takate haben keine Macht über sie und können im Endkampf also nicht auf ein Rudel versklavter Blutlöwen zurückgreifen.

Normale Löwin

Biss:	INI 8+W6	AT 14	PA 8	TP 2W+4	DK H
LeP 40	AuP 70	KO 15	RS 1	GS 16	MR 4 GW 11

ΛΥΚΑΠΤΗΡΟΠΕ

(ΚΡΑΠΚΗΕΪ DER 20. STUFE)

Ein Mensch kann durch göttliches Wirken (sei es als Strafe, Prüfung oder Auszeichnung) oder durch magische Einflüsse zum Werwesen werden, oder auch durch Ansteckung. Außer den bekannten Werwölfen gibt es zahlreiche andere Arten von Werkreaturen. Insbesondere in Vollmondnächten, bei längerer Krankheitsdauer aber immer öfter, gehen die Werwesen in ihrer Tiergestalt auf die Jagd – oftmals Menschenjagd. Haben sie genug Blut getrunken, verwandeln sie sich in Menschen zurück. Die Verwandlung geht jedes Mal mit großen Schmerzen einher.

Unabhängig von der Mondphase nimmt der Kranke nach Verletzungen, in Kämpfen und bei großer nervlicher Anspannung seine Tiergestalt an.

Die Ansteckung mit Lykanthropie erfolgt in diesem Abenteuer mit 80 % Wahrscheinlichkeit (1–16 auf W20) nach Bissverletzung durch ein Werwesen (und das ist unter Aventurieren nicht allgemein bekannt). Elfen und Zwerge sind immun (was sie aber nicht unbedingt wissen).

Das einzige bekannte Gegenmittel ist, von Wundern abgesehen, die Pflanze Roter Drachenschlund. Diese wächst vereinzelt an Bächen und Flüssen Arratistans, der Mark Dröl und weiter nördlich gelegener Länder. Die Blätter können ganzjährig geerntet werden, sind aber schwer zu erkennen (*Pflanzenkunde*-Probe +12). Frische oder höchstens eine Woche alte Blätter, auf frische Wunden aufgetragen, heilen Lykanthropie – aber nur ein einziges Mal. (Und auch das wissen nur wenige Kundige, also Helden mit hohen Talentwerten in *Pflanzenkunde* und *Heilkunde Krankheiten*.)

Normale und magische Waffen sowie Schadensmagie verursachen bei Werwesen nur den halben Schaden, und die Wunden verheilen innerhalb weniger Minuten; geweihte Waffen richten den normalen Waffenschaden an. Verletzt man ein Werwesen jedoch mit einer Waffe aus reinem Silber, Mond- oder Zwergensilber oder einem magischen Metall, so fügt man ihm schwere Wunden zu, die oft zum Tode führen (was selbstverständlich kein Aventurier so exakt weiß; dass Silber gut gegen Werwölfe ist, ist aber wohlbekannt).

Helden, die noch keine Erfahrung mit Lykanthropen haben, könnten dem einen oder anderen Aberglauben über Werwesen anhängen, hier eine kleine Auswahl:

- Werwesen kann man mit Knoblauch vertreiben. (falsch)
- Ein silbernes Amulett schützt vor Werwesen. (falsch)
- Es gibt nur Werwölfe, keine Werlöwen. (falsch)

● Hunde und Pferde spüren die Nähe eines Werwesens. (richtig, auf etwa ein Dutzend Schritt)

● Wer vom Hirn eines Raubtiers speist, erkrankt an Lykanthropie. (möglich)

● Nur Nivesen und Mohas können an Lykanthropie erkranken. (falsch)

● Wer sich in eine blutige Tierhaut kleidet, verwandelt sich. (möglich)

● Nur eine Jungfrau kann einen Werwolf töten, und nur bei Vollmond. (beides falsch)

● Werwesen sind Diener Nagrachs, des Eisdämons; ihre Seelen sind verloren. (einige)

● Das einzige Gegenmittel ist ein Bad in den heiligen Quellen von Illsur. (nicht das einzige)

● Bei Neumond legt der Werwolf sein Tiergewand ab; stiehlt man es ihm, ist er geheilt. (falsch)

● Nur eine Waffe von reinem Silber tötet ein Werwesen. (nicht nur)

Teilen Sie den Spielern entsprechend dem AG-Wert ihrer Helden je mehrere solche 'Kenntnisse' mit. Wenn ein Spieler sich freiwillig für seinen Helden gefährlich fehlerhaftes Wissen über Werwesen ausdenkt und danach handelt (etwa so, dass der Held sich in falscher Sicherheit wiegt, weil er täglich Knoblauch isst), sollten Sie dieses gute Rollenspiel (und diese falsche Erfahrung: denn aus Fehlern lernt man) mit einigen Extra-AP belohnen.

Sollte sich ein Held mit Lykanthropie infizieren und nicht mit Rotem Drachenschlund geheilt werden, so spielt das für das Abenteuer weiter keine Rolle. Die Verwandlung wird erst am ersten Vollmond nach dem Abenteuer zum ersten Mal einsetzen. Heilung ist durch eine Liturgie der Peraine-Kirche oder durch ein schamanistisches Ritual dann immer noch möglich. Borgards und Takates Kampfwerte in Löwengestalt finden Sie auf Seite 19.

DER REIGEN DER FÜPF SCHWESTERN



VOPI
SAŠA STAPIŠIĆ

EIP DSA-GRUPPEPABEPTEVER
FÜR 3 – 5 EIPSTEIGER-HELDEPI

EINLEITUNG

»Du sollst, Verstoß'ne, von den Worten und den Kindern keine mehr eigen nennen, einzig das Gefühl soll Wort dir sein und das Wort wird die Buße sein! Deine Untat sollst du, Verlor'ne, sechs mal kennen, und das Kennen soll ein Fühlen sein, und das Fühlen nur Ohnmacht, Gram und Pein! Du hast, Verfluchte, die Kraft missbraucht, das Blut verdreht, den Tanz verraten – von uns bist du keine mehr! Verstoßen, verloren, verflucht sei auch das Blut der deinen Sechse, von dir als Ahn betrogen, eigne Herkunft, den Vater verraten, unglücksel'ger Stamm! Von den deinen, wie von dir selbst, werden zwei um zwei geboren, dem Manne aber sei verwehrt, noch mehr Leben zu erzeugen. Den Sechsen von den Enkelinnen sollst, Verführte, immer gleichen Reigen lehren, ähnlich jenem, der einst unser Blut und Kraft vermengte, dich zu unsrer Siebten hob. Verflucht wird der Reigen sein, um in immer einer Nacht, wie die deine heute ist, im Jahre Achtzehn ihrer Geburt, den Tanz zu beginnen, den du sie lehrtest, verflucht, zweifach zu gebären neues verfluchtes Blut. Um dann, einmal sich der Sonne Erstes zeigt, den Reigen zu vollenden, in ihm zu Stein zu werden, kalt wie dir das eigne Herz! Erst wenn in sechs mal achtzehn Jahren die sechste deiner Enkelinnen im Reigen ihrer Ahnen erstarrt, soll der Fluch euch genommen werden, und du selbst wirst im Tanze zum stummen Stein: die Siebte im Reigen und doch für immer allein!«

DAS ABENTEUER

Das folgende Abenteuer spielt in einer unbedeutenden kleinen Baronie – so unbedeutend, dass Sie selbst festlegen können, wo sie genau liegt. Mit ein paar Änderungen passt Rotengrund in die meisten mittelreichischen Regionen, sie könnte aber auch in Andergast, Nostria und den etwas weniger dicht bevölkerten Gegenden des Horasreiches angesiedelt sein.

Die Helden geraten zufällig auf der Durchreise in eine Geschichte, die oberflächlich betrachtet einfach nur aus dem Zwist zwischen Nachbarn beruht – in Wirklichkeit ihre Wurzeln aber in einem Fluch hat, der schon vor über hundert Jahren von einem Hexenzirkel über eine verstoßene Schwester gesprochen wurde.

Doch bis die Helden hinter dieses Geheimnis gekommen sind, werden sie (hoffentlich) zahlreiche falsche Spuren verfolgen, um dann in einem furiosen Finale den Reigen der fünf Schwestern auf ewig zu beenden.

DIE VORGESCHICHTE

Vor 108 Jahren erlebten die Bewohner der Baronie Rotengrund einen wunderlichen Sommer, einen eigenartigen Herbst und einen schrecklichen Winter. Wunderlich war, wie der junge Baron Tellyan auf Rotengrund bei einem Jagdausflug den feuerroten Locken eines Mädchens verfiel, welches er tief im Gebirge gefunden hatte, bleich, fiebrig und verwirrt. Genauso wunderbar war, mit welcher außergewöhnlicher Schönheit das Mädchen beschenkt war, und auch das Fest, das der Baron gab, nachdem sich die Rothaarige von ihrem Fieber erholt hatte, war wunderbar: Menschen aus der ganzen Baronie feierten den

Baron und seine Auserwählte sechs Tage lang, und am siebten machte der Baron Riaha, das Mädchen mit den unbändigen Locken, zu seiner Gattin.

Eigenartig war, dass niemand aus Rotengrund die neue Burgherrin jemals gesehen hatte, bevor der Baron sie gefunden hatte. Ebenso eigenartig war, dass sie in kurzer Zeit immer mehr Einfluss gewann, überall präsent zu sein schien und sich offenkundig in die Geschicke der Baronie einmischte. Und manch einer wunderte sich auch darüber, wie viel von ihrer Zeit sie mit dem einfachen Volk verbrachte, wie wenig sie dabei sprach und wie viel dennoch auf sie gehört wurde. Am Ende dieses eigenartigen Herbstes waren fast alle Bewohner der Burg Rotengrund und der anliegenden Dörfer bereit, auf Riahas Rat und Befehl zu hören, ja – so munkelte man – sie konnten gar nicht anders, als darauf zu hören. Und als wäre das noch nicht genug an Merkwürdigkeiten, begann die Baronin nun, regelmäßig verschwenderische Festlichkeiten zu veranstalten. Am Beginn jedes solchen Festes tanzten und sangen die Gäste oft bis tief in die Nacht, doch am Höhepunkt der Freuden änderte sich die Stimmung schlagartig. Die Gäste begannen hemmungslos miteinander zu streiten, gerieten meist ohne jeglichen Grund heftig aneinander und verließen schließlich das Fest wütend und erschöpft. Einem aufmerksamen Beobachter wäre vielleicht sogar aufgefallen, dass immer mehr Menschen in der Burg und den umliegenden Dörfern in Zwistigkeiten verfielen, die nicht selten in gewaltsamen Auseinandersetzungen und blutigen Racheakten endeten. Doch gute Beobachter gab es nicht viele in dieser Zeit. So bekamen auch nur wenige Bewohner mit, wie groß Riahas Wut war, als sie feststellte, dass sie Zwillinge unter dem Herzen trug. Und die Natur schien mit ihr zu wüten: Ein schrecklicher Hagelsturm fegte über die Baronie, beschädigte manche Häuser schwer und vernichtete einen großen Teil der Ernte.

Aber das war nur der Auftakt zu einem schrecklichen Winter. Die Essensvorräte verfaulten, das Wasser in den Brunnen schmeckte bitter, Hunger suchte die Rotengrunder heim. Statt einander in der Not beizustehen, herrschte unter den Menschen bitterster Hass und Feindseligkeit. Auf den schrecklichen Festen tanzten aber gerade jene miteinander, deren Groll zueinander am heftigsten war. Sie tanzten gegen den eigenen Willen und fielen, sobald die Musik aufhörte, blindwütig übereinander her. Im Hause Rotengrund verlor der Baron immer mehr an Einfluss, die schöne Riaha nahm ihm alle Entscheidungen ab und er vermochte sich nicht dagegen zu wehren. Der Rest der inzwischen zerstrittenen Familie verließ die Burg oder wurde vertrieben.

Je näher die Geburt der Kinder Riahas rückte, desto häufiger fand man missgestaltete Kälber und Lämmer in den Dörfern. Menschen, die noch Kraft besaßen, sich ihren Rachegeleuten und rasenden Zornanfällen zu entziehen, verließen ihr Hab und Gut. Sie gingen meistens allein, in Fehde mit der eigenen Familie und ohne einen einzigen Freund. Nur wenige blieben: diejenigen, die so blind vor Rachsucht waren, dass es gleichgültig war, wo sie den Hass ausleben konnten, und diejenigen, die sich der Macht von Riaha einfach nicht mehr entziehen konnten. Doch als Riaha heimlich und außerhalb des Dorfes ihre Zwillinge zur Welt brachte, erschienen sechs Frauen bei ihr: sechs Hexen (siehe hierzu auch die Informationen zu Riaha auf S. 39). Gemeinsam sprachen sie einen fürchterlichen Fluch auf die junge Mutter (siehe Einleitungstext).

Der Fluch bewirkte unter anderem, dass Rriaha ihr wunderschönes Aussehen und ihre Stimme verlor. Stattdessen erhielt sie die Gestalt einer unscheinbaren und stummen jungen Frau mit dünnem, mittelbraunem Haar und einer schiefen Nase.

Nach dem scheinbaren Verschwinden der Baronin dauerte es lange, bis sich die Lage in der Baronie wieder normalisierte. Rriaha selbst kehrte an den Hof zurück, und da niemand sie erkannte, erklärte sie mit Händen und Füßen, sie habe die beiden Kinder außerhalb des Dorfes gefunden – von der Mutter keine Spur. Der Baron und die leidgeprüften Dorfbewohner dankten den Göttern dafür – diese beiden unschuldigen Geschöpfe sollten Sinnbild für den Frieden sein, der nun zurückkehrte. Zum Dank, dass sie den Kleinen das Leben 'gerettet' hatte, wurde Rriaha gewährt, fortan als Kindermädchen auf der Burg bleiben zu dürfen – ein Amt, das sie bis heute ausübt. Um mit dem Baron und den Kindern kommunizieren zu können, lernte sie lesen und schreiben und erhielt den Namen Sachiya.

Doch zu nächst ahnte niemand, dass mit dem scheinbaren Verschwinden der Baronin längst nicht alles vorbei war: Denn der Fluch lag auf Rriaha und ihren Nachkommen, und diese Nachkommen stellen bis heute die Barone auf Rotengrund. Seit dieser Zeit bringt die jeweilige Tochter des Barons an ihrem achtzehnten Tsatag Zwillinge zur Welt, um danach spurlos zu verschwinden.

DER ABLAUF DES ABENTEUERS

Auf der Überlandreise durch die Baronie Rotengrund vereiteln die Helden einen Überfall auf den Rotengrunder *Baron Ellyan auf Rotengrund*. Der Baron ist überzeugt, dass dies kein willkürlicher Räuberangriff war, und bittet die fremden Lebensretter um Hilfe. Zuerst beschränkt sich diese darauf, ihn zu seinem Herrschaftssitz zu begleiten, der nahe gelegenen Burg Rotengrund. Die Helden können entdecken, dass der Baron von einem vergifteten Bolzen getroffen wurde. Das Gift ist nicht tödlich, fesselt den Baron jedoch für längere Zeit ans Bett. Dies hält ihn allerdings nicht davon ab, seinen langjährigen Kontrahenten *Cyad auf Arn*, einen Rotengrunder Kleinadligen, des Attentats zu beschuldigen.

