

DER FLUCH VON BURG DRAGENSTEIN

DER WEIßE BERG II



Das Schwarze Auge



Das Schwarze Auge

DER FLUCH VON BURG DRAGENSTEIN

DER WEIßE BERG II

ULISSES SPIELE

AVENTURIEN

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



GESAMTREDAKTION

FLORIAN DOP-SCHAVEN,
THOMAS RÖMER

LEKTORAT

ULISSES SPIELE

COVERBILD

SLAWOMIR MAPIAK

UMSCHLAGGESTALTUNG UND GRAPHISCHE KONZEPTION

RALF BERSZUCK

SATZ

CHRISTIAN LONSPING

INNENILLUSTRATIONEN UND KARTEN

ZOLTÁN BOROS, CARYAD, MIA STEINGRÄBER

Copyright © 2013 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems. DAS SCHWARZE
AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN und
UTHURIA sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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
Ulisses Medien & Distribution GmbH, Waldems.

ISBN: 978-3-86889-716-6



DER FLUCH VON BURG DRAGENSTEIN

WEIßER BERG II

EIN GRUPPENABENTEUER FÜR 3 BIS 5 EINSTEIGER-HELDEN
VON FLORIAN DOP-SCHAUEN

MIT DANK FÜR ANREGUNGEN AN
FRANK BARTELS, PETE 'AVES' HITZKE, JÖRG JANNHOFF,
ULRICH 'URISCHAR' KLEIHOFF, HORST THIELE UND
MANDY 'PIOBARA' TRAVE



ІННАЛТ

DER FLUCH VON BURG DRAGENSTEIN	5	DER VERKÜPDER DER PEVIGKEİTEN	29
Die Handlung	5	Die tanzennden Bäume	29
ALTE SPUREN	5	ORMANS MUND	32
Die Etappen einer Suche	5	DER BLINDE UND DER FEVERSCHEIN	33
Stichworte einer Suche	7	PERSOGEN IN ANDERGAST	34
İn ANDRAFALL	8	RÜCKKEHR ZU BURG DRAGENSTEIN	36
PACHFORSCHUNGEN İN ANDERGAST	14	DURCH DEN WILDEN STEINEICHENWALD	36
PRINZ WENDELMİR	16	BURG DRAGENSTEIN	37
WENDELMİRS AUFGABENSTELLUNG	17	İn DER STUDIERTUBE DES MAGIERS	43
Die sieben Aufgaben	23	İn die DUNKELHEİT HİNAV	44
DAS SECHSBEİNİGE ROSS	24	DIE STADT ANDERGAST	48
DAS UNGEBORENE KİND	26	ANHANG	55
AUF DEM FINGER	27	KARTE DES HÖHLENSYSTEMS	56



DER FLUCH VON BURG DRAGENSTEIN

Hochverehrter Spielleiter, hochverehrte Spielleiterin!
Willkommen zum zweiten Teil der Abenteuer-Kampagne um den **Weißten Berg**. Wie Sie sich sicherlich erinnern, haben die Helden im ersten Kampagnen-Teil für kurze Zeit Zuflucht in einer geheimnisvollen Burg gefunden, als sie im Steineichenwald von einer Rote Orks verfolgt wurden. Kaum hatten sie die Burg wieder verlassen, fanden sie einen Brief (siehe rechts) in ihrem Gepäck, in dem Leaja von Dragenstein, die Tochter der Burgherrin, eindringlich um Hilfe bittet: Die Helden sollen einen bestimmten Ritterhelm finden und zu der Burg bringen, um den Fluch zu brechen. Das folgende Abenteuer dreht sich um die Erfüllung dieser Bitte.

DIE HANDLUNG

Das folgende Abenteuer besteht aus drei Teilen. Zunächst gilt es herauszufinden, wo sich der 'Dragenhelm' befindet. Vermutlich haben die Helden schon eine Vermutung, denn vor gar nicht so langer Zeit können sie einen Helm gesehen haben, der der Beschreibung entspricht: Er war der Preis für den Gewinner des Ritterturniers in Andrafall und ist jetzt im Besitz von Prinz Wendelmir von Andergast. Daraus ergibt sich im zweiten Kapitel das Problem, dass die Helden den Prinzen dazu bringen müssen, ihnen den Helm zu überlassen. Doch der ist keineswegs gewillt, sich von seinem Turnierge Winn zu trennen. Immerhin lässt er sich auf eine Wette ein und stellt den Helden eine Aufgabe, die er für unlösbar hält. In Wirklichkeit ist sie natürlich sehr wohl lösbar, wenn auch nur mit einer guten Portion Ideenreichtum und der Hilfe einiger Verbündeter.

Sobald die Helden den Helm in ihren Besitz gebracht haben, wird es Zeit, Burg Dragenstein aufzusuchen: Davon handelt das dritte Kapitel. Denn auf der Burg ist keineswegs jeder darüber erfreut, die Helden wieder zu sehen, und der finstere Magier Turolfus tut alles, um ihren Erfolg im letzten Moment zu verhindern. Erneut ist die Hilfe der Helden nötig, bis sie am Ende schließlich endgültig triumphieren und damit die Burg und ihre Bewohner von dem Fluch befreien.

Edler Recke!

Zutiefst traurig bin ich, Euch diese Bitte nicht selbst zu überbringen, doch schwebe ich in ständiger Gefahr, werde ich doch von finsterner Seite bewacht. So bleibt mir nur der Weg über dieses Schreiben, an Eure Ritterlichkeit zu appellieren und um Eure Hilfe zu flehen. Burg Dragenstein unterliegt einem fürchterlichen Fluch, und niemand hier ist in der Lage, ihn zu brechen. Doch voller Hoffnung blicke ich auf Euch: Vielleicht könnt Ihr uns retten?

Vor langer Zeit, es mögen schon hundert und mehr Jahre vergangen sein, da zog ein Ahne aus, um einen Helm zu bergen, der aus dem Besitz der Dragensteins gestohlen ward. Doch er kehrte nie zurück, und so lange der Helm in der Ferne weilt, so lange kann der Fluch nicht gebrochen sein. Und so lange kann niemand die Burg verlassen noch betreten, gefangen in Einsamkeit und fern der Welt. Nur in der Nacht vor Vollmond, da ist der Zugang möglich.

Kono von Dragenstein war der Name des Ahnen, er war ein stolzer Ritter, der den weißen Drachen auf grünem Schild trug. Und der Helm war ein schwerer Ritterhelm, der dem Träger das Angesicht eines Drachen verlieh.

Bitte, suchet nach der Spur des Kono, findet den Helm und kehret vor Vollmond zurück zu Burg Dragenstein. Doch sehet Euch vor, denn dunkle Mächte werden Eure Rückkehr zu verhindern trachten.

In tiefster Hoffnung
Leaja von Dragenstein

ALTE SPUREN

Wenn die Helden von der Burg Dragenstein zurückkommen, werden sie vermutlich einige Fragen haben: nach der Burg und ihren geheimnisvollen Bewohnern, vor allem aber nach dem Dragenhelm. Möglicherweise haben sie sich sofort nach der Lektüre von Leajas Brief an den Helm erinnert, der als Turnierpreis ausgesetzt war. Es ist aber auch

möglich, dass sie während des Ritterturniers mit anderen Dingen beschäftigt waren und sich nicht für den Preis interessiert haben. In diesem Fall müssen sie dem Dragenhelm erst einmal auf die Spur kommen. Und selbst wenn sie ihn beim Turnier gesehen haben, können sie sich nicht sicher sein, ob es sich wirklich um das gesuchte Stück handelt.

DIE ETAPPEN EINER SUCHE

Mit welchen Hinweisen die Helden ihre Suche beginnen, hängt davon ab, wie sie das erste Abenteuer abgeschlossen haben. Auf jeden Fall besitzen sie den *Brief der Leaja von Dragenstein* (siehe oben). Darüber hinaus kennen sie den Namen der geheimnisvollen Burg und das Wappen. Wenn sie in der Gruft unterhalb der Burg die Inschrift auf dem Sarkophag gelesen haben, konnten sie den Namen der *Maraleis von Eschenthal* erfahren und ahnen vielleicht, dass auch sie in die Geschichte involviert ist. Im Lauf der Untersuchungen werden sie noch weitere Spuren finden, denen sie folgen können, um schließlich

genug Einzelinformationen zusammengetragen zu haben, damit sich ein schlüssiges Gesamtbild ergibt.

Es ist nicht notwendig (und eigentlich unwahrscheinlich), dass die Helden alle Einzelheiten und Hintergründe herausfinden. Je nach eigener Neugier und Misstrauen werden die Spieler aber genau wissen wollen, in was für eine merkwürdige Geschichte sie denn da hineingestolpert sind. Die einzige Information, die unverzichtbar ist, ist der Aufenthaltsort des Dragenhelms, mit dessen Hilfe sie den Fluch von der Burg nehmen können.

Um es Ihnen als Meister etwas einfacher zu machen, haben wir im Kasten ab Seite 7 die möglichen Themengebiete zusammengestellt, in denen die Helden ermitteln können, und welche Informationen sie wo dazu finden. Ab Seite 8 stellen wir Ihnen die unterschiedlichen Orte vor, die die Helden aufsuchen könnten, und was sie dort erleben können.

Es ist möglich, dass Ihre Spieler ganz andere Vorstellungen haben, wo und wie sie Informationen erhalten können. In diesem Fall müssen Sie selbst entscheiden, für wie aussichtsreich Sie diese Pläne halten. Seien Sie dabei nicht zu streng: Wichtig ist erstens, dass das Abenteuer für Ihre Spieler spannend bleibt und sie immer das Gefühl haben voranzukommen, und zweitens, dass sie nach und nach die wichtigen Informationen finden – egal ob auf einem vorgesehenen oder einem anderen Weg.

DIE GESCHICHTE DER RITTER VON DRAGENSTEIN UND DES DRAGENHELMS

Die folgende Geschichte ist in Aventurien längst vergessen, aber Ihnen als Meister sei dieses Wissen anvertraut. Es ist weder nötig noch vorgesehen, dass Ihre Helden alle Einzelheiten erfahren, doch wann immer Sie bei der Suche improvisieren wollen oder müssen, kann es Ihnen helfen, auf unvorhergesehene Fragen zu antworten. Und wenn Sie wollen, können Sie Ihren Helden natürlich auch einen größeren Teil des Wissens zugestehen, als es von uns vorgesehen ist.

Vor rund siebenhundert Jahren lebte in dem Felsen, auf dem später die Burg Dragenstein errichtet werden sollte, ein finsterner Orkschamane, der von hier aus den Menschen im Steineichenwald bis hin nach Andrafall das Leben schwer machte. Doch schließlich gelang es dem ruhmreichen Ritter *Kunolt von Angenmahr*, ein Bündnis mit einem mächtigen Druidenzirkel zu schmieden, denn auch den Druiden war die schwarze und lebensfeindliche Magie des Schamanen ein Dorn im Auge. Ausgestattet mit einem Stirnreif aus verzaubertem Eichenholz, der den Ritter vor mancher orkischer Magie schützte, konnte Kunolt den Schamanen stellen und nach hartem Kampf besiegen. Zum Lohn wurde er vom damaligen Fürsten von Andergast zum Freiherrn erhoben und erhielt die Erlaubnis, auf dem weißen Felsen eine eigene Burg zu erbauen, von der aus er das Umland verwalten sollte. Kunolt, der sich nun Freiherr von Dragenstein nannte, vergaß jedoch nicht, wem er seinen Sieg zu verdanken hatte, und so hielt er den Druiden weiterhin die Treue.

Über viele Generationen bestand dieses Bündnis zwischen dem Geschlecht derer von Dragenstein und dem Druidenzirkel, und Kunolts Stirnreif wurde jeweils von Vater zu Sohn weitervererbt. Doch seine magische Kraft geriet nach und nach in Vergessenheit, er galt nur noch als ein gesegneter Glücksbringer. Ein Nachfahre Kunolts ließ sich einen Ritterhelm schmieden, dem er in Anlehnung an das Dragensteiner Wappen die Form eines Drachenkopfs geben ließ, und den Stirnreif seiner Vorväter ließ er in diesen Helm einarbeiten. Von nun an ging der Helm durch die Hände vieler Dragensteiner Freiherren, und er galt der Familie als traditionsreiches Abzeichen.

Vor gut dreihundert Jahren wurde ein gewisser *Folkmar* zum neuen Freiherrn von Dragenstein. Er selbst entstammte gar nicht dem Dragensteiner Geschlecht, sondern einer einflussreichen Ritterfamilie aus der Stadt Andergast. Da aber der letzte Dragensteiner Baron keinen männlichen Erben gehabt hatte, war Folkmar mit der Heirat der ältesten Dragensteiner Tochter zum Erben des Lehens geworden. Er selbst hielt jedoch nicht viel von Druiden, und als er nach dem Tod seines Schwiegervaters die Regierungsgeschäfte übernahm, gehörte es zu seinen ersten Taten, einen Hofmagus in seine Dienste zu nehmen. Dessen Einflüsterungen galten ihm mehr als alle Proteste seiner traditionsbewussten Gattin, und so dauerte es nicht lange, bis er den Pakt mit den Druiden beendete. Den Dragenhelm, der bis dahin einen Ehrenplatz im Rittersaal eingenommen hatte, verbannte Folkmar in eine staubige Ecke der Rüstkammer.

ZEITTADEL

Die folgende Übersicht fasst die Geschichte der Dragensteiner und ihres Helms zusammen. Falls Sie Ihren Helden Informationen zukommen lassen wollen, die von uns so nicht vorgesehen sind, dann kann Ihnen diese Tabelle helfen, die passenden Jahreszahlen herauszusuchen.

Beachten Sie, dass wir hier wie auch sonst im Abenteuer jeweils zwei Jahreszahlen angeben: 'BF' steht für Bosparans Fall, die verbreitetste aventurische Zeitrechnung, die auch in allen Hintergrundbeschreibungen benutzt wird. In Andergast hingegen wird in Jahren nach der Unabhängigkeit gezählt ('dU'), so dass die Helden dieser Angabe immer begegnen werden, wenn sie Andergaster Dokumente untersuchen.

ca. 300 BF / 1154 dU: Kunolt von Angenmahr besiegt den Orkschamanen vom Weißen Berg durch Unterstützung eines Druidenzirkels, der ihm einen Stirnreif gegen Beeinflussungsmagie gibt. Er wird zum Freiherr von Dragenstein erhoben und lässt eine Burg auf dem Weißen Berg erbauen.

ca. 500 BF / 1354 dU: Der druidische Stirnreif wird von einem Erben Kunolts in einen Helm eingearbeitet: der Dragenhelm.

ca. 710 BF / 1564 dU: Folkmar von Dragenstein kündigt den Pakt mit den Druiden auf. Er engagiert einen Hofmagus und verbannt den Dragenhelm in die Rüstkammer.

720 BF / 1574 dU: Der bisherige Hofmagus verstirbt, ihm folgt Turolfus Tricorius.

722 BF / 1576 dU: Kono, der Sohn Folkmars, heiratet Maraleis von Eschenthal. Folkmar wird von Turolfus ermordet, Kono verlässt die Burg, die Burg wird entrückt. Kono kehrt zu spät zurück und findet die Burg nicht wieder.

723 BF / 1577 dU: Kono erwirbt Ruhm im Kampf gegen die Nostrier und erhält den Ehrennamen 'der Drachenritter'.

726 BF / 1580 dU: Der heimatlose Ritter verfällt immer mehr dem Suf.

727 BF / 1581 dU: Er verkauft den Helm an einen Magus, der ihn der Andergaster Magierakademie zur Untersuchung überlässt. Im gleichen Jahr wird Kono als Haderlump zu Kerkerhaft verurteilt.

728 BF / 1582 dU: Kono stirbt mittellos.

880 BF / 1734 dU: Ritter Lugbert von Egelingsfenn erwirbt den Helm von der Akademie.

881 BF / 1735 dU: Lugbert schenkt den Helm an Olara von Bärental, bevor er im Steineichenwald verschwindet.

979 BF / 1833 dU: In einem Zeugbuch der Feste Bärental wird der Dragenhelm erwähnt.

Als sein Hofmagus an Altersschwäche starb, nahm Folkmar einen jüngeren Magier in seine Dienste: den jungen und ehrgeizigen *Turolfus Tricorius*. Diesem gelang es in einer geschickt eingefädelten Intrige, Folkmars naiven Sohn *Kono* zu einem Handel zu überreden, der ihn, Turolfus, zum neuen Herren über Dragenstein machen sollte. (Einzelheiten zu dem Vertrag zwischen Turolfus und Kono finden Sie im Abenteuer **Die Zuflucht** auf den Seiten 6 und 45.) Er hatte sein Ziel fast erreicht und unter anderem Folkmar ermordet, als Folkmars Gattin *Clagunda* das Treiben durchschaute und sich um Hilfe an die Druiden wandte. Die ließen sich zwar überreden, ihr zu helfen, beschlossen aber, dem untreuen Rittergeschlecht gleichzeitig eine Lektion zu erteilen. Mittels eines mächtigen Rituals bannten sie die Burg in eine Globule. Nur Kono, der gerade auf der Suche nach dem verschwundenen Dragenhelm durch Andergast gereist war, blieb zurück und glaubte, an dem Verschwinden seiner Familie schuld zu sein. Einige Zeit lang diente er dem Fürsten Andergasts noch als Ritter im Krieg gegen Nostria, doch die Selbstvorwürfe trieben ihn in den Suf, bis er schließlich als mittelloser Säufier starb.

STICHWÖRTE EINER SUCHE

DER DRACHENHELM

- Aus dem Brief (siehe Seite 5) wissen die Helden, dass der Helm vor Jahrhunderten aus dem Besitz der Familie Dragenstein gestohlen wurde. Es handelt sich um einen Ritterhelm, der "dem Träger das Angesicht eines Drachen verleiht", und der Ritter, der diesen Helm damals suchte, hieß Kono von Dragenstein.
- Wenn die Helden aufmerksam waren, können sie schon zu Beginn des Abenteuers ahnen, dass der *Drachenhelm*, der in Andrafall als Trophäe an den Turniersieger ging, mit dem *Dragenhelm* identisch ist.

An sich sind diese beiden Informationen völlig ausreichend, um gleich mit dem zweiten Teil dieses Abenteuers fortzufahren: dem Versuch, den Helm an sich zu bringen.

Wenn Sie glauben, Ihre Spieler haben wenig Freude an detektivischer Arbeit, dann ist dieser Weg vielleicht sogar der beste. Andernfalls können die Helden noch zahlreiche weitere Informationen suchen. Lassen Sie notfalls irgendjemanden nachfragen, ob die Helden sich ganz sicher sind, dem richtigen Helm nachzujagen. Es wäre schließlich recht peinlich, den Drachenhelm unter großen Mühen zu erwerben, nur um dann herauszufinden, dass er gar nicht der richtige ist.

DER DRACHENHELM

Ist den Helden aus irgendwelchen Gründen entgangen, dass der Drachenhelm während des Turniers verliehen wurde, dann können sie es natürlich auf Burg Bärental jederzeit erfahren. Hier können Sie jedoch noch einen kleinen Trick anwenden, um es den Helden schwieriger zu machen: Da der Freiherr selbst recht beschäftigt ist, überträgt er seinem Schwiegersohn *Ysgol von Tatzenhain* die Aufgabe, sich um die Helden zu kümmern, so lange sie als Gäste auf Burg Bärental weilen. Ysgol jedoch hegt einen tiefen Groll gegen Prinz Wendelmir (was ihm kein aufmerksamer Beobachter des Turniers verdenken wird), und er versucht, das ganze Turnier schlicht zu vergessen, damit sein Zorn nicht im Nachhinein noch wächst. Da der Helm ein Symbol des Triumphs von Wendelmir darstellt, will Ysgol auch ihn vollständig aus seinen Gedanken verdrängen.

KONO VON DRAGENSTEIN UND DIE SPUR DES HELMS

Leaja bittet die Helden in ihrem Brief, nach ihrem Ahnen Kono von Dragenstein zu forschen, denn er habe damals den Helm gesucht. Wenn die Helden sich nicht mit der Vermutung zufrieden geben, dass Dragenhelm und Drachenhelm identisch sind, oder aber wenn sie aus Neugier mehr über die Burg Dragenstein erfahren wollen, sollten sie nach Informationen über diesen Kono fahnden.

- Im Archiv von Burg Bärental gibt es Hinweise darauf, dass es in der Tat einen Ritter Kono von Dragenstein gegeben hat und dass er im Jahr 1575 der Unabhängigkeit (721 BF, also vor etwa 300 Jahren) an einem Turnier teilgenommen hat (siehe Seite 10).
- Das Archiv der Königsburg von Andergast ist wesentlich aussagekräftiger, aber es ist auch schwerer, sich Zutritt zu diesen 'heiligen Hallen' zu verschaffen. Dort erscheint Kono in einem Schlachtbericht gegen die Nostrianer aus dem Jahr 1578 dU (724 BF) unter der Bezeichnung 'der Drachenritter' – ein erster Hinweis, dass er in dieser Zeit den Helm getragen hat (siehe Seite 15).

- In einem Gerichtsprotokoll von 1579 dU (725 BF) geht es um eine Schauspielergruppe, der vorgeworfen wird, sich über den "Andergaster Recken Kono" lustig zu machen. Ohne dass im Detail darauf eingegangen wird, was der Inhalt ihres Schauspiels war, wird dort einem gewissen "Mimen Bortwin" vorgeworfen, durch Nachahmung von Konos Tonfall und vor allem durch das Tragen eines drachenförmigen Helms dem Publikum nahe gelegt zu haben, dass die versoffene und melancholische Figur des "Ritters Kuhnuh" mit Kono identisch sei (siehe Seite 15). Damit wird eine weitere Verbindung zwischen Kono und dem Helm geknüpft – und gleichzeitig schon ein Hinweis auf seine weitere Karriere gegeben.



- In einem zweiten Gerichtsprotokoll, diesmal aus dem Jahr 1581 dU (727 BF), taucht der Name Kono von Dragenstein ein weiteres Mal auf – nun allerdings als ein "Haderlump", der in einer Gaststätte randaliert hat. Niemand glaubt ihm, dass er ein Ritter ist, und er wird zu drei Wochen Kerker verurteilt (siehe Seite 16). Da hier nirgends mehr die Rede von dem Helm ist, können die Helden darauf schließen, dass er ihn wohl nicht mehr in seinem Besitz hatte.
- In der Andergaster Magierakademie findet sich ein Dokument aus dem Jahr 1581, das die Untersuchung eines magischen Artefakts protokolliert: eines Ritterhelms in Form eines Drachenkopfes. Dies sollte reichen, um diesen Helm als den gesuchten Dragenhelm zu identifizieren. Weiterhin gibt das Protokoll Auskunft darüber, dass der Helm mit druidischer Magie verzaubert ist (siehe Seite 16).

- Aus späteren Zeiten gibt es keine Hinweise mehr auf Kono.

HINWEISE AUS DER ZEIT NACH KONO

Wenn die Helden die Magierakademie aufsuchen, weiß dort niemand etwas von dem Helm. In den Archiven gibt es jedoch einen Hinweis, dass der Helm etwa hundertfünfzig Jahre später (1734 dU / 880 BF) verkauft wurde. Als Käufer wird ein Ritter mit Namen *Lugbert von Egelingsfenn* genannt (Seite 16).

BURG DRAGENSTEIN UND DAS GESCHLECHT DER RITTER VON DRAGENSTEIN

Möglicherweise gehen die Helden der Frage nach, ob es diese Burg Dragenstein überhaupt wirklich gegeben hat oder ob sie irgendeiner Lüge oder Illusion aufgesessen sind. Auch bei der Suche nach Kono werden sie auf die Burg und das alte Adelsgeschlecht stoßen.

- Im Archiv von Burg Bärental können die Helden alte Turnierberichte finden, in denen immer wieder Ritter von Dragenstein mit dem passenden Wappen genannt werden (siehe Seite 10). Die letzte derartige Erwähnung ist die des Ritters Kono von Dragenstein aus dem Jahr 1575 dU (721 BF). Weiterhin gibt es dort auch eine (sehr ungenaue) Landkarte, in der die Burg Dragenstein verzeichnet ist.
- Einfacher ist es, wenn die Helden sich direkt an einen Fachmann wenden: Der Turniermarschall des Andrafaller Turniers kennt alle Andergaster Wappen der Gegenwart und viele aus der Vergangenheit – und weiß auch viel über die dazugehörigen Adelshäuser und ihre Mitglieder zu berichten. Wird Wolorion

von Kolburg nach dem Haus Dragenstein befragt, kann er bestätigen, dass es dieses Adelsgeschlecht einst gegeben hat und dass es vor etwa dreihundert Jahren von einem Tag auf den anderen verloschen ist. Wie es dazu kam, weiß er nicht, kennt aber das Gerücht über einen letzten Vertreter dieser Familie, der wenig später vereinsamt gestorben sein soll.

- All diese Informationen sind mit etwas mehr Aufwand auch aus dem Archiv des Andergaster Königssitzes zusammenzubekommen.

DIE WEIßEN RITTER ODER: DIE RITTER VOM WEIßEN BERG

Im Märchen- und Sagenschatz der Einheimischen hat sich der Ruf der Ritter vom Weißen Berg gehalten, auch wenn im Lauf der Zeit viel Dichtung unter die Wahrheit gemischt wurde. Diesen Legenden können die Helden überall auf die Spur kommen: bei Märchen- und Erzählern im einfachen Volk, und auch in manchem Rittersaal wird abends am Kamin gerne mal die eine oder andere Legende vorgetragen. Wenn sich in Ihrer Gruppe ein Andergaster Held befindet, hat er selbst vielleicht schon einmal von den Weißen Rittern gehört. Im Großen und Ganzen werden diese Sagen allerdings den Helden bei ihrer Suche kaum weiterhelfen.

MARALEIS VON ESCHENTHAL

Es ist nicht schwer herauszufinden, dass es ein Rittergeschlecht gibt, das auf den Namen von Eschenthal hört. Ein paar Einzelheiten kann jeder Andergaster Adlige nennen, weitere Informationen gibt es zum Beispiel wiederum bei Turniarmarschall Wolorion von Kolburg. Am besten ist es aber, persönlich einen Ritter von Eschenthal aufzusuchen und sich dort nach einer Ahnin mit diesem Namen zu erkundigen.

Zwar ist die Geschichte der Maraleis in den letzten drei Jahrhunderten zu einer Legende geworden, aber der Kern dieser Geschichte lässt ahnen, was damals wirklich passiert ist.

RITTER LUGBERT VON EGELINGSFENN

Wenn die Helden nach diesem Namen suchen, können sie ihn zunächst einmal an ähnlichen Stellen finden wie den Namen Kono-

von Dragenstein: in Turnier- und Kriegsberichten. Möglicherweise erinnern sich die Helden aber auch an *Koscha von Egelingsfenn*, die einzige Knappin, die an dem Turnier in Andrafall teilgenommen hat. Aber spätestens wenn die Helden sich in adliger Umgebung nach dem Namen Egelingsfenn erkundigen, werden sie auf Koscha aufmerksam gemacht. Unabhängig davon, wo sich die Helden gerade aufhalten, will es der 'Zufall', dass Ritter *Detter von Dettersdorf* mit dem Knappen *Ulrich von Nibquell* und Knappin Koscha in der Nähe ist, so dass sie die Knappin direkt befragen können. Alternativ können die Helden auch in den Ort Egelingsfenn am Thurensee ziehen, wo sie Koschas Mutter finden.

Da die Familie Egelingsfenn stolz auf ihre lange Tradition ist, kann jedes Mitglied den Stammbaum der letzten Jahrhunderte aufsagen. Näheres zu diesem Thema finden Sie auf Seite 6. Vom Dragenhelm

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Lugbert von Egelingsfenn? Selbstverständlich kenne ich diesen Namen. Lugbert, genannt 'der Romantische', war Sohn von Ungolf dem Dicken. Er kämpfte unter Fürst Eichward gegen die Orken, bis er schließlich zu Ehren seiner Herzensdame ins Orkland zog und nicht zurückkehrte. Woher sein Beiname stammt? Nun, er beminnte zeit seines Lebens eine junge Adlige, ohne jedoch erhört zu werden. Sie hieß ... Olara von Bärental, glaube ich."

weiß allerdings niemand aus Lugberts Familie etwas zu berichten.

OLARA VON BÄRENTAL

Wenn die Helden die Hinweise auf Lugbert weiterverfolgen, werden sie sich nun vermutlich nach Olara erkundigen. Bei diesem Namen werden die Helden wohl schnell darauf kommen, dass sie am ehesten auf Burg Bärental zu Andrafall fündig werden. Und in der Tat können sie dort in einer Familienchronik die Aussage entdecken, dass Olara von Lugbert von Egelingsfenn einen Helm als Minnegeschenk erhielt. Da der Helm jedoch niemandem passte, landete er in der Rüstkammer.

IN ANDRAFALL

Am Ende des letzten Abenteuers hatten die Helden Andrafall erreicht, um dort das gestohlene Diadem abzugeben und sich die Belohnung dafür auszahlen zu lassen. Natürlich liegt es nahe, sich hier auch gleich ein wenig umzuhören.

Dadurch, dass die Helden das Diadem der Freiherrin zurückgebracht haben, haben sie sich am Hof einen guten Ruf erworben und werden mit Respekt behandelt. Natürlich hängt die genaue Form der Behandlung davon ab, welchen Sozialstatus die Helden haben. Einfache Leute mit SO 5 oder weniger, die normalerweise höchstens damit rechnen können, einen Schlafplatz im Gesinderaum oder im Stall angeboten zu bekommen, werden nun so freundlich behandelt, dass sie eine eigene kleine Kammer erhalten, in der es sogar richtige (wenn auch einfache) Betten gibt. Sollte ein Ritter oder ein Held mit einem SO von 10 oder mehr in der Gruppe sein (oder gar mehrere), dann erhält er eine Gästekemene mit bequemem Bett und der Möglichkeit, hier für 'sein Gefolge' (also die anderen Helden) noch Schlafgelegenheiten unterzubringen. Sollte sogar einer der Helden einen der Wettbewerbe gewonnen haben, dann steht ihm noch ein Tanz mit Traverike zu. Speziell zu diesem Anlass wird dann an einem der folgenden Abende ein kleines Fest veranstaltet, bei dem ein paar (mittelmäßig begabte) Musikanten aus dem Dorf zum Tanz aufspielen.

Als Ansprechpartner steht den Helden Ritter Ysgol von Tätzenhain zur Verfügung, der von seinem Schwiegervater mit der Aufgabe betraut wird, sich um das Wohl der Gäste zu kümmern. Auch Ysgols Verhalten ist vom Status der Helden abhängig: je höher, desto mehr Zeit hat er, denn eigentlich hat er auch andere Aufgaben am Hof zu erfüllen.

Wenn Sie mögen, können Sie den Helden ein paar beschauliche Tage am Hofe gönnen. Auf jeden Fall müssen sie immer wieder von ihren Erlebnissen in der 'Zauberburg' erzählen.

ERKUNDIGUNGEN IN ANDRAFALL

DER DRAGENHELM

Wenn die Helden Ysgol gegenüber erwähnen, dass sie einen Helm suchen, der 'den Kopf seines Trägers in ein Drachenhaupt verwandelt', dann fällt dem Ritter sofort die Trophäe ein, die Prinz Wendelmir für seinen Sieg im Turnier erhalten hat. Doch er hat sich geschworen, dieses Turnier und alles was damit zusammenhängt aus seinem Gedächtnis zu streichen, und daher behauptet er, keinen derartigen Helm zu kennen. Wenn einem Held eine *Menschenkenntnis*-Probe

+5 gelingt, hat er das Gefühl, dass dies nicht ganz der Wahrheit entspricht. Doch weitere Nachfragen führen nur dazu, dass Ysgol immer widerwilliger wird und sich schließlich darauf beruft, dass er keine Zeit mehr habe und sich anderen Pflichten zuwenden müsse – erinnern Sie Ihre Helden notfalls mit einer *Etikette*-Probe daran, dass es ihnen kaum zusteht, einen Ritter und zukünftigen Freiherrn einem Verhör zu unterziehen.

Erst wenn sie Ysgol konkret auf den Helm ansprechen, den Wendelmir erhalten hat, wird er mit bitterer Miene erklären: "Ihr müsst verzeihen, dass meine Erinnerung in Bezug auf jenes Turnier etwas ... lückenhaft ist. Es sollte ein Fest zu meiner Hochzeit werden, doch es wurde zu einer Demütigung meiner ganzen Familie."

Sollten die Helden hingegen irgendeine andere Person in Andrafall ansprechen, wird sich jeder an den Helm erinnern. Allerdings weiß natürlich niemand, ob der Drachenhelm wirklich derjenige ist, den die Helden suchen.

DER DRACHENHELM

Sobald die Helden von dem Drachenhelm wissen, können sie sich nach dessen Herkunft erkundigen. Ysgol weiß nichts darüber (und diesmal stimmt das auch), sondern verweist an seinen Schwiegervater. Sollten die Helden stattdessen Herold Erion von Brück fragen, dann kann der natürlich ebenfalls Auskunft geben – in diesem Fall müssen Sie die Formulierungen des folgenden Textes ein wenig anpassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Der Drachenhelm?", wiederholt der Freiherr. "Hm, nun ja, das ist ein alter und traditionsreicher Helm. Schon viele ruhmreiche Ritter haben ihn getragen."

Waldomir von Bärental schaut ein wenig unglücklich drein. Doch dann nimmt seine Miene plötzlich einen verschwörerischen Ausdruck an: "Nun gut, ich will es Euch verraten – aber nur, wenn Ihr mir bei allen guten Göttern schwört, dass Ihr es nicht weitergebt: Wenn Prinz Wendelmir davon erfährt, dann droht mir fürchterlichste Ungemach. Der Helm, den der Prinz als Trophäe erhalten hat, lag seit unzähligen Jahren in der Rüstkammer unserer Burg und verstaubte. Sogar eine Mäusefamilie hat ihn schon als neues Heim erkoren. Offen gestanden weiß niemand so ganz genau, seit wann er im Besitz des Hauses Bärental ist. Er sieht ja schon pompös aus, vor allem nachdem wir ihn haben polieren und das Innenleder ersetzen lassen, aber er passt niemandem aus unserer Familie. Sein Besitzer muss einen recht schmalen Kopf gehabt haben, und wir Bärentals zeichnen uns durch eher breite Schädel aus. Und ich fürchte, auch Herr Wendelmir wird keine allzu große Freude an dem Stück haben."

Wenn die Helden weitere Informationen über die Geschichte des Helms haben wollen, dann müssen sie sich in dem Burgarchiv umschauen (siehe unten).

CANOGROS DER ZAUBERER

Auch am Hof des Freiherrn von Bärental gibt es einen Magier: den etwa achtzigjährigen *Canogros von Kleefeldt*. Das hutzelige Männlein mit dem haarlosen Schädel und den wässrigen Augen hat seine beste Zeit längst hinter sich. Sein Rheuma ist in den letzten Jahren so heftig geworden, dass er sich nur noch unter Schmerzen bewegen kann, und daher verlässt er die Burg überhaupt nicht mehr und selbst seine Kammer nur ungern. Nur wenn die Helden nach einem Magier fragen, werden sie auf Canogros aufmerksam gemacht, ansonsten können sie sich sogar mehrere Tage in der Burg aufhalten, ohne überhaupt von seiner Existenz zu erfahren (außer durch einen Zufall, wenn Sie als Meister das so wollen). Wenn sie den Freiherrn um ein Gespräch mit Canogros bitten, dann kommt es zu folgender Szene. Es sollte Ihnen nicht schwer fallen, die Rolle des alten, leidenden, fast

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr wartet im Rittersaal darauf, dass Canogros zu euch kommt. Nach etwa einer Viertelstunde öffnet sich die Tür und ein kleiner, gebeugter Mann in einer dunkelgrauen Magierrobe kommt hereingehumpelt. Er erinnert an einen uralten Geier: Sein altersfleckiger Schädel ist bis auf einige hellgraue Flusen haarlos, die dunklen Augen liegen tief in den Höhlen und von Wangen und Hals hängt die Haut in Falten herab. Viele Magier benutzen ihren Stab als Spazierstock, aber dieser Mann scheint keinen Schritt weit gehen zu können, ohne sich auf den Zauberstab zu stützen.

Canogros schlurft zu euch herüber und lässt sich stöhnend auf einen Stuhl sinken. Dann mustert er euch mit zusammengekniffenen Augen, und ihr habt den Eindruck, dass er fast blind ist.

"Ihr wolltet mich sprechen?"

blinden Magiers überzeugend darzustellen. Sprechen Sie so, wie es ein alter Mann tun würde, also mit einer heiseren Stimme, die ständig so klingt, als würde sie sich jeden Moment überschlagen. Blicken Sie Ihre Spieler mit verkniffenen Augen an, und ziehen Sie auch noch die Mundwinkel nach unten. Es schadet nichts, wenn Sie hin und wieder auch noch mal etwas missverstehen, was Ihre Helden sagen: Canogros ist zwar nicht schwerhörig, aber er begreift nicht mehr ganz so schnell wie früher.

Vielleicht fällt den Helden auf, dass der Name der Trommel merk-

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Burg Dragenstein? Das ist doch diese Ruine am Fuchsberg! Ja, natürlich kenne ich die. Dort lebte einst ein Ritter, der ließ sich mit den dunklen Künsten ein. Hat mit den orkischen Schurken gemeine Sache gemacht, bis die ihn betrogen haben. Jaja, war ein finsterer Geselle damals. Ist dann von seinen ehemaligen Kumpanen gehäutet worden, und seine Haut wurde von den Schwarzpellen zu einem Trommelfell gemacht. Da ist eine magische Trommel, und sie ist bis heute dort versteckt, sagt man: die Argensteiner Orktrommel."

würdig klingt, und wenn sie nachfragen, behauptet Canogros auch steif und fest, sie hätten ihn doch nach Burg Argenstein gefragt. Vielleicht bemerkt aber zunächst niemand den Irrtum, dann wird er sich später aufklären. Der Fuchsberg liegt in einer Region des Steineichenwalds, die gute vierzig Meilen nordöstlich von der Gegend ist, in der die Helden Burg Dragenstein gefunden hat. Und weitere Nachforschungen ergeben, dass es dort eine Ruine Argenstein gibt, die bis vor etwa fünfzig Jahren eine kleine Festung gewesen sein soll, jedoch inzwischen verlassen und zerfallen ist.

Wenn die Helden noch einmal nach Burg Dragenstein fragen, gibt er die gleiche Antwort, und es sollte eine größere Anstrengung sein, ihm klarzumachen, dass Dragenstein und Argenstein nicht dasselbe ist. Über einen Weißen Berg kann er schon gar nichts berichten.

DAS ARCHIV DER BURG ANDRAFALL

In der Burg gibt es auch so etwas wie ein Archiv, in dem alte Aufzeichnungen aufgehoben werden. Seine Betreuung obliegt traditionell dem Hofmagus, der es aber aus gesundheitlichen Gründen schon seit Jahren nicht mehr betreten hat. Auf Anweisung des Freiherrn wird Canogros sich aber bereit erklären, die Helden in den alten Folianten und Schriftrollen stöbern zu lassen.

Die Helden werden sehr schnell feststellen, dass es hier eigentlich

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit schlurfenden Schritten führt das kleine, hutzelige Männchen euch in einen Kellerbereich des Palas, wobei ihm jede Stufe der engen Wendeltreppe sichtlich Mühe macht. Es riecht abgestanden

und muffig hier unten – offensichtlich kommt nicht sehr oft jemand her. Der Flur, dem ihr folgt, endet vor einer dicken Eichentür. Canogros nestelt umständlich einen Schlüssel von seinem Gürtel und steckt ihn in das Schloss. Klackend gibt die Mechanik seinen Anstrengungen nach und die Tür lässt sich unter quietschendem Protest aufschieben. Der Geruch von altem Pergament schlägt euch entgegen, und als ihr mit euren Lampen am Magus vorbeileuchtet, fällt das Licht in eine etwa drei Mal drei Schritt große Kammer. Die Wände sind mit Regalen voll gestellt, auf denen Bücher und Schriftrollen in großer Menge liegen. Auf einem der Bücher sitzt eine Maus und blickt euch erstaunt entgegen. Als sie merkt, dass ihr sie entdeckt habt, huscht sie mit einem empörten Quicken davon und verschwindet zwischen anderen Büchern.

In der Mitte der Kammer steht ein altes Schreibpult, auf dem sogar noch ein Tintenfass, eine Schreibfeder und ein Messer zum Anspitzen der Feder bereit liegen. Alles ist von einer dicken Staubschicht bedeckt. Offensichtlich hat hier seit Jahren niemand mehr gearbeitet – abgesehen von Mäusen, deren Arbeit aber eher im Zerstören der alten Folianten lag.

“Der Herr hat gesagt, ihr könnt euch hier frei umsehen. Bringt aber nichts durcheinander!”

Mit diesen Worten dreht sich der alte Magus um und schlurft davon.

nichts durcheinander zu bringen gibt, denn hier herrscht bereits großes Durcheinander. Uralte Verzeichnisse von Einwohnern, Abgabenabrechnungen, Turnierberichte und Schriftverkehr aus diversen Jahrhunderten liegen einträchtig neben- und übereinander, und alles ist von fingerdickem Staub bedeckt. Manch ein Buch zerfällt, sobald es aus dem Regal genommen wird, andere haben Stockflecken oder sind von Mäusen zernagt. Sie können gerne Fingerfertigkeitstests verlangen, um zu ermitteln, wie groß der Schaden ist, den die Helden anrichten. Es gibt kein einziges gedrucktes Buch hier, alles ist mit Hand geschrieben. So manch eine Handschrift ist nur schwer zu entziffern, und bei älteren Schriften erschwert die merkwürdig archaische Sprache das Verständnis. Die Tinte auf dem Schreibpult ist längst eingetrocknet und unbrauchbar, ebenso wie der Inhalt weiterer Tintenfasschen, die in einem Regal stehen.

Es gibt hier nur insgesamt drei interessante Dinge zu finden, abhängig davon, wonach die Helden suchen. Wie schnell sie Erfolg haben, hängt von ihren Fähigkeiten ab. Natürlich können nur Helden bei der Suche helfen, die Kusliker Zeichen entziffern können und der Sprache Garethi in ausreichendem Maße mächtig sind. Jeder Held, der mitsucht, darf einmal pro Stunde eine Probe auf die Eigenschaften KL/KL/TN ablegen, wobei der geringere Talentwert von Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) und Sprachen Kennen (Garethi) als Talentwert für diese Probe benutzt wird.

Diese Proben gelten als ausgedehnte Probe, das heißt, dass Sie die TaP* aller suchenden Helden sammeln und addieren können.

Burg Dragenstein: Wenn die Helden nach Hinweisen zu Burg Dragenstein forschen, dann brauchen sie eine Summe von 21 TaP*, um auf einen vergilbten, aber besonders schmuckvoll ausgeführten Turnierbericht aus dem Jahr 1575 der Unabhängigkeit zu stoßen (dies entspricht dem Jahr 721 BF). Alle Teilnehmer des damaligen Turniers sind mit Wappen verzeichnet, und bei Durchsicht entdecken die Helden ein Wappen, das ihnen von Burg Dragenstein bekannt ist: ein silberner Drache auf grünem Schild. Darunter steht »Ritter Kono von Dragenstein, Sohn des Freiherrn Folkmar von Dragenstein«. Damit ist immerhin die Existenz dieses Wappens und des Dragensteiner Freiherreneschlechts bewiesen.

Bei 33 TaP* findet ein Held einen alten Folianten mit einer Karte aus dem Jahr 1546 dU (692 BF). Darauf sind mehrere Siedlungen und Festungen eingezeichnet, die heute nicht mehr existieren, darunter

auch eine ‘Feste Drackensteyn’ in der Gegend, in der die Helden unterwegs waren.

Wenn die Helden weitersuchen, können Sie den Spielern bei 60 TaP* mitteilen, dass sie nicht mehr glauben, noch irgendetwas Relevantes zu finden.

Drachenhelm: Bei der Suche nach dem Helm müssen die Helden mehrere Hinweise finden und zusammenfügen, um weiterzukommen. Mit 17 TaP* stoßen sie auf ein fünfzig Jahre altes Zeugbuch (datiert auf das Jahr 1833 dU), in dem der gesamte Inhalt der Rüstkammer aufgezählt wird. (Wenn sie auf die Idee kommen sollten, ausdrücklich nach einer derartigen Inventarliste oder ähnlichem zu schauen, dann können Sie sie auch schon früher Erfolg haben lassen.) Dort findet sich folgender Eintrag: »Ferner ein Vollhelm, geformt nach dem Haupte eines Drachen. Die Legende sagt, der Helm verleihe seinem Träger besonderen Scharfblick und den Mut eines Drachen. Doch nur wer sich durch besonderen Mut auszeichne, der könne den Helm überhaupt tragen. Wen der Helm nicht anerkenne, dem verrutsche er vor dem Angesicht und verdecke ihm die Sicht. Aus dem Erbe des Freiherrn Gunomir, der ihn jedoch nie in der Schlacht oder beim Turnieren trug.«

Sollten die Helden nun nach dem Namen Gunomir weitersuchen, finden sie recht schnell heraus, dass Freiherr Gunomir von Bärenthal ein Vorfahr des jetzigen Freiherrn Waldomir ist, der von 1761 bis 1803 dU lebte (907 bis 949 BF), bis er im Kampf gegen die Orks fiel. Bekommen die Helden weitere 14 TaP* zusammen, finden sie mehrere Briefe Gunomirs, die er im Alter von etwa 20 Jahren an seinen “ehrenwerten Herren Vater, Seine Hochgeboren Carmund von Bärenthal” geschrieben hat. In einem davon findet sich folgende Passage:

»... So denket Euch, Herr Vater, Eur Schwester Olara schenkt mir heut ein prächtig Stück Helm, geformt wohl wie das Haupt eines stolzen Drack. Mich dünkt, es muss ein guter Schmied gemacht ham, alldieweil der Helm leicht in Händen und doch aus hartem Eisen. Des Dracken Angesicht sey entzückend lebendig, und als Ortumin ihn wohl überstülpt, da sahs aus, als stünd ein Drachenmensch vor mir. Ich frug sogleich, wo sie das fein Ding wohl her hätt, und unter Lachen erzählt sie, ein Ritter mit gebrochen Herzen hätts ihr wohl vermacht. Doch ach, Herr Vater, es sei beklagt, das Ding will wohl mir nicht übern Schädel. Allzu schmal ist an den Seyten ...«

HEROLD ERION VON BRÜCK

Wenn Ihre Spieler nicht von selbst darauf kommen, können Sie ihnen nach einer bestandenen Heraldik-Probe sagen, dass die Wissenschaft der Wappen Heraldik heißt und dass es spezielle Fachleute gibt, die sich mit dieser Wissenschaft beschäftigen: Herolde. Es liegt also nahe, Herold Erion zu befragen, ob ihm das grüne Wappen mit dem weißen Drachen bekannt ist.

Von selbst kommt Erion nicht darauf, aber wenn die Helden nach-

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr dem Herold das Wappen beschreibt, runzelt er die Stirn: “Auf grünem Grund eine silberne Schlange, sagt Ihr? Und Ihr seid Euch sicher, dass es eine Schlange war, nicht vielleicht ein Baum oder eine Lanze?”

Als ihr verneint, blickt er misstrauisch drein: “Würde es sich um ein Wappen eines Andergaster Adligen handeln, dann würde ich es kennen. Nein, ich kann Euch versichern, dies ist kein Wappen einer Andergaster Hauses. Und auch keines nostrischen, denn auch darin kenne ich mich aus. Leider muss ich zugeben, nicht bei allen mittelreichischen Wappen im Bilde zu sein. Nein, mir ist auch aus anderen Ländern kein derartiges Wappen bekannt – aber ich will nicht beschwören, dass es dieses Wappen nicht irgendwo in Aventurien geben mag. In Andergast aber auf keinen Fall.”

Seine Miene lässt erkennen, dass er sich seiner Sache sehr sicher ist.

fragen, ob es nicht möglich wäre, dass ein verloschenes Andergaster Geschlecht dieses Wappen getragen haben könnte, schaut er zunächst überrascht, um dann bedauernd die Hände zu heben.

Wo Wolorion derzeit zu finden ist, kann Erion nicht genau sagen. Er

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Da bin ich überfragt. Es gibt Dutzende von Adelshäusern in Andergast, und zu jedem könnte ich Euch nicht nur Wappen, sondern auch Ahnenreihe und besondere Verdienste nennen. Doch Wappen aus früheren Zeiten, dafür habe ich mich bisher nie interessiert. Ihr müsst verstehen: Bisher hat noch kein Ritter aus einem verloschenen Hause an das Burgtor geklopft oder an einem Turnier teilnehmen wollen. Für derlei ... nun ja ... spezielle Fragen kann ich Euch nur an Herold Wolorion von Kolburg weiterempfehlen, den königlichen Turniarmarschall. Ihr hattet ja während des Turniers vor einem Monat bereits die Ehre.”

weiß von keinem Turnier, zu dem der Marschall gerufen sein könnte, daher nimmt er an, dass Wolorion sich am Hofe des Andergaster Königs aufhält.

DIE SAGE VON DEN RITTERN VOM WEIßEN BERG

Niemand in Andrafall kennt den Namen Dragenstein oder weiß etwas von einer Burg in der Region, in der die Helden sie gesehen haben. Auch von einem Dragenhelm haben die Einheimischen noch nie etwas gehört. Dennoch können die Helden hier schon erste Hinweise bekommen.

Je nachdem, wem die Helden von ihren Erlebnissen erzählen, sprechen sie sich natürlich auch herum. Und schließlich fällt der alten Geschichtenerzählerin *Laisanna* die Legende von den Rittern vom weißen Berg ein. Bei welcher Gelegenheit das geschieht, sei ganz Ihnen überlassen. Wenn die Helden sich nur in der Burg aufhalten, dann hat der Freiherr *Laisanna* abends zu sich eingeladen, um ihn und seine Gäste mit ihren Erzählungen zu unterhalten. Es kann aber auch geschehen, dass die Helden ihr in Andrafall begegnen, wenn sie dort abends in der Gaststube sitzen und den staunenden Einheimischen von der mysteriösen Burg auf dem weißen Fels erzählen.

Laisanna, eine weißhaarige Greisin, genießt in Andrafall den Ruf als beste Märchenerzählerin. Da sie fast blind ist, wird sie von der Familie ihres Sohnes ernährt, aber wenn sich zum Beispiel an langen Winterabenden die Frauen treffen und gemeinsam Wolle spinnen, dann ist *Laisanna* immer ein gerne gesehener Gast, weil sie Hunderte von Märchen und Sagen kennt und sehr spannend erzählen kann. Das Märchen von den Rittern vom weißen Berg ist in **Die Zuflucht** auf Seite 6 abgedruckt. Lesen Sie es Ihren Spielern vor, sobald sie mit *Laisanna* zusammensitzen.

MAROXES, DER SUMU-PRIESTER

Neben dem Hofmagus gibt es noch einen Zauberer in der Umgebung von Andrafall: den Druiden *Maroxes*. Allerdings käme niemand hier auf die Idee, ihn als Zauberer zu bezeichnen – er gilt als Priester der Erdgöttin Sumu. Sogar er selbst bestätigt dies, denn er unterscheidet nicht zwischen Zauberei und Götterwirken – jedenfalls bei seiner eigenen Zauberei. Einen Gildenmagier würde er als weltfremden Bücherwurm bezeichnen, aber niemals als Priester.

Maroxes wohnt in einer einsamen Hütte vier Meilen von Andrafall entfernt, am Rande eines Haines aus uralten Eichen, deren Schutz und Pflege er sich verpflichtet fühlt. Die Andrafaller kommen regelmäßig zu ihm, um seine heilerischen Fähigkeiten in Anspruch zu nehmen, aber auch, um sich, die Ernte oder den Nachwuchs von ihm im Namen Sumus segnen zu lassen.

Im Gegensatz zu dem Bild, das üblicherweise von Druiden vor-

herrscht, ist *Maroxes* ein schlanker, athletischer Mann von nicht einmal dreißig Jahren mit hellbraunem, langem Haar und Bart und grünen, aufmerksamen Augen. Sein greiser Lehrmeister ist vor fünf Jahren verstorben, und seit dieser Zeit hat er das Priesteramt übernommen.

Wenn die Helden ihn nach dem Weißen Berg oder dem Dragenhelm fragen, dann zuckt er bedauernd mit den Schultern – diese Begriffe sind ihm nicht geläufig. Wenn die Helden aber von der Burg erzählen, die mal da ist und mal nicht, und auch noch die Region beschreiben, in der sie den Weißen Berg gesehen haben, dann fällt ihm etwas ein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Eine Burg, die wie von Geisterhand verschwindet, sagt ihr? Wartet, da fällt mir eine Geschichte ein, die mir mein Lehrmeister vor langer Zeit erzählt hat. Es soll vor langer Zeit einen Freiherrn gegeben haben, der die alten Sitten nicht achtete, sondern die Sumen verlachte und von seiner Burg jagte. Als er jedoch eines Tages aus eigener Schuld in große Not geriet, da fielen ihm die alten Götter wieder ein und er flehte die Sumen an, ihm zu helfen. Diese ließen sich schließlich erweichen, aber gleichzeitig strafte sie den Freiherrn: Da er Sumu so lange verleugnet hatte, sollte seine Burg nur noch zu bestimmten Zeiten auf Sumus Leib lasten dürfen. Seitdem gibt es im Steineichenwald eine Burg, die manchmal da ist und manchmal nicht.”

IN DER GEGEND VON BURG DRAGENSTEIN

Möglicherweise wollen Ihre Helden sich auch noch einmal dort umschauen, wo sie Burg Dragenstein gesehen haben. Mit der richtigen Ausrüstung und einem Ortskundigen sollte sich das ohne weiteres machen lassen, zumal die Orks sich vor einem Monat aus dieser Gegend zurückgezogen haben.

Spätestens aber, wenn sie den Helm haben und die Burg wieder aufsuchen wollen, werden sie wieder in diese Gegend zurückkehren. Ob sie sich dann allerdings für die benachbarten Orte interessieren, ist nicht vorherzusagen. Wenn nicht, dann finden die folgenden Ereignisse nicht statt.

Wenn Sie die Helden unterwegs noch mit ein paar Begebenheiten beglücken wollen, die nichts mit dem Abenteuer zu tun haben, können Sie sich die Begegnungen aus **Die Zuflucht** ab Seite 40 zum Vorbild nehmen, aber diesmal ohne Hinweise auf die Orks.

Eine Beschreibung des Tals ohne den Weißen Berg finden Sie auf Seite 37. In der weiteren Umgebung der Burg gibt es zwei Wehrdörfer, zu denen man ohne Hilfe von Ortskundigen auch kaum findet.

WEIßENROD

Das ‘Dorf’ Weißenrod besteht aus gerade einmal sieben Häusern, umgeben von einer Palisade aus Steineichenholz. Es liegt versteckt in einem Tal zwischen den Höhenzügen des Steineichenwaldes und ist ohne einen Ortskundigen kaum zu finden. Die Einheimischen sind sehr abergläubische und verschlossene Leute, die vom Fellhandel und der Suche nach Kräutern leben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch öffnet sich ein weitläufiges Tal, in dessen Mitte eine waldfreie Fläche zu sehen ist. Inmitten einiger Äcker und Wiesen ducken sich ein halbes Dutzend ärmliche Häuser zusammen, umgeben von einer Holzpalisade aus fast mannsdicken Baumstämmen.

Lange bevor ihr die Umfriedung erreicht habt, wird jemand auf euch aufmerksam, und wenig später ertönt der langgezogene

Klang eines Signalhorns. Der Ton weckt unangenehme Erinnerungen an die Nacht, in der euch die Orks auf den Fersen waren. Sofort bricht in dem Dorf hektische Betriebsamkeit aus. Ihr seht, wie spielende Kinder in die Häuser gebracht werden, eine Frau jagt ein paar gackernde Hühner und ein mageres Schwein in einen Verschlag, während sich ein Dutzend Männer aller Altersstufen an dem Palisadentor versammelt. Misstrauische Augen in wettergegerbten Gesichtern blicken euch entgegen, und die Bögen und Speere, die die Männer in Händen halten, sprechen nicht gerade dafür, dass Gastfreundschaft hier großgeschrieben wird.

Wie groß das Misstrauen der Weißenroder wirklich ist, hängt wieder einmal von der Zusammensetzung der Heldengruppe ab. Jeder erkennbare Zauberer (außer Druiden) und jeder Fremdländische (außer Thorwalern) erhöht das Misstrauen, während Andergaster als 'erst einmal vertrauenswürdig' betrachtet werden. Sollte hingegen ein Ritter, möglichst sogar ein Andergaster Ritter unter den Helden sein, dann wird aus der Ablehnung eine vorsichtige Unterwürfigkeit. Wenn das Misstrauen überwiegt, dann werden die Helden nicht einmal in das Dorf gelassen, so dass alle Unterhaltungen über die Palisade hinweg erfolgen. Andernfalls werden sie eingelassen und mit dem bewirtet, was die Einheimischen entbehren können: eine bitter schmeckende Eichelsuppe, dazu frisches Brot und verwässerter saurer Wein. Der Sprecher des Dorfes nennt sich *Ogulmir*, ein etwa siebzig Jahre alter Greis, leicht schwerhörig und nicht immer der Schnellste von Begriff. Wenn die Helden nach der Burg auf dem Weißen Berg gefragt werden, machen mehrere Anwesende eine schnelle Handbewegung, die die Helden nach einer gelungenen *Götter/Kulte*-Probe als abergläubisches Zeichen gegen das Böse erkennen können. Nach einigem Zögern winkt Ogulmir einen jüngeren Mann nach vorne, der den Helden Folgendes erzählt. Ob er das in einem Rutsch tut, wie in dem Text vorgeschlagen, oder ob die Helden ihm jedes Detail aus der Nase ziehen müssen, sei Ihrer Einschätzung überlassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Niemand weiß Genaues über die Burg, von der Ihr redet, hoher Herr. Schon die Väter meiner Väter haben sich Märchen über die Weiße Burg erzählt, und die haben es von den Vätern ihrer Väter. Jede Nacht vor Vollmond, so heißt es, erscheint in einem Tal eine Burg voller Pracht und Anmut. Doch die Burg wird bewohnt von Geistern, und wer sich von den Geistern einladen lässt, die Burg zu betreten, dessen Seele ist genauso verloren wie die der Geister selbst. Ein schwerer Fluch lastet auf der Burg, und es heißt, eine

schwarze Hexe sei die Königin dort und die Götter selbst hätten mit dem Fluch dafür gesorgt, dass sie ihr Unheil nicht in die Welt tragen kann."

Wenn die Helden sehr vertrauenswürdig aussehen, entweder weil sie Adlige dabeihaben oder aber weil sie den Weißenroder in irgendeiner Weise sympathisch sind (das bleibt Ihre Entscheidung), dann lässt Ogulmir nach *Parada* rufen. Wenig später erscheint eine alte Frau mit verhärmttem Gesicht und strähnigen braunen Haaren. Dennoch kann man erahnen, dass sie früher einmal eine Schönheit gewesen sein muss.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Also, Parada, erzähl den hohen Herren von deinem Besucher."

Die Frau wagt es nicht einmal, den Kopf zu heben und euch anzuschauen, als sie zu sprechen beginnt, und ihr müsst schon sehr genau hinhören, um sie zu verstehen.

"Ich war noch ein junges Weib und wusste nicht viel von der Welt, da begegnete ich eines schönen Abends im Wald einem jungen Jägersmann. Es war ein prächtiger Kerl, und er hatte bezaubernde blaue Augen. Mit schönen Reden verführte er mich, und wir liebten uns. Doch er wollte mir nicht sagen, von wo er komme, sondern erzählte, dies sei ein Geheimnis. Noch vor Sonnenaufgang verließ er mich, aber er versprach, genau einen Monat später wiederzukommen. Und das tat er. Ein ganzes Jahr ging das so: Wir trafen uns einmal im Monat, ansonsten sah ich ihn niemals. Und vor Sonnenaufgang ging er wieder. Doch dann sagte ich ihm, dass unter meinem Herz ein Kind von ihm heranwächst. Da war er sehr glücklich und sagte, er wolle von nun an bei mir bleiben. Bisher habe er in einer weißen Burg gelebt, doch nun sei es Zeit, nicht mehr zurückzukehren. Aber kaum ging die Sonne auf, da verwandelte er sich vor meinen Augen in eine Wolke aus reinem Staub, und ich habe ihn nie wiedergesehen. So musste ich mein Kind, das Kind eines Geistes, alleine zur Welt bringen und ernähren."

Auf Nachfrage erklärt Parada, der Sohn habe vor vielen Jahren die Gegend verlassen, um in der Ferne sein Glück zu machen. Die Geschichte entspricht der Wahrheit, denn es war ein Jäger von Burg Dragenstein, der sich damals in Parada verliebte. Er wusste, dass er immer zum Sonnenaufgang zurück in der Burg sein musste. Als



er von seinem Kind hörte, ließ er es darauf ankommen, und als der nächste Tag begann, holte ihn der Fluch ein: Er alterte in wenigen Sekunden um fast dreihundert Jahre und zerfiel zu Staub.