Aufgrund der noblen Rettungstat bittet er die Helden, ihn im Streit mit Cyad auf Arn zu unterstützen. Es zeigt sich, dass der Überfall nur der Höhepunkt einer Reihe von Zwischenfällen war, deren eigentlicher Auslöser die Frage nach Eigentumsrechten für einen besonders ertragreichen Kirschbaum scheint. Der Baron bleibt aber Praios' Gesetzen treu und wünscht daher zuerst eindeutige Beweise gegen Cyad. Dann erst möge man ihn überführen und vor ein Gericht bringen (bei dem der Baron selbst vorsitzt). Die Helden bekommen die Gelegenheit, die Vorfälle zu untersuchen, die im Zusammenhang mit dem Streit stehen. Dabei merken sie schnell, dass ihre Aufgabe eher darin bestehen könnte, eine Vermittlerrolle zwischen den Adligenfamilien zu übernehmen, möglichst gar eine Versöhnung anzustreben. Denn auch Cyad auf Arn verdächtigt seinerseits den Baron, für Anschläge auf das Hab und Gut seines Hauses verantwortlich zu sein.

DIE DERZEITIGE LAGE

Die Tochter des derzeitigen Barons ist schwanger und wird in fünf Tagen achtzehn Sommer alt – ein weiteres Mal droht der Fluch über die Familie hereinzubrechen, doch niemand wagt es, diese Befürchtung laut auszusprechen.

Rriaha hat inzwischen 126 Jahre auf dem buchstäblichen Buckel, seit langem keine Zähne und kein Haar mehr. Lange Zeit war ihre einzige Lebenskraft, wie absurd das auch klingt, der Fluch selbst: der Zwang nämlich, dessen Bestimmungen alle 18 Jahre aufs Neue zu erfüllen. Der Fluch war immer stärker als ihre ohnehin ständig schwankenden Gefühle: Sie begann trotz aller Zuneigung zu den Kindern, Pläne zu schmieden, damit er erfüllt wurde. Bis heute scheiterten alle ihre Versuche, sich diesem Drang zu entziehen.

Unter dem Zwang des Fluches schleicht sich die Hexe immer wieder in das Vertrauen der jeweiligen Baronesse. Denn nur in der Nähe der Adligen kommt Rriaha an die nötigen Informationen und besitzt ausreichend Einfluss, den Bruch zwischen Tochter und Vater herbeizuführen, der in einer Lossagung der Tochter von ihrer Familie enden muss. Als Vertraute kann sie den Mädchen den tödlichen Reigen ebenfalls einfacher beibringen. Letzten Endes müssen auch die genauen Ort- und Zeitangaben für die Erfüllung des Fluches stimmen. Wie bei allen ihren Vorfahrinnen muss Rriaha dafür sorgen, dass sich Yallya an ihrem 18. Tsatag nach der Geburt der Zwillinge am Steinkreis einfindet.

Bei ihren Ermittlungen können die Helden darauf stoßen, dass Cyads Sohn *Ryhmeo* größtes Interesse an der entzückenden Tochter des Barons hat. Damit könnte ihre Aufmerksamkeit auf *Yallya* gelenkt werden, denn dies ist eine der eigentlichen Hauptpersonen des Abenteuers.

Im Dorf kursieren zahlreiche Gerüchte über diese Liaison. Die Helden erfahren, dass Ellyan auf Rotengrund eine Beziehung seiner Tochter mit einem von den Arns mit äußerster Vehemenz verbietet. Die Tatsache, dass Yallya schwanger ist, macht die Sache nicht einfacher. Ein Kind derer auf Arn in seinem Haus ist für den Baron ein unerhörter Gedanke, den ihm die Tochter wiederum nicht verzeihen kann.

Doch all dies bietet noch keine Begründung für das Attentat auf den Baron. Bei ihren weiteren Untersuchungen stoßen die Helden auf einige Hinweise, dass gezielte Sabotageakte verübt wurden, um Zwietracht zwischen den Adligen zu säen. Ein trinkfester Zeitzeuge, ein blind gewordener Stallbursche und ein aus fünf gleichförmigen Monolithen bestehender Steinkreis bringen die Helden dann auf die Spur von Rriahas Geheimnis. Sie erfahren von ihrer damaligen Schreckensherrschaft, von ihrem plötzlichen Verschwinden und von dem großen Unglück, das seit jener Zeit auf den Nachkommen des Rotengrunder Adelsgeschlechts lastet.

Die Aufgabe der Helden besteht nun darin, die Zeichen für das kommende Unglück rechtzeitig zu erkennen und zu verhindern, dass ein weiteres Mädchen zu Tode kommt. Nach und nach müssen sie also der wahren Intrigantin auf die Spur kommen: Rriaha.

An Ihnen ist es, die Helden dazu zu bringen, die Ereignisse aus der Vergangenheit mit denen aus der Gegenwart zu verknüpfen. Mit diesem Wissen können sie noch vor dem Finale die Hexe als Drahtzieherin der üblen Machenschaften entlarven. Ihre Erkenntnisse kommen jedoch zu spät, um zu verhindern, dass der Fluch ein letztes Mal in Gang gesetzt wird: Im Verlauf eines heftigen Streits mit ihrem Vater schwört Yallya von ihm und der ganzen Familie ab. Mit Riahas Hilfe flieht sie aus der Burg und taucht erst wieder im Morgenrauen auf, an dem ihr Schicksal besiegelt werden soll. Am Steinkreis, dem 'Reigen der Schwestern', warten aber die Helden hoffentlich schon, um doch noch das Schlimmste zu verhindern. Keine leichte Aufgabe, zumal Riaha in der Zwischenzeit entdeckt hat, dass die Kraft des Fluches mit seiner Erfüllung nachlässt und ihre magischen Kräfte zurückkehren.

DÖRLIN – DER ZEITZEUGE

“Wie das sein kann, dass ich so alt bin? Unverschämter Bengel! Richtig heißt es: Wie kann es sein, dass ich so jung geblieben bin?“, krächzt *Dörlin*, lacht sein zahloses Lächeln und deutet mit einem Nicken auf den Kelch mit dem Kirschnaps. Die Leute aus dem Dorf wissen, dass die Zeit bald wieder da ist, in der eine junge Baronin verschwindet und dafür ein Stein mehr im Steinkreis der Schwestern erscheint. Dörlin Asassky erlebte vor mehr als 100 Jahren Riahas Herrschaft und Verschwinden. Stellen Sie sicher, dass die Helden mit ihm in Kontakt kommen – nicht gleich zu Beginn des Abenteuers, aber doch früh genug, um die Spuren zu Riaha knüpfen zu können. Er ist neben Riaha die einzige echte Quelle für die Informationen aus der Vergangenheit und kann die Geschichte mehr oder minder so nacherzählen, wie sie oben dargestellt ist – jedenfalls so weit die Bewohner des Dorfes sie mitbekommen haben. Erzählen wird Dörlin allerdings nur dann, wenn er seine Ängste, die eben jener Zeit entstammen, durch Unmengen von Kirschnaps ertränkt hat. “Doch wisst ihr, was das Grausamste, das Schrecklichste an dieser ganzen Geschichte ist? Nein? Ich sage es euch: Das

Schrecklichste daran ist, dass die Geschichte nicht vorbei ist! Das Schrecklichste ist, dass, während ich euch die Geschichte erzähle, sie weitergeht. Und sie wird so lange weitergehen, wie Riaha noch am Leben ist. Ja, ja, ihr habt richtig gehört: Riaha gehört der Vergangenheit so viel, wie sie der Gegenwart gehört. Und wenn ihr den Fluch vergangener Zeiten besiegen wollt, musst ihr zuerst Riaha besiegen!”

Der Alte ahnt, dass die immer wiederkehrenden Ereignisse in der Baronie mit Riaha zu tun haben, weiß aber nichts Genaueres. Sein wichtigster Anhaltspunkt ist *Larinx*, Riahas Eule, die er mehrfach gesehen haben will (und wirklich hat). Wenn die Helden Dörlin die Feder zeigen, die sie bei der geschändeten Gruft finden (siehe S. 31), wird er bestätigen, dass sie von Larinx stammen könnte: “Damals schon saß ihr das Eulungeheuer auf der Schulter. Und wenn ihr in den Abendstunden den Himmel über der Burg absucht, könnt ihr es heute noch manchmal sehen ...”

Falls die Helden irgendwann nicht mehr weiter wissen, können Sie Dörlin dazu benutzen, ihnen den entscheidenden Tipp zu geben: “Nein, alles beantworten kann ich auch nicht. Aber ich bin nicht der einzige, den Boron vergessen hat: oben, auf der Burg, fragt doch mal bei Sachiya nach – sie war damals diejenige, die Riahas Kinder gefunden hat.”

DER ZEITLICHE RAHMEN

Für den Verlauf des Abenteuers müssen Sie keiner feste zeitlichen Vorgabe folgen. Planen Sie allerdings für die Untersuchungen und den Aufenthalt der Helden in Rotengrund so viel Zeit ein, wie Ihnen sinnvoll erscheint, um die oben dargestellte Entwicklung so durchspielen zu können, dass der inhaltliche Spannungsbogen erhalten bleibt. Denn sobald die Helden von dem Zeitpunkt erfahren, an dem der Fluch zu wirken beginnt, müssen Sie ihnen einen genau abgestimmten zeitlichen Rahmen geben, der die verbliebene Zeit bis zu Yallyas 18. Tsatag umfasst. In diesem vorgegebenen Zeitraum müssen die Helden an alle notwendigen Informationen gelangen, die sie brauchen, um sich rechtzeitig am Steinkreis einzufinden.

DAS ABENTEUER BEGİNNT

träge Diskussion darüber, ob dieser Winterbeginn nun endgültig als ein wortwörtlich 'lausiger' in die Geschichte

Zu Beginn des Abenteuers befinden sich die Helden auf einer kleinen Nebenstraße, die durch ein einsames Waldstück führt, als ...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ach, was für ein herrlicher Tag! Spätestens, seit ihr wieder eine Mirbelsteinwurzel gefunden und die Knolle zu diesem wunderlichen Pulver zermahlen habt, dessen – zugegebenerweise – herber Geruch jedes elende Ungeziefer verscheucht, lässt sich eure Reise – ganz ohne Juckreiz – entspannter angehen.

Nichts macht so krank wie Mirbelsteingestank – diese fröhliche albernische Weise in den Wind gepfiffen und mitten in die

eingehen soll, heißt ihr die nahen Kampfgeräusche als wahrlich befreiende Töne willkommen. Euren Weg umsäumt ein lichter Nadelwald, aus dem zu eurer Rechten deutlich zu hören ist, wie Metall auf Metall trifft. Ein Schmerz erfüllter Schrei, hallende Rufe und heiseres Keuchen – ja, ein sittlicher Kampf am frühen Nachmittag – da schlägt doch das Kämpferherz sofort höher!

So in etwa können Sie den Überfall auf Baron Ellyan auf Rotengrund einleiten. Und da es sich dabei um einen klassischen Einstieg in ein Abenteuer handelt, können Sie, je nachdem, wie rollenspielerfahren Ihre Gruppe ist, tief in die Klischeekiste greifen und die Helden in unnachahmlicher Courage in einen vermeintlich tödlichen Schlag eines der Angreifer hetzen, um das Leben des Barons zu retten. Auf welchem Weg Sie die Auseinan-

dersetzung darstellen möchten, bleibt Ihnen überlassen. Die einzige Vorgabe besteht darin, dass der Baron irgendwann im Kampf von einem Armbrust-Bolzen getroffen wird. Das Gift an diesem Bolzen entfaltet binnen weniger Augenblicke seine Wirkung: Der Baron stürzt gelähmt zu Boden. Spätestens hier sollten die Helden ins Geschehen eingreifen und dem Baron zur Hilfe eilen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Blick auf die Kämpfer genügt, schnell erkennt ihr die Konstellation: Ein einzelner, sehr aufrecht fechtender, grauhaariger Mann weicht vor den Angriffen dreier Widersacher zurück. An mehreren Stellen hängt das feine Tuch seines Jagdgewandes in Fetzen, aus einer Wunde am linken Oberarm quillt Blut. Seine etwas behäbig wirkenden Gegner sind ver mummt und mit schmucklosen Säbeln bewaffnet. Ein weiterer Mann liegt reglos auf dem Boden, auch sein Gesicht ist ver mummt. Trotz der Blessuren gibt der einzelne Kämpfer nicht auf. Im Gegenteil: Gerade scheint es, als hätten die Angreifer große Schwierigkeiten, ihre Überzahl in angemessener Weise auszuspielen.

Bei der geschilderten Beschreibung gehen wir von einer vierköpfigen Heldengruppe aus.

Sollte Ihre Heldengruppe größer oder kleiner sein, dann passen Sie die Anzahl der Attentäter so an die Zahl der Helden an, dass sie ihnen um einen Kämpfer unterlegen sind. Sollten Ihre Helden besonders kämpferisch oder aber besonders unerfahren im Kampf sein, sollten Sie dies auch in der Anzahl der Angreifer und ihren Kampf-werten berücksichtigen.

Die Männer wollen den Baron nicht tödlich verletzen und halten sich im Kampf zurück. Der Baron selbst ist kein begnadeter Fechter und profitiert bei seinen Aktionen hauptsächlich vom Zögern seiner Gegner. Deuten Sie die Zurückhaltung bei der Beschreibung des Kampfes beiläufig an.

Attentäter

Säbel:	AT 12	PA 10	TP 1W+3	DK N
LeP 20	AuP 20	KO 11	RS 2	GS 7
			MR 4	

Falls Ihre Helden zu sehr zögern, sich in den Kampfeinzumischen, dann beschreiben Sie, wie der Grauhaarige immer stärker bedrängt wird und in einem passenden Moment (z.B. nach einem Treffer) ruft: "Um der Zwölfe Willen, wollt ihr zusehen, wie sie mich abschlachten?"

Unabhängig davon, wie aktiv die Helden ins Geschehen eingreifen, wird mindestens einer von ihnen die folgende Szene verfolgen können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem Schmerz erfüllten und zugleich überraschten Seufzer stockt der grauhaarige Kämpfer mitten in der Vorwärtsbewegung und sinkt im nächsten Augenblick auf die Knie. Die Waffe gleitet ihm aus der Hand. Aus seiner Brust, beinahe in Halshöhe, ragt ein Bolzenschaft.

Den Helden sollte es gelingen, den Kampf für sich zu entscheiden, zumal die Angreifer nach dem Zusammenbruch des Grauhaarigen sofort zu fliehen versuchen. Der Armbrustschütze entwischt, wenn die Helden nicht wirklich sehr schnell sind. Es handelt sich bei ihm um einen Kumpanen der Attentäter, der sich im Hintergrund gehalten hat. Sollten die Helden ihn stellen oder ihn später ausfindig machen, so weiß er auch nicht mehr als die anderen.

Ein Verhör

Gönnen Sie den Helden die Gefangennahme wenigstens eines Angreifers. Spielen Sie diesen bei einer Befragung als einen von Anfang an kooperativen Schurken, der ihnen

aber, durchaus gerissen, einige Lügen aufischt:

SEINE PERSON:

"Ich heiße Derion – mehr braucht ihr nicht zu wissen." (Der Name ist richtig, der zweite Teil der Aussage ist allerhöchstens seine Meinung...)

"Tja, was meint ihr, macht meiner Einer, um in dieser Gegend eine sechsköpfige Familie zu ernähren, wenn er sich nicht für die Feldarbeit knechten lassen will, eh?"

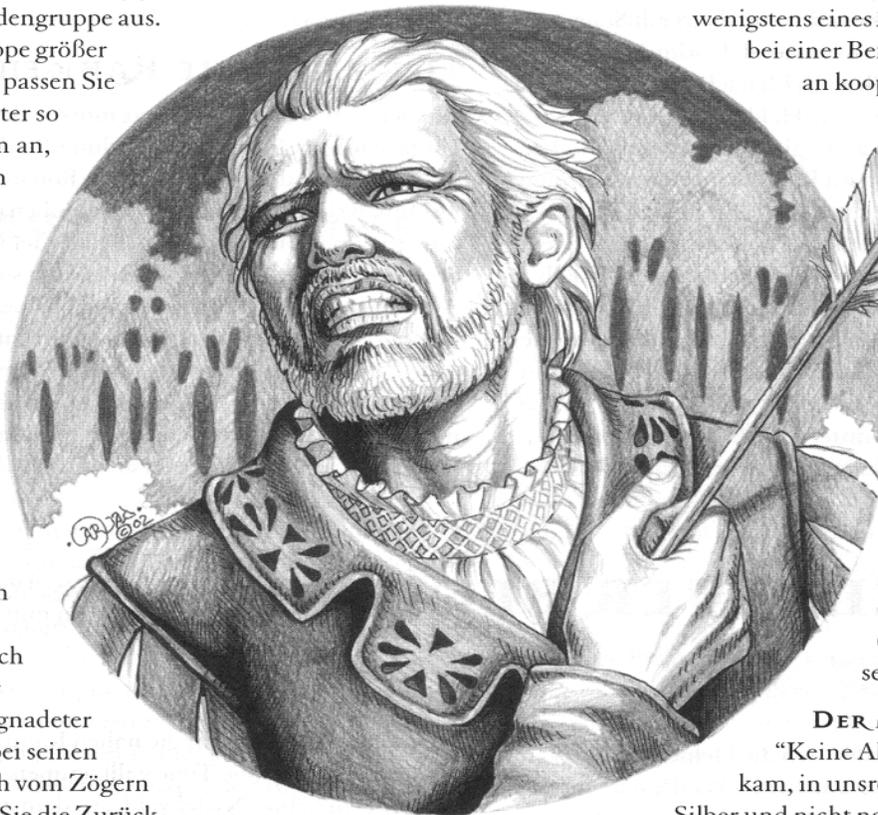
(Die Aussage mit der sechsköpfigen Familie ist wahr.)

DER AUFTRAGGEBER:

"Keine Ahnung, von wem der Auftrag kam, in unsrem Gewerbe fragst du nach Silber und nicht nach Namen." (Genau genommen wahr, denn Derion selbst kannte den Auftraggeber

wirklich nicht. Der einzige, der mit ihm Kontakt hatte, wurde von den Helden erschlagen. Sollten die Helden keinen der Attentäter getötet haben, dann handelt es sich um denjenigen, der schon vom Baron erstochen worden ist, bevor die Helden eintrafen. Dieser Mann war seinerseits von Edin beauftragt, einem Helfer von Rriaha. Von ihm bekam er auch den vergifteten Bolzen.

Wenn die Helden sehr gründlich nachbohren, dann gibt Derion zu, dass der Auftraggeber angeblich ein "Rotengrunder Edler" gewesen sei, der unerkannt bleiben wollte. Mit diesem Gerücht



wollte Rriaha im Falle einer tatsächlichen Festnahme der Attentäter nachhaltig dafür sorgen, dass man den Drahtzieher in Cyad vermutet.)

DER GENAUE AUFTRAG:

Je nach Art der Frage antwortet Derion entweder: "Ein richtiger Auftrag war das gar nicht, wir bekamen nur den Hinweis, dass die Reichen heute ihre Jagdspielchen spielen. Gibt gutes Lösegeld, wenn man einen von ihnen packt ...", oder: "Nach was sah's denn für euch aus, eh? Wir wollten mit dem Typen nur ein bisschen quatschen (heiseres Gelächter)." (Beide Aussagen sind unwahr; der Auftrag war sehr spezifisch. Die Halunken wussten, dass sie den Baron heute ohne Begleitung erwischen konnten. Ihr Auftrag lautete aber, ihn auf keinen Fall zu töten, sondern ihn so lange in einen Kampf zu verwickeln, bis der Schütze Gelegenheit hätte, den vergifteten Bolzen abzuschließen.)

DAS OPFER:

"Keine Ahnung, wer das ist, wir haben ja von der Jagd gewusst und uns einfach den geschnappt, der uns beschrieben wurde." (Unwahr, Derion weiß sehr wohl, wer das Ziel war.)

DER BARON

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Grauhaarige liegt bewegungslos auf dem Boden. Seine hellen Augen sind weit aufgerissen, die Finger krampfartig verkrümmt. Die Sehnen an seinem Hals sind sichtbar angeschwollen, die Lippen bläulich verfärbt. Dieser Mann braucht Hilfe, und zwar schnell.

Stellen Sie die Lage des Barons als kritisch dar und machen Sie Ihren Spielern klar, dass seine im Kampf erlittenen Verletzungen nicht der Grund für die seltsame körperliche Starre sein können. Eine genaue Untersuchung des Bolzens (*Sinnenschärfe*) führt zum Ergebnis, dass die Spitze mit einer öligen Paste behandelt wurde. Eine gelungene Probe auf *Heilkunde Gift +7* lässt den jeweiligen Helden erkennen, dass es sich um eine Mischung aus Kelmon, Arachnae und weiteren, nicht feststellbaren Zutaten handelt – das Werk eines fähigen Giftmischers. Der Baron kann nur mit äußerster Mühe sprechen und die Helden bitten, ihn nach Rotengrund zu bringen: "Folgt dem Waldweg nach Norden."

Danach verliert er das Bewusstsein.

Unweit des Kampfschauplatzes finden die Helden ein Pferd, darauf einen Langbogen. Beide gehören dem Baron. An der rechten Flanke trägt das Pferd ein Brandzeichen in Form einer Kirsche.

Wie schnell die Helden vorankommen, hängt davon ab, ob sie neben dem Verletzten auch noch Gefangene mit sich führen oder vielleicht sogar selbst heftigere Blessuren abbekommen haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Weg, dem ihr bisher gefolgt seid, wird zusehends breiter und ebener. Kleinere, ausgetretene Pfade schlängeln sich zu beiden Seiten tiefer in Waldesinnere. Weiter führt der Weg bergab in ein Tal, aus dem das regelmäßige, metallische Klopfen eines Schmiedehammers zu hören ist. Am Wald-

rand angekommen, bietet sich euch eine atemberaubende landschaftliche Kulisse. Im Westen bilden Felder, Fluren und Äcker ein rötlich-braunes Flickermuster. Im Osten erstrecken sich unzählige Obstgärten, bestehend vor allem aus Kirschbäumen. Das Dorf liegt dazwischen. Einige wenige, allerdings ungewöhnlich hohe, mehrstöckige Häuser bilden dessen Kern, umgeben von vereinzelt Gutshöfen außerhalb. Über dem Dorf thront eine Burg mit Mauern aus rötlichem Gestein.

An dieser Stelle können Sie eine erste Begegnung der Helden mit den Dorfbewohnern inszenieren. *Arnüt* und *Kieskengaard*, die Holzfällergehilfen von *Germout Maateesen*, kommen nämlich gerade um die Kurve. Sie kennen den Baron recht gut, da sie häufig Brennholz an die Burg liefern. Sie erkennen ihn auch sofort und reagieren auf seinen Zustand mit einer für die Rotengrunder typischen Mischung aus allgemeiner Lebensskepsis und ehrlicher Anteilnahme. Präsentieren Sie die beiden als gutmütige Menschen, die ihren Baron schätzen. Nutzen Sie die folgende Szene, um das Rotengrunder Tal stimmungsvoll zu beschreiben und den äußerst abergläubischen Charakter der Dorfbevölkerung auf eine lockere Art darzustellen. Überhaupt wäre es ausgezeichnet, wenn Sie sich für die sprachliche Darstellung der Rotengrunder einen Dialekt aneignen. Suchen Sie sich dazu auch eine eigentümliche Angewohnheit in ihrem Benehmen, eine Art Tick, und pflegen Sie diesen im Laufe des Abenteuers. Mögliche Beispiele wären häufig unvollendete Sätze, Kopfschütteln bei bejahenden Antworten oder ständiges Seufzen.

Folgendes könnten Sie in ein Gespräch zwischen den Holzfällergehilfen und den Helden einfließen lassen, wobei die Details natürlich auch vom Verhalten Ihrer Helden abhängt.

Arnüt: "Aii... isch des der Hochgeborene, aiii... gucksch mal, Kieske, aiii... der isch ganz kaputt, der Arme."

Er piekt den Baron mit einem Holzstock in die Seite.

Kieskengaard: "Des kann nisch 'Gut's heiße', des kann nisch 'Gut's heiße'..." (schüttelt den Kopf)

Arnüt: "Aii... isch der irgendwo tot, der isch näm'sch..., aii... – wie kaputt isch'n der?"

Zieht seine Mütze aus und knetet sie zwischen den Fingern.

Kieskengaard: "Unglück über uns g'komme! Der gute Baron, was hascht g'macht, warum hascht uns allein g'lasse'?"

Schüttelt weiter den Kopf.

Auf dem Weg zur Burg haben Sie die Gelegenheit, die ungewöhnlichen Dorfhäuser zu beschreiben – mehrstöckige Bauten, die vermutlich Platz für drei bis vier Familien bieten. Die Fassaden bestehen aus dem gleichen rötlichen Gestein wie die Burg. Die Ankunft der Helden bleibt nicht unbemerkt – wenn Sie möchten, können Sie also im Dorf weitere Begegnungen erfolgen lassen. Der Kontakt der Helden zu den Dorfbewohnern ist ohnehin wichtig für den Verlauf des Abenteuers. Vorteilhaft wäre es, wenn Sie einige Rotengrunder genauer ausarbeiten – ihnen also Namen, Berufe, charakterliche Besonderheiten usw. geben, statt das Prinzip der Beliebigkeit walten zu lassen. Erfüllen Sie das kleine Dorf mit Leben, erschaffen Sie Identitäten und konfrontieren Sie die Helden mit vorstellbaren, heterogenen Figuren statt mit einer beiläufigen 'Informations-Beschaffungs-Kulisse'.

Eine leidenschaftliche Liebesgeschichte zwischen einer unglück-

lich verheirateten Handwerkerin und einem Helden, ein Hufschmiedlehrling als äußerst begabter Magiedilettant, ein in der Bildkunst gewandter Boron-Geweihler, der sich seinen Lebensunterhalt mit farbenfroher Portraitmalerei verdient – solche Episoden lassen den Ort der Handlung gleich viel lebendiger erscheinen und bieten Ihnen die Gelegenheit, das Rollenspiel der Helden zu fördern.

ANKUNFT AUF DER BURG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf dem geräumigen Burghof ist nicht viel los. Ein paar gackernde Hühner hasten euch aus dem Weg, zwei graubraun gescheckte Katzen dösen auf dem Fenstersims des Haupthauses. Hastig werkelt ein rothaariger Bursche an einem Scheunentor. Unmittelbar hinter dem Jungen steht eine ungeheuer dicke Magd und linst ihm über die Schulter. Dabei schimpft sie ohne Unterlass darüber, dass der Junge die Scharniere endgültig kaputt machen würde: "Wehe uns, wenn die Herrschaften von der Jagd zurückkehren."

Als die Magd den leblosen Körper des Barons bemerkt, schreit sie vor Schreck auf und fällt (unter lautem Getöse) in Ohnmacht. Der Stallbursche alarmiert die Anwohner mit Hilfe einer massiven Glocke. Darauf füllt sich der Hof mit etwa zwanzig neugierigen und besorgten Menschen.

Das Treiben ruft auch die Kinder des Barons auf den Plan: die offensichtlich hochschwängere Tochter *Yallya* und den stotternen Sohn *Friedbart*. Beschreiben Sie, wie die versammelte Dienerschaft zurückweicht und eine Gasse bildet, als die beiden herbeieilen. Erwähnen Sie auch, dass die schwangere Frau an der Schwelle des Herrenhauses stehen bleibt und sich wie bei einem Schwächeanfall an die Stirn fasst. Sie wirkt äußerst blass und wird von einer alten, glatzköpfigen und zahnlosen Magd gestützt. Der junge Adlige eilt direkt zum Baron und verlangt sofort von den Helden nach einer Erklärung für dessen körperliche Verfassung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"W-w-was ist mit meinem V-v-ater gesch-geschehen? Sch-sch-schnell! Wir brauchen einen H-h-eiler hier!"
Überall hört man nun aufgeregte Rufe, die Bediensteten, Mägde, Kammerdiener – alles flitzt umher oder steht fassungslos herum. Dennoch trifft nach kürzester Zeit der besagte Heiler ein, ein streng dreinblickender Mann mit Halbglatze und einem Lederkoffer.

Ein Teil der Jagdgesellschaft, drei Frauen und zwei Männer, darunter des Barons jüngster Bruder *Threnos*, trifft ebenfalls auf der Burg ein. Sie hatten sich bei der Hetzjagd auf einen Hirsch vom Baron getrennt und haben nun die Suche nach ihm aufgegeben und beschlossen, nachzusehen, ob er nicht längst wieder zur Burg zurückgekehrt ist.

Threnos sorgt dafür, dass der Baron ins Herrenhaus gebracht wird, und schickt das Personal zurück an die Arbeit. Sobald die Helden Threnos erklären, was geschehen ist, wer sie sind und was sie hier machen, dankt er ihnen aufrichtig und lädt sie ein, Gäste des Hauses zu sein, bis sich der Baron erholt hat. Nehmen die Helden die Einladung an, bekommen sie von einer rotwangigen Kammerzofe zwei große Gemächer im Erdgeschoss des

Hauptgebäudes zugewiesen. Falls die Helden Gefangene haben, wird sich Threnos mit einem verächtlichen Blick auch um sie 'kümmern', sprich: in das Burgverlies einsperren.

DIE BURG

Bei der Burg selbst handelt es sich um ein altes, recht gut befestigtes Bauwerk aus rotem Gestein. Als Vorbild können Sie sich an Burg Weidleth im *Armorium Ardariticum* auf S. 31 orientieren, allerdings ohne Vorburg: Durch die Zugbrücke betritt man den engen Burghof und blickt auf das Hauptgebäude, rechter Hand sind Stallungen, zur Linken Wohnhäuser des Gesindes und der Burgmannen. Übertagt wird der Hof von dem wuchtigen Bergfried, dem gegenüber ein kleinerer Turm das Tor bewacht.

BIS ZUM ABEND

Den Rest des Tages können die Helden nach eigenem Belieben verbringen. Am Abend sollten sie sich im *Rotkirsch* aufhalten, Rotengrunds einziger Taverne. Dort sind sie dann verständlicherweise erst einmal die Hauptattraktion. Die Gerüchte, der Baron sei schwer verwundet, gar tot, haben schon längst die Runde gemacht und man verlangt Aufklärung von den Fremden. Falls die Helden jetzt schon Untersuchungen bezüglich des Attentats anstellen, bekommen sie nur vage Andeutungen als Antworten: "Scho' klar, die beid'n Wohlgeborn' können sich nich' riechen, aber dass er (Cyad) jetz' also so was macht ... das hätt'sch nich' gedacht ..."

"Na ja, da war immer scho' was, jetzt auch – der Brand, die Tochter ..."

Noch weichen die Rotengrunder allen genaueren Erklärungen aus ...