BROGGEN

Die Siedlung Broggen ist etwa genauso groß wie Weißenrod, allerdings haben die Häuser Steinfundamente. Die Bewohner verhalten sich ähnlich misstrauisch wie in Weißenrod, der Sprecher *Winugold* ist ein Hüne von etwa vierzig Jahren, der wie eine ältere Ausgabe des Holzfällers Firunz wirkt (siehe **Die Zuflucht 39**).

Wenn ein Held ein wenig Ahnung von *Baukunst* hat (und eine Probe besteht), dann fällt ihm auf, dass die Grundmauern der Gebäude sehr alt sein müssen. Das ist richtig, denn Broggen steht an einem Platz, der mehrfach besiedelt war und immer wieder den Orks zum Opfer gefallen ist. Das letzte Mal geschah dies vor etwa 250 Jahren – nachdem die Siedlung den Schutz der Burg Dragenstein verloren hatte, konnte sie sich nicht gegen die folgenden Orküberfälle wehren und wurde schließlich aufgegeben, bis von etwa 100 Jahren neue Siedler herkamen und die günstige Lage nutzten.

Sobald die Helden auf Burg Dragenstein zu sprechen kommen, erklären die Broggener, dass sie nichts von einer solchen Burg wissen. Allerdings meiden sie das Tal, wenn die Helden dessen Lage beschreiben, da es dort nicht mit rechten Dingen zugehe. Doch Genaueres könnten die Helden von einem Sumen erfahren, der nicht weit von hier in einer einsamen Hütte lebe. Gegen ein Trinkgeld in Höhe von ein paar Hellern ist ein halbwüchsiger Broggener auch bereit, die Helden direkt zu dem Sumen zu bringen.

Der Sume bei Broggen

Ohne die Hilfe eines Einheimischen ist es nur durch puren Zufall möglich, den Sumen zu finden, denn er lebt in einer Holzhütte inmitten eines dichten Eichenwaldes. Er wird von der hiesigen Bevölkerung als Priester der Erdgöttin Sumu verehrt, und da sich hier sonst niemals irgendwelche Geweihte her verirren, ist er der einzige Geistliche weit und breit.

So benimmt sich der Sume auch: Er sieht sich als Behüter der Einheimischen und gleichzeitig als Mittler zwischen ihnen und den Geistern der Erde und des Waldes. Vor weltlichen Instanzen wie Adel hat er wenig Respekt, und Magier verachtet er auf Grund ihrer 'Zauberei ohne Glauben'.

Sein Name ist *Hork*, obwohl er bei Einheimischen einfach nur 'der Sume' genannt wird. Er weiß von dem Fluch über Burg Dragenstein, denn sein Lehrmeister stammte aus der Tradition jener Druiden, die damals den Fluch über die Burg ausgesprochen haben. Der eigentliche Druidenzirkel ist längst zerbrochen, aber die Erzählungen über die Geschehnisse sind über die Zeiten weitergegeben worden. Hork kennt nicht alle Einzelheiten, aber immerhin kann er den Helden einige wichtige Details erklären.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach einem einstündigen Marsch durch die Wildnis habt ihr den Rand eines dichten Eichenwaldes erreicht. Auch wenn der Wald hier an vielen Stellen dicht und dunkel ist, so strahlt dieser hier eine andere, noch fremdartigere Stimmung aus. Von den Ästen der gewaltigen alten Eichen hängen Flechten wie alte Bärte herab, und das Laubwerk ist so dicht, dass kaum ein Lichtstrahl bis zum Waldboden dringt.

So stellt ihr euch einen Zauberwald vor, und es würde euch nicht wundern, wenn gleich an irgendeinem Stamm Augen sichtbar würden und ein Baum euch mit knorriger Stimme ansprechen würde. Hier also soll der Sume wohnen, der etwas über die Vergangenheit dieser Gegend wissen könnte.

Der Führer, der euch bis hierher gebracht hat, geht zu einem abgestorbenen Baumstamm, der am Waldrand steht, nimmt einen

Stock und schlägt drei Mal kräftig dagegen. Ein dumpfer, aber erstaunlich lauter Klang ertönt aus dem vermutlich hohlen Stamm. "Jetzt müssen wir warten", erklärt der junge Mann. "Wenn der Sume euch sprechen will, dann kommt er. Wenn nicht ... na, dann nicht."

Der Druiden braucht etwa fünf Minuten, um von seiner Hütte mitten im Wald bis zu Waldrand zu kommen. Dann wartet er noch ein paar Minuten im Unterholz und beobachtet die Fremden, bevor er sich zeigt.

Lassen Sie die Spieler schildern, wie ihre Helden die Wartezeit verbringen – und wie lange sie warten wollen. Aufmerksame Helden dürfen nach fünf Minuten eine *Sinnenschärfe*-Probe +9 ablegen (bei *Dämmerungssicht* nur +6). Bei Gelingen glaubt der betreffende Held, im Zwielicht des Unterholzes eine Gestalt zu erkennen. Helden mit der Gabe *Gefahreninstinkt* können ebenfalls eine Probe ablegen, die unmodifiziert ist. Falls sie gelingt, fühlt er sich beobachtet, ohne sagen zu können, von wo oder von wem.

Ob Hork sich schließlich zeigt und wie er sich verhält, hängt vom Verhalten der Helden ab – und in diesem Fall ist der Sozialstatus völlig unerheblich. Sogar gegenüber Exoten hat der Druiden keine Vorurteile: Er misstraut allen gleichermaßen. Wenn sie sich friedlich verhalten und ihm keinen Anlass geben zu glauben, dass sie ihn oder seinen Wald angreifen, dann tritt er schließlich aus dem Wald. Sollten die Helden ihn schon vorher entdeckt haben, zeigt er sich beeindruckt und kommt aus dem Gesträuch.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aus dem Halbdunkel des Eichenwaldes tritt ein kleiner, breit-schultriger Mann mit einem grauschwarz melierten Vollbart, der ihm bis fast an den Gürtel reicht. Er trägt eine dunkelgraue Kutte, ist barfuß und hat außer einem Steindolch keine offensichtlichen Waffen bei sich.

Dunkle Augen mustern euch, und dem Gesicht des Mannes ist kaum zu entnehmen, ob er euch traut oder nicht. Schließlich nickt er: "Der Segen von Mutter Sumu sei mit euch, Fremdlinge. Ich kenne euch nicht. Was wollt ihr?"

Auf die Frage nach Burg Dragenstein, dem Weißen Berg oder anderen entsprechenden Stichworten verschränkt der Druiden die Arme und blickt verschlossen drein (was Sie als Spielleiter genau so auch tun sollten). Dies können die Helden ohne weiteres als Anzeichen dafür nehmen, dass er etwas weiß. Lassen Sie sich in der Rolle von Hork nun von den Helden überreden: Warum soll er den Helden etwas erzählen, das eigentlich ein Geheimnis seiner Vorfahren ist? Sollten sie allerdings erzählen, dass sie von der Tochter der Freiherrin gebeten worden sind, sich um die Angelegenheit zu kümmern, und sogar ihren Brief vorweisen (den er anschaut, aber nicht lesen kann), dann hat er ein Einsehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Mann seufzt. "Ein altes Geheimnis, an dem ihr da rührt. Ja, da ist etwas, was ich euch erzählen kann. Es ist mir von meinem Lehrmeister überliefert worden, und der hatte es von seinem Lehrmeister. Vor langer Zeit kam die Herrin der Weißen Burg zu meinen Vorvätern mit einer merkwürdigen Bitte. Sie wollte, dass wir Sumen die Zeit aufhalten. Irgendetwas Schlimmes sollte geschehen, sobald das Madamal sich wieder vollständig rundet. Deswegen sollten wir das verhindern. Doch diese Leute waren hochnäsiger und hatten ihrem Gesinde verboten, Sumu den ihr zustehenden Respekt zu zollen. Also beschlossen meine Vorväter, der Freiherrin zwar zu helfen, aber nicht so, wie sie es sich vorstellte. Sie sorgten dafür, dass die volle Mada nie über

der Burg scheint, denn die Burg existiert nur an einem Tag im Monat – immer jeweils eine Nacht vor der vollen Mada. Dieser Zauber kann erst gebrochen werden, indem irgendein bestimmter Gegenstand in die Burg gebracht wird. Mehr weiß ich selbst

nicht, und auch nicht, was das für ein Gegenstand sein könnte.”

Wenn die Helden nach bestimmten Details fragen, dann bleibt es Ihnen überlassen, was er weiß und was er sagen kann.

NACHFORSCHUNGEN IN ANDERGAST

Nachdem die Helden in Andrafall nicht allzu viel herausgefunden haben, liegt es nahe, nach Andergast zu ziehen und dort weitere Erkundigungen einzuziehen. Wenn sie den Freiherrn darum bitten, kann er ihnen ein Empfehlungsschreiben ausstellen, das ihnen ermöglichen wird, auch im Archiv der Andergaster Königsburg nach Hinweisen zu suchen. Wenn keiner der Helden von sich aus auf diese Idee kommt, bleibt es Ihnen überlassen, wie schwer Sie es den Spielern machen wollen. Der Freiherr könnte von sich aus daran denken, wenn Sie es wollen, denn ohne ein solches Schreiben wird es kaum möglich sein, Zugang zu dem Archiv zu erhalten.

Die Reise von Andrafall nach Andergast dauert etwa zwei Tage und führt über einen unbefestigten Weg, der grob dem Verlauf der Andra folgt. In der Mitte zwischen den beiden Ortschaften steht ein Gasthaus, in dem man einen Strohsack im Schlafsaal (2 Heller pro Person) oder eine der beiden Stuben mit je zwei Betten (2 Silbertaler pro Zimmer) mieten kann. Möglicherweise ist dies sogar das Gasthaus, in dem sich die Helden vor einigen Wochen kennen gelernt haben (siehe **Die Zuflucht 8**).

DAS GAUKLERLAGER

Am Nachmittag des zweiten Tags erreichen die Helden Andergast – wenn sie zu Pferd unterwegs sind, am frühen Nachmittag.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich seht ihr es vor euch: Andergast, die Hauptstadt dieses Königreichs. Mächtige Mauern umgeben die ganze Stadt, die an der Mündung der Andra in den Ingval liegt. Viele der Häuser sind aus Stein erbaut, und besonders die Burg, die mächtige Steinbrücke über den Ingval und die Ingvalfeste auf der anderen Flussseite strahlen Alter und Ehrwürdigkeit aus. Jedenfalls empfinden das diejenigen unter euch so, die keine der großen Städte aus dem Mittel- oder Horasreich oder dem fernen Süden kennen. Für die ist dies allerhöchstens eine ärmliche Provinzstadt.

Doch beim Näherkommen fallen euch einige bunten Wagen auf, die auf einer Wiese vor dem Stadttor im Kreis stehen und die euch sehr bekannt vorkommen: Ihr erkennt die Gaukler, die ihr schon während des Turniers in Andrafall kennen gelernt habt.

Auf dem Weg zum Stadttor kommen die Helden direkt an dem Gauklerlager vorbei, und kaum werden sie erkannt, kommen mehrere von ihnen herbeigelaufen und begrüßen sie herzlich. Wenn Sie wollen, laden die Gaukler die Helden sogar ein, ihre Gäste zu sein. Sie können ihnen zwar nur einen ihrer Wagen als Übernachtungsmöglichkeit anbieten, aber dafür müssen sie auch nichts zahlen.

ANDERGAST

Die Helden werden sich längere Zeit in der Stadt Andergast aufhalten – wenn schon nicht wegen ihrer Recherchen, dann doch zumindest in der Zeit, in der sie versuchen, den Helm zu bekommen. Daher sollten Sie sich schon im Vorfeld ein wenig mit dieser Stadt und ihren Möglichkeiten vertraut machen. Das wird Ihnen helfen, auf die Aktionen der Helden schnell zu reagieren und dabei ein interessantes und überzeugendes Bild dieser Stadt zu zeichnen.

UNTERSTÜTZUNG DURCH MEISTERPERSONEN

Die Helden werden längere Zeit in der Stadt Andergast verbringen – wenn schon nicht wegen ihrer Recherchen, dann aber auf jeden Fall, um den Helm zu bekommen. Da sie hier aber vermutlich niemanden kennen, ist es eine Hilfe, ihnen von Anfang an ein paar Gefährten zur Seite zu stellen, die ihnen Hinweise über die Stadt und ihre Bewohner geben und vielleicht auch ein paar Kontakte knüpfen können. Außerdem ist es schön, ein paar alte Bekannte wiederzutreffen – und dabei gleichzeitig festzustellen, dass es nicht folgenlos bleibt, wenn man anderen Aventurieren hilft. Denn die Gaukler fühlen sich in der Schuld der Helden, seit diese beweisen konnten, dass die Anklage wegen Diebstahls unberechtigt war (siehe **Die Zuflucht 22ff.**).

Wichtig ist, dass die Gaukler dabei nie eigenmächtig handeln. Sie sollen den Helden als Unterstützung dienen, ihnen aber niemals ‘die Show stehlen’. Die Spieler sollen immer das Gefühl haben, dass sie diejenigen sind, die die Handlung voranbringen. Also müssen sie die richtigen Ideen haben – zumindest sollen sie das glauben. Denn wenn die Spieler ratlos sind, dann können Sie die Gaukler dazu benutzen, ihnen Tipps zu geben. Werden Sie dabei aber nie zu konkret: Es soll ein Tipp sein, keine Lösungsanleitung.

Wenn sich bei Ihren Helden ‘zwielfältige’ Charaktere befinden, die einen hohen *Gassenwissen*-Wert haben, dann ist es deren Aufgabe, im Zweifelsfall Kontakt mit der Andergaster Unterwelt aufzunehmen. Ist jedoch keiner dabei, dann haben die Gaukler entsprechende Möglichkeiten, solche Kontakte zu vermitteln. Ähnliches gilt bei allen anderen Bevölkerungsgruppen, denn die Gaukler werden ab und an auch von Adligen oder reichen Händlern engagiert, um ihre Gäste zu unterhalten, und auf diese Weise kennen sie viele Einheimische. Aber nutzen Sie dies nur, wenn die Helden es brauchen und nicht selbst entsprechende Möglichkeiten haben.

Ab Seite 48 finden Sie eine ausführliche Beschreibung der Stadt und Ihrer Eigenheiten. Lesen Sie diese Beschreibung möglichst schon im Vorfeld, damit Sie sich in der Stadt schnell zurechtfinden. Das wird Ihnen helfen, auf alle möglichen Ideen Ihrer Spieler schnell einzugehen. Natürlich müssen Sie nicht alle Details und alle beschriebenen Personen kennen – es genügt, wenn Sie sich diejenigen Orte herausuchen, die in Ihren Augen die wahrscheinlichsten und interessantesten Begegnungen für Ihre Spieler darstellen.

DAS BURGARCHIV

Nach ihren Erfahrungen im Andrafaller Burgarchiv ist es gut möglich, dass die Helden früher oder später in der Königsburg nachfragen, ob sie im dortigen Archiv nach weiteren Fakten forschen dürfen. (Eine kurze Beschreibung der Burg finden Sie auf Seite 51.) In der Regel erhalten nur Schreiber der Andergaster Königs sowie Gelehrte mit einwandfreiem Ruf Zutritt zu dem Archiv. Das bedeutet, dass allerhöchstens ein Held von Andergaster Adel oder aber ein Gelehrter

mit einem SO von 10 oder mehr die Erlaubnis erhält, sich in den Räumen umzusehen.

Sollten die Helden jedoch eine schriftliche Erlaubnis haben, beispielsweise vom Freiherrn von Bärenthal, so werden sie an den Archivar *Havel Sohn des Harbel* weitergeleitet, einen sturen Zwerg, der grundsätzlich keine Fremden in seinem Reich mag. Dementsprechend lässt er auch niemanden in den eigentlichen Archivraum, der im vierten Stock des Nordturms der Burg liegt. Er bringt die Helden stattdessen in die Schreibstube im dritten Stock, in der stets mindestens ein Schreiber damit beschäftigt ist, irgendwelche Chroniken anzufertigen oder handschriftlich zu kopieren. Hier können die Helden ihre Wünsche äußern, und Havel geht daraufhin in das Archiv und sucht nach entsprechenden Schriften. Allerdings sind die meisten Folianten und Schriftrollen, die er bringt, in keinem guten Zustand: Die Feuchtigkeit der Flüsse, die überall in der ganzen Burg zu spüren ist, greift die Schriften an, und je älter sie sind, desto mehr Stock- und Schimmelflecken lassen sich finden.

Havel selbst kennt sich gut mit der Andergaster Geschichte aus (er leitet das Archiv schon seit über hundert Jahren) und kann Auskünfte über manche Bereiche geben – zumindest wenn die Helden mit seiner brummelig-missmutigen Art zu recht kommen und es schaffen, sich gut mit ihm zu stellen. Wie lange er jeweils braucht, um etwas Passendes zu finden, bleibt Ihnen überlassen. Der Aufenthalt in der Schreibstube mag sich aber sicherlich über viele Stunden hinziehen.

- Über einen **Drachen- oder Dragenhelm** gibt es in dem Archiv keine weiteren Informationen.
- Über das Geschlecht der **Dragensteiner** gibt es allerdings mehrere Aufzeichnungen: Die älteste Spur ist eine (kaum noch lesbare) Urkunde, dass ein gewisser Kunolt von Angemahr durch seine Leistungen das Recht erworben habe, eine Burg »auf dem Dragen Steine, wo er schlug den Orkenzauber« zu erbauen. Das Datum dieser Urkunde ist nicht mehr zu entziffern, sie muss aber sehr alt sein. In den Folgejahren gibt es mehrfach Nennungen der Ritter oder Freiherren vom Dragenstein / Draken Steyn / Trackensteine oder dergleichen. Das Geschlecht scheint an vielen Schlachten teilgenommen zu haben. Diese Eintragungen enden um das Jahr 1575 dU (721 BF), ohne dass irgendwo eine Begründung für dieses Ende genannt wird.
- Mehrere Turnierberichte aus der Zeit bis etwa 1575 dU zeigen das **Wappen der Dragensteiner** und entsprechende Namensnennungen. Hieraus ließe sich mit großem Aufwand eine Liste aller Freiherren von Dragenstein erstellen. Die eigentlichen Listen jedoch sind nicht auffindbar oder verloren.
- In einem Verzeichnis der **Andergaster Burgen** aus dem Jahr 1499 dU (645 BF) findet sich folgender Eintrag: »Der Dragenstein ist ein stolz Burg auf weißem Steine inmitten des Eichgebirgs. Ein tapfer Bollwerk wider das Schwarzgezycht, heller Strahl des Andergaster Lichts. Besetzt mit untadlig Rittern unter dem Banner des weißen Dragen.«
- **Kono von Dragenstein** wird in einem Schlachtenbericht aus dem Jahr 1578 (724 BF) genannt. Neben zahllosen Lobhudeleien auf die Andergaster Ritter und Schmähungen der Nostrier werden mehrere Heldentaten des 'Drachenritters' erwähnt, »welchselfiger war der Rittherr Kono vom Dragen Steine«.
- In einem Gerichtsprotokoll von 1579 (725 BF) heißt es: »Ferner gings um den Mimen Bortwin, einen Gaukler und Schauspieler. Er ist beklagt, sich in einem Spektakulum einen Helm in drachisch Form aufgestülpt zu haben und solcherart den Ritter Kuhnuh gegeben zu haben, der seinen

DER SOZIALSTATUS

Schon im Verlauf des ersten Abenteuers spielte der Sozialstatus immer wieder eine Rolle, wenn Sie entscheiden mussten, wie Meisterpersonen auf Ihre Helden reagieren. Beim Umgang mit den Adligen in der Stadt Andergast ist das natürlich wieder der Fall, und sogar in höherem Maße als auf dem Andrafaller Turnier. An sich reicht es, wenn einer der Helden über einen höheren SO verfügt (also wenigstens 8), denn dann werden die anderen als seine Untergebenen angesehen. In diesem Fall sprechen die meisten Meisterpersonen immer wieder an diesen 'Anführer' an, selbst wenn er sich eigentlich im Hintergrund hält. Wenn beispielsweise ein Held mit niedrigerem SO einem Soldaten oder Bediensteten eine Frage stellt, dann wendet dieser sich mit seiner Antwort grundsätzlich an besagten Anführer. Halten Sie diese Vorgehensweise möglichst permanent und penetrant durch, auch wenn dies einzelnen Spielern irgendwann auf die Nerven fallen sollte. In Andergast (wie fast überall in Aventurien) herrschen strenge Hierarchien, und den Einheimischen ist der Umgang mit diesen Hierarchien in Fleisch und Blut übergegangen. Dies alles gilt natürlich nur für größere SO-Unterschiede – bei nur einem Punkt Differenz wird kaum jemand den Helden mit dem niedrigeren Wert 'diskriminieren'. Und Adlige aus Andergast werden noch höher geachtet als Helden aus dem 'Ausland', selbst wenn diese einen etwas höheren SO haben sollten.

Allgemein gilt, dass Helden mit niedrigem SO (4 und weniger) als Bittsteller betrachtet werden, die es schon als Gnade empfinden sollten, überhaupt gehört zu werden, während Höhergestellte (SO mindestens 8) ein Anrecht darauf haben, dass über ihr Anliegen wenigstens nachgedacht wird. Behandeln Sie die Helden dementsprechend. So werden abgerissene Gestalten mit einem SO unter 5 beispielsweise nur als Begleitung eines Höherrangigen im *Ratskeller* überhaupt bedient, und wenn Niederrangige hier auf ihr Recht oder ihr gutes Geld pochen, gilt dies als 'Aufmüppigkeit' und hat eine sofortige Alarmierung der Stadtwache zur Folge. Notfalls können Sie dies Ihren Helden nach einer einfachen *Etikette*-Probe erklären – Helden mit *Kulturwissen Andergast/Nostria* wissen es auch ohne Probe.

Ähnliches gilt bei einer Audienz bei König Efferdan: Ein Held mit niedrigem Sozialstatus bekommt schon bei der Bitte um eine Audienz deutlich zu spüren, dass dies als Belästigung des Königs gilt, und nur mit sehr wichtigen Argumenten erhält er drei oder vier Tage später einen Termin – wobei eine verschwundene Burg im Steineichenwald als wichtiges Argument dienen kann. Ein Adliger hingegen wird noch am gleichen Tag oder spätestens am folgenden vorgelassen.

Im Gegensatz zu anderen aventurischen Regionen kommt in Andergast übrigens noch hinzu, dass Frauen hier generell weniger Ansehen genießen. Im Zweifelsfall wird also eher ein Mann angesprochen, auch wenn sein SO um bis zu 2 Punkte niedriger ist als der einer anwesenden Heldin.

HILFE VON AUßEN

Sollte sich in Ihrer Heldengruppe nur 'übles Gelichter' tummeln, mit dem eigentlich kein höher gestellter Andergaster den Raum teilen möchte, dann gibt es immer noch die Möglichkeit, auf Unterstützung durch Meisterpersonen zurückzugreifen. Die einfachste Variante wäre es, dass die Helden sich auf das Empfehlungsschreiben des Freiherrn von Bärenthal berufen können, für den sie ja das Diadem seiner Tochter zurückgeholt haben. Dieses Schreiben öffnet manche Tür, und mit seiner Hilfe werden sie auch beim König vorsprechen können.

Doch vermutlich haben die Helden im Laufe des Turniers auch andere Einheimische auf sich aufmerksam gemacht, denen sie nun in Andergast wiederbegegnen können und von denen sie Hilfe erhalten können. Wer das genau ist, hängt von ihren Aktivitäten in Andrafall ab, aber denkbar sind alle Ritter, die an dem Turnier teilgenommen haben und nicht zu Wendelmirs Gefolge zählen. Als weitere Möglichkeit steht auch noch Turniermarschall Wolorion von Kolburg zur Auswahl, der sich an alle Turnierteilnehmer erinnert und sich auch mit einfachem Volk abgibt.

Schmerz in Wein und Brannt ersäufet habe. Dies sei eine Ehrbeschmutzung des **Andergaster Recken Kono**, und so wird Bortwin verurteilt zu 12 Hieben mit der ledern Peitsch.«

- Wenn die Helden schon einmal in Gerichtsprotokollen stöbern, können sie im Jahr 1581 (727 BF) noch einmal fündig werden: »Zunächst stand der Fall des Haderlumps zur Rede, welcher in trunken Zustand zwei Wachen angegriffen und dem Wirte Hadwig drei Bänk und ein Tisch zertrümmert, nicht gerechnet die Krüge, die dabei zu Bruch gegangen. Der Mann nennt sich **Kono** und behauptet, von Dragen Steine zu sein, doch dem trunken Bolde wirds nicht geglaubt, alldieweil er keinen Fürsprech hat. Er geht für drei der Wochen in den Thurm.«
- Der Name **Maraleis von Eschenthal** ist in einem Stammbaum des Eschenthaler Rittergeschlechts zu finden, und hier findet sich auch der Hinweis, dass sie Kono von Dragenstein gehehlicht hat.
- **Lugbert von Egelingsfenn** wird ebenfalls in Turnier- und Kriegsberichten erwähnt, aber weitere Informationen zu ihm gibt es nicht.

DIE MAGIERAKADEMIE

Früher oder später werden die Helden sicherlich bei der Magierakademie anklopfen, denn es besteht die Hoffnung, in ihren Archiven manche Informationen zu bekommen. Das Kampfseminar Andergast ist allerdings weniger eine Ausbildungsstätte für Gelehrte als vielmehr ein Ort, an dem Zauberer für den Einsatz auf dem Schlachtfeld ausgebildet werden. Daher werden Helden aus fremden Ländern auch sehr misstrauisch beäugt, wenn sie Zugang zur Bibliothek erbitten, und nur wenn sie genau erklären, was sie suchen und warum, erhalten sie eine Erlaubnis. Selbst dann stehen sie unter ständiger Beobachtung eines Akademiegardisten, damit nichts entwendet wird oder die Helden nicht versuchen, unerlaubte Bücher zu öffnen. (Eine Beschreibung der Akademie finden Sie auf Seite 55.)

Tragen die Helden hier ihr Anliegen vor, wird Adepta *Hildgard* herbeigerufen, eine junge Magierin (siehe Seite 35). Es obliegt Hildgards Entscheidung, inwiefern die Helden hier Hilfe erhalten, und dies hängt stark von ihrem Auftreten ab. Sollte es den Helden gelingen, Hildgards Neugier und Sympathie zu wecken, finden sie in ihr eine gelehrte Gesprächspartnerin, die auch keine Mühen scheut, für sie in der Bibliothek herumzusuchen oder andere Lehrer der Akademie zu befragen. So können Sie den Helden immer wieder Informationen zuspiesen, wenn Sie das Gefühl haben, die Spieler drehen sich im Kreis oder brauchen neuen Anschub.

Die Akademieleiterin *Aljawa Walsareffnaja* empfängt die Helden nur,

wenn sich unter ihnen ein Magier befindet, aber selbst dann verweist sie sie an Hildgard, weil sie selbst zu wenig Zeit hat, um sich um ihre Fragen zu kümmern.

Im Archiv der Akademie gibt es drei Dokumente, die für die Helden von Belang sind. Da die Helden hier selbst suchen dürfen, können Sie wieder das auf Seite 10 beschriebene Verfahren für das Ansammeln von TaP* benutzen. Sollten die Helden es schaffen, Adepta Hildgard so sehr zu beeindrucken, dass sie ihnen bei der Suche hilft, dann können Sie die genannten TaP* halbieren.

- Bei 20 TaP* finden die Helden einen Untersuchungsbericht aus dem Jahr 1581 dU (727 BF): »Objectum XXIII: ein Eisenhelm eines Ritters, geformt wie eines Draken Haupt. Soll magisch Kraft beherbergen. Material: einfacher Stahl, Leder, innen ein Reif aus Holz. Helm zeigt Zeichen von Sumenmagie. Eisen mit Sumenmagie? Galt bis dato als Widerspruch. Art der Magie schwer zu erkennen. Denkbar wär Kontramagie, könnnt den Träger schützen wider böse Zauberei. Aber auch Stärkung scheint involviert. Object für spätere nähere Betrachtung aufbewahren.«
- 27 TaP* reichen für einen Rechenschaftsbericht eines gewissen *Studiosus Baguslaus von Dunkelsprung* von 1577 dU (723 BF). Eine *Etikette-* oder *Magiekunde*-Probe (oder eine Frage an Akademiemitglieder) enthüllt, dass der Titel Studiosus darauf hinweist, dass Baguslaus die Ausbildung zum Magier noch nicht abgeschlossen hat. Wenn die Helden fragen, warum ein Schüler mit der Untersuchung dieses Vorfalles betraut wurde, kann Hildgard erklären, dass in dieser Zeit gerade der elfte Krieg gegen die Nostrier getobt habe und alle verfügbaren Magier sicherlich im Kriegseinsatz gewesen seien. »Nach sieben Tagen Reise durch den Steineichenwald haben wir das Thal erreicht, welches uns Ritter Kono gewiesen. Faktum: keine Spur einer Burg, nicht einmal eines Felsens, nur wogender Wald. Faktum: Spuren von Menschen enden am Bache. Hellsicht: Spuren fremder Zauberei über dem gesamten Tal, nicht orkisch, eher sumisch. Bei meinem Aufenthalt kann ich keinen Grund erkennen, warum Sumen eine ganze Burg vom Angesichte Deres löschen. Abschließende Empfehlung: Es sollten ortsansässige Sumen dem peinlichen Verhör unterzogen werden, um diese Untat zu klären.«
- 35 TaP*: Ein Protokoll aus dem Jahr 1734 dU (880 BF) nennt diverse Gegenstände, die aus dem Akademie-Lager entnommen wurden, um sie zu verkaufen. Mit dem Erlös soll ein kurz zuvor abgebrannter Gebäudeflügel neu errichtet werden. Einer dieser Gegenstände ist »ein Ritterhelm, gestaltet wie das Haupt eines Drachen. Herkunft und Wirkung unbekannt.« Als Käufer wird ein gewisser Ritter Lugbert von Egelingsfenn genannt, der Kaufpreis beträgt 27 Dukaten.

PRINZ WENDELMIR

Sobald die Helden sicher sind, dass der gesuchte Dragenhelm mit dem Drachenhelm identisch ist, wissen sie, an wen sie sich wenden müssen. Doch der arrogante Prinz ist keineswegs willens, seine Beute einfach so abzugeben. Dabei liegt ihm an sich gar nichts an 'dem sperrigen Bleheimer', es geht ihm schlicht ums Prinzip. Vermutlich sind ihm die Helden schon während des Turniers in Andrafall negativ aufgefallen, als sie zum Beispiel das 'unterhaltsame Aufknüpfen dieses Gauklerpacks' verhindert haben. Wenn die Helden nun also als Bittsteller an ihn herantreten, dann wird er seine Überlegenheit in vollen Zügen genießen. Es ist unwahrscheinlich, dass die Helden ihm irgendetwas bieten können, das ihn so sehr reizt, dass er einem Handel zustimmen würde. Andererseits interessiert ihn ein 'angebliches

Zauberschloss irgendwo in der Wildnis' überhaupt nicht, so dass er nicht dazu zu überreden sein wird, den Helm ohne Gegenleistung herauszugeben.