DIE KNEIPENSCHLÄGEREI

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich werden die Stimmen in der Kneipe lauter. An einem der Tische hinter euch erheben sich ruckartig zwei Gäste. Threnos, der Bruder des Barons, ist einer von ihnen. Am Tisch stehen schon zwei junge Männer, die ihren Mänteln nach zu urteilen wohl gerade erst eingetroffen sind. Es kommt zu einem kurzen, dennoch äußerst hitzigen Disput zwischen Threnos und den Ankömmlingen. Es geht um den Baron, so viel ist klar. Doch bevor ihr begriffen habt, worum genau, stößt Threnos den Tisch vor sich zur Seite und statt Worten werden auf einmal Schläge ausgetauscht. Eine zünftige Kneipenschlägerei bricht los!

Erst der Überfall, dann das – die Helden scheinen in eine besonders gefährliche Gegend gekommen zu sein. Die Schlägerei selbst sollte natürlich nicht gefährlich ausgehen. Verwickeln Sie die Rauflustigen unter den Charakteren in typische 'Jemand in der Nähe, dem ich diesen Stuhl über den Rücken zerbrechen kann?'-Situationen und machen Sie ihnen klar, dass sie bei einer Rotengrunder Schlägerei grundsätzlich alles dürfen, außer einen Krug mit Kirschwasser als Waffe benutzen ...
(Den Hintergrund für die Schlägerei erfahren Sie im Kapitel **Zwischenfall 6 – Ein Hausverbot** auf S. 33.)

DER AUFTRAG

Am nächsten Morgen bittet der Baron die Helden zu sich. Nach einer schlaflosen Nacht voller Schmerzen geht es ihm heute geringfügig besser. Dem Medikus ist es bisher allerdings nicht gelungen, das Gift zu neutralisieren – der Baron kann sein Bett weiterhin nicht verlassen. Obwohl ihm das Sprechen äußerst schwer fällt, weiht er die Helden in "Cyads bisherige Übeltaten" ein. Anschließend beauftragt er sie als "fremde, aber vertrauenswürdige Gäste", Beweise zu finden, die eindeutig zeigen, dass Cyad "oder einer aus seiner Brut" hinter dem Attentat stecken. Dass er diesen Auftrag nicht eigenen Leuten erteilt, hat zwei Gründe: Erstens ist er ein streng praiosgläubiger Mann und

duldet keine Beweisfälschung oder offensichtliche Bevorzugung von Personen. Jemanden aus den eigenen Reihen, gar einen Verwandten zu bestimmen, der die Untersuchungen unvoreingenommen angehen soll, erscheint ihm unmöglich. Die Tatsache, dass er, trotz all dem, was in letzter Zeit geschehen ist, aus Mangel an echten Beweisen immer noch nichts gegen die Arns unternommen hat, zeigt die Ausmaße seines Gerechtigkeitsempfindens. Außerdem weiß der Baron natürlich vom mysteriösen Verschwinden der Baronessen an ihrem 18. Tstag, zumal er seine eigene Frau, allen Sicherheitsvorkehrungen zum Trotz, auf die gleiche Weise verlor. Da seine Tochter in wenigen Tagen achtzehn Jahre alt wird, hofft er insgeheim, die Helden als eine weitere Schutzmaßnahme gegen den Fluch zu gewinnen. Die restlichen Anwesenden an diesem Morgen sind die Brüder des Barons Threnos und *Daarden*, seine Kinder Yallya und Friedbart, der Schatzmeister *Unoli Pons* und der Berater des Barons *Praiodan Keelkelseevi*.

DER ADLIGENSTREIT: EIN SCHRÄG, MITTEN IN EINEM NADELWALD WACHSENDER KIRSCHBAUM

Der Baron erzählt von der Auseinandersetzung um den 'Haupthofkirschbaum' (siehe Kasten) aus seiner Perspektive und sieht darin den Auslöser für Cyads Rachsucht und somit für den gesamten Streit. Für die Helden ist die Geschichte eine Art Einführung in das Thema. Welche Informationen Sie den Spielern schließlich daraus geben, bleibt Ihnen überlassen.

sitz-Urkunde aus dem Jahre 142 v. H., aus der hervorgeht, dass die Familie derer auf Arn einen genau abgemessenen Teil des Rotengrunder Waldes vom damaligen Baron Stywian zum Preis von zwölf Kühen und sieben Ziegen abgekauft habe. Den Haupthofkirschbaum gab es damals allerdings noch gar nicht – und das betont der Baron immer wieder. Bis vor einem Jahr gab es auch niemals wieder genaue Abmessungen, wie groß dieses, denen auf Arn gehörende Waldstück tatsächlich ist. Die Holzfäller orientierten sich bisher gewohntermaßen an einer buckligen Tanne, dem Rotenbach und einer Wegbiegung. Cyad unternahm vor drei Monaten eine Messung, bei der festgestellt wurde, dass der ziemlich schräg mitten in diesem Nadelwald wachsende Kirschbaum zwar noch auf dem Boden

CYADS FORDERUNG

Können Sie sich vorstellen, was geschieht, wenn ein ohnehin unliebsamer Spross des hiesigen Kleinadels (Cyad) plötzlich Anspruch auf ein Drittel des Hofhauptkirschbaumertrages erhebt? Er stützt sich auf eine zweifach unterzeichnete Landbe-

ROTE KIRSCH AUF SILBERNEM GRUND

Das Wappen derer auf Rotengrund bildet eine dunkelrote Rotengrunder Kirsche auf silbernem Grund. Dies ist kaum verwunderlich, sind die Kirschen doch eines der wichtigsten Erzeugnisse dieser Baronie. Aus den Früchten braut man in der Region den berühmtesten 'Roten Kirschner', einen vorzüglichen Schnaps.

Aber, wenn fern der Hunderten von Kirschbäumen, die seit Jahrhunderten in den gepflegten Obstgärten nebeneinander gedeihen, abseits aller Anbaugelände, tief in einem gewöhnlichen Nadelwald, ein weiterer, einzelner Kirschbaum entdeckt wird, ein grandioses Exemplar einer unbekannteren Gattung dazu, ertragreicher an Fruchtmenge, köstlicher im Fruchtgeschmack, dann wird diesem, zugegebenermaßen etwas schräg wachsenden Kirschgenossen besondere Beachtung geschenkt. Und das reicht zum Beispiel dazu aus, diesem besonderen Exemplar einen echten Titel zu vergeben: den Titel des 'Hofhauptkirschbaums'. Und zu diesem Titel gehört auch die Ehre, jener Baum zu sein, der

"auf Grund und Boden derer auf Rotengrund die Kirschfrucht ausschließlich für den Verzehr durch das hochgeborene Geschlecht des Barons auf Rotengrund trägt" – ein Hofhauptkirschbaum eben.

Und jedes Jahr, am letzten Tag der Kirschernte, wenn sich die festlich geschmückten Äste des Hofhauptkirschbaums vor den Honoratioren der ganzen Provinz (und unter der Last der überreifen Früchten) bis zum Boden krümmen, da erst dürfen die Kirschen gepflückt und während eines großen Umtrunks verspeist werden.

Dem Baum werden zudem außerordentliche Kräfte zugeschrieben: Seine Früchte, die immer paarweise wachsen und somit im Laufe der Zeit den Namen 'Zwillingskirschen' erhalten haben, vertreiben die Tseuma und den Darmfleisch; die Kerne, in einer Suppe verkocht und dann verspeist, verhelfen dem Mann im reiferen Alter zu neuem Haarwuchs. Die nachfolgende Verstopfung kann man wiederum mit frischer Kirschhaut kurieren.

der Baronie wurzelte (auch das betont der Baron), aber aufgrund seiner Schräglage mit einem erheblichen Teil der Baumkrone und somit der Früchte in das Arnsche Gebiet ragte. (Ein Sachverhalt, für den der Baron nur Spott übrig hat ...) Auf genau diesen Teil erhob Cyad Anspruch in einem Schreiben an den Baron. Dessen Antwort war, neben Gelächter und Hohn, ein klares Nein. Damit gab Cyad auf Arn sich nicht zufrieden – ein Wort folgte auf das andere, und nachdem die Worte zu heftig wurden, folgten ihnen Taten.

DIE KONFRONTATION

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit geschwächter Stimme, aber deutlich spürbarem Zorn spricht der Baron: "Unserem Gericht wollte der Niederträchtige seine aberwitzige Forderung nicht vorlegen. Ich selbst wäre der Richter, und kein Richter würde dir doch das Recht auf einen Baum geben, der nicht auf deinem Boden wächst! Das wäre, als würde ein Schaf, das mir gehört, auf dein Land laufen und deswegen fortan dir gehören. Und nachdem der Gauner sah, dass ich nicht klein beigab, erfolgten die ersten Zwischenfälle. Und ich muss euch sagen, Freunde, obwohl ich kaum Gutes vom Arnschen Geschlecht zu erzählen weiß, niemals dachte ich, dass es zu solch Untaten fähig wäre!"

Anschließend erwähnt der Baron die 'Untaten' (siehe **Die Zwischenfälle**, unten auf dieser Seite), wird dabei aber immer schwächer, so dass er sie wirklich nur grob aufzählt, ohne ins Detail zu gehen.

Die Einzelheiten herauszufinden ist nämlich die Aufgabe der Helden. Gerüchte, die besagen, dass er indessen Sabotageakte gegen die Arns angeordnet hatte, hält der Baron für "von den Arns gegen Ordnung und Gesetz" verbreitete Lügen. Dazu sagt er: "Es reicht nicht, dass er seine Dienerschaft anstiftet, damit das Pack Lügen über meine Familie verbreitet! Nein, er spannt inzwischen schon seine verzogene Brut dafür ein – diese beiden

götterlästernden Ratten –, auf dass sie den Namen meiner Tochter in den Schmutz ziehen!" Ein Held, der in die richtige Richtung blickt und dem eine *Sinnenschärfe*-Probe +2 gelingt, kann bei diesen Worten des Barons beobachten, wie seine Tochter den Blick senkt, die Mundwinkel nach unten verzieht und stark errötet.

DIE BITTE DES BARONS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"So ich an der Zwölfe Macht und Ordnung glaube, so glaube ich an die Güte der Menschen, welche uns die Himmlischen schenkten. Und niemals würde ich wollen, dass sich die Güte, in der Ordnung und Gerechtigkeit stecken, in Eigennutz und Ungerechtigkeit verwandelt. Es ist aber hier leider so, dass der Kreislauf gebrochen und an einem Menschen, an mir, ein Mord versucht wurde. So ersuche ich euch, tapfere Freunde, uns zu helfen, den Kreislauf wieder zu schließen. Und obwohl für mich fest steht, wo der Schuldige zu finden ist, von dem die barbarischen Delikte gegen unser Haus ausgehen, gilt es doch, seine Schuld auch dem himmlischen Richter zu beweisen. Ich bitte euch, das zu vollbringen: Findet den Schuldigen an all den Untaten und ihr sollt reichlich belohnt werden!"

DIE WAHRE INTRIGANTIN

Auch der Streit zwischen den Adligen wurde von Rriaha inszeniert. Bisher war es ihr immer relativ leicht gelungen, die Baronessen gegen ihre Väter aufzuwiegeln, Yallya aber entwickelte in ihrer Kindheit eine besonders starke Zuneigung zu ihrem Vater, die erst durch den Streit gestört wurde. Rriaha bemerkte dies und arrangierte eine Reihe von Zwischenfällen, denen eines gemeinsam war: Sie sollten die Kluft zwischen den Adligenfamilien so weit vertiefen, dass sich Yallya früher oder später zwischen ihrem Vater und ihrem Liebhaber Ryhmeo entscheiden musste, dessen Kind (genau genommen: Kinder) sie trug.

DIE ZWISCHENFÄLLE

In der folgenden Liste werden die vorgefallenen Akte der (angeblichen) Vergeltung dargestellt, ergänzt durch den tatsächlichen Hergang (Hintergrund/ der wahre Hintergrund), Gerüchte aus dem Dorf und die Sichtweise und/oder das Alibi der Betroffenen. Es ist davon auszugehen, dass sich die Helden sowohl im Dorf, als auch bei der Familie Arn umhören. Cyads Alibis sind tatsächlich ein Beweis seiner Unschuld. Anders sieht es bei Ryhmeo aus – der junge Mann ist zwar unschuldig, kann aber sein häufigstes Alibi, die nächtlichen Treffen mit der Baronesse, nicht anbringen, da er die Beziehung geheim halten möchte.

Die Reihenfolge, in der die Zwischenfälle vorgestellt werden, entspricht in etwa der Reihenfolge, in der die Helden von ihnen erfahren bzw. sie untersuchen. Sollten Ihnen weitere passende Hinterhältigkeiten einfallen, bringen Sie diese ruhig ein. Überlegen Sie, wie Rriaha den Zwischenfall inszeniert haben könnte und ob die Helden bei ihrer Untersuchung weitere Anhaltspunkte finden, die nicht auf eine Beteiligung derer auf Arn

schließen lassen. Die geringfügigeren können dabei auch tatsächlich auf die Kosten der Adligen gehen, nichts aber, was mit Körperverletzung oder schwerwiegendem Verbrechen zu tun hat.

Als Gesamtergebnis der Untersuchungen sollte den Helden etwa am Abend des zweiten Tages klar sein, dass weder der Baron noch Cyad auf Arn mit den (gravierenden) Vorfällen zu tun haben, diese also weder gelenkt noch ausgeführt haben.

ZWISCHENFALL I UND AUSGANGSPUNKT DES STREITES: DER KIRSCHBAUM

Hintergrund: Cyad auf Arn entdeckt eine Urkunde, in der genau festgelegt ist, welcher Teil des Rotengrunder Waldes zwar auf dem Boden der Baronie liegt, aber den Arns gehört. Die Krone der ziemlich schräg mitten in einem Nadelwald wachsende Kirsche – die 'Haupthofkirsche' – befindet sich zum Teil auf dem Arnschen Besitz. Diesen Anteil beansprucht Cyad.

Beweise: Sowohl die Urkunde (eine Abschrift befindet sich selbst

im Burgarchiv), als auch die Abmessungen sind korrekt. Cyad zeigt sie den Helden bereitwillig.

Cyad: "Hätte ich gewusst, welchen Schaden der Baum anrichten wird, hätte ich die Urkunde zerrissen!"

Cyad: "Der Baron spricht immer vom Recht. Aber wenn das Recht einmal gegen ihn 'spricht', dann stellt er sich taub und schweigt."

Gerüchte aus dem Dorf: Die Helden stoßen in Gesprächen mit den Dorfbewohnern auf Andeutungen zur heimlichen Beziehung zwischen Ryhmeo und Yallya. Die meisten wissen nichts über die nächtlichen Treffen der Verliebten (oder wollen davon nichts wissen), einige können aber den Helden (falls sich diese geschickt anstellen) Hinweise liefern, die Sie als Hintergrundinformationen im Abschnitt **Ryhmeo und Yallya – die verbotene Liebe** unten auf dieser Seite finden.

Der Wirt oder eine andere passende Person: "Is' scho' wichtig zu wissen, wem jetzt was g'hört, wo kämen wir hin, wenn niemand mehr weiß, was ihm gehört! Aber ich sag dir eins, Freundchen, es ist nicht nur der Baum, um den sich die Hochgebor'nen zanken. Und es geht nicht nur darum, wem was g'hört, sondern auch, wer wen will und wer wen nicht wollen darf! Was, das verstehst du nicht! Aii, dann wirst du bald gar nichts verstehn ..."

ZWISCHENFALL 2: DIE GRABSCHÄNDUNG

Hintergrund: Die Familienkrypta derer auf Rotengrund wird geschändet. In einer riesigen Blutlache liegt ein aufgerissenes Lammkadaver auf dem Stein, die Namen der Verstorbenen wurden zerschrammt. Tierkot und verfaultes Obst bedecken die Treppe, die in die Krypta hinabführt.

Alibi: Cyad behauptet, vor dem Bekanntwerden der frevlerischen Tat nicht einmal gewusst zu haben, wo genau sich die Krypta befindet (wahr). Da er inzwischen erfahren hat, wie groß die Ausmaße der Schändung waren und dass sich die Krypta unterhalb des Hauptgebäudes der Burg befindet, kann er die Anschuldigungen nicht nachvollziehen. Den Stein mitten in der Burg unbemerkt zu bearbeiten, bis die Namen nahezu unlesbar sind – das hält er für ausgeschlossen.

Cyad: "Wie soll das denn statt gefunden haben? Jemand ist zu der Burg spaziert, über der einen Schulter ein Sack voll Tierkot, über der anderen ein Sack voll verfaulten Obst. Und dann hat dieser Jemand wer weiß wie lange an den Grabtafeln herumgekratzt, und den Inhalt der Säcke in der Gegend verteilt? Ich bitte euch – so was merkt und hört man! Tagsüber laufen da überall Menschen herum, und nachts ist die Burg voller Wachen. Da kommt niemand ungesehen hinein – das weiß doch jeder!"

Tynus, Cyads jüngster Sohn: "Nie würde ein Arn gegen einen gottgeweihten Ort freveln! Oder müssen wir euch im Peraine-Hain beweisen, dass wir keine Grabschänder sind?"

Der wahre Hintergrund: Die Arns erzählen wieder die Wahrheit. Für die Schändung der Krypta sind Rriaha und ihr Gehilfe Edin verantwortlich. Während eines abendlichen Tanzfestes im Herrenhaus gelang es ihnen, die schon bereit stehenden Abfälle und Kot zur Krypta zu bringen und dort im Schutz der Nacht und Musik die Namen der Verstorbenen zu zerkratzen.

Die Helden sollten die Krypta besuchen. Die Räumlichkeiten wurden inzwischen gereinigt und ein Boron-Geweihter erneuerte den Gottessegnen. Die Kratzspuren sind jedoch immer noch zu sehen.

Falls einer der Helden den Platz um die Krypta genauer untersuchen möchte, gewähren Sie ihm den Fund einer merk-

würdigen Vogelfeder (*Tierkunde* +3: eine Eulenfeder; wenn trotz Erschweris noch wenigstens 3 TaP* übrig bleiben: krankhaft verformt) hinter einem Steinvorsprung und erzählen Sie ihm, dass er sich einige Augenblicke lang beobachtet fühlt. Die Feder stammt von Larinx, Rriahas Vertrautentier.

Ryhmeo äußert sich zu diesem Ereignis nicht, wenn er nicht direkt gefragt wird. Er hat in dieser Nacht Yallya auf der Burg besucht. Da er niemals in den Ballsaal hinein gelassen worden wäre, trafen sich die beiden kurz vor Mitternacht in der Nähe der Krypta. Bei diesem Stelldichein hörten sie aber auch andere Geräusche aus der Dunkelheit und verabschiedeten sich schnell voneinander, um nicht entdeckt zu werden. Zu hören waren Rriaha und Edin, die gerade begonnen hatten, die Krypta zu bearbeiten. Zuvor wurden die Wachen mit einem Schlaftrunk außer Gefecht gesetzt, welches mit ihrem Abendmahl vermischt war.

Die Helden sollten die Wachen befragen. Die beiden geben erst bei eindringlichen Fragen zu, dass sie wohl beide eingeschlafen sind, beteuern aber eindringlich, das wäre ihnen zum ersten Mal passiert, und flehen die Helden an, diese Tatsache nicht dem Baron zu vermelden. Sollten die Helden der Sache nachgehen, können sie erfahren, dass die Wachen in der Burg einquartiert sind und sie an jenem Tag nicht verlassen haben. Sie haben sogar in den Nachmittagsstunden einige Stunden geschlafen, um bei der Nachtwache ausgeruht zu sein. Sowohl das Frühstück als auch eine Suppe nahmen sie auf der Burg ein. Rriaha kocht manchmal für die Baronesse und hat freien Zugang zur Küche, die sie auch an dem Tag besucht hat – um die Suppe der Wachen mit Schlaftrunk zu würzen. (Wie Ryhmeo und Yallya heimlich in und aus der Burg gelangen, erfahren Sie im Abschnitt **Ryhmeo und Yallya – die verbotene Liebe**, siehe unten.) Ryhmeos Flucht aus der Burg blieb in dieser Nacht (ausnahmsweise) nicht unbemerkt. *Lykk Rotenbruck*, einer der zahlreichen Kirschgartenbesitzer aus dem Dorf, beobachtete zufällig wie der junge Arn ("Doch, doch, der war's – ich hab' ihn an der Mütze' erkannt!") die Böschung hinuntereilte, die zwischen der Burg und dem Dorf liegt.

Veranstalten Sie ein Treffen zwischen Lykk und den Helden („Ja, ja, der alte Lykk hat da was gesehn, spricht doch mal mit dem ...“). Der Alte ist unsicher, ob er sich den Fremden mitteilen soll, und wird erst mit Hilfe zäher Überzeugungsarbeit seitens der Helden von seiner nächtlichen Beobachtung erzählen. Wenn die Helden Ryhmeo mit diesem Wissen konfrontieren, reagiert dieser überrascht und danach höchst verlegen und letzten Endes wütend. Überrascht ist er, da er nicht erwartet hätte, gesehen worden zu sein, verlegen, da dies nun doch eingetreten ist, er aber den Grund für sein Besuch nicht nennen darf, und dann wütend, da er überzeugt ist, dass er sich "niemandem verantworten muss für etwas, das ich nicht getan habe“.

Optimal ist es, wenn die Helden nach dem Treffen mit Ryhmeo weiterhin keine Beweise gegen die Arns hätten, dafür aber eine konkretere 'Ahnung' davon, dass die Hintergründe des Streites keineswegs nur den schräg mitten in einem Nadelwald wachsenden Kirschbaum beinhalten, sondern auch:

ZWISCHENFALL 3: RYHMEO UND YALLYA – DIE VERBOTENE LIEBE

Hintergrund: Hier in der Gegend sagt man: "Der Kirschnaps löst die Zunge, als sei sie kein eignes Fleisch!" Neugierige Ohren

behaupten, vor einigen Tagen dem jungen Ryhmeo auf Arn im Zwiegespräch mit dem Schnapsbecher zugehört zu haben. Ryhmeos Rausch-Selbstgespräch: "Mein Schönster ... Hirsch... Kirschbaum! Meine Rahjaorchid... orfid... deehh ... die Chönste von alllllen-allllen. Jetzet trägsch unsre Frucht und isch ... werds der janzen Welt werd ich's erzählen, dass du's bisch mit mir und keine andre... und deinen Vater, dem elllenden ... Lühhnhhg... Lühhngner, dem wird ich's auch erzählen, soll's die Welt meine Yallya ... wissen!"

Gerüchte: Die Helden erfahren von Ryhmeos Selbstgespräch aus Andeutungen der Dorfbewohner. Weitere Informationen erhalten sie aber nur, wenn sie sich vorsichtig über das Thema informieren.

In der zweiten Nacht (möglicherweise auch später, aber auf jeden Fall nach dem ersten Treffen mit den Arns) kann einer der Helden eine Gestalt beobachten, die über den dunklen Burghof schleicht. Im schwachen Mondlicht sieht er, wie sich ein Schatten erst hinter dem Brunnen versteckt und dann gebückt in Richtung der Burgmauer huscht. Dort angekommen, beginnt die Gestalt die Mauer abzutasten, um im nächsten Augenblick eine Falltür zu öffnen und in der Tiefe zu verschwinden.

Bei der Gestalt handelt es sich um Yallya. Sie ist auf dem Weg zu Ryhmeo und versucht, sich heimlich davon zu stehlen. Sollten ihr die Helden folgen (ein kurzer unterirdischer Gang führt auf die andere Seite der Mauer), können sie anschließend das Treffen der Baronesse mit Ryhmeo beobachten. Verhindern Sie, dass die Helden das Paar stellen. Falls sich das nicht vermeiden lässt, werden die beiden ihr heimliches Treffen damit erklären, dass sie als "gute Freunde" bei "all diesen Querelen" zwischen ihren Eltern sonst keine Gelegenheit haben, sich mal zu treffen ...

Der wahre Hintergrund: Ryhmeo und Yallya sind einander seit nunmehr über einem Götterlauf in rahjaischer Leidenschaft zugetan und werden bald auch von Tsa gesegnet. Obwohl dem Baron das Gerede aus dem Dorf längst bekannt ist, weigert er sich, zu akzeptieren, dass sich seine Tochter mit einem Arn eingelassen hat.

Gerüchte aus dem Dorf: Die beiden erdreisten sich, sich heimlich in der Burg zu treffen (wahr). Normalerweise aber verabreden sie sich irgendwo im Wald (wahr) an einer Waldhütte, oben am Rotenbach (teilweise wahr, in der Hütte waren die beiden tatsächlich schon, jedoch nur einmal. Die Hütte ist vor allem deswegen wichtig, weil sie oft von der Hexe aufgesucht wird, die dort unter anderem Edin in seine Aufgaben einweist. Die Hexe zieht sich später auch mit Yallya dorthin zurück, nachdem diese

aus der Burg flieht). Falls die Helden die Hütte irgendwann untersuchen, finden sie dort u.a. Armbrustbolzen, die jenem ähneln, mit dem der Baron vergiftet wurde.

ZWISCHENFALL 4: VIEHDIEBSTAHL

Hintergrund: In einer nebligen Nacht, Anfang Phex, machte ein junges Liebespaar eine merkwürdige Beobachtung. Aus seinem heimlichen Liebesnest, einem Kornspeicher nahe den Viehställen, sahen *Mengwulf* und *Anviane*, wie fünf Bullen ihre Behausung verließen und brav hintereinander, wie an einer unsichtbaren Schnur gezogen, über die Weide in nördliche Richtung davon trotteten. Am nächsten Tag stellte ein Hirte fest, dass tatsächlich fünf Tiere aus dem Bestand des Barons fehlten: die besten Zuchtbullen der Region. Ohne fremde Hilfe, z.B. ohne jemanden, der die Tore öffnete, konnten die Tiere weder die Stallungen noch das eingezäunte Weideland verlassen.

Mengwulf und Anviane schwören, dass sie keine Menschenseele in der Nähe gesehen hatten, die Tore aber schon offen standen. Einer der Bullen wurde zwei Tage später gefunden. Er lag tot in einem Waldstück unweit von Arns Hof.

Alibi: Cyad: "Haltet Ihr mich wirklich für so töricht, das beste Vieh des Barons zu stehlen, um es am eigenen Hof zu töten? Was soll das? Sagt mir, warum sollte ich so etwas tun? Die Tiere zu stehlen, um sie zu verkaufen? Sie sind doch wahrscheinlich unverkäuflich – jeder in der Umgebung kennt diese prächtigen Bullen. Und warum, in aller Götter Namen, sollte ich eins von den armen Geschöpfen auf grausamste Weise töten und dann auf meinem eigenen Hof liegen lassen?"

Gerüchte aus dem Dorf, Ergebnisse der Untersuchungen: Ein zweites Kadaver wurde in den Hügeln südwestlich von Roten grund gefunden und zwar von den beiden Holzfäller-gehilfen Arnüt und Kieskengard, deren Bekanntschaft die Helden schon gemacht haben. Das

Tier war aufs Grausamste zerstückelt, und um das Kadaver herum waren Wolfspuren zu sehen. Die beiden haben aus reinem Aberglauben noch niemandem von ihrem Fund erzählt. Sie werden den Helden davon berichten, wenn sie erkennen, dass diese tatsächlich versuchen, die unheimlichen Vorfälle aufzuklären. Ähnlich agieren übrigens die anderen Dorfbewohner. Am Anfang verraten sie den Helden so gut wie nichts, doch sobald diese ihr Vertrauen gewonnen haben, erzählen sie mehr als notwendig ...

Lassen Sie die Helden irgendwo einen dritten toten Bullen entdecken. Das Tier scheint regelrecht geopfert worden zu sein



(auf einem Felsen in der Nähe finden sich rätselhafte, aber völlig sinnlose Runen).

Gerüchte aus dem Dorf: Im Zusammenhang mit den zerstückelten Tieren erfahren die Helden, dass die Dorfbewohner die Tat für das Zeichen des drohenden Unheils halten, das seit beinahe einem Jahrhundert die Familie des Barons trifft. Zum ersten Mal hören sie von "Sachen, in die ihr euch lieber gar nicht einmischen solltet, Fremde!" Es kommt ihnen zu Ohren, dass die Menschen "froh sind, dass es nur fünf Tiere traf, vor 108 Jahren nämlich, da gab es ganz andere Opfer zu beklagen ..." usw.

Der wahre Hintergrund: Rriahas ursprünglicher Plan war es, die Tiere mit Edins Hilfe aus den Stallungen hinauszuführen und sie im Schutze der Nacht auf Arns Anwesen zu bringen. Dort sollte ein Bulle getötet und sein Kadaver auf dem Hof hinterlassen werden. Fünf ausgewachsene Bullen durch das halbe Dorf zu befördern, fand Rriaha dann doch zu riskant. Sie verwarf auch die Idee, eines von den Tieren unmittelbar auf dem Hof zu schlachten, da die Gefahr bestand, von den Arns entdeckt zu werden.

Als sie das Vorhaben schon aufgeben wollte, fiel ihr ein Zauber ein, den sie in ihrer Kindheit erlernt hatte und mit dessen Hilfe man sich des Geistes von Tieren bemächtigt. Sie versteckte sich im Stall und blieb dort bis tief in die Nacht. Als niemand mehr zu sehen war (was sie mit Hilfe ihrer Eule überprüfte), kam sie aus ihrem Versteck heraus und zwang zum ersten Mal nach über 90 Jahren wieder Tiere, ihr zu gehorchen. Dass ihr der Zauber so plötzlich einfiel, fand sie merkwürdig, da sie sich seit der Zeit, als sie verflucht wurde, sich nur an wenige Zauber erinnern konnte.

ZWISCHENFALL 5: DAS ATTENTAT

Der wahre Hintergrund: Über Edin als Mittelsmann und mit Hilfe großzügiger finanzieller Gefälligkeiten gelang es Rriaha, einige Straßenräuber für den Überfall auf den Baron anzuwerben. Sie wusste, dass man die Arns verantwortlich machen würde, und erhoffte sich (endlich) eine Verurteilung und Einkerkерung von Cyad und seinen Söhnen. Da sie ja dafür sorgen musste, dass sich Yallya von ihrem Vater lossagt (und eine Gefängnisstrafe oder gar ein Todesurteil Ryhmeos wären dafür ausreichende Gründe), dürfte der Baron bei dem Überfall nicht getötet werden. Die Giftmischung würde ihn aber lange genug ans Bett fesseln, so dass er ihr später nicht mehr in die Quere kommen würde.

Alibi: Wenn die Helden Cyad vom Überfall erzählen, wird dieser zuerst mit ehrlicher Besorgnis fragen, ob es dem Baron gut geht. Zugleich wird Tynus, sein jüngster Sohn, die Beherrschung verlieren und sich darüber entrüsten, dass die Rotengrunds nun soweit sind, Überfälle auf die eigene Person zu inszenieren, um den Arns etwas anhängen zu können: "Vater, dieses Mal gehen sie zu weit! Wir sind doch keine Mörder!"

Haben die Helden einen Gefangenen mitgebracht, so behaupten alle Anwesenden, ihn niemals zuvor gesehen zu haben, und auch er bestätigt, dass er die Arns nicht kennt.