Doch die eigene Überheblichkeit wird dem Prinzen auch zum Verhängnis. Denn er lässt sich dazu hinreißen, den Helden ein Versprechen zu geben: Wenn sie bestimmte Aufgaben lösen, dann werde er ihnen den Helm ohne weitere Bedingungen übergeben. Er selbst hält die Aufgaben für unlösbar und will sich nur an den verzweiferten Bemühungen der Helden ergötzen und sich und seinen Freunden in deren Scheitern die eigene Überlegenheit beweisen. Doch er rechnet nicht mit dem Einfallsreichtum der Helden, und so werden diese am Ende (hoffentlich) triumphieren.

»Es lebte einst ein Rittersmann
im Städtchen Andrawind,
der liebt die schöne Nimuan,
sie war des Königs Kind.

Oh Nimuan, oh Nimuan,
erhöre doch mein Flehn,
lass uns zu Väter Erzean
in den Gänse-Tempel gehn.

Da lachte laut die Nimuan
und schüttelte ihr Haupt.
Du bist ein armer Rittersmann,
der am Hungertuche kaut.

Oh Nimuan, ...

Ach Rittersmann, ach Rittersmann,
willst du's wissen, hör mich an:
Der Mann, der mich einst freien kann,
muss sein ein Edelmann.

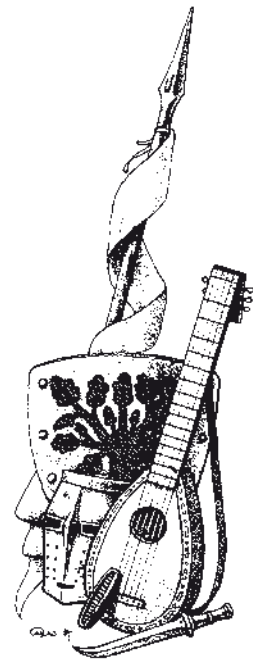
Oh Nimuan, ...

Wenn ein Reiter reitet auf sechsbeinigem Ross,
wenn ein ungebornes Kind winkt vom Königsschloss,
wenn sieben tapf're Recken stehn auf einem Finger,
wenn der Stumme wird der Neuigkeit Verkünder.

Dann Rittersmann, oh Rittersmann,
erhöre ich dein Flehn,
dann werden wir zu Erzean
in den Gänse-Tempel gehn.

Wenn drei Bäume tanzen an alter Väter Stein,
wenn das Sonnenlicht scheint auf Ormans Mund,
wenn die Blinde folgt des hellen Feuers Schein,
dann ist sie gekommen: unsre heil'ge Stund.

Dann Rittersmann, ...«
—das Lied von Prinzessin Nimuan,
Andergaster Volkslied



WENDELMIRS AUFGABENSTELLUNG

Uns schweben zwei Möglichkeiten vor, wann und wie sich die Helden an Wendelmir wenden. Wenn Ihre Spieler sich weitere Möglichkeiten ausdenken, dann müssen Sie flexibel reagieren und dafür sorgen, dass das Gespräch auf das gleiche Ergebnis hinausläuft. Entweder sprechen die Helden Wendelmir persönlich an. In diesem Fall treffen sie ihn in einer Gaststätte, in der er gerade mit seinen Kumpanen zecht. Oder aber die Helden wenden sich an König Efferdan, damit dieser den Prinz dazu veranlasst, den Helm herauszugeben.

MÖGLICHKEIT I: IM RATSKELLER

Wenn die Helden sich in Andergast nach Wendelmir erkundigen, werden sie recht bald herausfinden, dass er sich abends oft mit seinen Saukumpanen im *Ratskeller* einfindet (siehe Seite 51), um bis tief in die Nacht zu zechen. Es sollte also kein Problem sein, ihn dort zu finden. Passen Sie die folgende Szene an die genauen Umstände an, wann und wie die Helden den Ratskeller aufsuchen, und passen Sie das Verhalten der Anwesenden gegebenenfalls ihrem Sozialstatus an (siehe Kasten auf Seite 15).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Für Andergaster Verhältnisse ist der Ratskeller eine teure Gaststätte. Zwar ist das Licht auch hier diffus, denn die Gaststube hat wegen ihrer unterirdischen Lage keine Fenster, und zur Beleuchtung dienen nur einige Öllampen. Doch die Luft riecht nicht nach schlechtem Bier und menschlichen Ausdünstungen, wie es in den meisten Kneipen üblich ist, sondern nach leckerem Bratenfleisch, untermalt von dem Duft einfachen Pfeifenkrauts. Die Wände sind zu großen Teilen bemalt, zumeist mit Schlachtenbildern, aber auch mit Portraits von stolzen Adligen und Rittern. Vermutlich handelt es sich um Bilder aus der stolzen Andergaster Geschichte. An der hinteren Wand ist ein offener Kamin zu sehen, aber das Wetter ist zu warm, als dass dort ein Feuer brennen würde. Die meisten Tische sind durch hölzerne Zwischenwände voneinander getrennt, so dass man hier auch Gespräche führen kann, ohne es neugierigen Lauschern allzu einfach zu machen. Die Möbel sind zwar rustikal und stabil, aber sie zeigen doch kunstvollere Verzierungen als die Tische und Bänke der meisten anderen Gaststätten hierzulande.

Auch das Publikum unterscheidet sich von einfacheren Stuben. In einer Ecke sitzen drei Männer in vergleichsweise teurer Kleidung

und debattieren angeregt – vermutlich Mitglieder des Stadtrates. Nicht weit davon entfernt sieht ihr zwei Magier in den weißen Roben, vermutlich Lehrkräfte der ortsansässigen Akademie. Einer von ihnen pafft an einer bemerkenswert langen Meerschampffei-fe. Weiter hinten erkennt ihr sogar ein bekanntes Gesicht: Der Turniermarschall des Andrafaller Turniers ist in ein Gespräch mit einer Frau vertieft, die wohl eine Bardin sein muss, denn neben ihr liegt eine Laute auf dem Tisch.

Wenn die Helden zu einem Zeitpunkt eintreten, zu dem der Prinz schon anwesend ist, geht die Beschreibung folgendermaßen weiter.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Lärmpegel in dem Raum wird aber ganz eindeutig von einem Tisch am rechten Rand dominiert. Dort sitzen sechs junge Männer, schildern sich lautstark ihre Heldentaten, spotten über irgendwelche Leute, die ihr nicht kennt, und prostern sich selbstzufrieden zu. Die Schankmagd, die gerade eine neue Runde mit Weinbechern aufträgt, muss einen ganzen Hagel von Schlägen aufs Hinterteil ertragen, und nur durch ein schnelles Wegdrehen kann sie verhindern, dass einer der Kerle ihr einen Kuss aufzwingt. Immer wieder ertönt lautes Gelächter: Die Gesellschaft scheint allerbesten Laune zu sein. Und mitten drin seht ihr Prinz Wendelmir.

Überlassen Sie es Ihren Helden, wie sie an Wendelmir herantreten wollen. Die Gesellschaft besteht zu einem großen Teil aus bekannten Gesichtern: Neben Wendelmir sind *Eichward von Billingen*, *Gwinnling von Borkenquell* und *Osgar von Otternpfot* anwesend, außerdem noch zwei weitere junge Ritter: *Guntar* und *Morvo von Beilstein*. (Beschreibungen der Erstgenannten finden Sie in *Die Zuflucht* auf Seite 37. Die Brüder Guntar und Morvo spielen in diesem Abenteuer keine weitere Rolle, deswegen werden sie hier nicht beschrieben.) Alle sechs sind mit ihrer Zecherei so beschäftigt, dass sie die Helden erst wahrnehmen, wenn diese direkt neben ihnen stehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Nein, ich lasse mir von so einem Bauerntölpel nicht meine feinen Stiefel besabbern. Nein, nein, viel besser: ‘Mann’, habe ich gesagt,

‘dass so eine Kreatur wie du überhaupt auf edlem Andergaster Boden gehen darf, ist ja schon eine Beleidigung unseres Vaterlandes. Runter auf die Knie, und küsse die Hufe meines Pferdes als Dank, dass du den Weg mit ihm teilen darfst!’ Und ihr glaubt es nicht, der Kerl hat’s echt gemacht. Hat meinem guten Schimmel die Hufe abgeschlabbert wie ein braves Hündchen!”

Schallendes Gelächter und begeistertes Schenkelknöpfen quittieren die Erzählung von Prinz Wendelmir. Nur nach und nach verebbt es, als die Ritter eure Anwesenheit bemerken. Wendelmir hebt eine Augenbraue und blickt euch spöttisch an: “Na, wenn das mal nicht der Kerl ist, der ...”

Fügen Sie an dieser Stelle irgendetwas ein, an das sich Wendelmir noch erinnern könnte. Wählen Sie dabei möglichst irgendeine Blamage des vorne stehenden Helden oder aber etwas, das von vornherein klar macht, dass dieser Held keinen guten Stand bei Wendelmir hat. Möglich wären zum Beispiel:

“... im Zweikampf mit Schild und Schwert so jämmerlich versagt hat.”

“... beim Turnier so ungemein elegant von seinem Pferd in den Dreck gefallen ist.”

“... uns den Spaß mit diesem dreckigen Gauklerpack verdorben hat.”

“... erst lernen musste, wie man sich einem Andergaster Prinzen gegenüber zu benehmen hat.”

Mit dem Verstummen des Gelächters ist es in der ganzen Gaststätte plötzlich sehr leise geworden, alle Anwesenden beobachten interessiert, was dort an Wendelmirs Tisch vor sich geht.

Der Prinz wartet auf eine Erklärung, warum die Helden seine Unterhaltung stören. Der genaue Verlauf des Gesprächs ist nicht vorherzusehen, deswegen können wir Ihnen hier nur einen Rahmen vorgeben. Auf der Seite der Ritter spricht nur Wendelmir, während die übrigen höchstens mit zustimmendem oder aufgebrachtem Murmeln und Gelächter ihre Meinung kundtun.

Wendelmir hat wenig übrig für die Helden, und er interessiert sich auch in keiner Weise für die Geschichten von einer angeblichen Zaubenburg. Ihm geht es bei dem Gespräch einzig und allein darum, sich vor seinen Kumpanen darzustellen, und je mehr dies auf Kosten der Helden geht, desto besser. Wie bereits erwähnt, ist ihm der Helm an sich völlig egal, er nutzt ihn nur als Möglichkeit, sich über die Helden lustig zu machen. Schließlich will er das Schauspiel krönen, indem er den Helden eine (so glaubt er) unerfüllbare Bedingung stellt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Nun schön, ihr beginnt mich zu langweilen. Ich werde euch den Helm geben.”

Gerade wollt ihr euch über den plötzlichen Meinungsumschwung wundern, als sich ein listiges Grinsen ins Wendelmirs Gesicht schleicht. “Ich habe nur eine kleine Bedingung: Ihr müsst Nimuan zu einem Ehemann verhelfen.”

Eine Sekunde lang herrscht erstauntes Schweigen, dann bricht plötzlich schallendes Gelächter an dem Tisch der Ritter aus. Ihr wollt euch erkundigen, was es mit dieser Nimuan auf sich hat, aber Wendelmir ist vollauf damit beschäftigt, den Applaus seiner Saukumpane zu genießen. Da donnert neben euch plötzlich eine laute Stimme los, die sogar das Lachen der Ritter augenblicklich verstummen lässt.

“Wir alle haben Euer Wort gehört, Prinz Wendelmir!” Es ist der Turniermarschall Wolorion von Kolburg, der von seinem Platz aufgestanden ist und den Prinzen mit sehr ernster Miene fixiert. “Und wir sind uns sicher, dass ein Andergaster Ritter zu seinem Wort stehen wird, das er gegeben hat. Sollte es diesen Leuten also gelingen, die Aufgaben zu erfüllen, die Nimuan gestellt hat, so werdet Ihr ihnen den Helm ohne weitere Bedingungen aushändigen.”

Wendelmir blickt den Turniermarschall an, und sein Lachen ist

DEN HELM STEHLEN

Natürlich könnten die Helden auch auf die Idee kommen, den Helm ohne Wendelmirs Zustimmung an sich zu bringen. Das kann entweder geschehen, weil die Helden schon ahnen, dass der Prinz den Helm kaum freiwillig herausgeben würde, oder aber nachdem sie die Bedingungen des Prinzen gehört haben und diese für unlösbar halten.

In diesem Fall möchten wir empfehlen, dies zu unterbinden, indem Sie die Helden herausfinden lassen, dass der Helm in Wendelmirs Gemächern in der Andergaster Burg aufbewahrt wird. Ein Einbruch in die gut bewachte Burg wäre ein wirkliches Husarenstück. Allerdings kann auch das gerade ein Anreiz sein. Sollte sich in Ihrer Heldengruppe zum Beispiel ein Einbrecher finden, der sein Handwerk wirklich versteht, dann mag auch dieser Weg gangbar sein. Damit überspringen die Helden zwar den gesamten zweiten (und umfangreichsten) Teil dieses Abenteuers, aber wenn sich daraus ein spannendes Alternativ-Abenteuer ergibt, dann ist das ein gleichwertiger Ersatz. Verboten Sie also ein solches Vorgehen nicht grundsätzlich, sondern überlegen Sie sich genau, ob es dem Spielspaß insgesamt förderlich ist. Im Fall eines Diebstahls müssen Sie auf Ihre Improvisationsfähigkeiten vertrauen, da der Platz in diesem Abenteuer nicht ausreicht, um einen solchen Fischzug auszuarbeiten. So wird es auch zu Ihren Aufgaben gehören, einen detaillierten Plan der Burg anzufertigen, der für den Einbruch nötig ist. Bedenken Sie bei diesem möglichen Abenteuerverlauf vor allem zwei Sachen: Erstens sollten die Helden am Ende wissen, dass sie wirklich etwas Besonderes geleistet haben, denn ein Einbruch in das Andergaster Schloss gehört schon zur höheren Schule des phexischen Handwerks. Da vermutlich recht bald bekannt ist, was gestohlen wurde und wer vorher an diesem Helm Interesse gezeigt hat, müssen die Helden damit rechnen, ab jetzt in Andergast als ‘Gesucht’ zu gelten. Sollten sie jemals in die Hände der hiesigen Obrigkeit fallen, dann müssen sie mit langer Kerkerhaft oder Schlimmerem rechnen. (Andererseits könnten sie auch begnadigt werden, sobald dieses Abenteuer abgeschlossen ist und der Fluch von Burg Dragenstein gebrochen ist. Vielleicht verlangt König Efferdan von den Helden aber auch noch eine andere Leistung, damit sie sich rehabilitieren können – hier könnte sich ein späteres Abenteuer anschließen.) Bis zum Ende des Abenteuers sollten sie sich also sehr beeilen, da ihnen die Häsher auf den Fersen sein werden.

Der zweite Punkt, den Sie nicht aus den Augen verlieren sollten, ist die Gefahr, dass ein solches Unternehmen eventuell nur für einen oder zwei Ihrer Helden spannend ist, während der Rest der Gruppe däumchendrehend danebensitzt. Sorgen Sie also unbedingt dafür, dass alle Helden an einem Einbruch beteiligt sind. So könnte ein Krieger die Wachen ablenken, indem er sie in ein Fachgespräch verwickelt, ein gut aussehender Held könnte eine Magd verführen, damit sie eine Hintertür offen stehen lässt, ein Zauberer könnte mit passender Magie zum Gelingen beitragen etc. Sollten Sie sicher sein, diese beiden Probleme in den Griff zu bekommen, dann steht einer solchen Episode nichts mehr im Weg.

eingefroren. Er sieht aus, als überlege er sehr intensiv, ob ihm gerade irgendein Fehler unterlaufen ist, kann ihn aber nicht erkennen. Auch die Ritter am Tisch wissen offensichtlich nicht, ob sie weiterlachen sollen oder nicht.

“Natürlich, Herr Wolorion”, antwortet Wendelmir schließlich kühl. “Falls es diesen ... Leuten gelingen sollte, die Bedingungen zu erfüllen, sollen sie den Helm haben. Falls.”

Mit diesen Worten befindet er die Unterhaltung offensichtlich für beendet, denn er hebt seinen Becher und prostet seinen Gefährten zu: "Darauf einen Wein! Auf die Versuche, die gute alte Nimuan endlich glücklich zu machen!"

Auch die anderen Ritter heben ihre Becher, aber ihre Gesichter wirken nicht mehr ganz so ausgelassen wie zuvor. Stattdessen werfen einige der Männer Wolorion von Kolburg nachdenkliche Blicke zu. Der Turnierrmarschall gibt euch derweil ein Zeichen, ihm an seinen Tisch zu folgen.

Den Inhalt von Wolorions Erklärung finden Sie unter der gleichlautenden Überschrift auf Seite 20. Er spricht mit verschwörerisch gesenkter Stimme, damit niemand außer den am Tisch Sitzenden seine Erklärung hören kann. Wenn die Helden darauf achten, können sie beobachten, dass die Stimmung an Wendelmirs Tisch keineswegs mehr so ausgelassen ist wie vor ihrem Eintreffen, die Ritter werfen immer wieder einmal missmutige Blicke zu Wolorion und den Helden herüber.

MÖGLICHKEIT 2: AUDIENZ BEI KÖNIG EFFERDAN

Möglicherweise ahnen die Helden, dass sie mit ihrer Bitte um den Helm bei Wendelmir wenig Aussicht auf Erfolg haben. Da es aber darum geht, eine Andergaster Burg samt Besatzung zu retten, sollte der Andergaster König selbst doch eigentlich Interesse an einem Erfolg der Helden haben. Also ist es eigentlich nahe liegend, beim König vorzusprechen und ihn zu bitten, Wendelmir zur Aushändigung des Dragenhelms zu veranlassen.

Die Helden können also bei der Königsburg von Andergast vorsprechen und um eine Audienz bitten. Wie sie dabei behandelt werden, hängt zunächst einmal von ihrem Sozialstatus ab (siehe hierzu Seite 15). Doch wenn sie sich nicht gerade allzu ungeschickt anstellen, sollte es ihnen gelingen, einen Termin für eine solche Audienz zu erhalten – im schlimmsten Fall halt erst einige Tage später oder nur mit Hilfe eines Bekannten (siehe Kasten auf Seite 14).

Schließlich erhalten die Helden die Aufforderung, sich zur Stunde des Sonnenuntergangs am Burgtor einzufinden. Vermutlich haben die meisten Ihrer Helden noch nie vor einem leibhaftigen König gestanden. Es schadet also nichts, ihnen klarzumachen, dass dies keine Alltäglichkeit ist. Vielleicht kommen sie ja sogar selbst auf die Idee, sich ein wenig herauszuputzen – schaden kann das jedenfalls nichts. Zum angegebenen Zeitpunkt werden die Helden am Burgtor von einem grauhaarigen Diener empfangen. Sie müssen alle Waffen, die größer als ein Dolch sind, hier abgeben, nur Adlige dürfen ihre Schwerter und Magier ihre Zauberstäbe als Zeichen ihres Standes behalten. Helden, die sich darauf nicht einlassen wollen, werden nicht in die Burg gelassen – und hier hilft auch kein Versprechen von Höherrangigen. Sollten die Helden so aussehen, als hätten sie es nötig, dann gibt ihnen der Diener auf dem Weg in die Burg noch einige Hinweise: "Ihr sprecht selbstverständlich nur, wenn ihr angesprochen werdet. Und am besten auch nur einer von euch. Auf keinen Fall dürft ihr einem Adligen ins Wort fallen. Wenn ihr in den Rittersaal gerufen werdet, dann geht bis sieben Schritte vor den Thron. Hier verneigt ihr euch vor dem König und richtet euch erst wieder auf, wenn der König euch anspricht. Der König wird mit Eure Königliche Hoheit angesprochen, Mitglieder der königlichen Familie mit Eure Hoheit und alle anderen Frauen und Herren von Stand mit Euer Hochgeborn. Und kommt mir auf keinen Fall auf die Idee, irgendjemanden zu duzen. Spuckt nicht auf den Boden, lästert keine Götter und sprecht nur in angemessenem Respekt vom Königreich Andergast. Dann wird man eure Bitte zumindest anhören."

Während dieser Ansprache führt der Diener die Helden über den Burghof in den Palas (das Hauptgebäude) und über eine Treppe in den ersten Stock, wo zwei Soldaten mit Hellebarden neben einer

zweiflügligen Tür stehen. Hier sollen sie warten. Dann verschwindet der Diener durch eine weitere schmale Tür.

Es dauert einige Minuten, in deren Verlauf Musik und Gelächter aus dem Raum hinter der zweiflügligen Tür zu hören ist. Schließlich wird die Tür von innen geöffnet und der Diener, der offensichtlich einen anderen Weg genommen hat, verkündet den Namen des oder der wortführenden Helden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch liegt ein Saal, der nur von mehreren Fackeln erleuchtet wird, die in Fackelhaltern an den Wänden hängen. Rechts und links stehen über zwanzig Andergaster Edelleute: Ritter und Edeldamen in feinsten Kleidern – jedenfalls für Andergaster Verhältnisse. An der gegenüberliegenden Seite steht ein Podest, zu dem drei Stufen hinaufführen. Dort sitzt auf einem reich beschnitzten Stuhl ein Mann von etwas über 30 Jahren – dies muss König Efferdan von Andergast sein. Schräg hinter ihm stehen weitere Adlige, vermutlich seine Familie und Ratgeber. In der Mitte des Saales klaben zwei Gaukler gerade ihre Bälle und Keulen zusammen, anscheinend haben sie die Gesellschaft bis eben mit ihren Kunststücken unterhalten. Als sie sich eilig zurückziehen, erkennt ihr die Gaukler, die ihr bei Andrafall kennen gelernt habt: Ugdalf und Nina ni Brennhann. Nina erkennt euch und zwinkert euch aufmunternd zu, bevor sie zwischen den Zuschauern aus eurem Blickfeld verschwindet.

Doch während ihr den Saal betretet und auf den König zugeht, erkennt ihr noch weitere bekannte Gesichter: Wendelmir steht recht weit vorn, allerdings nicht auf dem Podest, umgeben von den Rittern, die ihr schon kennt. Und auf der anderen Seite, halb im Schatten, erkennt ihr den Turnierrmarschall.

Alle blicken euch an, interessiert, neugierig, hochnäsiger, arrogant – nur Wendelmir und zwei seiner Kumpane haben euch demonstrativ den Rücken zugewendet.

Wenn die Helden nach vorne gehen, in angemessenem Abstand stehen bleiben und sich verneigen, dann erhebt der König nach einigen Momenten seine Stimme.

"Wir heißen euch willkommen. Uns kam zu Ohren, ihr habt ein Begehrt, das ihr Uns vortragen wollt. So nennt Uns also euer Anliegen." Sollte deutlich werden, dass ein Held der Sprecher ist und die anderen nur seine Begleitung, dann spricht der König nur ihn an: "Wir heißen ihn willkommen. Uns kam zu Ohren, Er habe ein Begehrt, das Er Uns vortragen möchte. So nenne Er also Sein Anliegen."

Nun haben die Helden die Möglichkeit, ihre Geschichte zu erzählen. Efferdan hört aufmerksam zu und stellt eventuell Rückfragen, wenn Sie glauben, dass ihm die Schilderungen der Helden nicht ausreichen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Sobald ihr geendet habt, nickt Efferdan und ruft mit einer kurzen Handbewegung den Turnierrmarschall zu sich: "Wolorion, du giltst als Kenner der Andergaster Adelsgeschichte. Sagt dir der Name Dragenstein etwas?"

Wolorion verneigt sich kurz vor seinem König: "Ich habe ihn lange nicht gehört, Eure Königliche Hoheit, doch erinnere ich mich, in den Annalen davon gelesen zu haben: Ein ruhmreiches Rittergeschlecht sollen die Dragensteiner gewesen sein, mit dem silbernen Drachen auf grünem Grund im Wappen. Sie sollen in der Tat im Norden unseres Landes gelebt haben, bis ihr Geschlecht vor einigen hundert Jahren sehr plötzlich ausstarb. Über die Hintergründe ihres Untergangs ist mir jedoch nichts bekannt."

Efferdan nickt zufrieden und der Marschall zieht sich zurück.

"Wendelmir, tritt vor. Ist es wahr, dass du in Besitz dieses eigenartigen Helms bist?"

Offensichtlich widerwillig tritt nun auch der Prinz nach vorne, nicht ohne euch einen arroganten Blick zuzuwerfen. "Das ist

richtig, Hoheit. Ich habe ihn im aufrechten Kampf zu Andrafall erstritten, mit meinem Schweiß und Blut und der Lanze in der Hand. Manch ein guter Andergaster Ritter ist dort angetreten, und so erfüllt mich der Sieg mit besonderem Stolz. Nur äußerst ungern würde ich mich von dem Beweis meines Sieges trennen. Denn wäre es der Wille der Götter gewesen, dass der Helm in den Besitz von dahergelaufenen Fremdländern fällt, dann hätten sie wohl ihnen den Sieg gegönnt und nicht mir. Verzeiht meine Offenheit, Hoheit, aber auf Grund einer hanebüchenen Geschichte, erzählt von ein paar Vagabunden, die hier niemand kennt, bin ich nicht bereit, den Helm herzugeben. Ein Schloss, das nur bei Vollmond zu sehen ist? Eine Freiherrin, die seit Jahrhunderten auf Rettung harrt? Wer soll denn das alles glauben? Ja, das Gesicht dieses Bittstellers ist mir wohl bekannt, denn es ist mir schon in Andrafall mehrfach aufgefallen. Doch hat er sich nicht durch Mut und Kampfkraft hervor getan, sondern durch manch durchzechte Nacht. Kaum das Schwert in der Hand konnte er halten, so betrunken war er. Fragt meine Gefährten, sie waren auch dort und können es Euch bestätigen!”

Wie auf Stichwort kommen zustimmende Rufe aus der Ecke, wo seine Kumpane stehen.

“Mich nimmt es nicht wunder, wenn so einer von weißen Zauberbürgen und hilfsbedürftigen Jungfrauen träumt. Allein, dass er mit so einer Geschichte vor Euch tritt, das zeugt von echter Dreistigkeit.”

Mit diesen Worten dreht er sich um und kehrt zu seinem Platz zurück, wo ihm Ritter Eichward einen Becher in die Hand drückt und mit ihm anstößt.

Geben Sie Ihren Spielern an dieser Stelle nur eine kurze Gelegenheit für eine Reaktion. Mit etwas Glück sind sie so überrascht von Wendelmirs falscher Anklage, dass ihnen keine passende Erwiderung einfällt. Allerdings müssen Sie flexibel reagieren. Bedenken Sie, dass Wendelmir erstens ein Mitglied der königlichen Familie ist und zweitens seine Gefährten allesamt adlige Ritter sind, deren Wort sicherlich mehr Gewicht hat als das der Helden. Andererseits kennt Efferdan den Cousin seiner Frau gut genug, um zu ahnen, dass dieser sich möglicherweise einen Spaß daraus macht, die Helden mit Verleumdungen zu überziehen.

Falls die Helden Wolorion als Zeugen rufen wollen, dann wird auch der sich diplomatisch aus der Schlinge zu ziehen versuchen, etwa mit der Aussage, dass er keine Anzeichen für eine betrunkene Turnierteilnahme gesehen habe – weder bei dem Helden noch bei irgendjemand anderem, und dabei blickt er Wendelmir sehr direkt an.

Schließlich erhebt Efferdan noch einmal das Wort.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Nun gut, wie Wir sehen, bist du nicht bereit, den Helm bedingungslos herzugeben. Da Wir jedoch nicht ausschließen können, dass an dieser Geschichte mit Burg Dragenstein etwas dran ist, fragen Wir dich: Nenne deine Bedingung, was man dir für diese Trophäe zahlen soll.”

Wendelmir blickt zwischen euch und dem König hin und her. Offensichtlich kann auch er es nicht wagen, sich offen gegen den König zu stellen oder eine allzu goldgierige Forderung zu stellen – und darüber ist er nicht glücklich. Doch dann seht ihr ein listiges Glitzern in seinen Augen, bevor er sich wieder an Efferdan wendet: “Wenn es denn Euer ausdrücklicher Wunsch ist, so soll es sein. Und selbstverständlich will ich kein Gold, denn das wäre so, als würde ich mir den Preis meines ehrenvollen Kampfs mit schnödem Gold abkaufen lassen. Meine Forderung ist eine andere: Die Fremden sollen sich beweisen. Sie sollen zeigen, dass sie auch die Richtigen sind: Sobald sie Nimuan zu einem Gatten verhelfen, sollen sie den Helm bekommen.”

Zwei Sekunden lang herrscht Stille im Thronsaal. Dann ertönt plötzlich schallendes Gelächter aus der Ecke, in der Wendelmirs Kumpanen stehen. Der Prinz wirft euch einen spöttischen Blick zu und geht an seinen Platz zurück, wo er mit begeistertem Schulterklopfen begrüßt wird. Der ganze Saal ist mit Getuschel erfüllt, und auf Efferdans Stirn bildet sich eine steile Zornesfalte. Was auch immer es mit dieser Nimuan auf sich hat, anscheinend hat Wendelmir es doch noch gewagt, sich irgendwie über Efferdan lustig zu machen. In diesem Augenblick tritt ein anderer Mann hervor. Es ist Wolorion, der Turniermarschall, und er bringt die Gesellschaft mit erhobener Hand zur Ruhe.

“Eure Königliche Hoheit, Ihr habt Wendelmirs Bedingung gehört, genauso wie jeder hier in diesem Saal. Ich denke, dass diese Bedingung akzeptabel ist. Entlassen wir also unsere Gäste. Ich persönlich werde beurteilen, ob sie die gestellte Aufgabe erfüllen. Und wenn ihnen das gelingt, werde ich den Dragenhelm von Prinz Wendelmir einfordern und ihnen übergeben. Findet dieser Vorschlag Eure Zustimmung, mein König?”

Efferdan blickt seinen Turniermarschall irritiert an. Dann nickt er langsam. “Wir glauben, dass du weißt, was du tust, Wolorion. So sei es also. Wendelmir, du hast meine Entscheidung gehört. Und du wirst dich selbstverständlich an dein gegebenes Wort halten.” Wieder entsteht allgemeines Getuschel im Saal, doch den Rittern um Wendelmir scheint das Lachen vergangen zu sein. Der Marschall verneigt sich kurz und gibt euch ein Zeichen, ihm zu folgen, während er den Saal verlässt. Unterwegs gibt er einer weiteren Frau ein Wink, ebenfalls mitzukommen.