ZWISCHENFALL 6: BRAND IN DER SCHEUNE DER ARNS

Dem Baron wird seitens derer auf Arn vorgeworfen, üble Verleumdungen über ihre Familie verbreitet zu haben sowie Sabotageakte durchgeführt zu haben, die einen Menschen beinahe das Leben gekostet hätten. Hier wird ein solcher Vorfall

skizziert, an dem Sie sich orientieren können, falls Sie weitere Hexenspielchen einbringen möchten. Bis auf zahlreiche tatsächlich geäußerte Verunglimpfungen des Arnschen Namens trifft den Baron keine Schuld an den Ereignissen. Die Helden sollten auf jeden Fall den Brand in Arns Scheune näher untersuchen. *Hintergrund:* Einige Tage vor dem Überfall auf den Baron brannte eine Scheune auf Arns Hof vollständig aus. Der Stallbursche Joschip entkam den Flammen mit schweren Verbrennungen. Cyad zweifelt nicht daran, dass der Brand von den Rotengrunds gelegt wurde.

Die Helden sollten sich die ausgebrannte Scheune ansehen und mit dem Stallburschen sprechen. Er war als erster zur Brandstelle geeilt und wollte die Flammen löschen, die sich, so Cyad, "mit unheimlicher Geschwindigkeit" ausgebreitet und binnen kürzester Zeit die Scheune zum Einsturz gebracht haben. Joschip hat seit dem Ereignis kein Wort mehr gesprochen. Sein Blick wirkt leer oder verschreckt.

Der wahre Hintergrund: Joschip hat Rriaha gesehen und in ihr die Brandstifterin erkannt. Dafür musste er einen hohen Preis zahlen. Die Hexe schlug ihn mit Blindheit und lähmte seine Zunge für immer – so dachte sie zumindest. Joschip selbst ist zwar verschreckt, wird aber versuchen, auf die Fragen der Helden einzugehen. Seine Antworten sind allerdings nur unverständliches Lallen. Lesen und schreiben kann er nicht. Falls er magisch untersucht wird, kann bei einer mäßig gelungenen Probe festgestellt werden, dass er einer magischen Herrschaft unterliegt. Bei einem gut gelungenen Wurf können Sie auch durchaus verraten, dass er verflucht wurde. Mit Hilfe eines BEHERRSCHUNG BRECHEN +10 besteht die Möglichkeit, die Wirkung des ZUNGE LÄHMEN sofort aufzuheben.

An Ihnen ist es, Joschip bei seiner ersten Begegnung mit den Helden noch als keine große Hilfe auftreten zu lassen. Wenn er seine Sprachfähigkeit wieder erlangt, können Sie ihn dazu einsetzen, die Helden von einer vollkommen falscher Fährte abzubringen, am besten aber, um kurz vor dem Finale den entscheidenden Hinweis zu liefern, wer die Brandstifterin war und somit hinter dem Ganzen steckt.

Lassen Sie außerdem einen der Helden (nach genauer Suche) in den Überresten der Scheune ein halbverbranntes, grünes Kopftuch finden. Solche werden von vielen Frauen in der Gegend getragen.

ZWISCHENFALL 7: EIN HAUSVERBOT

Hintergrund: Die Schlägerei im *Rotkirsch* (siehe den Abschnitt **Die Kneipenschlägerei** auf S. 28) beruhte auf einem Missverständnis: Cyads Söhne Ryhmeo und Tynus wollten sich bei Threnos nur erkundigen, wie es dem Baron geht. Er fasste das als Provokation auf und stürzte sich auf die beiden.

Da dies nicht die erste Auseinandersetzung dieser Art war, sah sich der Wirt gezwungen, etwas zu unternehmen, um nicht sein Geschäft bald ganz ohne Stühle führen zu müssen. Der Familie des Barons ein Hausverbot zu erteilen, wagte er nicht, ihnen gehört ja schließlich der Boden, auf dem das Haus steht (Und hier gibt es zum Glück keine uralten Urkunden, die besagen, dass sich das Dach zur Hälfte auf dem Land derer auf Arn befände ...). So sprach er ein Hausverbot für die Gebrüder auf Arn aus.

DER FLUCH VERGANGENER ZEITEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Äste knacken unter euren Stiefeln, die

Die folgenden Szenen bilden den Rahmen für das Verständnis des Fluches und Rriahas/Sachiyas Rolle darin.

DIE WÖLFE

»Ihre Mäuler waren mit gelbem Geifer bedeckt, die Augen glühten in der Finsternis ...«

Tief im Rotengrunder Wald beobachtet der Holzfäller Gernout an zwei aufeinanderfolgenden Abenden Rriaha beim Rezitieren der Fluchverse (siehe Einleitungstext auf S. 23) und "ganz anderer unheimlicher Sachen". Nach dem zweiten Mal wendet er sich verängstigt an den Baron/die Helden:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"... Und als sie mit ihrem Gemurmel fertig war, da kam aus dem Wald ein Wolf und blieb vor ihr stehen. Ich hatte eine Angst, dass ich nicht mal zu atmen wagte! Die olle Vogel-scheuche streichelte aber das Biest, als wär's ein Hund, oder was! Und das Viech schien Angst zu haben vor der Alten, es winselte und sprengte mit eingezogenem Schwanz davon. Ich beeilte mich danach sofort hierher und hatte das Gefühl, mögen die Zwölfe mich schützen, irgendwas würde hinter mir durch den Wald hetzen!"

Rriahas magische Kräfte waren zu diesem Zeitpunkt bereits zurückgekehrt. Nun wollte sie mit ihrer Hilfe die Unterstützung ihrer einstigen Gehilfen sichern: der Wölfe.

Gernouts Beschreibung der alten Frau passt auf Sachiya/Rriaha, die jedoch in der Burg nicht aufzufinden ist. Der Holzfäller schlägt vor, dass die Helden am späten Nachmittag mit seinen Gehilfen (Arnüt und Kieskenggaard) zu seiner Waldhütte kommen. Von dort aus würde er sie an die Stelle führen, wo er die Alte beobachtet hatte.

Was Gernout nicht weiß, ist, dass die Hexe seine Anwesenheit bei ihrem zweiten Ritual bemerkte und ihn tatsächlich verfolgte, bis klar wurde, dass er zur Burg lief. Dass er dort von ihrem Treiben berichten wollte, konnte die Hexe sich natürlich denken. Und sie wollte ihn daran auch nicht hindern, zumal sie ahnte, dass die Helden diejenigen sein würden, die der Sache nachgehen: eine willkommene Möglichkeit, sich der Schnüffler zu entledigen ...

VATER UND TOCHTER

»Bitte, Vater, hört einmal bloß auf Euer Herz und nicht auf Postulate der Ehre und Ordnung!«

Der Baron weigert sich, das Offensichtliche zu akzeptieren: die Tatsache, dass seine Tochter eine Beziehung mit dem Sohn seines verhassten Kontrahenten führt und sogar von ihm schwanger ist. Yallya weiß ihrerseits wohl, dass ihr Vater niemals einen Segen über das Paar sprechen, geschweige denn einen Traviabund zulassen würde.

Luft ist feucht und riecht nach Moos. Angeführt von Kieskenggaard schlägt ihr euch im matten Licht der untergehenden Sonne durch den Wald. Plötzlich seht ihr schnelle Bewegungen zwischen den Bäumen und vernehmt heiseres Knurren von allen Seiten: Wolfsknurren! Kaum, dass ihr das Geräusch eingeordnet habt, sieht ihr euch von [Anzahl der Helden + 2] zähnefletschenden Waldwölfen umgeben. Die Augen des Leitwolfs, denn bei der Größe und Haltung von diesem Exemplar kann es sich nur um den Anführer des Rudels handeln, funkeln eigenartig im silbrigen Glanz, während gelber Geifer sein aufgerissenes Maul umgibt. Diese Bestien sehen nicht aus, als wollten sie bloß ihr Revier verteidigen.

Der Holzfäller erlitt das Schicksal, welches wir den Helden in der Auseinandersetzung mit den Wölfen nicht wünschen: Er wurde in der Nähe seiner Hütte zerfleischt. Die Helden werden ebenfalls sofort angegriffen. Die Wölfe sollten ihnen durch ihre unerwartet kluge und berechnende Kampfweise einige Schwierigkeiten bereiten. Lassen Sie die Tiere nicht sinnlos in die Waffen der Helden springen. Sie werden so lange weiter kämpfen, bis der Leitwolf und mindestens die Hälfte der anderen Tiere außer Gefecht sind.

Da Rriaha in der Nähe ist, können Sie ihre Eule einmal über den Kampfplatz kreisen lassen, und wenn sie wollen, unternimmt sie sogar eine Sturzflug-Attacke direkt in das Gesicht des kampferfahrensten Helden.

Wölfe

Biss: INI 10+W6 AT 11 PA 6 TP 1W+3 DK N
LeP 25 AuP 80 KO 10 RS 2 MR 3 GS 10

Leitwolf

Biss: INI 14+W6 AT 13 PA 8 TP 1W+4 DK N
LeP 35 AuP 100 KO 12 RS 2 MR 8 GS 10

Von Gernout ist nicht mehr viel übrig – Arnüt und Kieskenggaard werden seinen Tod bitter beweinen. Die Helden finden hier jedoch keine weiteren Hinweise auf die Anwesenheit der Hexe und werden wohl ins Dorf zurückkehren. Falls sie nicht von alleine darauf kommen, wird Arnüt sie daran erinnern, dass Geschichten von ähnlich aggressiven Wölfen auch im Zusammenhang mit Rriahas Herrschaft kursieren.

Die Lage ist nach all den vermeintlichen Anschlägen der Arns auf das Wohl derer von Rotengrund gänzlich aussichtslos geworden. Auf Drängen Sachiyas/Rriahas, ihrer vorgeblichen Beraterin, sieht sich Yallya gezwungen, ein letztes Mal vor den Vater zu treten. Rriaha überzeugte sie davon, dass ein erneutes Nein für sie nur eines bedeuten kann: die endgültige Loslösung vom Vater.

Und genau das tritt ein. Der Baron macht keinerlei Zugeständ-

nisse, im Gegenteil – er ist empört, dass Yallya es überhaupt wagt, nach all dem, was geschehen ist, noch von den Arns in einem wohlwollenden Ton zu sprechen, und lehnt es ab, das Liebesverhältnis auch nur ansatzweise zu akzeptieren. Arrangieren Sie die folgende Szene so, dass die Helden diesen letzten Teil des Gesprächs an der Tür mithören (z. B. weil sie zu dieser Zeit zu einer Audienz beim Baron eingeladen wurden):

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die wütende Stimme einer Frau ist zu hören, es muss sich wohl um Yallya handeln: "... und ich sage Euch, Vater, wenn dies die Liebe ist, die Ihr Eurer einzigen Tochter zu geben denkt, dann will ich ganz auf sie verzichten!"

Der Baron antwortet mit bebender Stimme: "Was glaubst du, mein Kind, von Liebe zu wissen? Alles habe ich dir gegeben, doch du willst nur das, was ich dir nicht geben kann! Ich kann es nicht erlauben! Meinen Segen bekommt nicht, wer sich meinen Tod wünscht! Dies ist mein letztes Wort!"

"Aber Vater, Ryhmeo wünscht, sich mit Euch zu versöhnen: Er ist kein Mörder!"

"Genug!"

"So sei es denn: genug. Wenn ich in diesem Haus keinen Segen zu erwarten habe, dann gibt es dieses Haus für mich nicht mehr. Wenn der Vater dem Kind seines Kindes den Namen verwehrt, dann gibt es diesen Vater für mich nicht mehr. Und mit so einem Vater möchte ich nicht mehr leben, der mir seine Liebe durch seinen Hass auf das, was ich liebe, beweisen will! Lebt wohl!"

Yallya verlässt das Zimmer und läuft verweint an den Helden vorbei. Optimal wäre es, wenn Sie die Szene zu einem Zeitpunkt anbringen, an dem die Helden schon Informationen über den Fluch gesammelt haben, vor allem, was das konkrete Schicksal der Baronstochter angeht. In diesem Fall wird der Baron die Helden von seiner aufrichtigen Sorge um das Wohl seiner Tochter unterrichten und sie mit dem Hinweis auf seinen weiterhin unveränderten Gesundheitszustand bitten, "meine Yallya zu beschützen".

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Baron klingt gar nicht mehr so zornig wie noch eben, viel mehr nachdenklich und betrübt: "Ich weiß nicht, was für ein gottloser Fluch auf diesem Geschlecht liegt. Der männlichen Nachkommenschaft nimmt er wohl die Zeugungskraft und die weibliche raubt er uns ganz. Auch meine liebste Hannea verschwand, als sie gerade mal achtzehn Sommer zählte! Und jetzt wird auch Yallya dieses Alter erreichen. Und so wie ihre Mutter damals sie erwartete, erwartet nun Yallya den Segen Tsas ebenfalls sehr bald." Seine Miene wird entschlossen: "Ich werde nicht zulassen, dass ihr etwas geschieht!"

Er versucht, sich im Bett aufzurichten, was ihm aber nicht gelingt.

"Wenn sie bloß nicht so sturköpfig wäre, ganz ihre Mutter! Beschützt mir Yallya und ich werde es euch mit Gold zurück zahlen, wenn man überhaupt ein so wertvolles Leben wie das ihre mit Gold bezahlen kann. Beschützt sie mir vor dem, was mir auch meine geliebte Frau wegnahm und das Schicksal der anderen davor besiegelte. Diener! Ruf meine Brüder zu mir! Wir müssen ein für alle Mal diesem Fluch ein Ende setzen."

DER REIGEN – DAS FINALE

WAS BISHER GESCHAH

Am Tag vor der alles entscheidenden Nacht von Yallyas achtzehntem Geburtstag sollten folgende Dinge geschehen/eingetreten sein:

- Die Helden besitzen handfeste Beweise, dass eine dritte Partei für die Zwischenfälle verantwortlich ist, und haben sowohl den Baron als auch Cyad darüber informiert. Es ist möglich, dass sie Rriaha auch schon konkret verdächtigen. Auf jeden Fall haben sie deren Geschichte zumindest in wichtigsten Auszügen gehört (z.B. durch Dörlin). Mit etwas Glück wissen sie auch, dass die Hexe noch am Leben ist.
- Sie kennen Details des Unglücks, das auf dem Hause Rotengrund lastet. Sie haben auch schon mitbekommen, wie der Fluch in Gang gesetzt wurde, als sich Yallya von ihrem Vater abschwor – obwohl ihnen das noch nicht unbedingt bewusst ist.
- Die Helden wurden auf dem Weg zum Holzfäller Gernout von einem Rudel äußerst aggressiver Wölfe angegriffen, deren Beschreibung (gelber Geifer) den Wölfen entspricht, die zu Rriahas Zeit die Gegend unsicher machten.
- Falls sie den Steinkreis besucht und magisch untersucht haben, erahnen sie ungefähr, was mit den Vermissten tatsächlich

geschehen ist: Sie verschwinden nicht einfach, sondern werden zu Stein. Dass es sich dabei um einen Hexenfluch/-ritual handeln, müssen sie noch nicht unbedingt erkennen. Dafür sollten ihnen Umstände bekannt sein, die das Verschwinden der Baronessen begleiten: achtzehnter Tsatag, Geburt von Zwillingen und eben die jeweils um eins steigende Anzahl der Monolithen.

- Sie sollten dementsprechend erkannt haben, dass Yallyas Leben in Gefahr ist. Der Baron bittet sie auch persönlich, seine Tochter zu beschützen. Seine Bitte kommt allerdings zu spät: Yallya wurde seit dem letzten Streit mit ihm nicht mehr gesehen – Sachiya/Rriaha auch nicht.

DER LETZTE TAG

Im Folgenden finden Sie spezielle Hinweise für die Gestaltung des letzten Tages vor dem Reigen. Spielen Sie die Szenen aus, um die Spannung zu steigern. Als Hintergrundmusik eignen sich hierfür langsame, düstere Trommelrhythmen. Die Stimmung im Dorf erreicht den Tiefpunkt. Über Nacht ist ein Schneesturm über das Tal gefegt, am frühen Morgen ruft man die Helden, nachdem eine Kuh ein missgestaltetes Kalb zur

Welt gebracht hat. Die Menschen sind verängstigt, alte Geschichten werden erzählt, Yallyas Schicksal wird schon teilweise beklagt.

Am späten Nachmittag findet die Bäuerin *Genaria Luchshusen* in einem Korb vor ihrem Haus einige Meilen außerhalb Rotengrunds zwei Neugeborene. Sie sind in Decken eingehüllt, die das Siegel des Barons tragen. Die Frau eilt mit dem Fund sofort zur Burg. Es sind Yallyas Zwillinge, wie in den Jahrzehnten zuvor – ein Junge und ein Mädchen. Und von der Mutter keine Spur. Was die Helden nicht wissen können – der Hexe gelang es (unter Einsatz von Zauberei), Yallya die Kinder unter dem Vorwand wegzunehmen, sie würde die Kleinen in die Burg bringen, wo sie es über Nacht wärmer hätten und besser versorgt und gepflegt werden könnten.

Am Abend merkt der Stallbursche Joschip, dass er wieder sprechen kann (eigentlich kann er das schon länger, nur hatte er es bisher nicht wieder versucht). Er ist außer sich vor Glück und kann endlich all das loswerden, was er seit Tagen nicht aussprechen konnte. Unter anderem erzählt er Cyad vom Brand in der Scheune und von einer "glatzköpfigen Frau", die sich in der

Scheune aufhielt. Was mit ihr geschah, weiß er nicht mehr – denn plötzlich konnte er nichts mehr sehen. Die Beschreibung der alten Frau passt auf Sachiya.

AM MORGEN VOR DEM REIGEN

Falls den Helden das Schicksal bekannt ist, das dem Mädchen droht, werden sie vermutlich versuchen, Yallya und/oder Rriaha vor Sonnenaufgang zu finden. Lassen Sie sie ruhig (erfolglos) suchen, solange ihnen bewusst ist, dass sie sich früher oder später zum Steinkreis begeben müssen. Es kann natürlich auch sein, dass die Helden bisher den Steinkreis ignoriert haben oder schlicht und einfach noch nicht darauf gekommen sind, dass es sich bei den Monolithen um versteinerte Rotengrunder Baronessen handelt, ihr Fluch also dort seine Erfüllung finden muss. In diesem Fall sollten Sie die Helden während ihrer Suche nach Yallya auf diese Spur bringen. Wie Sie das anstellen, bleibt Ihnen überlassen – ein eindeutiger Hinweis wäre zum Beispiel in den Abendstunden des vorhergehenden Tages das Erklingen des schon erwähnten 'wehmütigen Liedes' in der Nähe des Steinkreises.

DER REIGEN DER FÜNF SCHWESTERN

»... und du selbst wirst im Tanze zum stummen Stein ...«

Nachdem im bisherigen Handlungsverlauf eine doch relativ klare Linie verfolgt wurde, bei der es galt, die Hauptakteure beim Sonnenaufgang am Steinkreis zu versammeln, bieten sich Ihnen nun zahlreiche Möglichkeiten, den Schluss des Abenteuers zu gestalten. Vor allem die Tatsache, nicht voraussehen zu können, wie sich die Helden angesichts der unmittelbaren Auseinandersetzung mit der Hexe anstellen werden, macht eine Planung des restlichen Verlaufs nahezu unmöglich. Im Grunde heißt das aber auch, dass verschiedene Enden denkbar sind. Die folgenden Stichworte sollen in etwa einen Rahmen hierfür geben.

- Es ist davon auszugehen, dass die Helden früher als Yallya und die Hexe am Steinkreis eintreffen werden. Sie werden vielleicht auch versuchen, die beiden vor dem Steinkreis abzufangen. Dies sollte ihnen nicht gelingen, zumal sie ja auch nicht wissen, aus welcher Richtung sie kommen.

- Plötzlich erscheint eine wunderschöne junge Frau mit wallenden roten Haaren: Clevere Helden werden erkennen, dass es sich um Rriaha selbst handelt, die ihre Jugendgestalt zurück erhalten hat. In ihrer Begleitung befinden sich neben Yallya mehrere Wölfe, Edin, die Eule Larinx und (je nach Ihrem Ermessen und der Kampfkraft der Helden) zwei bis vier seltsam entrückte, bewaffnete Männer, die offensichtlich unter dem Bann der Hexe stehen.

- Auch Yallya wirkt abwesend: Sie dreht sich immer wieder im Kreis und vollführt eigenartige Sprünge und Pirouetten, als vollführe sie einen merkwürdigen Tanz – was sie ja auch tut: den *Reigen der Schwestern*. Sobald die Truppe etwa 20 bis 30 Schritt



vom Steinkreis entfernt ist, beginnt Rriaha den ihr auferlegten Fluch zu rezitieren. Sorgen Sie dafür, dass die Helden einige Passagen daraus mitbekommen, vor allem die Stelle, in der es um den Reigen (genauer: ein 'Zu-Ende-Tanzen' des Reigenes) als letzten Akt vor der Versteinerung geht (siehe S. 23) – es sollte den Helden klar sein, dass Yallya keinesfalls den Reigen vollenden darf.

- Dementsprechend wäre es aus dramaturgischen Gründen vorteilhaft, wenn es Ihnen gelingt, Yallya unverzüglich nach dem Erscheinen ihrer Ahnen (siehe unten) in ihren Reigen eintreten zu lassen. Um das zu gewährleisten, können Sie die Helden vom Beginn an in den Kampf mit den Handlangern der Hexe verstricken. Die Wölfe eignen sich auch bestens als 'Begleitschutz' für das Mädchen. Und während sie immer weiter tanzt und sich mit jedem Schritt der Erfüllung des Fluches nähert, ist

es an den Helden, sich Mittel und Wege zu überlegen, wie sie die Hexe und ihre Begleiter überwinden und anschließend Yallya vor dem Versteinern retten.

YALLYA IM STEINKREIS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade als die junge Frau den Steinkreis betritt, erglühen die Baumspitzen im Morgenrot: Die Sonne geht auf. Ein Zittern geht durch die Monolithen. Vor euren Augen beginnen sich die Steine zu verändern: rote Locken, menschliche Gesichter, Frauenkörper. Dort, wo eben noch unbewegliche Steine standen, tanzen nun fünf junge Frauen einen lautlosen Reigen. Und Yallya tanzt mit ihnen.

Ihre Gesichter sind vollkommen regungslos, nur die blassen Lippen bewegen sich gleichförmig, als würden sie gemeinsam einen Text rezitieren. Lautlos.

Es handelt sich hierbei um Geister von Yallyas bedauernswerten Vorfahrinnen. Sobald es ihnen gelungen ist, Yallya an die Hand zu nehmen, kann dieser Griff, so lange der Fluch aktiv ist, nur durch Magie und nicht durch körperliche Gewalt gelöst werden. An dieser Stelle können Sie auch erwähnen, dass alle jungen Frauen (und auch Rriaha) einander ähneln.

YALLYA

In Yallyas Fall sollte den Helden inzwischen klar sein, was nun unternommen werden muss. Je näher der Sonnenaufgang rückte und je näher sie dem Steinkreis kam, desto stärker ergriff sie das Verlangen, den Reigen zu tanzen, den sie von Rriaha gelernt hatte. Sobald sie am Steinkreis angekommen ist, wird das Verlangen übermächtig und nimmt alle ihre Sinne in Anspruch.

● Ein **BEHERRSCHUNG BRECHEN** +12 (für 13 AsP) kann sie jederzeit in die Wirklichkeit zurückholen und den Fluch außer Kraft setzen, ist aber nur schwer möglich, wenn er nicht mit der schwierigen Entfernungs-Modifikation gesprochen wird.

● Sollten die Helden einfach nur die junge Frau auf irgendeine Weise 'außer Reichweite' bringen, dann verhindert das die Verwandlung nicht: Sobald ihre Vorfahrinnen den Reigen vollendet haben, wird sie zu einem Stein – außer Ihre meisterliche Gnade bestimmt etwas Anderes.

● Die Helden könnten auch auf die Idee kommen, Yallya mit Hilfe eines Zaubers vorläufig außer Gefecht zu setzen (**SOMNIGRAVIS** etc.), um so zu verhindern, dass sie weiter tanzt. Die meisten Einfluss- und Herrschafts-Zauber scheitern an der Macht des Fluches, der eine mächtigere Form der Herrschaft darstellt. Wenn Ihre Spieler aber andere Ideen haben, dann sei es Ihrer meisterlichen Entscheidung und Gnade überlassen, ob diese Ideen Aussicht auf Erfolg haben.

● Eine sehr melodramatische Lösung wäre es, mit Rhymeos Hilfe auf Yallya einzuwirken: Der Liebhaber wird am Anfang des Kampfes von angreifenden Wölfen schwer verletzt und liegt blutüberströmt auf dem Kampfplatz. Wenn die Helden ihn nun zu der tanzenden Yallya bringen und sie an ihre Liebe zu Rhymeos und an die Zwillinge erinnern, kann es sein, dass diese Liebe den Fluch bricht.

RRIAHA

Rriahas wirkliche Zielsetzung ist hingegen alles andere als offensichtlich, vor allem seit sie wieder zu Kräften gekommen ist. Sie spürt, dass die Macht des Fluches immer mehr nachlässt, konnte sich aber seinem Zwang bisher nicht entziehen. Sie hofft, dass sie sich mit Hilfe ihrer wieder erlangten magischen Kraft des Fluches entledigen kann. Andererseits hält sie es aber auch für möglich, dass sie ihre Kraft nur deswegen zurückerhält, weil der Fluch seiner vollständigen Erfüllung nahe ist – und zum ersten Mal seit einem Jahrhundert beginnt sie sich gegen das Schicksal aufzulehnen, das ihr und ihren Nachkommen aufgezwungen wird. Wenn Sie wollen, haben Sie also die Möglichkeit, Rriahas verzweifelten Kampf gegen den Fluch und dessen Zwänge so umzukehren, dass sie die Helden mitten in einem wütenden Angriff plötzlich um Hilfe anfleht, um dann wieder in die alten Zwänge zurück zu fallen und sie um so wütender anzugreifen. Auf diese Weise tobt ihr innerer Streit. Wenn die Helden nun auf diesen Widerstreit eingehen und trotz des tobenden Kampfes auf Rriaha einreden und an ihr Mitgefühl appellieren, so mag es sein, dass sie die Hexe wirklich dazu bringen können, sich so weit von dem Zwang zu befreien, dass sie versucht, den Helden zu helfen und Yallya zu befreien, um so den Fluch endgültig zu besiegen. Wenn Sie es dramatisch mögen, nimmt Rriaha freiwillig Yallyas Platz im Reigen ein und lässt sich versteinern ... Genauso gut möglich ist es aber auch, dass sie vollends resigniert handelt und nur noch alles hinter sich bringen möchte, um endlich im Tod die Ruhe zu finden.

Sollten die Helden es irgendwie schaffen, dass Rriaha überlebt, bleibt ihr weiteres Handeln Ihrer Entscheidung überlassen: Sie könnte dies als Chance für einen Neuanfang verstehen und versuchen, den Helden klar zu machen, dass sie all das nur getan hat, weil der Fluch sie dazu gezwungen hat, oder aber sie strebt mit ihren neuen Erkenntnis und den wieder erhaltenen Kräften um so mehr nach Rache ...

DIE TÄNZENDEN MÄDCHEN

Wenn es den Helden gelingen sollte, die Hexe daran zu hindern, den Fluch zu rezitieren, ertönt nach einigen Augenblicken vollkommener Stille gedämpfter Gesang der Mädchen im Reigen. Ihre Lippenbewegungen machen nun Sinn: Sie nehmen die Fluchformel auf. Einmal durch den begonnenen Reigen ausgelöst, hängt der Fluch nämlich nicht mehr allein an Rriaha. Die Austreibungsschwierigkeit für die Geister liegt bei 1 – dennoch ist ein **GEISTERBANN** aufgrund der Anzahl der Geister kaum rechtzeitig zu vollbringen.

Sobald Rriaha oder die Mädchen das Lied vollendet haben, schließen die sechs jungen Frauen den Kreis und werden vor den Augen der Helden zu Stein. Wenn Rriaha zu diesem Zeitpunkt noch lebt und dazu in der Lage ist, ordnet sie sich auch in den Kreis ein – wobei sie die Helden gleichzeitig um Hilfe anfleht – und wird schließlich ebenfalls ein Monolith.

WEITERE MÖGLICHKEITEN

Grundsätzlich gilt: Belohnen Sie nur die kreativsten Vorschläge der Helden, den Reigen aufzulösen. Denkbar ist auch eine stufenartige Auflösung des Reigens, bei der die einzelnen Heldenaktionen die Tänzerinnen immer wieder zum Stocken

bringen und dann in der Summe den Tanz unterbrechen. Die Aktionen fruchten aber nur, wenn sie über die physische Gewalt hinaus gehen – ein Druide, der die Baronesse mit einem

ZWINGTANZ belegt, sollte sie ebenso aus dem Takt bringen können, wie ein Magier, der dem Versteinigungsprozess mit einem eigenen PARALYSIS zuvorkommt.

DER LOHN DER MÜHEN

Ist es den Helden gelungen, Yallya vor dem Fluch zu retten, haben sie sich die **200 Abenteuerpunkte** redlich verdient. In welchen Talenten die Helden **Spezielle Erfahrungen** gesammelt haben, hängt davon ab, wie sie in dem Abenteuer vorgegangen sind, und sind damit Ihrer Entscheidung überlassen. Allerdings ist anzunehmen, dass sie so viel mit fremdartiger Magie zu tun

hatten, dass *Magiekunde* ganz oben auf der Liste der möglichen Talente steht.

Der Baron ist über die Rettung seiner Tochter so glücklich, dass er den Helden gutes Gold zahlt (je nach Geldmitteln Ihrer Helden zwischen 5 und 50 Dukaten pro Kopf) und der Heirat zwischen Yallya und Ryhmeo zustimmt.

RRIAHAS GESCHICHTE

Rriahas Geburt stand unter keinem guten Stern. Sie war das Kind einer jungen Hexe, die Mitglied in einem strengen Hexenzirkel war. Die Mitglieder dieses Zirkels, die alle den Prinzipien der Verschwiegenen Schwesternschaft folgen, lebten zurückgezogen weit von allen anderen Menschen, ihre strengen Regeln schrieben Naturverbundenheit und Isolation vor. Dazu gehörte es auch, dass keine der Hexen sich mit einem Mann einlassen durfte, so lange nicht alle anderen Schwestern den Auserwählten ausdrücklich genehmigten.