WOLORIONS ERKLÄRUNG

Je nachdem, wo die Helden ihre Bitte gestellt haben, findet das Gespräch mit dem Turniermarschall entweder an einem Tisch im *Ratskeller* statt oder auf einem Flur in der Andergaster Königsburg. Sollte ihre Geschichte einen anderen Verlauf genommen haben, kann die Umgebung noch eine weitere sein, was aber am Inhalt des Gesprächs nichts ändert. Eventuell müssen Sie die folgenden Beschreibungen ein wenig anpassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zunächst stellt Wolorion die Frau vor, die ebenfalls an diesem Gespräch teilnimmt: “Darf ich Euch Amber Zahrajan vorstellen, die Hofbardin von Kaiserin Rohaja von Gareth? Sie beehrt Andergast gerade mit ihrer Anwesenheit, und mir gewährte sie die Freude, ein wenig an ihrem Wissen über alte Lieder teilzuhaben.”

Die dunkelhaarige Bardin lächelt: “Zu viel der Ehre, Herr von Kolburg. Es ist doch vielmehr so, dass ich auf der Suche nach alten Geschichten für meine Balladen bin, und wer kennt sich hierzulande besser in solchen Dingen aus als Ihr?”

Ohne auf diese Erwiderung einzugehen, nennt der Marschall nun eure Namen, und Amber nickt dem jeweils Vorgestellten freundlich zu.

Der Turniermarschall kann nur die Helden vorstellen, die an wenigstens einem der Spiele zu Andrafall teilgenommen hat – doch bei ihnen nennt er jeweils vollen Namen und Titel, denn er hat ein ausgezeichnetes Namensgedächtnis, wie es sein Beruf mit sich bringt. Helden, deren Namen er nicht kennt, blickt er fragend an und wartet darauf, dass sie vorgestellt werden oder sich selbst vorstellen.

Anschließend kommt Wolorion sehr schnell auf den Namen Nimuan zu sprechen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Als Menschen, die nicht aus dieser Stadt kommen, könnt ihr die Redensart nicht kennen, auf die Seine Hoheit Prinz Wendelmir



angespielt hat. 'Nimuan zu einem Gatten verhelfen' heißt so viel wie 'etwas Unmögliches versuchen'. Dies hat seinen Ursprung in einem alten Andergaster Volkslied, aber darüber kann euch Amber sicherlich mehr erzählen. In diesem Lied werden einem nicht weiter genannten Ritter Aufgaben gestellt, die sich völlig unlösbar anhöhen. Doch wer genau hinhört, der könnte auf die Idee kommen, dass nicht alles so unmöglich ist, wie es im ersten Moment klingt."

Amber kann nun den Liedtext vortragen, den Sie am Anfang des Kapitels auf Seite 17 finden. Sie kann ihn auch aufschreiben, wenn die Helden das möchten. Wolorion weigert sich, den Helden irgendwelche Hilfestellung bei der Interpretation zu geben, denn er sieht sich als Schiedsrichter und darf als solcher nicht eingreifen. Hier ist ihm seine Aufgabe als Turnier-Schiedsrichter so sehr ins Blut übergegangen, dass er auch hartnäckigeren Überredungsversuchen der Helden standhält. Nur konkrete Fragen zur Andergaster Geschichte beantwortet er. Amber hingegen ist gerne bereit, den Helden zu helfen, wo sie kann. Sie ist allerdings keine Einheimische, kennt sich aber mit hiesigen Legenden recht gut aus.

Dem folgenden Abschnitt können Sie die eigentlichen Hintergründe des Liedes entnehmen. Wie die Helden von nun an vorgehen wollen, ist vollständig ihnen überlassen. Wolorion wird sich jedenfalls nicht an Überlegungen beteiligen, sondern die Helden bitten, ihn zu informieren, sobald sie glauben, eine Teilaufgabe erfüllen zu können. Er sei zumeist hier in der Burg zu erreichen.

DAS LIED VON PRINZESSIN NIMUAN

Das alte Volkslied ist in ganz Andergast verbreitet. Sollten Sie einen Andergaster Helden in Ihrer Gruppe haben, so kennt dieser Held es möglicherweise: Verlangen Sie eine einfache *Sagen/Legenden*-Probe. Helden aus benachbarten Regionen (Thorwal, Mittelreich, Albernia) können über das Wissen höchstens mit einer gelungenen Probe +7 verfügen.

Die genaue Herkunft ist nicht bekannt, da es schon seit Jahrhunderten im Umlauf ist. Doch Wolorion ist auf seiner Suche nach Andergaster Geschichte das Gerücht zu Ohren gekommen, es handle sich um eine verschlüsselte Botschaft: irgendein altes Geheimnis aus früheren Zeiten. Mehr weiß er selbst nicht, nutzt die Gelegenheit jedoch, um zwei Fliegen mit einer Klappe zu schlagen. Erstens kann er dem vorlauten Prinz eine Schlappe beibringen, wenn es den Helden gelingt, die nur scheinbar unlösbaren Aufgaben zu lösen, und zweitens kommt er auf diese Weise dem alten Rätsel mit Hilfe der Helden auf die Spur.

Letzteres wird ihm vermutlich nicht vollständig gelingen, denn es ist gar nicht nötig, dass die Helden den eigentlichen Sinn der Verse verstehen, um sie zu erfüllen. Damit folgen sie zwar nicht dem Weg, der in dem Lied verschlüsselt ist, aber es reicht dennoch, um den Prinzen zu demütigen. An ein paar Stellen können die Helden dennoch errahnen, dass hinter dem Lied mehr steckt als nur eine Aufzählung von scheinbar unlösbaren Aufgaben. Wenn sie daraufhin neugierig werden, könnten sie vielleicht doch dem Rätsel auf die Spur kommen. Doch das wäre eigentlich Material für ein eigenes Abenteuer. Wenn Sie möchten, können Sie dieses Abenteuer selbst gestalten und mit Ihren Spielern nach Abschluss der Kampagne um den Weißen Berg

spielen. Es ist aber auch möglich, die beiden Abenteuer parallel spielen zu lassen. Dies benötigt für Sie aber etwas mehr Vorbereitungszeit, da das Abenteuer um Nimuans Lied weniger detailliert beschrieben wird. Im Folgenden finden Sie den eigentlichen Hintergrund und ein paar Hinweise, wo die Helden auf entsprechendes Wissen stoßen können.

DAS SUMEN-HEILIGTUM

Sumen, die druidischen Priester Andergasts, haben an vielen verborgenen Orten in tiefen Wald heilige Plätze. Oft sind es Quellen, Berggipfel oder Lichtungen in unzugänglichen Waldbereichen, und an einigen dieser Plätze stehen Menhire oder Steinkreise. An diesen Orten fließt die Magie intensiver als anderswo, oder aber es gibt dort Zugänge zu anderen Welten (siehe den Kasten zu Globulen, **Die Zuflucht** 7). Auf einer Insel in einem Altarm der Andra gibt es einen solchen Ort, der von besonderer Macht ist: Ni'Uan. Um dieses Heiligtum zu schützen, haben die Sumen es schon vor Jahrhunderten auf magische Weise vor den Blicken der Unwissenden verborgen, und nur wenige Eingeweihte kannten seine genaue Lage und die Weise, wie man es erreichen kann – sogar sein Name war nur Wenigen bekannt. Dieses Wissen verschlüsselten sie in einem scheinbar belanglosen Lied, das sie an ihre Schüler weitergaben, ohne denen jedoch die Bedeutung der Verse zu offenbaren.

Doch dann gab es (wieder einmal) Krieg mit den Orks, und bei einem Angriff mächtiger Orkschamanen kamen alle Sumen ums Leben, die den Sinn des Liedes kannten. In der Folgezeit verbreitete sich das Lied im Andergaster Volk, denn die Schüler kannten den Sinn des Liedes nicht und sahen keinen Grund, es geheimzuhalten. So hat es sich bis heute gehalten, und bis heute kennt niemand seinen eigentlichen Hintergrund.

»Es lebte einst ein Rittersmann / im Städtchen Andrawind, / der liebt die schöne Nimuan, / sie war des Königs Kind.«

Es gibt keinen Ort mit Namen Andrawind in ganz Andergast, und es hat auch nie einen gegeben. In Wirklichkeit versteckt sich hier nur der Hinweis, dass die heilige Stätte Ni'Uan in einer *Windung des Flusses Andra* zu finden ist. Doch dieses Wissen brauchen die Helden nicht, denn sie können den Ort über die anderen Hinweise finden.

»Oh Nimuan, oh Nimuan, / erhöre doch mein Flehn, / lass uns zu Vater Erzean / in den Gänse-Tempel gehn.«

Gänse sind die heiligen Tiere der Travia, Göttin über Gastfreundschaft und Ehe (die deswegen auch Traviabund genannt wird), daher ist es nahe liegend, dass mit dem Ausdruck 'in den Gänsetempel gehen' eine Hochzeit gemeint ist. Dies wird auch jeder bestätigen, den die Helden nach diesem Vers befragen. Doch das ist eine bewusst falsch ausgelegte Spur. Gemeint ist vielmehr ein schwer zugänglicher Altarm der Andra, in dem häufig Wildgänse anzutreffen sind. Das gesuchte Heiligtum verbirgt sich auf der Spitze eines Felsens, der dort aus dem Wasser ragt. Vater Erzean steht hier ganz einfach für eine Ansammlung des Elementes Erz, also eben einen Felsen. (Die aventurische Elementarlehre geht von sechs Elementen aus: Feuer, Wasser, Luft, Humus, Erz und Eis.)

»Da lachte laut die Nimuan / und schüttelte ihr Haupt. / Du bist ein armer Rittersmann, / der am Hungertuche kaut.«

Dies ist eine Füllstrophe, die darauf hinweist, dass der Bewerber besondere Fähigkeiten haben muss, um Nimuans Gnade zu finden.

»Ach Rittersmann, ach Rittersmann, / willst du's wissen, hör mich an: / Der Mann, der mich einst freien kann, / muss sein ein Edelmann.«

Hier holpert der Text ein wenig, denn jeder Ritter gilt in Andergast selbstverständlich auch als Edelmann. Die Vermutung, nur ein Mann von besonders edlem Verhalten könne Nimuans Gunst erwerben, liegt zwar nahe, beruht aber auf einer falschen Überlieferung. Der eigentliche Text lautete *»... höre her: / Der Mann, der mich einst freien kann, / muss sein ein Sumenherr.«* Doch dies erschien dem Volksmund unverständlich, daher bürgerte sich im Laufe der Zeit der Vers mit dem Edelmann ein. Wenn die Helden nach dem Ursprung des Liedes forschen, können sie in alten Archiven vielleicht auf eine alte Abschrift

des Liedtextes stoßen, in der noch von dem Sumenherr die Rede ist. Mit diesem Begriff ist ein besonders mächtiger Sume gemeint.

»Wenn ein Reiter reitet auf sechsbeinigem Ross ...«

Der erste Aufgabenvers stellt im Gegensatz zu den folgenden noch keinen Hinweis auf das Heiligtum dar, sondern unterstreicht noch einmal den Begriff des Sumenherr. Viele Druiden sind in der Lage, Tieren ihren Willen aufzuzwingen. Eine Aufgabe für Sumen, die damals als Sumenherrn anerkannt werden wollten, war es, einen Tatzelwurm (siehe **Basis** 253) zu beherrschen und so dazu zu bringen, ihn als Reiter anzuerkennen. Hier verbirgt sich also noch einmal eine Ermahnung, dass nur erfahrene Sumen die Suche nach dem Heiligtum in Angriff nehmen sollen.

»... wenn ein ungebornes Kind winkt vom Königsschloss ...«

Auch in Andergast gilt der Adler als der König der Lüfte, und so umschreibt der Begriff Königsschloss nur den Namen eines kleinen Berges, der in den Wäldern nordöstlich von Andergast zu finden ist: Er wird *Adlers Schloss* genannt. Auch er ist ein heiliger Platz der Sumen, und auch er ist weitgehend in Vergessenheit geraten. Auf seiner Kuppe ist das Beschwören von Elementarwesen besonders einfach, und nichts anderes steckt auch hinter dem 'ungeborenen Kind'. Wird dort oben ein solches Wesen beschworen (egal von welchem Element) und nach Ni'Uan befragt, so kann es seinem Beschwörer den Hinweis geben, dass neben dem zentralen Stein auf der Bergkuppe ein Schlüssel zu Ni'Uan vergraben ist: ein pyramidenförmiger, rotbraun schimmernder Kristall mit vier dreieckigen Seiten und einer Kantenlänge von einem halben Spann (10 Zentimetern). Auf drei der vier Flächen sind die Symbole für die Elemente Luft, Erz und Eis eingraviert, die vierte ist leer.

»... wenn sieben tapfre Recken stehn auf einem Finger ...«

Etwa drei Wegstunden von Andergast entfernt ragt eine Felsformation aus dem umgebenden Wald, die auf Grund ihrer Form Ingerimms Finger genannt wird. Oben auf diesem Felsen befindet sich ein Kultplatz, der den Elementen Eis, Erz und Luft gewidmet ist. Dieser Platz steht in enger Verbindung zu Ni'Uan, da mittels eines Rituals und des Kristalls von Adlers Schloss sein magisches Potential direkt zu dem Kraftplatz in der Andraschleife umgelenkt und dort genutzt werden konnte.

»... wenn der Stumme wird der Neuigkeit Verkünder.«

Dieser Spruch gehört zu dem vorhergehenden, denn sobald der Kraftfluss von Ingerimms Finger zu Ni'Uan aktiviert ist, ist er auch für Wesen ohne magische Fähigkeiten zu sehen: Ein blassweißer Faden führt von dort oben über mehrere Meilen direkt zu dem Felsen von Ni'Uan, der dadurch von hier oben aus sichtbar wird. Die Formulierung 'der Stumme' spielt auf den Stein an, von dem der Faden ausgeht, und die Neuigkeit ist die Lage von Ni'Uan.

»Wenn drei Bäume tanzen an alter Väter Stein ...«

Nachdem der Stein verraten hat, wo das Heiligtum zu suchen ist, kann man mit gelungenen *Orientierungs*-Proben in die richtige Gegend kommen. Doch Ni'Uan selbst liegt immer noch unter dem Verhehlungszauber und kann nicht gefunden werden. Unweit davon wachen mehrere uralte Waldschrate über ein Gehölz. Auf einer Lichtung in diesem Gehölz steht ein Menhir, und dort trafen sich in früheren Zeiten die Sumen regelmäßig mit den Waldschraten, um ein altes Bündnis zu erneuern. Teil dieser Sitte war es, dass Sumen und Schrate gemeinsam bei Mondlicht eine Art kultischen Schreittanz um den Stein vollführten. Doch auch dieses Wissen ist mit dem Tod der Sumen verloren gegangen, und die Waldschrate fragen sich seit Jahrhunderten, warum niemand mehr Interesse an dem alten Bund zwischen Mensch und Schrat hat.

Sollten die Helden sich hier in der Gegend umschaun, können sie entdecken, dass dieses Gehölz auf allen Seiten von kleinen Menhiren umgeben ist. Dies könnte genug Anlass sein, es näher in Augenschein zu nehmen und dabei auf die Schrate zu stoßen. Sobald jemand die Waldwesen mit angemessenem Respekt behandelt, bieten sie an, den alten Bund zu erneuern. Sie erklären auch, dass dieses Gehölz keineswegs Ni'Uan ist, dieses sich aber in der Nähe befindet. Einem Bünd-

nispartner würden sie die Stelle zeigen, von wo aus das verborgene Heiligtum zu erreichen ist. (Dieser Bund entspricht demjenigen, der auf Seite 31 beschrieben ist. Sollten hier Helden ankommen, die dieses Bündnis schon eingegangen sind, werden die Schrate ihn ihrerseits mit Respekt behandeln.)

»... wenn das Sonnenlicht scheint auf Ormans Mund ...«

Ein letzter Schlüssel fehlt noch, um Ni'Uan finden zu können. Denn der magische Bann verhindert, dass man den Felsen wahrnimmt, auf dem es sich befindet, geschweige denn hinkommt. Dieser Schlüssel, der in seiner Form dem Kristall von Adlers Schloss entspricht, allerdings glasklar ist und die Symbole der Elemente Feuer, Wasser und Humus trägt, liegt in einem Bach versteckt. Auf Grund seiner Farblosigkeit ist er dort im Wasser kaum zu entdecken, außer er wird direktem Sonnenlicht ausgesetzt, das sich in ihm bricht und ihn zum Leuchten bringt. Die Mündung des Ormansbaches in den Ingal ist allerdings so zwischen Felsen versteckt, dass dort niemals Sonnenlicht hinkommt – außer es wird auf irgendeine Weise dorthin umgelenkt.

»... wenn die Blinde folgt des hellen Feuers Schein ...«

Nun fehlt nur noch ein letzter Schritt, um die Illusion zu bewältigen: Der Sume muss den zweiten Kristall in Händen halten und die Augen schließen. Durch die Magie des Ortes erkennt er mit geschlos-

senen Augen die Richtung, in die er zu gehen hat, als würde von dort helles Licht ausgehen. Sobald er zwischendurch auch nur einmal die Augen öffnet, verliert er die Orientierung und muss zum Ausgangspunkt zurückkehren, um die Spur wieder aufzunehmen.

Der Weg führt ihn durch das schultertiefe Wasser des Andra-Altars, bis er vor Stufen steht, die einen steilen Felsen hinaufführen: Nun endlich hat er Ni'Uan gefunden. Andere Helden, die den 'Blinden' beobachten oder ihm folgen, verlieren ihn nach und nach aus den Augen. Nur wenn sie Körperkontakt haben oder ihm beispielsweise ein Seil umbinden, können sie ihm folgen. Ansonsten verhindert der Zauber jede Annäherung.

»... dann ist sie gekommen: unsre heil'ge Stund.«

Ni'Uan ist ein Kreis aus sieben gewaltigen Monolithen, die über und über mit archaischen Zeichen verziert sind und einen großen Steinisch umgeben. Dieses Heiligtum ist wesentlich älter als das Sumentum, vermutlich ist es vor Äonen von Trollen errichtet worden. Aber dieses Geheimnis soll an dieser Stelle nicht aufgelöst werden. Elementare Magie und die Beschwörung von Elementaren ist auf Ni'Uan deutlich erleichtert, aber auch viele druidische Rituale fallen mächtiger aus als an anderen Orten. Sollten die Helden die Lage von Ni'Uan an Sumen weitergeben, sind diese ihnen zu tiefstem Dank verpflichtet.

DIE SIEBEN AUFGABEN

In den folgenden Abschnitten finden Sie mögliche Lösungsansätze für die einzelnen Aufgaben. Natürlich können Ihre Spieler andere Ideen haben. Wenn Sie finden, dass diese Ideen praktikabel sind, dann lassen Sie die Helden damit durchkommen. Schließlich liegt es in Wolorion von Kolburgs Ermessen, wann eine Aufgabe erfüllt ist. Und der ist durchaus gewillt, auch ernsthafte Bemühungen zu akzeptieren, so lange er es nur vor dem König und Prinz Wendelmir beantworten kann. Drücken also auch Sie notfalls ein Auge zu. Leider ist überhaupt nicht vorzusehen, welche Ideen Ihre Spieler haben werden, und dementsprechend können wir Ihnen auch nicht für jede mögliche Variante ein Rezept an die Hand geben, wie Sie damit umgehen sollen. Doch darin liegt ja auch einer der großen Reize der Aufgabe als Spielleiter: jederzeit flexibel auf Ungeplantes zu reagieren. Sollten Ihre Spieler an der einen oder anderen Stelle gar keine vernünftige Idee haben, dann können Sie immer noch dezente Hilfestellungen leisten, indem Meisterpersonen Tipps geben oder Vorschläge machen. Dies ist aber nur eine Notlösung, falls gar nichts anderes funktioniert. Wenn die Helden den Kontakt zu Amber Zahjaran halten, dann kann sie ein solcher Tipgeber sein, aber auch die Gaukler oder andere Leute, mit denen sich die Helden anfreunden.

GLEICHES RECHT FÜR ALLE HELDEN

Sie können bei der Lösung der einzelnen Aufgaben viel manipulieren, indem Sie bestimmte Lösungswege einfach und andere komplizierter machen. Versuchen Sie dabei unbedingt darauf zu achten, dass jeder einzelne Held mindestens einmal mit seinen Fähigkeiten glänzen kann: Liefern Sie Kämpfern den einen oder anderen Überfall von Wendelmirs Schurken, ermöglichen Sie einem zwielichtigen Charakter den Zugang zur Andergaster Unterwelt und damit zu Informationen, an die sonst niemand gekommen wäre, lassen Sie Gelehrte in der Bibliothek der Magierakademie recherchieren, ein naturkundiger Held bekommt als erster Kontakt zu den Sumen, ein Gaukler ist vermutlich der geeignetste Käferreiter und so weiter.

Manche Spieler sind so omnipräsent, dass Sie sie nicht weiter bedenken müssen, aber gerade die Stilleren sollten einen gesonderten Auftritt bekommen. Und bei der unterschiedlichen Art der sieben Aufgaben sollte sich eigentlich für jeden etwas finden lassen.

Die Reihenfolge, in der die Helden die Aufgaben lösen, ist unerheblich. Wichtig ist nur, dass sie jeweils, wenn sie glauben, sie lösen zu können, Wolorion als Zeugen herbeirufen.

WENDELMIR UND SEINE KUMRAPEN

Der Prinz hat seine Aufgabe gestellt, weil er glaubte, dass die Erfüllung unmöglich sei. So wollte er die Helden demütigen. Das Eingreifen des Turniarmarschalls hat ihn stutzig werden lassen, und so behält er die Helden im Auge. Zu Beginn sieht er die Angelegenheit noch recht gelassen, aber sobald er erfährt, dass die Helden die ersten Teilaufgaben erfolgreich absolviert haben, wird er nervös. Er hat viele Bekannte in Andergast, die Augen und Ohren für ihn offen halten, weswegen er über die Aktivitäten der Helden einigermaßen im Bilde ist. So versucht er gegen Ende, die Helden zu sabotieren. Schätzen Sie selbst ein, wann welche Maßnahmen geeignet sind, um Ihren Helden ein wenig Abwechslung zu bieten. Dabei greift er in der Regel nicht persönlich ein, sondern lässt das Helfershelfer erledigen. Dennoch ist seine Verwicklung in die Vorfälle mehr oder weniger offensichtlich. Wenn er es allzu bunt treibt, dann wendet sich Wolorion an König Efferdan, der Wendelmir zurechtweist – aber damit in erster Linie erreicht, dass der Prinz seine weiteren Aktionen besser tarnt.

Die folgende Liste mag ihnen als Hinweis gelten, was Wendelmir sich einfallen lassen kann. Wenn Sie weitere Einfälle haben, dann halten Sie sich nicht zurück. Sie sollten es allerdings nicht übertreiben: Ziel ist es, den Helden das Leben schwer zu machen, damit ihr endgültiger Triumph umso größer ist. Die Aufgabe darf dadurch aber nicht unlösbar werden.

SABOTAGE

Wendelmir versucht die Helden aufzuhalten, indem er ihre Ausrüstung beschädigen oder stehlen lässt. Vor allem ist er dabei natürlich an Notizbüchern oder dergleichen interessiert, um möglichst genau über die Überlegungen der Helden informiert zu sein. So kommt es zu Einbrüchen in die Herberge der Helden, angeschnittenem Sattelzeug oder beschädigten Rucksäcken. Immer wenn die Helden irgendwelche Ausrüstung für ihre nächste Aufgabe zusammensuchen und Wendelmir das mitbekommt, dann versucht er, genau diese Gegenstände abhanden kommen zu lassen.

Richten Sie es so ein, dass die Helden den ersten Vorfall als Anlass sehen, vorsichtiger zu werden. Der betreffende Dieb könnte erwischt

werden oder ohne Beute entkommen, oder er entwendet nur Unwichtiges. Je vorsichtiger die Helden werden, desto gerissener können die Anschläge auch werden, bis hin zu Schlafgift in den Getränken. Immer wenn die Helden einen Übeltäter dingfest machen, haben sie zwar Chancen, ihm zu entlocken, dass er in Wendelmirs Auftrag arbeitet. Aber der Prinz streitet dies natürlich ab, und wenn das Wort eines Adligen gegen das eines kleinen Schurken steht, ist eindeutig, wem geglaubt wird.

BEHINDERTE RECHERCHE

Wendelmir hat in vielen Institutionen Parteigänger oder weiß, wie er Menschen unter Druck setzen kann. So ist es nicht ausgeschlossen, dass Menschen, die am einen Tag noch hilfsbereit waren, am nächsten Tag abweisend sind und den Helden nicht mehr helfen mögen. Andererseits hat der Prinz aber auch viele Feinde, und wo ein Informant wegfällt, meldet sich vielleicht ein ganz anderer, der heimlich mit den Helden sympathisiert und gerne hilft, wenn es gilt, gegen Wendelmir zu arbeiten. So können die Helden vielleicht ein paar verlässliche Freunde finden, die sie mit allen ihren Möglichkeiten unterstützen.

FALSCHER SPUREN

Sobald Wendelmir herausfindet, wonach die Helden sich gerade umsehen, versucht er falsche Fährten auszulegen. So besticht er Wachen und Mitglieder der Unterwelt, die Helden mit 'todsicheren Hinweisen' zu versorgen, die viel Zeit kosten, sich aber doch als Sackgassen erweisen. Dies kostet Zeit und Nerven.

OFFENE GEWALT

Erst wenn Wendelmir begreift, dass die Helden auf dem besten Weg sind, die Aufgaben zu lösen und ihn damit zu blamieren, greift er zu Gewalt. Menschenleben zählen in seinen Augen wenig, er wagt es aber nicht, die Helden ermorden zu lassen – schließlich ist da immer noch 'dieser lästige Turnierrmarschall', der Efferdan dazu bringen könnte, unangenehme Fragen zu stellen. Doch eine anständige Tracht Prügel ist eine Maßnahme, die den Helden zeigen soll, dass sie sich nicht mit ihm anlegen sollten. So kann es zu einem nächtlichen Überfall in den Andergaster Gassen kommen, und 'zufällig' ist gerade weit und breit keine Wache zu sehen und niemand reagiert auf den Lärm. Es sind etwa so viele Angreifer wie Helden (bei sehr kampfstarken Helden ein oder zwei mehr, bei weniger kämpferischen auch weniger), und sie greifen mit Knüppeln und Dolchen an. Erst wenn der Kampf ausgestanden ist, kommt die Stadtwache an und will die Helden einkerkern. Spätestens am nächsten Morgen kommen sie aber auf Geheiß des Königs wieder frei.

Wenn diese Maßnahme keine Wirkung zeigt, dann schickt Wendelmir eine größere Zahl von Schlägern, und schließlich heuert er sogar einige Straßenräuber an, die den Helden außerhalb der Stadt auflauern sollen, um ihnen allen Besitz abzunehmen. Sollte Wolorion irgendwann bei einem solchen Überfall anwesend sein, so lassen die Schurken ihn unbehelligt – er greift allerdings auch nicht in den Kampf ein.

Schurke

Schwerer Dolch: INI 9+1W6 AT 12 PA 9 TP 1W6+2 DK H

DAS SECHSBEINIGE ROSS

»Wenn ein Reiter reitet auf sechsbeinigem Ross ...«

Im Gegensatz zur eigentlichen Intention dieses Verses (siehe Seite 22) müssen die Helden keinen Tatzelwurm bändigen, um diese Aufgabe zu lösen – es muss nur irgendein Wesen sein, auf das diese Beschreibung zutrifft. Spätestens nach einer gelungenen *Tierkunde*-Probe kommt ihnen der Große Schröter oder auch Riesenhirschkäfer in den Sinn, der bis zweieinhalb Schritt lang wird und damit

Knüppel: INI 9+1W6

AT 12

PA 8

TP 1W6+1

DK N

LeP 27 AuP 27 RS 2

Wundschwelle 6

MR 4

GS 6

Die Schurken fliehen oder ergeben sich, wenn sie zwei Wunden erlitten oder die Hälfte ihrer Lebensenergie verloren haben. Wenn die Hälfte der Schurken nicht mehr am Kampf teilnimmt, versuchen die anderen ebenfalls zu fliehen.

ГЕГЕНМАСПАННЕН ДЕР ХЕЛДЕН

Wenn die Helden sich gegen Wendelmirs Störungen wehren wollen, dann lassen Sie sie gewähren. Machen Sie den Erfolg von dem Ideenreichtum abhängig. Efferdan oder Wolorion um Hilfe zu bitten hat nur Sinn, wenn der Prinz allzu sehr über die Stränge schlägt und ihm dies auch nachzuweisen ist. Andererseits könnten clevere Helden den Spieß umdrehen und ihrerseits falsche Spuren auslegen, so dass Wendelmir vielleicht mühevoll Fallen an Stellen aufstellt, die die Helden dann gar nicht aufsuchen. Gewähren Sie den Helden dabei die Schadenfreude, solche Maßnahmen erfolgreich ausgehen zu lassen. Die Stimmung am Spieltisch wird es Ihnen danken.

ERSTE ÜBERLEGUNGEN

Möglicherweise versuchen die Helden erst einmal etwas mehr über das Lied herauszufinden, bevor sie sich den einzelnen Versen widmen. Dabei können sie sich in geschichtlichen Fragen an Wolorion wenden, aber auch an die Magierakademie oder wer auch immer ihnen als geeignete Quelle in den Sinn kommt. Weitere Hinweise zu Recherchen in Andergast finden Sie auf Seite 14.

DIE HERKUNFT DES LIEDS

Amber Zahrajan kann erzählen, dass sie dieses Lied in unterschiedlichen Regionen Andergasts gehört hat, was dafür spricht, dass es schon vor langer Zeit entstanden ist. Wenn die Helden Zugang zu den Archiven der Burg oder der Magierakademie erhalten, können sie den Text in mehreren alten Liedersammlungen wiederfinden. Auffällig ist dabei eine etwa vierhundert Jahre alte Version, die nicht nur die archaische Sprache dieser Zeit verwendet, sondern bei einem Vers deutliche Abweichungen zeigt (siehe Seite 22).

Пимван

Wolorion ist sich sicher, dass es in den letzten fünfhundert Jahren niemals ein Mitglied des Andergaster Hochadels mit diesem Namen gegeben hat. Jeder, der darüber nachdenkt und eine *Geschichtswissen*-Probe schafft, erinnert sich, dass Andergast erst seit 1853 dU (999 BF) ein Königreich ist, also seit gerade einmal rund 30 Jahren. Da der Liedtext schon wesentlich älter ist, kann es sich gar nicht um eine Königstochter von Andergast halten, sondern eher um eine mythische oder symbolische Figur – oder aber aus einer Fürstentochter wurde in letzter Zeit eine Königstochter gemacht (dem widersprechen allerdings die alten Versionen aus den Archiven, siehe oben).

Wird ein Sume (also ein druidischer Priester) auf den Namen angesprochen, kann er nach längerem Überlegen eventuell erzählen, dass "die Alten sagen, es habe einstmals ein Heiligtum mit dem Namen Ni'Uan gegeben. Nur einmal pro Jahr wurde einem ausgewählten Sumen der Zutritt zu diesem Heiligtum gewährt. Aber was aus diesem Ort geworden ist, darüber weiß niemand etwas zu sagen. Vielleicht gibt es ja einen Zusammenhang zu diesem Lied?"

durchaus groß genug, um darauf reiten zu können. Nur wenn ein Held bei dieser Probe mindestens 5 TaP* übrig hat (also mindestens 5 Punkte seines Talentwerts nicht zum Ausgleich der Eigenschaftsproben benutzen musste, siehe *Basis* 112), dann erinnert er sich daran, dass Tatzelwürmer ebenfalls sechs Beine haben. Es sollte aber jedem Helden klar sein, dass ein Ritt auf einem dieser Tiere kaum eine gute Idee ist. Helden aus Andergast erinnern sich bei Gelingen ihrer *Tierkunde*-Probe auch noch an den so genannten Rempelkäfer,

einen etwa hunds großen Käfer, der vor allem im Orkland vorkommt, aber auch schon im Steineichenwald gesehen wurde. Auf einem solchen Tier könnte allerdings höchstens ein Kind oder Goblin reiten.

Wenn die Spieler im letzten Abenteuer sehr aufmerksam waren, erinnern sie sich möglicherweise daran, dass die Gaukler in Andrafall einen Käfigwagen dabei hatten, in dem gegen eine kleine Spende eine Gruftassel und ein Riesenhirschkäfer zu bewundern waren. Und natürlich sind die Gaukler auch gerne bereit, den Käfer für diese Aufgabe zur Verfügung zu stellen.

DER RITT

Wenn die Helden keinen anderen Vorschlag machen, dann wählen die Gaukler die Wiese, auf der ihre Pferde grasen dürfen, als Reitplatz. Wenn die Helden nicht ausdrücklich um Geheimhaltung gebeten haben, nutzen die Gaukler das Spektakel natürlich für sich und haben mit ein wenig Werbung dafür gesorgt, dass einige Dutzend Schaulustige herbeigeeilt sind, um sich diesen Käferritt anzusehen. Die Zuschauer werden jeden Misserfolg mit Johlen quittieren, einen gelungenen Ritt aber auch mit Jubel und Applaus.

DIE PROBE

Wir verlangen an dieser Stelle sehr bewusst keine *Reiten*-Proben, da es nicht darum geht, den Käfer zu lenken, sondern einfach nur, das Gleichgewicht auf dem gewölbten Panzer zu behalten. Natürlich helfen *Balance* oder *Standfest* bei diesen Proben, bedenken Sie aber auch die Behinderung, wenn der Held seine Rüstung nicht vorher ablegt.

Wenn Sie persönlich Reiten als das passendere Talent einschätzen, dann steht es Ihnen offen, die Anforderung zu ändern. Es ist Ihr Abenteuer, und letztlich sind die Angaben in diesem Buch immer nur Vorschläge.

Sobald Wolorion anwesend ist, lockt Xaviera den Käfer mit einigen Äpfeln und gutem Zureden aus dem Käfig und befestigt ein Band an einer Kante seines Panzers: "Das ist kein Zügel, aber vielleicht hilft es Euch, oben zu bleiben. Der Käfer kann sehr schnell werden."

Nun muss einer der Helden auf den Käfer klettern, was zunächst kein Problem ist. Doch sobald das Tier das ungewohnte Gewicht auf seinem Rücken spürt, bekommt es Angst und beginnt hastig davonzukrabbeln. Zum Glück ist ein hastiger Riesenhirschkäfer immer noch kein schnelles Ross, aber die ruckartigen Richtungswechsel machen es dem 'Reiter' schon recht schwer, oben zu bleiben.

Verlangen Sie nacheinander drei *Körperbeherrschungs*-Proben +5, und nur wenn ein Held alle drei besteht, bleibt er lange genug auf dem Rücken, um Wolorions Gnade zu finden. Ein Sturz vom Käferrücken erzeugt nur dann 1W6 Schadenspunkte, wenn der Sturz nicht durch eine unmodifizierte *Körperbeherrschungs*-Probe abgefangen werden kann. Auch wenn Xaviera nach und nach immer mehr Mitleid mit der Kreatur hat und dies auch zeigt, spricht nichts dagegen, den Reitversuch immer wieder zu wiederholen, bis er endlich gelingt: "Die Aufgabe verlangt, dass der Reiter auf dem sechsbeinigen Ross reitet, nicht dass er das beim ersten Versuch schafft", wie Wolorion lakonisch anmerkt.



Erst wenn Ihre Helden gar kein Glück haben, bietet Xaviera an, es selbst einmal zu versuchen. Nachdem sie einige Zeit lang beruhigend auf das Tier eingeredet hat, klettert sie schließlich vorsichtig hinauf – der Käfer lässt sich das widerstandslos gefallen. So winkt die Gauklerin den bisher gescheiterten Reiter zu sich und lässt ihn hinter sich Platz nehmen. Auch jetzt noch bleibt der Schröter ruhig, und auf ein Schnalzen und einen vor ihn hingeworfenen Apfel beginnt der Käfer, ganz gemächlich und gleichmäßig voranzukrabbeln.

ALTERNATIVE LÖSUNGSMÖGLICHKEITEN

Zunächst einmal ist zu sagen, dass ein Zauberer unter den Helden vielleicht auch eine Möglichkeit hat, Tiere zu beruhigen oder zu beherrschen. Allerdings hat der Schröter eine Magieresistenz von 15, so dass die wenigsten Zauber wirken werden. Aber einen Versuch ist es sicherlich wert.

Andere Ideen, die die Helden haben können:

- Wenn die Helden aus Stoffstücken ein Kostüm zusammenbasteln, in das drei Menschen hineinpassen, die dann einen Reiter auf ihren Schultern tragen können, ist dies durchaus eine akzeptable Lösung.

- Selbst ein Reiter zu Pferd, der mit zwei langen Stöcken stakt und so ein zusätzliches Beinpaar imitiert, findet Wolorions Akzeptanz – wenn auch mit einer hochgezogenen Augenbraue.
- Nirgendwo wird gesagt, dass der Reiter ein Mensch sein muss. Setzen die Helden also irgendeinen 'Reiter' auf einen Käfer, der dann davonkrabbelt, ist die Aufgabe ebenfalls gelöst. Als Reiter könnte ein kleines Holzpüppchen dienen, aber auch beispielsweise ein noch kleinerer Käfer.

WENDELMIRS ГЕГЕНМАßНАННЕН

Um den Erfolg der Helden zu verhindern, kann Wendelmir gegen die Gaukler vorgehen. Zunächst einmal ist es einfach, ihnen wieder einen Diebstahl vorzuwerfen, den sie gar nicht verübt haben. In diesem Fall können Sie eine kleine Kriminalgeschichte einstreuen, bei der die Helden der Sache nachgehen und schließlich einen Zeugen

finden, der gesehen hat, wie der Bestohlene eine Geldbörse von Havel von Uckel entgegengenommen hat, dem Knappen von Osgar von Otternpfot. Sobald Wolorion dies erfährt, wird er dafür sorgen, dass die Anklage fallen gelassen wird.

Wenn Sie es einfacher haben wollen, lässt Wendelmir die Gaukler von den Stadtwachen auffordern, Andergast zu verlassen. Doch das hilft nicht viel, denn Wolorion ist bereit, ihnen gemeinsam mit den Helden zu folgen, um den Käferritt an einer anderen Stelle zu beobachten. Sollte der Ritt bei Andergast stattfinden, dann mischen sich einige Kumpanen Wendelmirs unter das Publikum und versuchen, den Käfer durch viel Lärm nervös zu machen. Ob dies gelingt, müssen Sie entscheiden. Da er keinen Schall vernimmt, aber Schwingungen wahrnehmen kann, wären einige herumtänzelnde Pferde sicherlich wirkungsvoller als lautes Rufen und Johlen – doch ob Wendelmir das weiß, bleibt Ihnen überlassen.

DAS UNGEBORENE KИND

»... wenn ein ungebornes Kind winkt vom Königsschloss ...«

Aufmerksame Helden können bei diesem Vers schon deshalb stutzig werden, weil von einem Königsschloss die Rede ist, obwohl es in Andergast erst seit kurzem Könige gibt (siehe Seite 24). Doch zum Glück verlangt niemand, dass die ursprüngliche Idee des Verfassers verfolgt wird, sondern dass dem Wortlaut des Liedes Genüge getan wird. Da in Andergast die Königsburg als sehr prächtig gilt (immerhin die stolzeste Burg des ganzen Landes), wird es immer wieder auch als das Königsschloss bezeichnet. Sobald die Helden also ein ungeborenes Kind von der Mauer der Burg herabwinken lassen, haben sie gewonnen. Stellt sich aber zunächst einmal die Frage, wo sie ein ungeborenes Kind herbekommen. Vor allem Spieler, die sich mit Shakespeares Dramen auskennen, könnte der Begriff aus Macbeth bekannt vorkommen: Dort ist es ein Mann, der "aus dem Mutterleib geschnitten wurde". Wenn die Helden sich daraufhin bei den Hebammen und Heilern der Stadt umhören, stoßen sie in der Tat auf *Tsamir*, einen zehnjährigen Waisen, der als Tempeldiener im Rondra-Tempel lebt. Seine Mutter ertrank hochschwanger im Ingval, und so wurde das Kind aus dem Leib der toten Mutter geschnitten und einer Amme übergeben.

Möglicherweise erinnern die Helden sich aber auch an die Legende, es gäbe Hexen, die nicht geboren werden, sondern aus einem Ei schlüpfen. Dies ist zwar richtig, aber ob es in der näheren Umgebung von Andergast eine solche egeborene Hexe gibt, die das auch offen zugibt, überlassen wir Ihrer Entscheidung.

Sobald die Helden jemanden (oder etwas?) gefunden haben, auf den diese Bezeichnung zutrifft, müssen sie ihm Zugang zur Andergaster Königsburg verschaffen. Dies könnte wiederum schwer werden: Die Torwachen lassen niemanden ohne besondere Erlaubnis in die Burg, und Wolorion hält sich an dieser Stelle sehr bedeckt. Zwar können die Helden für sich eine weitere Audienz beim König (oder einer anderen Person) erbitten und können dabei auch eine weitere Person mitnehmen. Doch Wolorion verlangt, dass das Kind von außen sichtbar sein muss, also entweder auf der Außenmauer oder einem Turm steht oder aber von einem Fenster oberhalb der Außenmauer. Und an einen solchen Ort kommt man bei einer Audienz nicht ... *eigentlich* nicht. Hier könnte ein gut aussehender Held versuchen, ein Mitglied der Dienerschaft zu verführen, um dem Kind Zugang zu verschaffen, eventuell hilft auch etwas Bestechungsgeld (mindestens einen Dukaten an eine Wache) oder ein wenig Falschspiel abends in einer Kneipe, um einen Bediensteten so sehr in die Schulden zu treiben, dass er erpresst werden kann. Wenn es gar nicht anders geht, wäre sogar ein Einbruch möglich, also etwa ein unsichtbares Betreten der Burg oder ein nächtliches Erklettern der Außenmauer. Sollten die Helden bei einem solchen Unternehmen erwischt werden, werden sie zunächst festgenommen – doch wenig später begnadigt und freigelassen, sobald Efferdan von dem Vorfall hört und den Hintergrund erfährt.

ALTERNATIVEN

Möglicherweise kommen die Helden auf die Idee, nach einer anderen Örtlichkeit zu suchen, die Königsschloss heißt, zum Beispiel einer markanten Felsformation – vor allem, wenn sie schon bei Ingerimms Finger mit dieser Strategie Erfolg hatten. Doch niemand kann sich unter dieser Bezeichnung etwas vorstellen. Erst wenn sie noch weiter abstrahieren und nach etwas suchen, das im weiteren Sinne ein Königsschloss sein könnte, werden sie Erfolg haben: Sobald sie den Begriff König durch ein Synonym ersetzen und sich nach einem Adlerschloss erkundigen, fällt einem ortskundigen Befragten der Berg ein, der etwa eine Tagesreise entfernt im Nordosten der Stadt liegt. Auch diese Möglichkeit erkennt Wolorion an.

AUF ADLERS SCHLOSS

Die Kuppe des Berges ist dicht bewaldet, aber wer sich mit dem Wald auskennt (*Pflanzenkunde* +3 oder *Wildnisleben* +7) kann feststellen, dass das nicht immer so war. Früher einmal war sie gerodet, und mit ein wenig Suche können hier unter Moos und Laub sechs Steinquader von je einem Schritt Kantenlänge entdeckt werden, die in einem großen Kreis angeordnet sind. Auf der Oberseite jedes Quaders ist ein Symbol eingraviert, das mit einer gelungenen *Magiekunde*- oder *Alchimie*-Probe als Zeichen eines der sechs Elemente identifiziert werden kann: Feuer, Wasser, Luft, Erz, Humus und Eis. In der Mitte dieses Kreises stand früher ein etwa mannshoher Menhir, der jedoch schon vor längerer Zeit umgestürzt ist und nun von Brombeeren überrankt wird.

Wenn die Helden die Möglichkeiten haben, diesen Platz auf magische Weise zu untersuchen, können sie feststellen, dass er von elementaren Kräften erfüllt ist. Das Beschwören eines beliebigen Elementars ist in dem Kreis um 3 Punkte erleichtert.

WENDELMIRS ГЕГЕНМАßНАННЕН

Wenn Wendelmir erfährt, dass die Helden bei den örtlichen Heilern nach einem ungeborenen Kind suchen, dann wird er Gleiches tun. Hier kann sich durchaus ein Wettrennen zwischen ihm und den Helden entwickeln, bei dem sie mehrfach erfahren, dass kurz vor ihnen schon jemand die gleichen Fragen gestellt hat. Sollte Wendelmir vor den Helden auf *Tsamir* stoßen, versucht er, den Jungen mit einer falschen Diebstahls-Anklage in seine Obhut zu bekommen. Der Tempelvorsteher *Ulfried Zornbold*, ein entfernter Verwandter des Königshauses (siehe Seite 54), gibt den jungen Tempeldiener jedoch nicht heraus, sondern verspricht, *Tsamir* der Kirchengengerichtsbarkeit zu überstellen. Sobald Wendelmir einsieht, dass er nicht weiterkommt, lässt er die Anklage fallen und versucht stattdessen, den Jungen bei nächster Gelegenheit einfach entführen zu lassen. Spätestens in

diesem Moment sollten die Helden hinzukommen und den Jungen befreien – notfalls nach einer rasanten Verfolgungsjagd durch die Andergaster Gassen. Ulfried ist daraufhin einverstanden, dass die Helden den Jungen ‘ausleihen’.

Das Betreten der Burg versucht Wendelmir wiederum zu unterbinden, indem er zum Beispiel dafür sorgt, dass den Helden keine Au-

dienz gewährt wird oder auf seinen Befehl hin die Wachen verstärkt werden. Doch egal, was er tut, sobald König Efferdan davon erfährt (und er wird im Zweifelsfall von Wolorion informiert), revidiert dieser die Anweisungen – was eine weitere Schlappe für den Prinzen bedeutet und für ihn Anlass ist, die Bemühungen der Helden von nun an noch eifriger zu untergraben.

AUF DEM FINGER

»... wenn sieben tapfre Recken stehn auf einem Finger ...«

Die Idee, dass es sich bei dem Finger um eine Felsformation oder etwas Vergleichbares handeln könnte, sollte möglichst von Ihren Spielern kommen. Nur wenn sie partout nicht darauf kommen, können Sie ‘zufällig’ eine Meisterperson eine entsprechende Bemerkung fallen lassen. Sobald die Helden einen Einheimischen fragen, ob es etwas derartiges hier gibt, wird jeder ihnen Ingerimms Finger nennen können: eine Felsnadel, die einige Meilen nördlich von der Stadt aus dem Wald ragt. Von den Stadttürmen aus ist ihre Spitze sogar zu sehen, die aus dem dichten Wald ragt.

Stammt einer Ihrer Helden aus der Andergaster Kultur, so kann er sich nach einer gelungenen *Geographie*-Probe an den Namen erinnern. Ist er sogar in der Stadt Andergast aufgewachsen, dann können Sie ihm die Probe ersparen, er muss einfach nur nachdenken, ob es einen solchen Namen gibt. Helden aus anderen Regionen dürfen zwar auch *Geographie*-Proben ablegen, für sie sind sie aber um 7 Punkte erschwert.

Zu Fuß kann man Ingerimms Finger in etwa drei Stunden erreichen, wobei die erste Stunde auf einem Karrenweg entlangführt und die anderen beiden durch das unwegsame Unterholz des Steineichenwalds. Hier ragt die Felsnadel etwa 35 Schritt in die Höhe und überragt die umgebenden Bäume damit um rund 10 Schritt. Es gibt jedoch keinen Weg hinauf – die Helden werden wohl oder übel klettern müssen.

DIE KLETTERPARTIE

Die Wände des Felsens steigen auf allen Seiten annähernd senkrecht in die Höhe, obwohl es an vielen Stellen Risse, Spalten und Absätze gibt, sogar einige Bäume haben sich in die Spalten geklammert und können das Klettern erleichtern. Doch es gibt auch einige Flächen ohne jegliche Griffmöglichkeiten und sogar Überhänge. Wie schon bei der Felswand von Andrafall sollten die Helden sich die Zeit nehmen, um erst einmal nach einer geeigneten Route zu suchen. Lassen Sie jeden, der sich an dieser Suche beteiligt, die *Klettern*-Probe mit den alternativen Eigenschaften KL/IN/IN ablegen und notieren Sie die TaP* des Helden mit der am besten gelungenen Probe. Die aufgerundete Hälfte dieser TaP* gilt als Erleichterung für alle Helden, die die so gefundene Route benutzen.

Es bleibt zu hoffen, dass die Helden für eine Kletterpartie ausgerüstet sind, vor allem mehrere Seile sind unerlässlich. Sollten sie sogar Kletterhaken dabei haben, werden sie es noch einfacher haben. Benutzen Sie für die Kletterpartie am besten die Regeln aus dem Kasten ab Seite 28.

SIEBEN TAPFRE RECKEN

Wir gehen an dieser Stelle nicht davon aus, dass Ihre Heldengruppe aus sieben Personen besteht. Das heißt, dass die Helden noch jemanden mitnehmen müssen. Es bleibt zu hoffen, dass sie inzwischen genug Freundschaften geschlossen haben, um jemandem um diesen Gefallen bitten zu können – an erster Stelle stehen hier natürlich die Gaukler, unter denen sich auch geschickte Kletterer befinden. Wenn einzelne Helden besonders ungeschickt oder höhenängstlich sind und an der Klettertour nicht teilnehmen wollen, dann muss für sie auch noch Ersatz gefunden werden. Wolorion akzeptiert dies, so lange wenigstens die Hälfte der Helden teilnimmt.

Möglicherweise kommen die Spieler sogar auf die Idee, den geschickten Gauklern den Vortritt zu lassen, damit diese oben Seile für die Helden befestigen. Hier sollten Sie entscheiden, ob die Gaukler den

Helden diesen Gefallen wirklich tun, oder ob das doch zu viel verlangt ist. Dabei sollte auch eine Rolle spielen, dass Sie Ihre Spieler möglichst in alle spannenden Aktionen verwickeln sollten, statt sie Meisterpersonen zu überlassen. Lassen Sie die Spieler ruhig die *Klettern*-Proben auch für mitkletternde Meisterpersonen würfeln.

Die notwendigen Werte der Gaukler finden Sie im Folgenden, für andere Mitkletterer können Sie die Werte nach Ihrer Einschätzung variieren.

Tamira: MU 12, GE 14, KK 13, Klettern 7

Ugdalf: MU 13, GE 15, KK 13, Klettern 10

Nina: MU 14, GE 15, KK 12, Klettern 12

Wilbur: MU 14, GE 12, KK 12, Klettern 6

Niam: MU 11, GE 15, KK 12, Klettern 7

Xaviera: MU 10, GE 11, KK 11, Klettern 5

Cuanu und Invher: MU 11, GE 14, KK 7, Klettern 7

DIE FINGERSPITZE

Die Spitze des Felsens ist fast bretteben, und ein Held, der wenigstens eines der Talente *Gesteinskunde*, *Bergbau* oder *Steinmetz* mit einem positiven Wert beherrscht, erkennt auf Anhieb, dass diese Fläche vor langer Zeit bearbeitet wurde. Sobald sich die Helden umsehen, können sie einige Merkwürdigkeiten erkennen. Etwa in der Mitte der Felsens steht ein Menhir von anderthalb Schritt Höhe. In halber Höhe ist er so durchlöchert, dass sieben waagerechte Tunnel strahlenförmig zu seinem Kern führen: sechs davon in gleichmäßigen Abständen, das siebte mitten dazwischen. An dem Punkt, wo sich die Löcher treffen, ist eine dreieckige Kuhle in den Boden geschlagen, die so wirkt, als solle man dort irgendetwas hinlegen oder -stellen.

Um diesen Menhir herum sind in etwa zwei Schritt Abstand sechs weitere Steine aus dem Felsen geschlagen, und in jedem davon befindet sich eine kleine Nische, gerade ausreichend für einen flaschengroßen Gegenstand. Diese Nischen sind so ausgerichtet, dass sie genau die Verlängerung der sechs Löcher im zentralen Stein sind. Wenn die Helden diese Nischen näher untersuchen, können sie an ihrer Decke alte Fußspuren entdecken, als hätte hier früher einmal ein Lampe oder Kerze gestanden.

Auf der Oberseite jedes der sechs Steine ist bei näherer Untersuchung eine verwitterte Gravur zu finden, die ein Elementarsymbol darstellt: jeweils zweimal Erz, Luft und Eis, wobei die gleichen Symbole einander gegenüber liegen.

Es ist nicht vorgesehen (und auch für die Erfüllung der Aufgabe nicht nötig), dass die Helden an dieser Stelle herausfinden, was es mit diesen geheimnisvollen Steinen auf sich hat. Ihnen als Meister sei es aber geraten: Diesen Platz hier oben, wo die Elemente Luft, Erz und (zumindest im Winter) Eis präsent sind, haben Sumen früher oft für elementare Rituale benutzt. Wenn in jede der sechs Nischen eine Kerze gestellt wird, fällt deren Licht genau auf die Öffnung des zentralen Steins. Befindet sich in der Mitte der Aushöhlung der Kristall, der auf der Kuppe von Adlers Schloss versteckt ist (siehe Seite 22), dann wird er durch das Licht aktiviert und lenkt die magische Energie dieses Ortes zu Ni’Uan. Das heißt, dass ein Lichtstrahl durch die siebte Öffnung fällt und über die Baumwipfel hinweg in die Ferne deutet. Scharfäugige Helden oder solche mit einem Fernglas können erkennen, dass dieser Faden an einer anderen Felsformation endet, mehrere Meilen entfernt. Merkwürdigerweise verschwindet dieser Felsen, sobald der Lichtfaden nicht mehr

zu sehen ist. Aber immerhin können die Helden sich anhand einiger markanter Punkte in der Umgebung ein Bild machen, wo dieser Felsen etwa sein muss. (Siehe auch Seite 22.)

Sollte sich ein Held auf magische Untersuchungen verstehen, kann er feststellen, dass hier oben elementare Kraft fließt, die durch die sechs Steine auf den Menhir mit dem Fenster fokussiert wird, und dass dieser Platz an druidische Kraftplätze erinnert.

ALTERNATIVEN

Wenn die Helden den Spruch sehr wörtlich nehmen, bieten sich Lösungen an, die schon fast erschreckend simpel sind. Niemand sagt, dass die sieben Recken auf dem gleichen Finger stehen, und ebenso wenig ist klar, dass sie *nur* auf dem Finger stehen. Wenn sie also zum Beispiel sieben Personen dazu bekommen, auf einen (eigenen oder fremden) Finger zu treten, dann stehen die in der Tat auf einem Fin-

KLETTER-REGELN

Da Ingerimms Finger wesentlich steiler und unzugänglicher ist als die Felswand bei Andrafall, sind die Anforderungen auch höher. Ein kletternder Held muss insgesamt 35 TaP* bei *Klettern*-Proben ansaparen, um oben anzukommen, jeder TaP* steht also für einen Höhenmeter. Dies betrifft vor allem den vorsteigenden Helden, denn er kann an verschiedenen Stellen Seile befestigen, mit deren Hilfe folgende Helden die schwierigsten Passagen leichter bewältigen können. In 12, 22 und 30 Schritt Höhe befinden sich Simse, auf denen jeder Held ausruhen kann, dort lassen sich auch Seile befestigen, und auch an der Spitze der Felsnadel gibt es Möglichkeiten, ein Seil anzuknoten.

Die folgenden Regeln sollen es Ihnen ermöglichen, den Klettervorgang detailliert auszuspielen. Wenn Sie es lieber etwas schneller hinter sich bringen wollen, können Sie Teile der Regeln auch einfach weglassen oder vereinfachen. Wenn Sie jedoch diese Regeln benutzen, empfehlen wir Ihnen eine Skizze, an der Sie festhalten können, welcher Held gerade welche Höhe erreicht hat und wo eventuelle Seilsicherungen befestigt sind.

Probenmodifikationen: Denken Sie zunächst einmal an die BE der Kletternden. Mit schwerer Rüstung lässt es sich nur schwer klettern. Für Gepäck können Sie weitere Zuschläge festlegen, für einen gefüllten Rucksack zum Beispiel 2 Punkte, und selbst ein Schwert in einer Gürtelscheide erschwert das Vorankommen noch um 1 Punkt. Wenn Sie besonders streng sein wollen, können Sie jemandem, der mit schweren Reiterstiefeln in die Wand steigt, einen weiteren Punkt Erschwernis auferlegen, während jemand, der barfuß oder in sehr weichen Schuhen klettert, sogar eine Erleichterung von 2 Punkten bekommen kann. Erleichternd wirken die im Text genannten halben TaP* aus der Einschätzungsprobe. Wenn ein Held bereits ein Seil aufgehängt hat, dann erleichtert dies allen folgenden Kletterern die Proben um 5 Punkte.

Gelungene Proben: Jede gelungene Probe bringt den Kletternden um so viele Schritt nach oben, wie die TaP* betragen. Denken Sie dabei daran, dass eine gerade so gelungene Probe immer als 1 TaP* gilt, ein Held aber nie mehr TaP* erhalten kann, als sein unmodifizierter Talentwert beträgt, unabhängig von allen eventuellen Erleichterungen. Will der Kletternde auf einem Sims auf andere Helden warten, dann verfallen eventuelle zusätzliche TaP*.

Misslungene Proben: Wenn weniger als 7 Punkte zum Gelingen der Probe fehlen, dann hat sich der Held verstiegen und kommt nicht mehr weiter. Er muss dann entweder noch einmal so viele Schritt abwärts klettern, wie ihm Punkte fehlen (höchstens bis zum Boden oder einem Sims), und es mit einer anderen Route erneut probieren, oder aber er versucht es einfach an der gleichen Stelle noch einmal – dann ist die nächste Probe aber um zusätzliche 7 Punkte erschwert. Ein dritter Versuch an der gleichen Stelle ist nicht erlaubt. Misslingt eine *Klettern*-Probe um 7 oder mehr Punkte, dann verliert der Held den Halt und fällt.

Seilsicherung: Wenn die Helden nicht gerade ein System mit Umlenkrollen dabei haben, ist es leider nicht möglich, einen Kletterer von unten angemessen zu sichern. Stattdessen muss der vorderste Held entscheiden, an welchen Stellen er sein Seil festmacht. Von dort aus kann er aber nur eine Seillänge weiterklettern, dann muss jemand anderes die Befestigung lösen. Sollte es allerdings zum Sturz kommen, dann hält ihn das Seil erst eine gesamte Seillänge

unterhalb der Befestigung: siehe *Sturz ins Seil*. Sobald aber ein Held vorgeklettert ist, kann er Nachfolgende wesentlich besser sichern, indem er das Seil ständig gespannt hält. Sollte der gesicherte Held dann jedoch abrutschen, muss dem Haltenden eine Körperkraft-Probe gelingen, um das Gewicht zu halten. Misslingt sie, rutscht ihm das Seil um so viele Schritt durch die Hände, wie ihm bei der Probe misslungen sind, bevor er es aufhalten kann. Für den Stürzenden bedeutet das einen *Sturz ins Seil* aus entsprechender Höhe. Sichern mehrere Helden das Seil, reicht es, wenn einem einzigen die Körperkraft-Probe gelingt.

Sturz: Sollte es zu einem Sturz kommen, bleibt zu hoffen, dass der Held angeseilt ist, ansonsten kann es schnell übel enden. (Warnen Sie allzu optimistische Spieler nötigenfalls vor dieser Gefahr.) Zum Glück wird ein Sturz durch die Äste der umstehenden Bäume abgemildert, so dass Sie die Regeln aus **Basis 193** nicht mit voller Härte anwenden müssen: statt 1W6–1 SP pro Schritt Höhe können Sie 1W6–2 SP verwenden – das sind bei einem Sturz von 34 Schritt aber immer noch durchschnittlich fast 60 SP, was kein Held überleben würde. Als Sturzhöhe gilt die Höhe, die der betreffende Held vor der misslungenen Probe erreicht hatte.

Sturz ins Seil: Wenn der Sturz durch eine Seilsicherung aufgehalten wird, geht er wesentlich glimpflicher ab. In diesem Fall müssen Sie erst einmal die Sturzdistanz ermitteln (‘Absprunghöhe’ minus Höhe des Punktes, an dem der Sturz abgefangen wird, in der Regel eine Seillänge unterhalb des letzten Befestigungspunktes). Diesen Wert können Sie dann halbieren, bevor Sie die Sturzregeln anwenden. Auch in diesem Fall ist eine *Körperbeherrschungs*-Probe erlaubt, um den Schaden zu mildern.

Hochziehen: Natürlich ist es auch möglich, wenn auch mühsam, andere Helden nach oben zu ziehen. In diesem Fall muss der Ziehende KK-Proben ablegen, der Gezogene aber keine *Klettern*-Proben. Jede gelungene Probe überwindet eine Strecke von 3 Schritt. Misslingt die Probe um höchstens 4 Punkte, geht es gar nicht voran. Fehlen mehr Punkte, dann entspricht dies einer misslungenen KK-Probe bei der Sicherung (siehe oben). Natürlich können mehrere Personen gleichzeitig ziehen, und mehrere gelungene Proben bedeuten mehrere 3-Schritt-Erfolge. In diesem Fall kommt das Seil nur ins Rutschen, wenn allen Beteiligten die Proben um mehr als 4 Punkte misslingen.