Rriaha war das Ergebnis einer Regelübertretung – ihr Vater war nicht von den Schwestern erlaubt worden. Und dennoch war sie eine der wenigen Hexen, denen der Segen einer Eigeurt gegeben war. Die Schwesternschaft reagierte dennoch mit äußerster Härte. Rriahas Mutter wurde durch die eigene Tochter ständig an ihr Vergehen erinnert, und sie versuchte, es durch äußerste Disziplin zu sühnen. So lebte Rriaha in einer Atmosphäre von größter Strenge auf, und schon in ihrer frühesten Kindheit begann eine harte Ausbildung, die erfüllt war von Bestimmungen, Zwängen und Verboten und einer unnachgiebigen Aufsicht des Zirkels.

Rriaha lernte schnell – sie musste schnell lernen –, mit den Kräften Sumus umzugehen, und sie war äußerst begabt. Ihr Unterricht verlief lieblos und schroff, und so war auch der Umgang der Hexen mit dem Mädchen. Die Strenge und Rücksichtslosigkeit der Erzieherinnen – ihre eigene Mutter war dabei nur selten eine Ausnahme – erstickten in frühen Jahren alles Kindliche, Neugierige und Offenherzige im rotgelockten Mädchen, das zu einer jungen Frau von außergewöhnlicher Schönheit heranwuchs. Immer häufiger zog sie sich in die Einsamkeit zurück, sprach nur, wenn es von ihr verlangt wurde, und auch dann nur das Notwendigste.

Es kam nur ein einziges Mal, wenige Tage vor dem überraschenden Tod der Mutter, zu einem richtigen Zerwürfnis, bei dem sich die anderen Schwestern offen und voller Hass gegen sie stellten. Der Auslöser für den Streit war Rriahas Herkunft. An diesem Tag begriff Rriaha zum ersten Mal, dass auch sie einen Vater haben musste – und dass es für alle besser wäre, sie hätte keinen. Am allerbesten wäre es aber, so redeten die anderen Hexen ihr ein, sie wäre niemals geboren.

Rriahas Mutter starb nach einer kurzen, aber qualvollen Krankheit. Den Tag behielt das Mädchen genau in Erinnerung: Es war der Tag, an dem sie den anderen Hexen die Schuld am Tod der Mutter zuschrieb und beschloss, aus dem Zirkel zu fliehen, um die Welt kennen zu lernen, in der es 'Väter' gab. Es war die Welt, die ihr vorenthalten worden war und die – das wusste sie inzwischen – bei den Hexen absolute Verachtung auslöste. Sie wollte diese Welt und jene 'Väter' finden, denen sie den Fluch ihres eigenen Schicksals verdankte. Und dann wollte sie an der Welt und den Schwestern für dieses Schicksal grausamste Rache nehmen.

So sehr war sie von ihrem Wunsch nach Rache erfüllt, dass es wenig später geschah: Sie wurde in Versuchung geführt ...

DER PAKT UND DER FLUCH

Blakharaz, der grausame Herr der Rache, war auf die junge und hasserfüllte Hexe aufmerksam geworden, und er begann, sein Netz zu spinnen. Er zeigte Interesse an ihren Plänen, sich 'an der Welt zu rächen', und bot ihr hierfür Hilfe an. Sie verfiel ihm, genoss die Möglichkeiten, die ihr der Erzdämon eröffnete, und ließ sich schließlich auf einen Pakt ein. Und mit jedem Augenblick, den Rriaha unter dem Einfluss des Dämonen verbrachte, wuchsen ihr Hass und ihr Rachedurst.

Dies war die Zeit, als der damalige Baron die junge und verführerische Frau in der Wildnis fand und ihrem Zauber erlag. Den Umgang mit den Menschen musste Rriaha damals erst noch lernen. Sie fand heraus, dass sie sich durch ihre Stellung, durch ihre Magie und oft durch ihr bloßes Auftreten Gehör verschaffen, Befehle erteilen und die eigene Gemütskälte durch willkürliche Ausübung der Macht kompensieren konnte. All dies kannte sie bisher nur umgekehrt, in Augenblicken der Unterdrückung durch die Hexen. Sie begann genau jene grausame Autorität zu sein, unter der sie selbst Jahre lang gelitten hatte – kompromisslos und über alle Maßen streng im Umgang mit ihren Untergebenen.

Im Hintergrund (und bald mit deutlichen Ergebnissen) verfolgte Blakharaz weiterhin seine eigenen Pläne, für die er Rriaha zunehmend als Werkzeug missbrauchte, durch das er Rachsucht, Ungerechtigkeit und Feindschaft unter den Menschen verbreitete.

Als die Zeit endlich kam, sich von der 'Last' ihrer Schwangerschaft zu befreien, merkte Rriaha gar nicht mehr, dass der Gedanke, der sie dazu zwingen wollten, sich ihrer Ungeborenen zu entsagen und sie Sumus Gnade zu überlassen, nicht der ihre war. Es war Blakharaz, dessen Ehrgeiz es war, eine Mutter dazu zu bringen, die eigenen Kinder zu töten. Die Hexe wanderte auf die Wiesen unweit des Dorfes und legte sich dort ins Gras, wo sie die Kinder gebären wollte, um sie dann Sumus Gericht zu übergeben.

Es vergingen zwei Tage, doch die Zwillinge schienen sich gegen eine Geburt zu wehren, die ihr Tod werden sollte. Am Morgen des dritten Tages sah sich Rriaha von sechs Hexen aus ihrem Zirkel umgeben. Wortlos halfen ihr die sechs bei der Geburt eines Jungen und eines Mädchens. Als Rriaha die Neugeborenen in den Händen einer der Hexen sah, kamen ihr plötzlich Bilder ihrer gepeinigten Kindheit in Erinnerung, vermischten sich mit den erzdämonischen Forderungen nach Rache und den eigenen Gefühlen der Schuld, der Liebe und des Hasses, von denen sie plötzlich überwältigt wurde. Ein verzweifelter Schrei löste sich aus Rriahas Kehle: "Lieber nehme ich uns alle in den Tod, als dass ich euch die Meinen überlasse!"

Rriaha betrat den zweiten Kreis der Verdammnis, doch Blakharaz' Macht in ihr reichte nicht aus, um gegen die vereinten Kräfte des Zirkels anzukommen. Nach der Auseinandersetzung mit dem Erzdämon gelang es den Hexen, seine Präsenz aus Rriahas Leib auszutreiben. Ihre zerstörte Gefühlswelt, die kaum noch klare Gefühle zuließ, konnten sie aber nicht mehr retten.

Und als wäre das der Strafe nicht genug, folgten die Hexen ihren eigenen strengen Gesetzen und strafte die Unglückselige noch viel mehr. Erstens verfluchten sie die Schwester, die sich mit den Mächten der Niederhöllen verbündet hatte, und verstießen sie. Als zweites vollführten die Hexen ein kompliziertes Ritual,

bestehend aus verschiedenen magischen und fluchähnlichen Komponenten. Sechs mal achtzehn Jahre sollte dessen Wirkung andauern und sechs Generationen von Rriahas Nachkommen treffen. (Die Quintessenz des Fluches finden Sie in der **Einleitung** auf S. 23.)

DIE HEXE HEUTE

Bis kurz vor dem Finale kennt niemand das Geheimnis der alten, stummen, hässlichen Sachiya. Wenn Sie Hellsicht-Zauberer in Ihrer Gruppe haben, können Sie ihr noch einen silbernen Ring geben, der mit einem SCHLEIER DER UNWISSENHEIT vor magischer Entdeckung schützt. Sollte sich in Ihrer Gruppe eine Hexe befinden, sorgen Sie dafür, dass sie die Hexe in Rriaha erst spät erkennt, dann aber in einem entscheidenden Augenblick.

Rriahas Vertrautentier Larinx, eine uralte Eule mit schrecklich deformiertem Gefieder, wohnt im Wald in der Nähe der Burg. Die Hexe trifft Larinx regelmäßig bei ihren 'Spaziergängen'. Die Helden sollten der Hexe schon zu Beginn des Abenteuers begegnen und dann immer wieder en passant. Sorgen Sie aber dafür, dass sie den Spielern nicht zu früh auffällt. Die Helden dürfen erst dann einen konkreten Verdacht gegen Rriaha schöpfen, nachdem sich Yallya dem Vater entsagt hat und somit der erste Schritt zur Erfüllung des Fluches vollzogen ist. Die Hexe verlässt gemeinsam mit Yallya die Burg und versteckt sie in einer Hütte im Wald. Dort wird sie der Baroness bei der Geburt ihrer Zwillinge behilflich sein, setzt diese aber aus und taucht erst im Finale wieder auf.

Bis dahin verhält sie sich den Helden gegenüber so lange neutral, bis sie den Eindruck bekommt, dass sie ihr mit der Schnüfflerei gefährlich werden. Sie wird allerdings nur dann etwas unternehmen, wenn die Helden ihren Plänen konkret in die Quere kommen. Sollten die Helden ihr gegen Ende des Abenteuers immer noch nicht auf die Schliche gekommen sein, dann können Sie ein wenig nachhelfen. So könnte ein Held beobachten, wie Rriaha an einem späten Nachmittag über den Burghof schleicht und einmal ihre Körperhaltung für wenige Augenblicke verändert, sich duckt, um dann normal, also etwas aufrechter weiter zu gehen.

Wenn es so weit ist, können sie folgende Texte verwenden oder sich daran orientieren:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Da ist sie wieder, die alte Frau, von der du schwören könntest, sie ist dir schon mal über den Weg gelaufen. Und das erste Mal dachtest du das gleiche wie jetzt: Sie ist so alt! Das Alter sieht man ihr in jeder Falte an, in jeder Bewegung.

DER BARON ELLYAN AUF ROTENGRUND

Der früh ergraute, hochgewachsene Baron bleibt aufgrund der Lähmung bis zum Finale am Steinkreis im Bett. Spielen Sie ihn als einen streng praiosgläubigen Herrscher, der sich seinem gesellschaftlichen Umfeld als prinzipientreuer Bewahrer der Ordnung und der Rechtschaffenheit präsentiert. Die Ehre seiner Familie ist ihm heilig, was dazu führt, dass er gleichzeitig alles in Gang setzt, um sie gegen die vermeintlich frevlerischen Arns zu

Und die Augen erst! Da – sie schaut dich kurz an, und dir ist, als würde sie in die Abgründe deiner Seele schauen.

Die Motive der Hexe mit dem Verlauf des Abenteuers geschickt zu verbinden, ihre Person in den wenigen Szenen, in denen sie auftritt rollenspielerisch überzeugend darzustellen, und insgesamt die Entwicklung der Geschichte und das Vorwärtkommen der Helden darin nicht aus dem Auge zu verlieren, stellt eine besondere Aufgabe für den Meister dar.

Wir haben hier keine Werte für Rriaha festgelegt, da Sie sich dafür an den Fähigkeiten und Möglichkeiten Ihrer Helden orientieren sollten.

DIE AUSWIRKUNGEN DES FLUCHES:

Der Hexenzirkel beraubte Rriaha ihres Äußeren und ihrer Fähigkeit zu sprechen. Ihre Alterslosigkeit, bedingt durch ihre Geburt, endete, und sie begann genauso zu altern wie alle anderen auch. Die männlichen Nachkommen ihres Geschlechts sollten über sechs Generationen hinweg unfruchtbar bleiben. Das grausamste Schicksal aber erwartete Rriahas weibliche Nachkommen. Welchen Preis Rriaha zu zahlen bereit war, nur damit ihre Kinder nicht in die Obhut des Zirkels gelangten, nahmen die Hexen als einen endgültigen Beweis für die Verdorbenheit ihres ganzen Geschlechts. So belegten sie Rriaha mit dem Zwang, den weiblichen Nachkommen der nächsten sechs Generationen einen magischen Reigentanz beizubringen, der sie alle, eine nach der anderen, ins Verderben führen sollte. Wenn die betroffene Person den Reigen zu einem bestimmten Zeitpunkt zu Ende tanzt – dem Sonnenaufgang an ihrem 18. Geburtstag – und an einem bestimmten Ort – der Wiese, auf der Rriaha die Zwillinge zur Welt brachte – wird sie für immer zu Stein erstarren.

Der Fluch beginnt immer dann zu wirken, wenn sich die betroffene Enkelin Rriahas vom eigenen Vater losgesagt hat (ein Fluchzusatz, der die Unversöhnlichkeit des Hexenzirkels mit den 'gewöhnlichen' Menschen zeigen sollte). Es folgt die Geburt der Zwillinge, eines Jungen und eines Mädchens, und danach der Reigentanz.

Rriahas grausame Schicksal ist es, immer aufs Neue dafür sorgen zu müssen, dass ihre Nachfahren all diese Schritte zur richtigen Zeit und am richtigen Ort vollführen. An diesem Ort, und damit sind wir in der Gegenwart angekommen, bilden heute fünf schlanke Monolithen einen nahezu geschlossenen Kreis. Die Rotengrunder nennen ihn den 'Reigen der Schwestern'. In Nächten nämlich, wenn der Mond voll zu sehen ist, so flüstert manch Rotengrunder, scheinen sich die steinernen Silhouetten langsam im Kreis zu bewegen, und in der Luft liegt ein wehmütiges Lied.

verteidigen und dabei gezwungenermaßen gegen die Bedürfnisse seiner Tochter handelt.

Den Fluch, der auf seiner Familie liegt, bewahrt er möglichst lange als Geheimnis, denn er hofft insgeheim, dass dieser durch verschweigen an Kraft verlieren könnte. Erst wenn er konkret darauf angesprochen wird, wird er sich dazu äußern – deutlich widerwillig.

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, ver-
handeln Sie mit geheimnisvollen Elfen,
suchen Sie nach Spuren längst unter-
gegangener Zivilisationen, lösen Sie ver-
zwickte 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.

FLUCH VERGANGENER ZEITEN

VON STEPHANIE RIBBECK UND SAŠA STANIŠIĆ

Ein durch ein göttliches Wunder übermittelter Hilferuf
eines Hesinde-Geweihten – was ist geschehen in den
weitgehend unerforschten Gegenden *an den Quellen des
Harotrud*? Wackere Helden werden gesucht, die dem Priester
helfen sollen. Doch selbst wenn der gefährliche Weg durch
die unwegsamen Sumpfgebiete geschafft ist, gilt es nun noch,
ein fürchterliches Geheimnis aufzudecken, das nicht nur die ortsansässigen Novadis und
Waldmensen in Angst und Schrecken versetzt.

Auf der Reise durch eine dünn besiedelte Gegend werden die Helden Zeugen eines
hinterhältigen Überfalls und geraten in einen Streit zwischen zwei adligen Familien.
Doch geht es wirklich nur um die Besitzansprüche an einem windschiefen Kirschbaum?
Nach und nach müssen sie das Geheimnis des *Reigens der fünf Schwestern* entschlüsseln,
soll nicht ein *Fluch vergangener Zeiten* die Bevölkerung der kleinen Baronie heimsuchen.

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie ausschließlich die *Basisregeln des Schwarzen Auges*; dieses Buch enthält alle
weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch das Abenteuer zu führen.
Kenntnis der Boxen *Schwerter und Helden*, *Zauberei und Hexenwerk* und *Al'Anfa und der tiefe Süden* ist für den Meister
hilfreich, aber nicht erforderlich.

€ 10,00 • SFr 18,20



I0379



DAS SCHWARZE AUGES und AVENTURIEN sind eingetragene
Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.

Copyright ©2002 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath,
H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer.

ISBN 3-89064-379-5

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 118

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
MITTEL / NIEDRIG

ERFAHRUNG
(HELDEN)
EINSTEIGER

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
TALENTEINSATZ,
KAMPFFERTIGKEITEN

ORT UND ZEIT
ÖSTLICH DES LOCH
HARODRÔL / IRGENDWO
IN MITTELAVENTURIEN