Kletterhaken: Sollten die Helden Kletterhaken dabei haben, dann haben sie erstens die Möglichkeit, an beliebigen zusätzlichen Stellen noch Befestigungsmöglichkeiten für die Seile zu schaffen, indem sie einen solchen Haken in die Wand hämmern. Sollten sie überaus vorsichtig sein und eine ausreichende Menge dieser Haken mit sich führen, dann können sie auch eine vollständige Leiter aus Haken herstellen, indem sie alle dreißig oder vierzig Zentimeter einen Haken versenken. Hierfür brauchen Sie dann eigentlich gar keine Proben mehr zu verlangen, allerdings kostet diese Prozedur bestimmt fünf oder sechs Stunden, bis die Spitze des Felsens erreicht ist.

Höhenangst: Natürlich ist ausgeprägte *Höhenangst* eine ernsthafte Behinderung bei dieser Unternehmung. Erschweren Sie ab einer Höhe von 10 Schritt alle *Klettern*-Proben um den Wert der Höhenangst, Körperkraft-Proben um den halben Wert.

ger. Auch aus der Größeneinheit 'Finger' (zwei Zentimeter) lässt sich mit einiger Spitzfindigkeit vermutlich eine Lösung stricken.

In einem solchen Fall hat Wolorion nur einen Einwand: Es müssen 'tapfre Recken' sein, die dort auf irgendwelchen Fingern herumstehen. Kletterer, die auf einen 35 Schritt hohen Felsen klettern, akzeptiert er sofort als tapfer (zumal er selbst unter leichter Höhenangst leidet und diese Aufgabe niemals erfüllen würde), doch wer spitzfindig ist, ist deswegen noch lange nicht tapfer. Hier müssen die Helden also noch irgendwie dafür sorgen, dass er die Tapferkeit aller sieben beteiligten Personen anerkennt. Wie sie das tun, bleibt ihrem Einfallsreichtum überlassen. (Wolorion ist übrigens trotz seiner Andergaster Herkunft so tolerant, das Wort Recken nicht nur auf männliche Helden zu beziehen – auch tapfere Frauen können an der Lösung beteiligt sein.)

DER VERKÜNDER DER NEUIGKEITEN

»... wenn der Stumme wird der Neuigkeit Verkünder.«

Taubheit ist ein Gebrechen, das in Aventurien nicht allzu selten ist. Und da es keine Gebärdensprache gibt, geht es üblicherweise auch mit Stummheit einher. Hinzu kommen Menschen, denen aus irgendeinem Grund die Zunge herausgerissen wurde – eine Strafe, die bei Verrat oder götterlästerlichen Reden mitunter angeordnet wird. In Andergast gibt es sechs Personen, die stumm sind, davon vier männliche. Falls einfallsreiche Helden danach fragen: Es gibt in Andergast zwar keinen Boron-Tempel, aber dennoch einen Geweihten des schweigenden Gottes. Bruder *Boromir* hat aber kein Schweigegeflübe abgelegt, sondern beschränkt seine Worte nur auf das in seiner Kirche angestrebte Mindestmaß.

Dafür gibt es aber einen taubstummen Ingerimm-Geweihten: Bruder *Kowin* verlässt die Tempelschmiede fast nie, und er gilt als ausgezeichnete Schmied. Nur leider ist die Verständigung mit ihm nicht einfach. Er hat jedoch immer eine Schiefertafel dabei, über die er sich mit allen verständigen kann, die des Lesens und Schreibens mächtig sind.

Es gibt auch den Maurergesellen *Fringus*, der seine Zunge verloren hat, als ein vorüberziehender Ritter sich durch eine Bemerkung beleidigt fühlte, die gar nicht ihm gegolten hatte. Fringus konnte schwören und beteuern, dass es keinen Grund für den Zorn gäbe, der Ritter ließ sich nicht umstimmen und befahl seinen Leuten, dem vermeintlichen Lästler die Zunge herauszureißen. Fringus hat große Angst vor allen Adligen, aber wenn er erfährt, um was es geht, lässt er sich auf jedes Wagnis ein: Der Ritter, der für seine Verstümmelung verantwortlich ist, heißt Eichward von Billingen und ist ein Gefolgsmann Wendelmirs, den die Helden auch schon kennen lernen durften.

Vielleicht haben Sie aber noch weitere Ideen, wen die Helden als 'den Stummen' finden können. Was für eine Neuigkeit der dann verkündet und wie er das tut, bleibt wiederum dem Einfallsreichtum der Helden

WENDELMIRS GEGENMAßNAHMEN

Gegen das Erklettern von Ingerimms Finger kann Wendelmir nicht viel tun – außer er sieht seine Felle schon allzu deutlich wegschwimmen, in diesem Fall wird er einen kleinen Ganoven aus Andergast damit beauftragen, die Seile der Helden heimlich anzuschneiden. Aber eine aufmerksame Nachtwache oder spätestens eine Kontrolle vor Kletterbeginn wird Schlimmeres verhüten.

Im Falle einer spitzfindigen Lösung zweifelt er Wolorion gegenüber die Zulässigkeit an – lassen Sie es ruhig zu einem Streitgespräch mit den Helden kommen, bei denen Wendelmir nicht mit spitzen Bemerkungen spart. Die Helden dürfen hier ruhig schon das Gefühl bekommen, dass sie sich auf der Siegerstraße bewegen.

überlassen. Um Wolorion zufrieden zu stellen, sollte die Neuigkeit wirklich neu sein und nach der Verkündigung auch wenigstens einigen Dutzend Personen bekannt.

ALTERNATIVEN

Wenn die Helden wiederum eine andere Interpretation für den Begriff 'der Stumme' finden, dann nur zu. Lassen Sie dabei aber nicht alles zu. Papier gilt zwar als stumm, aber ist immer noch ein Neutrum, müsste also 'das Stumme' heißen. Ähnliches gilt für eine Schiefertafel. Vielleicht rufen die Helden aber auch wieder einmal die Gaukler zu Hilfe, die ihnen ein wenig Pantomime beibringen können. Und wenn ein Held auf dem Andergaster Marktplatz nur durch Gestik eine Geschichte zu erzählen weiß, dann akzeptiert Wolorion diese Lösung. Gönnen Sie sich aber den Spaß, die Helden diese Pantomime real aufführen zu lassen – wenn schon nicht auf dem nächsten Marktplatz, so doch wenigstens am Spieltisch.

WENDELMIRS GEGENMAßNAHMEN

Wendelmir beginnt sich nun seinerseits Gedanken über die Aufgaben zu machen, und so holt er Erkundigungen ein, welche Bewohner Andergasts denn stumm sind. Diese Personen schüchtert er so ein, dass sie nicht bereit sind, den Helden zu helfen. Ausnahme hiervon ist Bruder Kowin, doch hier verspricht der Prinz eine beträchtliche Spende an den Ingerimm-Tempel, wenn Kowin die Bitte der Helden abweist.

Sollte es zu einer Pantomime oder dergleichen kommen, versucht Wendelmir sie zu unterbrechen, indem er die Stadtwache ausschickt, um eine solche 'sittenwidrige Gaukelei' zu unterbinden. Doch der Turniarmarschall schreitet ein und hält die Wache lange genug auf, damit die Helden ihre Vorstellung beenden können.

DIE TANZENDE BÄUME

»Wenn drei Bäume tanzen an alter Väter Stein ...«

Wir wollen gar keinen Hehl daraus machen: Vermutlich ist dies die schwierigste der sieben Aufgaben. Wenn den Helden keine andere Interpretation einfallen, dann müssen sie drei Waldschrate finden und überzeugen, um einen Stein zu tanzen. Immerhin sind Waldschrate im dichten Steineichenwald nicht allzu selten, doch die wenigsten halten sehr viel von den Menschen, die ständig in die Wälder eindringen und die ältesten ihrer Schützlinge töten und abtransportieren. Einfach auf gut Glück durch die Wälder zu wandern und darauf zu hoffen, einem solchen Wesen zu begegnen, hat wenig Aussicht auf Erfolg, zumal die Schrate die Fähigkeit haben, bewegungslos zwischen den Bäumen zu stehen und damit nur sehr aufmerksamen Beobachtern überhaupt aufzufallen. Sinnvoller ist es also, Waldbewohner zu fragen, ob sie vielleicht wissen, wo sich ein Waldschat aufhalten könnte. Doch dabei werden sie an die Sumen verwiesen, die als Priester und Hüter des Waldes den besten Kontakt mit den Schraten haben.

EICHBART, EIN SUME

Auch die meisten Einwohner der Hauptstadt hängen dem in Andergast verbreiteten Glauben an, in dem Sumen als Priester des Waldes gelten. Es gibt jedoch keinen passenden Tempel in der Stadt. Wer Rat von einem Sumen haben will, der geht in die südlichen Wälder und sucht *Eichbart* auf, der dort in der Nähe eines Waldweihers mit seiner Gemahlin *Walinda* lebt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vier Stunden auf schmalen Fußpfaden durch den dunklen Wald, aber endlich habt ihr den beschriebenen Platz gefunden: einen Weiher inmitten einiger alter Eichen, seine Ufer mit Röhrich zugewuchert, und auf der freien Fläche blühen gelbe Seerosen. Dieser Ort könnte einem Märchen entsprungen sein, es fehlt nur noch die Nympe, die aus dem Wasser emportaucht. Hier sollt ihr nach Eichbart rufen, und wenn er bereit ist, euch

zu helfen, dann kommt er herbei – so hat man euch in Andergast erzählt. Kaum habt ihr den Namen ausgerufen, da tritt eine alte Frau aus dem Unterholz hervor. Das ist wohl Walinda, Eichbarts Gefährtin.

“Seid willkommen, Fremde, an Eichbarts Teich. Der Meister ist gerade beschäftigt und wird erst in einigen Momenten kommen. Kann ich euch weiterhelfen?”

Ihre Stimme ist wohlklingend, und obwohl sie grauhaarig und vom Alter gezeichnet ist, steht sie aufrecht und stolz vor euch.

Wenn die Helden erzählen, was sie wollen, fragt sie natürlich nach einer Begründung für dieses Ansinnen. Versuchen Sie, Ihre Helden durch Walinda zu verhören. Sie fragt bei vielen Details nach und interessiert sich dabei sowohl für die Verzauberung von Burg Dragenstein als auch für die sieben Aufgaben. Vor allem, wenn sie von ihren Funden auf Ingerimms Finger erzählen, ist Walindas Neugier geweckt – denn sie ahnt, dass die Helden einem alten sumischen Geheimnis auf der Spur sind. Eichbart kommt etwa ein Viertelstunde später hinzu, und Walinda beginnt mit ihm zu tuscheln. Lassen Sie sich überraschen, was die Helden anbieten, damit der Sume sich bei den Waldschraten für sie einsetzt. Eichbart und Walinda kennen in der Tat einige Waldschrate, und sie könnten drei davon bitten, sich mit den Helden zu treffen. Doch sie machen das nicht einfach so – die Helden sollten schon einen Gegenwert bieten.

Wir haben dafür zwei Möglichkeiten vorgesehen. Erstens könnten die Helden (oder wenigstens einen von ihnen) einen Pakt mit den Schraten schließen. Hierbei handelt es sich um ein Ritual, das die betreffenden Helden in die Pflicht nimmt, Waldschraten zu helfen. Sie erhalten eine (für Menschen kaum sichtbare) Markierung, die sie als Freunde der Waldschrate kennzeichnet. Dies schützt sie in der Regel vor Angriffen dieser Waldhüter, andererseits verpflichten sie sich auch, einem Waldschrat zu Hilfe zu kommen, wenn er sie darum bittet.

Die andere Möglichkeit bietet sich nur an, wenn die Helden genug erzählt haben, dass der Sume ahnt, dass hinter dem Lied ein altes Geheimnis steckt und die Helden Teile dieses Geheimnisses bereits aufgedeckt haben. Dann bittet er die Helden, ihm zu versprechen, dass sie in einem Monat zurückkehren, wenn sie den Fluch von Burg Dragenstein gebrochen haben, und dann “die letzten Geheimnisse hinter diesem Lied lösen”. Mehr will er dazu im Moment nicht sagen, nur dass er glaubt, dass es da mehr gibt, als die Helden derzeit ahnen. Näheres hierzu finden Sie auf Seite 22.

Wenn Ihre Helden etwas anderes anbieten, dann müssen Sie abwägen, ob Eichbart sich auf diesen Handel einlässt. An materiellen Reichtümern ist er wenig interessiert, und wenn ihm zum Beispiel Waffen angeboten werden, reagiert er eher pikiert. Der Gegenwert sollte irgendetwas sein, was dem Wald einen Nutzen bringt.

DER PAKT MIT DEN SCHRATEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Nun ja, ich hätte da vielleicht eine Idee”, beginnt Eichbart. “Es ist recht viel, was ihr da verlangt, und eure Gegenleistung muss angemessen sein. Angemessen aus Sicht der Waldschrate, versteht sich.”

Er blickt jeden von euch an, als wolle er prüfen, ob ihr bereit für eine unangenehme Nachricht seid. “Waldschrate sind allgemein nicht gut auf Menschen zu sprechen. Die dringen in ihren Wald ein und fällen Bäume in der Blüte ihrer Jahre – töten also sozusagen ihre Brüder und Schwestern. Nur wenige Menschen zeigen, dass sie bereit sind, auch Waldschraten zur Hilfe zu eilen. Wenn ihr – oder wenigstens einige von euch – bereit wärt, einen Eid zu schwören, dass ihr ihnen zu Hilfe kommt, wenn sie euch darum bitten, dann wären sie sicherlich bereit, euch euren eigenartigen Gefallen zu erfüllen.”

Eichbart ist nicht bereit, mehr zu diesem Eid zu sagen. Wenn die Helden Bedenkzeit möchten, dann bekommen sie sie gewährt – schließlich sind sie es, die die Hilfe der Schrate brauchen, nicht umgekehrt. Sollte sich wenigstens einer von ihnen bereit erklären, dann bittet Eichbart sie, am Nachmittag des nächsten Tages wiederzukehren, denn so viel Zeit benötigt er, um die Waldschrate zusammenzurufen und ihnen das Angebot zu unterbreiten.

Wenn die Helden dann wie verabredet wiederkommen, führt Eichbart sie zu einer kleinen, versteckten Lichtung, etwa eine halbe Stunde von dem Weiher entfernt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch öffnet sich eine kleine Lichtung. Der Tag ist schon zu weit fortgeschritten, so dass kein Sonnenlicht mehr hier ankommt, dennoch ist die Farbenpracht zahlreicher blühender Blumen beeindruckend. Schmetterlinge und Vögel flattern umher, die Luft ist erfüllt vom Summen der Bienen und dem Brummen der Käfer. Im Zentrum der Wiese steht ein Menhir, bestimmt vier Schritt hoch. Daneben sitzt Walinda und spielt mit einem scheinbar handzahmen Fuchs. Ob das ein gutes Omen ist? Der Fuchs ist dem Phex heilig, dem Gott des Handels. Und wenn der seine Hand über diese Abmachung hält, dann kann das nur Gutes bedeuten. Doch als ihr die Lichtung betretet, rennt der junge Fuchs erschrocken davon und verschwindet im nahen Unterholz.

Walinda erhebt sich und nickt euch freundlich zu: “Schön, dass ihr gekommen seid. Darf ich euch vorstellen: Schwarzknarz, Siebenfinger und Traumtänzer.”

Dabei deutet sie auf den gegenüberliegenden Waldrand. Erst nach einigen Sekunden wird euch klar, dass die Eiche, die Birke und die Tanne, die dort stehen, Augen haben, mit denen sie euch neugierig mustern.

Wenn Sie wollen, können Sie die Helden sogar erst *Sinnenschärfep*-Proben ablegen lassen, ob sie die Waldschrate als solche erkennen, bevor diese sich bewegen. Die drei Schrate sind zwischen drei und vier Schritt groß und sehen wirklich so aus wie die entsprechenden Bäume. Der Stamm verzweigt sich unten zu zwei zehnenreichen Wurzelbeinen, während die Arme kräftige Äste sind, die in langfingrigen Händen auslaufen. Nur wenn man weiß, wo man hinschauen muss, erkennt man die kleinen Äuglein und darunter sogar so etwas wie eine angegedeutete Astnase und ein Astloch als Mund.

Nach einer höflichen Begrüßung, bei der die Waldschrate sich Mühe geben, die menschlichen Gebräuche zu imitieren (wenn sie ein Held verbeugt, dann knickt auch der Schrat in seiner Körpermitte ein; eine dargebotene Hand wird mit einer knorrigten Asthand ergriffen und schmerzhaft intensiv geschüttelt und dergleichen), sollen die Helden vortreten, die bereit sind, den Pakt einzugehen. Die drei Schrate begutachten sie, indem sie um sie herum tapsen, sich zu ihnen herunterbeugen und sie genau in Augenschein nehmen oder sogar beschnüffeln. Kleine Helden werden sogar ergriffen und vorsichtig emporgehoben, um sie genauer anschauen zu können. Die Geräusche, die die Schrate dabei von sich geben, könnten entweder das Knarzen von Rinde und Holz sein, oder aber auch Brummen und Seufzen.

Wenn mehrere Helden den Eid schwören wollen, sucht sich jeder der drei Schrate diejenigen aus, die ihm am sympathischsten sind: *Schwarzknarz*, der Eichenschrat, bevorzugt kräftige, robuste Helden, während der Birkenschrat *Siebenfinger* einen Hang zu blonden, großen Menschen und Elfen hat. Die Tanne *Traumtänzer* hingegen mag vor allem zartgliedrige, künstlerisch wirkende Helden. Sollten nur ein oder zwei Helden zum Eid bereit sein, dann gehen ein oder zwei Schrate leer aus.

Eichbart hat der derweil eine hölzerne Schale mit einer aromatisch duftenden Flüssigkeit gefüllt und wirft nun noch unter leisem Gemurmel weitere Zutaten aus einem kleinen Lederbeutel hinzu.



Die Helden und die Schrate stellen sich auf sein Zeichen im Kreis um den Menhir auf, dann tritt Eichbart auf euch zu. Mit einem schwarzen Obsidiandolch schneidet er jedem Helden in die Hand und lässt ein paar Tropfen Blut in die Schale tropfen (was 1 SP erzeugt), während aus den Schnitten in den Waldschrathänden eine helle, harzige Flüssigkeit in die Schale tropft.

Wenn alle am Eid Beteiligten ihr Blut gegeben haben, hebt der Sume die Schale in die Höhe: "Sumu, Herrin allen Lebens, Herrscherin über Baum und Mensch, auf deinem Leib stehend, deinen Lebenshauch atmend, deine Gnade spürend, soll heute ein Pakt zwischen Menschen und Schraten geschlossen werden. So, wie du uns an deinem Leben teilhaben lässt und uns zur Seite stehst, wenn wir deine Hilfe benötigen, so versprechen diese Menschen, den Herren der Wälder ihre Seite zu stehen, wenn ihre Hilfe benötigt wird. So nimm denn dies als Gabe an dich, damit du deinen Segen gibst für diesen Bund."

Der Sume schüttet vorsichtig eine kleine Menge der Flüssigkeit auf den Boden am Fuß des Menhirs, dann gibt er jedem der Beteiligten aus der Schale zu trinken. Entgegen allen Befürchtungen schmeckt dieser Trunk sehr frisch und aromatisch. Sobald alle getrunken haben, reichen die Schrate ihren Auserwählten die Hand – die verletzte, wohlgekerkt. Bei dem kräftigen Händedruck vermischt sich Blut und Harz, was für einen Augenblick recht schmerzhaft ist. Wenn die Helden ihre Handfläche danach begutachten, ist dort anstelle der frischen Wunde eine dunkle, verästelte Narbe zu sehen, die mit ein wenig Phantasie die Form eines Baumes hat.

Kaum ist das Ritual beendet, beginnen die drei Waldschräte mit schweren Schritten um den Stein herumzustampfen. Ihre Schritte sind dabei rhythmisch, und alle Helden, die nicht schnell genug aus dem Weg gehen, werden vor den Schraten hergeschoben – die Bäume tanzen. Wolorion, der all das vom Waldrand aus beobachtet hat, nickt zufrieden.

Wenn die Helden mögen, können sie noch bis tief in die Nacht mit den Waldschraten, Eichbart und Walinda feiern und tanzen. Schließlich werden sich die Wege aber trennen, und Eichbart bringt die Helden zum Waldrand.

"Die Schrate werden euch erkennen, wo auch immer ihr seid. Und ihr werdet ihnen helfen, so habt ihr es vor Sumu beediet. Doch wenn ihr wieder einmal Rat oder Hilfe braucht, dann wendet euch gerne an uns. Denn Menschen, die einen Bund mit dem Wald eingehen, denen helfen wir gerne", sagt er zum Abschied.

DAS VERSPRECHEN AN DEN SUMEN

Wenn Sie die Möglichkeit wählen, dass die Helden im Anschluss an das dieses Abenteuer dem Geheimnis um Ni'Uan auf den Grund gehen, dann nimmt Eichbart ihnen beim ersten Treffen das Versprechen ab, möglichst bald zurückzukehren und sich gemeinsam mit ihm um die Auflösung des Rätsels zu bemühen. Dieses Versprechen reicht ihm aus, um sich bei den Waldschraten für die Helden einzusetzen. Auch in diesem Fall sollen die Helden am folgenden Nachmittag zurückkehren, und Sie können die oben beschriebene Szene verwenden, allerdings die 'Blutspende' und den Umtrunk weglassen.

ALTERNATIVEN

Auch hier können die Helden mit Spitzfindigkeiten arbeiten: Wenn drei Helden jeweils einen jungen Baum fällen und damit um einen alten Stein tanzen, ist der Sache eigentlich schon Genüge getan. Allerdings sollten sie Wolorion auch noch erklären können, was der umtanzte Stein mit alten Vätern zu tun hat. Es gibt in den Andergaster Wäldern zwar manche alten Kultsteine, doch die meisten stehen unter der Obhut der Sumen, die es gar nicht gerne sehen, wenn jemand dort Schabernack treibt und dafür auch noch Bäume fällt. Wenn die Helden sich nicht vorsichtig oder respektvoll verhalten, könnten sie es wiederum mit einem Waldschrät zu tun bekommen – diesmal jedoch mit einem sehr zornigen.

Waldschrät

Hieb: INI 10+1W6	AT 14	PA 6	TP 2W6+3	DK N
LeP 50	AuP 40	RS 6	Wundschwelle 12	GW 11 MR 10 GS 11

Sollten die Helden hingegen der eigentlichen Bedeutung des Lieds auf der Spur sein, dann kommen sie möglicherweise auf die Idee, bei dem Hain am Altarm der Andra zu suchen, auf den sie aufmerksam geworden sein können. Sobald sie die Lichtung mit dem Menhir betreten, werden sie von einem Waldschrat genau beobachtet – doch dieses Wesen ist so gut getarnt, dass die Helden nur bei genauerem Umsehen und einer *Sinnenschärfe*-Probe +7 darauf kommen, dass die knorrige kleine Eiche kein normaler Baum ist. Sollten die Helden Kontakt aufnehmen, dann fragt sie der Waldschrat, was sie hier wollen. Sollten die Helden das Lied von Nimuan erwähnen oder auch nur etwas von einem Tanz um einen Stein erzählen, dann wird der Schrat hellhörig. Auch wenn die Helden einen der Kristalle auspacken und so halten, dass der Schrat ihn vom Waldrand aus sehen kann, gibt er sich zu erkennen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr hattet nicht geahnt, dass ein derart borkiges Gesicht so viel Mimik zeigen kann. Der Schrat legt seine furchige Stirn in noch tiefere Falten, als er brummt: "Ihr wollt den alten Bund erneuern? Hm. Lange war niemand da, der das wollte. Aber ihr seht gar nicht aus wie ... wie die Wächter der Wälder, mit denen wir in früheren Zeiten immer den Bund geschlossen haben."

ORMANS MUND

»... wenn das Sonnenlicht scheint auf Ormans Mund ...«

Das Geheimnis des Begriffs 'Ormans Mund' ist nicht schwer herauszufinden, so lange die Helden nicht darauf bestehen, dass Orman eine Person sein muss. (Obwohl Orman vom Klang her ein Andergaster Vorname sein könnte, gibt es weder in der Stadt noch in den umliegenden Gehöften irgendjemanden, der diesen Namen trägt.) Sobald die Helden jedoch die richtige Frage stellen, können Einheimische den Ormansbach nennen. Dass die Mündung eines Bachs oder Flusses oft den Namen Mund erhält, ist irdisch wie aventurisch verbreitet – sollten Ihre Spieler nicht von sich aus darauf kommen, können Sie hier wieder einmal eine Meisterperson eingreifen lassen. Der Ormansbach ist ein kleiner Bach, der einige Meilen östlich von Andergast in den Ingval mündet. Mit Hilfe von Beschreibungen oder eines Ortskundigen ist es nicht schwer, den Bach zu finden. An dieser Stelle hat sich der Ingval zwischen seinen Weg zwischen einigen Felsen hindurch gegraben, so dass der Ormansbach seinen letzten Abschnitt durch eine tiefe Klamm schäumt, bevor er von Süden her in den Ingval mündet. Dies hat zur Folge, dass die Mündung selbst mittags immer im Schatten liegt. Die Helden müssen also irgendwie das Sonnenlicht umlenken, damit es die Mündung bescheint. Mit dem kleinen Fleck, den ein kleiner Handspiegel bewirken würde, gibt sich Wolorion nicht zufrieden. Eine größeres poliertes Blech, zum Beispiel ein blanker, unbemalter Metallschild, wäre hingegen ausreichend, um die gesamte Mündung einigermaßen zu beleuchten. Dieses Blech müsste dann von einem Helden so ausgerichtet werden, dass das Licht in die richtige Richtung reflektiert wird.

Sobald das Licht zu der Mündung gelenkt wird, können alle Helden, die in diese Richtung blicken, eine *Sinnenschärfe*-Probe ablegen. Jeder, dem diese Probe gelungen ist, sieht im Sonnenlicht etwas aufblitzen: irgendwas im Wasser des Ormansbachs. Es ist an dieser Stelle nicht wichtig für den Fortgang des Abenteuers, ob die Helden diese Probe schaffen – machen Sie es ihnen also nicht zu leicht, außer Sie wollen das Folgeabenteuer um Ni'Uan anschließen.

Wenn die Helden neugierig werden (und dies sollten nahe liegender Weise zumindest diejenigen, die den gleichlautenden Nachteil haben), dann können sie an der betreffenden Stelle nachschauen, wofür sie allerdings entweder hinschwimmen oder von oben in die Klamm klettern müssen. (Verlangen Sie also entsprechend *Schwimmen*- oder *Klettern*-Proben, die bei Misslingen jeweils 1W6 Schadenspunkte durch geschlucktes Wasser bzw. Abschürfungen nach sich ziehen.) Der Ursprung des Lichtes ist ein Kristall, der zwischen den Steinen

Natürlich hat der Schrat Sumen erwartet. Wenn die Helden erklären, dass sie eigentlich nur mit den Waldschraten tanzen wollen, ist der Schrat sichtlich enttäuscht. Wenn die Helden ihn aber mit Respekt behandeln, dann erklärt er sich bereit, den Helden diesen Gefallen zu tun. Mit einem Geräusch, das wie eine Mischung aus dem Brunft eines Hirschs und dem lauten Knarren alten Holzes klingt, ruft er zwei Artgenossen herbei, die nach einigen Minuten aus dem Wald gestapft kommen. Wählen sie hier ruhig die Beschreibungen der Schrate, die bei Walinda und Eichbart beschrieben sind, da die Helden kaum zweimal einem Waldschrat-Trio begegnen werden.

WENDELMIRS GEGENMAßNAHMEN

Ein Ausflug zu Eichbart und Walinda ist eine günstige Gelegenheit, um den Helden ein paar Schurken auf den Hals zu schicken (siehe Seite 23). Schätzen Sie selbst ein, wann Wendelmir von ihrem Ausflug erfährt und wie viel Vorbereitungszeit ihm daraufhin bleibt. Im (für ihn) günstigsten Fall können die Schurken den Helden auflauern und sie in einen Hinterhalt laufen lassen, im ungünstigsten Fall kommen sie erst zum Zug, wenn sie zum zweiten Mal losgehen und Wolorion bei ihnen ist. An den Sumen wagen sich die Schläger nicht heran, dafür haben sie zu viel Respekt vor den Waldpriestern.

am Grund des Bachs liegt. Da er fast genauso klar wie Wasser ist, ist er bei normaler Beleuchtung annähernd unsichtbar. Doch wenn das Sonnenlicht ihn trifft, bricht es sich darin, was das auffällige Aufblitzen zur Folge hat.

Der Kristall ist das Gegenstück zu dem von dem auf Adlers Schloss: Er hat die Form einer Pyramide, bei der alle vier Flächen dreieckig sind und eine Kantenlänge von etwa einem halben Spann haben (also 10 Zentimeter). Auf drei Flächen sind bei genauerer Betrachtung Gravuren zu erkennen, die von einem Magie- oder Alchimiekundigen nach einer Probe als die alchimistischen Symbole der Elemente Eis, Wasser und Luft zu identifizieren sind, die vierte Seite ist leer. Eine magische Untersuchung zeigt eine Nähe zu genau diesen drei Elementen, wobei die Magie druidischen Ursprungs ist. Es liegt aber kein konkreter Zauberspruch auf dem Kristall, sondern es lässt sich höchstens mutmaßen, dass er als Fokus für irgendeinen Zauber oder ein Ritual dienen kann.

DIE SINNENSCHÄRFE-PROBE – SPIELER- UND HELDENWISSEN

Wenn Sie den Spielern sagen, dass sie eine *Sinnenschärfe*-Probe ablegen sollen, dann wissen sie, dass es hier offensichtlich etwas zu entdecken gibt. Wenn niemand diese Probe schafft, dann bedeutet das nicht nur, dass die Helden nichts gesehen haben, sondern natürlich auch, dass sie gar nicht wissen, dass es dort etwas zu sehen gibt. Dies sollte eigentlich auch Ihren Spielern bewusst sein. Dennoch kann es sein, dass die Spieler nun noch einmal genauer nachsehen wollen. Dann sollten Sie sie bitten, zwischen Helden- und Spielerwissen zu unterscheiden. So lange Ihre Spieler keinen einleuchtenden Grund nennen, warum die Helden auf die Idee kommen, an dieser Stelle noch einmal näher nachzuschauen zu wollen, brauchen Sie es nicht zu akzeptieren. Unterscheiden Sie hier ruhig zwischen Ausreden und guten Begründungen – "Mein Held schaut immer noch ein zweites Mal nach!" oder "Warum nicht?" gelten hier doch eher als Ausrede. Haben Sie von vornherein Bedenken, dass dieses Vorgehen zu Unmut führen könnte, dann müssen Sie die *Sinnenschärfe*-Proben wohl selbst würfeln, und zwar so, dass die Spieler nicht mitbekommen, um was es geht. Teilen Sie den Spielern dann nur ein Ergebnis mit, wenn eine Probe gelungen ist.

Vielleicht kommen die Helden von sich aus darauf, vielleicht helfen Sie aber auch mit einer Intuitions-Probe nach: Der Kristall passt genau in die Vertiefung der durchlöchernten Steins auf Ingerimms Finger.

ALTERNATIVEN

Wie bereits gesagt, gibt es in dieser Region niemanden mit Namen Orman. Wenn einer Ihrer Helden dreist genug ist, könnte er behaupten, dies sei sein zweiter Name. Allerdings sollten Sie dann eine gesalzene *Überreden*-Probe verlangen, denn Wolorion hat bei den Turnieren oft genug mit Personen zu tun, die ein wenig an der Wahrheit schrauben wollen, und deswegen eine gute Menschenkenntnis. Wenn dem Helden also weniger als 7 TāP* verbleiben, dann blickt ihn Wolorion lange an und nennt diese Aussage einen "netten Versuch", geht aber nicht weiter darauf ein. Anders verhält es sich, wenn der Held sich ein gefälschtes Dokument besorgt, das diese Behauptung unterstützt. Um es selbst zu fälschen, sind gelungene Proben in *Lesen/Schreiben* [Kusliker Zeichen], *Heraldik* und *Rechtskunde* fällig, bei denen insgesamt mindestens 15 TāP* nötig sind, damit Wolorion sich täuschen lässt. Um einen Fälscher in Andergast zu finden, ist eine *Gassenwissen*-Probe +5 fällig, und das Anfertigen kostet 3 Dukaten – in diesem Fall können Sie aber davon ausgehen, dass seine Qualität für diesen Zweck ausreicht. (Spielen Sie die Suche nach dem Fälscher ruhig aus, die die Helden zunächst durch einige finstere Kaschemmen führt, bevor sie den heruntergekommenen zwergischen Schreiberling *Golmax Sohn des Garwax* finden.

WENDELMIRS GEGENMAßNAHMEN

Sobald der Prinz mitbekommt, dass sich die Helden nach einem Menschen mit Namen Orman umhören, legt er falsche Spuren aus. So können die Helden insgesamt von drei Männern hören, die diesen Namen tragen: ein Söldner, ein verurteilter Schuldner und ein Bettler. Der Söldner verlässt auf Geheiß Wendelmirs Andergast Richtung Teshkal, um die Helden möglichst weit weg zu führen und so an der Erfüllung der Aufgabe zu hindern. Die Helden können ihm folgen und nach einer Verfolgungsjagd einholen, wo er ihnen schließlich gesteht, dass er in Wirklichkeit Alrik heißt und von Wendelmir bezahlt wurde. Der Schuldner sitzt in einem tiefen Kerker im Zeughaus (siehe Seite 51). Er darf erst ans Tageslicht, wenn seine Schulden in Höhe von 34 Dukaten beglichen sind – und sein Weib und die drei Kinder wären den Helden sehr dankbar, wenn sie diese Schulden irgendwie bezahlen würden. Doch wenn die Helden die Frau näher befragen, wird sie schließlich zugeben, dass ihr Mann in Wirklichkeit Odilmut heißt und nur eine Stadtwache ihr befohlen hat, sie solle den Helden einen falschen Namen nennen. Die Besatzung des Zeughauses hingegen macht sich einen Spaß daraus, die Helden anzuflunkern, denn Wendelmir hat ihnen dafür zwei Fässer Bier versprochen. Nur gute



Menschenkenntnis hilft hier weiter. Sollten die Helden den Schuldner befreien wollen, müssen sie mit besonderer Aufmerksamkeit der Wachen rechnen, denn die erwarten ein solches Vorgehen. Odilmut hingegen bleibt bei seiner Lüge, so lange er kann – nur Wendelmir wird diese Lüge schließlich bei nächster Gelegenheit ausposaunen. Der Bettler *Garf* hingegen behauptet und tut alles, so lange man es ihm bezahlt. Das sollte auch mit geringer Menschenkenntnis schnell herauskommen.

Lassen Sie hier im Zweifelsfall Meisterpersonen eingreifen, mit denen die Helden sich im Laufe ihres Aufenthalts angefreundet haben, denn vor allem der Schuldner als auch der Bettler sind in einschlägigen Kreisen mit ihren richtigen Namen bekannt.

DER BLINDE UND DER FEVERSCHEIN

»... wenn die Blinde folgt des hellen Feuers Schein ...«

Jeder Blinde, sei er nun wirklich blind oder seine Augen nur verbunden, kann ein größeres Feuer am Prasseln und an der ausgestrahlten Wärme erkennen, so dass es keine größere Schwierigkeit ist, dem

Feuerschein zu folgen, auch wenn man ihn nicht sieht. Damit gehört dieses Rätsel zu den am leichtesten lösbaren.

ALTERNATIVEN

Die Lösungsmöglichkeiten sind so einfach, dass wir hier keine Alternativen nennen.

DER TRIUMPH

»... dann ist sie gekommen: unsre heil'ge Stund.«

Sobald die Helden alle sieben Aufgaben unter den Augen des Turniermarschalls erfüllt haben, sorgt der für eine weitere Begegnung mit Prinz Wendelmir. Je nach Anfangsszene findet diese entweder wieder im Ratskeller statt oder aber vor dem versammelten Hofstaat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Turniermarschall tritt vor den Prinzen hin, so nahe, dass es schon fast etwas Bedrohliches hat. Man sieht Wendelmir an, dass er am liebsten einen Schritt zurückweichen würde, doch sein Stolz lässt das nicht zu.

„Eure Hoheit, vor einigen Tagen habt Ihr diesen Recken hier eine Aufgabe gestellt. Ich kann vor Praios bezeugen, dass sie jede einzelne der Teilaufgaben erfüllt haben. Es ist nun an Euch, Euren Teil der Abmachung einzuhalten.“

Wenn Blicke töten könnten, wäre es um Wolorion geschehen, aber auch um euch, denn der Prinz wirft jedem von euch finsterste Blicke zu. Er würde wohl gerne etwas Passendes sagen, aber in diesem Augenblick fällt ihm nur ein abfälliger Spruch ein: „Wenn

diese dahergelaufenen Streuner wirklich glauben, dass dieser alte Kochtopf all diese lächerlichen Bemühungen wert war ...“

Dann gibt er dem Knappen Havel von Uckel einen Wink und wendet sich demonstrativ ab, als Uckel den Helm überreicht.

„Vielen Dank, mein Prinz“, sagt der Turniermarschall mit kaum wahrnehmbar ironischem Unterton. „Ich hatte nie einen Zweifel daran, dass Ihr Euer Versprechen einhalten würdet.“

Und damit reicht er den Helm an euch weiter.

Wendelmir ist gedemütigt, und das ist ihm anzusehen. Sollten die Helden es irgendwann noch einmal mit ihm zu tun bekommen, wird er ihnen jeden Stein in den Weg legen, den er findet. Für den Augenblick wird er allerdings versuchen, die Angelegenheit zu vergessen – mit einem zünftigen Besäufnis im *Ratskeller* und damit, dass er Havel von Uckel heftig verprügelt, als dieser eine unvorsichtige Bemerkung macht. Ob die Helden dies allerdings mitbekommen, ist fraglich, denn diesen Triumph will der Prinz ihnen nicht auch noch gönnen. Für sie steht jetzt die Reise zu Burg Dragenstein auf dem Programm, und damit der dritte und letzte Teil dieses Abenteuers.

PERSONEN IM ANDERGAST

WENDELMIR VON ANDERGAST

Aussehen: siehe **Die Zuflucht 37**

Zitate: »Was interessiert es die Andergaster Eiche, wenn ein dahergelaufenes Schwein sich an ihr reibt?« – »Schafft mir diesen Abschaum aus den Augen.«

Hintergrund: Schon während des Turniers zu Andergast sollten die Helden den arroganten Ritter als unsympathischen Gegenspieler kennen gelernt haben (eine Kurzbeschreibung finden Sie in **Die Zuflucht 37**). Dies setzt sich in diesem Abenteuer fort, denn Wendelmir hat das, was die Helden brauchen: den Dragenhelm. Auch wenn ihm der Helm überhaupt nichts bedeutet, ist es nicht seine Art, die Bitten von jemandem zu erfüllen, von dem er sich keinen Vorteil erwartet. Daher benutzt er die willkommene Gelegenheit, um seinen Spaß zu haben und die Helden zu demütigen. Doch nach und nach muss er herausfinden, dass sein Spiel zu misslingen droht und er am Ende selbst der Gedemütigte sein könnte.

Sein Vater Wenzeslaus ist der Schwager des vor einigen Jahren verstorbenen Königs, und Wendelmir verachtet den neuen König Efferdan, da dieser aus dem fernen Horasreich kommt und eigentlich keine Ahnung von der Andergaster Lebensweise hat. Auch die neumodischen Errungenschaften, die der König einführt, finden kein Verständnis bei dem traditionellen Ritter. So schlägt Wendelmir immer wieder über die Stränge, was schon zu manch einem Streit zwischen ihm und dem König geführt hat. Die beiden belauern sich und versuchen sich immer wieder Niederlagen zuzufügen, wobei König Efferdan am längeren Hebel sitzt, Prinz Wendelmir aber unter den konservativen Adligen viele Sympathisanten findet.

Wendelmir ist ständig von einer Gruppe junger Adliger umgeben, die sich an seiner Seite sehr stark fühlt – einige davon durften die Helden während des Turniers kennen lernen. Er hat eine traditionelle Ausbildung zum Ritter erfahren und dabei gelernt, dass er schon durch



seine Geburt allen anderen Menschen weit überlegen ist. Er sieht es als seine Aufgabe, Andergast zu dienen – allerdings einem Andergast, das nicht von einem dahergelaufenen Fremden regiert wird. Er empfindet das einfache Volk als Besitz, und es lässt sich am besten regieren, wenn es den Adligen gegenüber eine 'angemessene Furcht' empfindet. Außerdem glaubt er, es sei sein gutes Recht, sich hin und wieder noch ein bisschen Spaß zu gönnen: Es sind ja nur Bauern.

KÖNIG EFFERDAN I. VON ZORNBOLD

Aussehen: schlank und einigermaßen athletisch, dunkelblond, markantes Gesicht und gepflegter Bart, 1,78 Schritt groß

Zitate: »Wir dulden kein derartiges Fehlverhalten.« – »Was hat Er dazu zu sagen?«

Hintergrund: Als Sohn eines horasischen Barons wurde Efferdan mit seiner Familie aus dem Horasreich verbannt. Er ging nach Andergast und ehelichte dort Varena, die älteste Tochter von König Wendoyne VII. Als dieser starb, wurde Efferdan nach Andergaster Recht zum König – zur großen Bestürzung vieler altingesessener Adliger, die lieber einen 'echten Andergaster' auf dem Thron sähen. Efferdan hat seine Versuche, horasische Lebensart nach Andergast einzuführen, nach vielen Rückschlägen weitgehend eingestellt, und immer noch muss er ständig darum kämpfen, seine Position zu behaupten. Einer seiner lautesten Kritiker ist Wendelmir, der Cousin seiner Frau, der es zwar nicht wagt, seine Anweisungen offen zu missachten, aber dennoch jede Gelegenheit nutzt, um ihn seine Ablehnung spüren zu lassen.

In diesem schwelenden Konflikt sieht Efferdan die Helden als Möglichkeit, Wendelmir zu blamieren. Doch er darf sich sie auch nicht zu offen auf ihre Seite stellen, denn wenn sie versagen, will er keinesfalls auf der Verliererseite stehen, sondern sich als der neutrale und über solche Dinge stehende Regent präsentieren.



PRINZESSIN IRINIA

Aussehen: nussbraunes Haar, das sie in einem strengen Knoten trägt, spitze Nase, neugierige grüne Augen, sehr aufrechte Haltung, grüngoldene Tracht einer Hesinde-Priesterin

Zitat: »Welche Freude, einen Freund der Gelehrsamkeit in diesen Mauern begrüßen zu dürfen.« – »Davon verstehen solche Tölpel doch nichts.«

Hintergrund: Die Schwägerin von König Efferdan wurde auf Grund ihrer außerordentlichen Begabung schon im Alter von sechs Jahren an den Hesinde-Tempel von Kuslik gegeben. Sie hält sich (vielleicht sogar zu Recht) für die gebildetste Person des ganzen Landes, allerdings hat sie noch weniger Ahnung vom Andergaster Lebensgefühl als ihr Schwager. Sie unterstützt Efferdan, wo sie kann, und schreckt dabei auch nicht davor zurück, manch einen altgedienten Freiherrn mit erhobenem Zeigefinger zu belehren – was nicht gerade dazu beigetragen hat, von den Alteingesessenen sonderlich geliebt zu werden. Auch die Winkelzüge der Diplomatie sind ihr nur aus theoretischen Abhandlungen bekannt, und so hat sie dem König mit ihrem Engagement schon manchen Bärendienst erwiesen.

Sollte ein gelehrter Held (ein Magier, ein Forscher oder dergleichen) die Hesinde-Kapelle aufsuchen, begegnet er dort der Prinzessin, die über jeden 'angemessenen' Gesprächspartner hoch erfreut ist und ihn zu längeren gelehrten Disputen einlädt. Wird sie in die Bemühungen der Helden eingeweiht, dann lässt sie sich schnell begeistern, geht es hier doch offensichtlich um ein unbekanntes und undokumentiertes magisches Phänomen und Geheimnis. Sie kann für die Helden ein wenig in den alten Schriften der Burg stöbern und dort vielleicht noch ein paar interessante Dinge entdecken, wenn Ihre Helden diese Hilfe benötigen. Und sie kann ihnen auch ein Schreiben für die Magierakademie mit der Bitte um Unterstützung ausstellen, was den Zugang dort deutlich erleichtern wird. Sie kennt sich in vielen Wissensbereichen sehr gut aus – nur von dem gegenwärtigen Andergast weiß sie sehr wenig.

Darstellung: Das, was bei anderen Leuten der Sozialstatus ist, ist für Irinia die Gelehrsamkeit. Selbst Höhergestellte mit niedriger Bildung pflegt sie zu 'überhören', und Fragen beantwortet sie immer in Richtung des Gebildetsten.

WEITERE ADLIGE AM HOF

Es ist nicht vorgesehen, dass die Helden nennenswerten Kontakt zu weiteren Personen am Hofe haben. Nur der Vollständigkeit seien hier noch *Königin Varena* genannt, Efferdans Frau, die vor den vielen schweren Schicksalsschlägen ihrer Familie nach und nach in die geistige Umnachtung geflüchtet ist und kaum in der Öffentlichkeit auftritt. Ihr Onkel *Wenzeslaus*, der Bruder des verstorbenen Königs und Vater von Wendelmir, ist ein alternder Ritter, der gar nichts von dem neumodischen Schnickschnack des jetzigen Herrschers hält, aber zu feige ist, um aufzubegehren. Wendelmirs ältere Schwester *Wenzeslausia* ist deutlich schwerer einzuschüchtern, und nur ihre Überzeugung, dass es ihr als Frau nicht zusteht, die Stimme öffentlich zu erheben, lässt sie selten in Erscheinung treten. Das heißt jedoch nicht, dass sie nicht hinter den Kulissen manche Fäden zieht und Wendelmir in seinem Tun bestärkt.

WOLORION VON KOLBURG

Aussehen: siehe **Zuflucht 36**

Zitate: »Und nun, Ihr stolzen Ritter Andergasts, senkt Eure Lanzen zum Gruße an das hohe Volk auf den Tribünen.« – »Seit Arbogund III. pflegt die Familie von Steining nicht mehr die drei Eichenblätter im Wappen zu tragen, sondern einen Eichenzweig mit Eichel und drei Blättern.«

Hintergrund: Wolorion entstammt einer alten, wenn auch nicht sehr mächtigen Andergaster Ritterfamilie. Schon als Kind zeigte sich seine Begabung, alle Wappen des Andergaster Adels benennen zu können,



und da er als dritter Sohn keine Aussicht hatte, das elterliche Lehen zu erben, wurde er zum königlichen Turniermarschall in die Lehre gegeben. Schon zu Zeiten Wendolyns war er der wichtigste Ausrichter aller königlichen Ritterturniere, denn neben seiner Kenntnis in Heraldik und der Geschichte des Adels erwarb er das Talent, Urteile zu fällen, die selbst der jähzornigste Ritter anerkennen musste. Heute kommt ihm die Aufgabe einer Art 'Sittenwächter' über

die Ritterschaft zu, und er genießt großes Vertrauen. Die Neuerungen Efferdans lehnt er als Traditionalist eigentlich ab. Doch Prinz Wendelmir hat durch sein überhebliches und in Wolorions Augen unritterliches Verhalten alle Sympathien verschert, und so ist der Turniermarschall sehr interessiert daran, dem Prinzen eine Niederlage beizubringen – selbst wenn das Efferdans Position stärken sollte. Dennoch ist die Neutralität das Gut, auf dem Wolorions guter Ruf beruht, und daher wird er die Helden nie direkt unterstützen, sehr wohl aber Wendelmir ausbremsen, wenn dieser zu unlauteren Mitteln greift. Und sollten die Helden Fragen zu Heraldik oder der Geschichte des Andergaster Adels haben, dann ist Wolorion der beste Ansprechpartner, der auch jederzeit zu Auskunft bereit ist. Da er als Schiedsrichter die Erfüllung der sieben Aufgaben bewerten muss, werden die Helden in diesem Abenteuer viel mit ihm zu tun haben. Er legt sehr viel Wert darauf, Respekt zu erhalten, und wird niemals kumpelhaft, zeigt aber dennoch manchmal durch feinsinnigen Humor, wenn die Helden seine Sympathie erworben haben.

ADEPTA HILDGARD

Aussehen: mit 1,69 Schritt eher klein, lange blonde Haare, schmale schwarze Augen, sehr strenge, fast verkniffene Gesichtszüge, stets sehr ordentliche Kleidung

Zitate: »Dies ist ein Umstand, den Ihr bei Euren Überlegungen nicht außer Acht lassen solltet.« – »Nun ja, einem ungebildeten Geist mögen sich die Zusammenhänge vielleicht nicht auf Anhieb erschließen, aber wenn Ihr Euch Mühe gebt, könnte es selbst Euch gelingen, folgenden Sachverhalt zu begreifen.«

Hintergrund: Gemeinsam mit ihrer Zwillingschwester *Brunhild* absolvierte die junge Adepta erst vor wenigen Jahren die Ausbildung an dieser Akademie, und auf Grund ihrer Leistungen wurden beide sofort in den Lehrkörper aufgenommen. Sie gilt als ehrlich, pragmatisch und zuverlässig, dazu patriotisch der Akademie verpflichtet. Regeln und Vorschriften jeglicher Art müssen pedantisch eingehalten werden, und erst wer sie genauer kennt, vermag zu erkennen, dass sie nicht ganz so verstaubt ist, wie sie zunächst wirkt. Auf Bitten der Helden geht sie nur widerwillig ein, da sie eigentlich genug anderes zu tun hat. Wird ihre Neugier allerdings erst einmal geweckt, ist sie eine große Hilfe. Wenn sie gar von höherer Stelle die Anweisung bekommt, sich um die Angelegenheit der Helden zu kümmern, wird sie dies konsequent und engagiert ausführen.

Dass Hildgard eine Schwester hat, die ihr gleicht wie ein Ei dem anderen, sollten die Helden zu Beginn gar nicht wissen. Dies mag zu einem späteren Zeitpunkt zu einer humorvollen Szene führen, wenn die Helden irgendwo in Andergast Brunhild begegnen, die sie bis dahin noch nie gesehen hat und deswegen recht verwundert reagiert. (Im Abenteuressammelband **Ränkespieler** und **Rivalen** spielen die beiden Schwestern und die Andergaster Akademie eine größere Rolle. Die dort enthaltenen Informationen können Sie als Ergänzung nutzen, wenn Sie darauf Zugriff haben.)



RÜCKKEHR ZU BURG DRAGENSTEIN

Mit Beginn dieses Kapitels läuten Sie das Finale der kleinen Kampagne ein. Die Helden müssen rechtzeitig in der zweiten Nacht vor Vollmond am Weißen Berg sein, andernfalls bleibt ihnen nichts anderes übrig, als einen weiteren Monat zu warten. Die Reise dorthin sollte sich nicht allzu schwer gestalten. Auf Wunsch kann Ihnen Freiherr von Bärental einen Ortskundigen zur Verfügung stellen, der sie zu dem Tal bringt. Je nach Zeitplan und Interesse Ihrer Helden können diese auch noch die beiden ab Seite 11 beschriebenen Wehrdörfer aufsuchen und dort weitere Erkundigungen einziehen.

Der Magier Turolfus Tricorius will seinen Traum, den er schon seit über zwanzig Jahren verfolgt, jedoch nicht einfach aufgeben. Er weiß, dass ein Eintreffen des Helms auf der Burg seine Chance, eines Tages endlich Freiherr von Dragenstein zu werden, zunichte macht. Daher nutzt er die Hilfe eines Geistes, dem er in den Katakomben unter der Burg begegnet ist, um sie aufzuhalten. Dies wird ihm genau so lange gelingen, wie keiner der Helden auf die Idee kommt, den Dragenhelm zu benutzen. Doch schließlich sollten die Helden die Oberhand behalten und damit den Fluch von der Burg nehmen können.

DURCH DEN WILDEN STEINEICHENWALD

Die Reise beginnt zunächst einmal mit Abschied: Alle diejenigen, die den Helden in Andergast beigestanden und nun von ihrem Erfolg erfahren haben, wünschen ihnen viel Glück. Die Gaukler feiern sogar ein kleines Abschiedsfest, zu dem die Helden alle einladen können, die ihnen geholfen haben. Selbst Wolorion lässt sich anmerken, dass die Leistungen der Helden seine Anerkennung finden.

Der Weg bis nach Andrafall dauert etwa zwei Tage, und auch dort werden die Helden noch einmal als Gäste in die Burg aufgenommen. Hier können sie auch noch einmal ihre Vorräte auffrischen oder sich mit zusätzlicher Ausrüstung ausstatten lassen. Wenn sie darauf bestehen, kann ihnen ein Ortskundiger zur Seite gestellt werden, der sie in richtige Gegend bringt.

Ein Tal zu finden

Wenn Ihre Spieler nicht ausdrücklich etwas anderes gesagt haben, dann haben sie sich nach der Flucht aus Burg Dragenstein den Rückweg nicht eingepägt, sondern waren vollauf damit beschäftigt, zurück nach Andrafall zu finden. Daher ist es nun nicht ganz einfach, das richtige Tal wiederzufinden. Spuren gibt es nach Ablauf eines Monats natürlich nicht mehr, und viele Wegmarken wirken ganz anders, wenn sie aus der anderen Richtung gesehen werden.

Hier kommen die Helden mit hohen Werten in *Orientierung* zum Zuge. Es sind insgesamt 20 TaP* in diesem Talent nötig, um das Tal wiederzufinden, wobei pro halbem Tag Suche eine Probe erlaubt ist. Lassen Sie zunächst festlegen, wer sich an der Suche aktiv beteiligen will, denn hier können zu viele Köche durchaus den Brei verderben. Diese Helden dürfen dann jeweils eine *Orientierungs*-Probe ablegen. Werten Sie die höchste Zahl an TaP* voll, alle anderen nur zur Hälfte, und addieren Sie diese Zahlen. Dann lassen Sie diejenigen Spieler, die die Probe zwar abgelegt, aber nicht geschafft haben, berechnen, wie viele TaP ihnen zum Gelingen gefehlt haben. Addieren Sie diese Zahlen ebenfalls und halbieren die Summe, die Sie dann von den positiven TaP* abziehen. Sollte das Endergebnis negativ ausfallen, haben die Helden eine ganz falsche Richtung eingeschlagen und sich von ihrem Ziel entfernt. Denken Sie daran, dass die *Orientierungs*-Proben für Helden mit einem passenden *Richtungssinn* um 5 Punkte erleichtert sind, mit Innerem Kompass um 7 Punkte. Die Sonderfertigkeit *Waldkundig* gibt (weitere) 3 Punkte Erleichterung, ein *Gutes Gedächtnis* 7 Punkte. Trotz all dieser Erleichterungen können die TaP* pro Probe nie den TaW des Helden übersteigen.

Versuchen Sie trotz allem, die Suche nicht in eine reine Würfelei ausarten zu lassen, sondern beschreiben Sie die Landschaft passend zu den Ergebnissen. Eine mögliche Beschreibung könnte so aussehen (setzen Sie passende Heldenamen ein):

DER FAKTOR ZEIT

Zwischen dem Aufbruch von der Burg am Ende des letzten Abenteuers bis zur Rückkehr muss genau ein Monat vergehen, damit die Helden zur Nacht vor Vollmond wieder hier sind. Sie müssen dabei nicht jeden Tag protokollieren, sondern nur eine grobe Übersicht behalten.

Die Reise von der Burg nach Andrafall hat ein bis zwei Tage gedauert, anschließend haben sie sich vermutlich dort ein paar Tage umgehört. Zusammen mit der zweitägigen Reise nach Andergast sollten sie etwa eine Woche nach Vollmond mit Wendelmir gesprochen und von ihm die Aufgaben gestellt bekommen haben. Die Lösung aller Aufgaben dauert nach unserer Rechnung knapp zwei Wochen, so dass die Helden den Helm bei zunehmendem Halbmond endlich in Händen halten. Zwei Tage später sind sie wieder in Andrafall, so dass ihnen für den Weg zum Weißen Berg noch knapp fünf Tage bleiben.

Möglicherweise haben Ihre Helden in Andergast sehr schnell gearbeitet und nur eine Woche gebraucht, es ist aber auch denkbar, dass sie sich in Andrafall länger aufgehalten haben, weil sie sich ganz sicher sein wollten, dass der Turnierpreis wirklich der gesuchte Helm ist. So lange es keine allzu großen Abweichungen gibt, können Sie dies guten Gewissens ignorieren. Es ist aber auch möglich, die Helden entweder unter großen Zeitdruck zu setzen (wenn sie langsam waren) oder ihnen die Möglichkeit einzuräumen, sich noch ein paar Tage auszuruhen, bevor es ins Finale geht. Vielleicht wollen sie auch auf Nummer Sicher gehen und schon ein paar Tage vor Vollmond zum Weißen Berg gehen, um sich dort ein wenig umschauen oder ganz sicher zu sein, zum richtigen Zeitpunkt zur Stelle zu sein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr den Bergrücken erreicht habt, der aus der Ferne so bekannt aussah, liegt ein Tal vor euch, das ihr bestimmt noch nie gesehen habt. Dabei warst du, [Held 1], dir so sicher, dass ihr nur noch diesen Berg überqueren müsst. [Held 2] fühlt sich hingegen vollends bestätigt, hat er doch schon vor ein paar Stunden gesagt, dass ihr viel zu weit nach Norden geraten seid und lieber Richtung Süden weitergehen sollt. Andererseits: Diese markante Formation zweier felsiger Gipfel dort hinten, die kommt euch allen recht bekannt vor. Wenn ihr euch nur einigen könntet, ob sie auf der rechten oder der linken Seite eures Weges gelegen hat ...

Unterwegs können die Helden natürlich auch noch ein paar kleinere Erlebnisse haben, denn der Steineichenwald ist ein wildes und gefährliches Gebiet. Nehmen Sie sich die Ereignisse aus **Die Zuflucht 41–42** als Vorbild, wenn Sie die Suche auf diese Weise noch etwas auflockern wollen, vor allem wenn Sie bisher noch nicht alle dort vorgekommenen Vorfälle benutzt haben. Es ist gut möglich, dass die Helden noch einmal auf eine kleine Gruppe jagender Orks stoßen, aber vielleicht verzichten sie auf Grund ihrer Erfahrungen lieber darauf, sich noch einmal mit den Schwarzpelzen anzulegen, obwohl es sich diesmal wirklich nur um einen kleinen und vergleichsweise harmlosen Trupp handelt. (Werte finden Sie in **Die Zuflucht 43**.)

DAS LEERE TAL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich erhebt sich vor euch mitten im Wald eine bestimmt zehn Schritt hohe Felswand. Ihr blickt einander an: Erinnerungen steigen auf, und diese Erinnerungen sind nicht die schönsten. Fast glaubt ihr, das hektische Gekläffe der Orkhunde wieder zu vernehmen – aber zum Glück bleibt alles ruhig. Ja, diese Wand seid ihr hinaufgeklettert und habt es damit im letzten Moment geschafft, den Kötern zu entkommen. Das ist fast einen Monat her – oder aber zwei, wenn man die Zeit hinzuzählt, die euch verloren gegangen ist.

Zum Glück habt ihr diesmal mehr Zeit, und so könnt ihr einen bequemen Weg suchen, der euch die Kletterpartie erspart. Wenig später liegt es endlich vor euch: das dicht bewaldete Tal, auf drei Seiten umgeben von steilen Bergrücken. Ein friedlicher Bach durchquert in zahlreichen Schleifen eine große Wiese.

Aber von der Burg ist keine Spur zu sehen – noch nicht einmal von dem steilen weißen Felsen, auf dessen Spitze sie stand. Dennoch seid ihr euch sicher, richtig zu sein.

Je nachdem, wann die Helden hier ankommen, können sie sich eventuell noch in dem Tal umschaun. Im äußeren Bereich finden sie zahlreiche Hinweise auf menschliche Nutzung: Stümpfe von gefällten Bäumen, durchs Unterholz geschlagene Wege, sogar eine alte Brücke über einen Wasserlauf. Dort, wo bei ihrem letzten Besuch eine Steinbrücke über den Bach führte, sind nur noch ein paar Fundamentsteine am äußeren Ufer zu finden. Doch im inneren Talbereich gibt es keinerlei Spuren, hier steht nur ein dichter, unberührter Wald.

СОПНЕННІЇ ПІРГАНГ

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ganz gemächlich nähert sich die Sonne dem Horizont, und man kann genau beobachten, wie sie Stück für Stück hinter dem westlichen Höhenzug verschwindet. Da, plötzlich erbebt die Erde, und heftiger Wind fährt durch das Laubwerk: Von einem Augenblick zum anderen hat sich das Tal völlig verändert. Wo eben noch der dunkle Wald war, erhebt sich nun ein majestätischer steiler Felsen, gekrönt von einer weißen Festung. Burg Dragenstein ist zurückgekehrt.

БЕОБАЧЕЊЕ!

Lassen Sie die Helden an dieser Stelle eine *Sinnenschärfe*-Probe +9 ablegen. Sollte einer Ihrer Helden die Gabe *Gefahreninstinkt* haben,

dann darf er den TaW dieser Gabe zu dem TaW seiner *Sinnenschärfe* addieren.

Bei Gelingen lesen Sie folgenden Text vor. Machen Sie Ihren Spielern aber klar, dass der Text nur die Wahrnehmung der Helden beschreibt, die die Probe bestanden haben – die anderen sehen nichts davon.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Augenwinkel siehst du eine Bewegung, vielleicht ein Dutzend Schritt von euch entfernt. Als du hinschaust, siehst du eine Fledermaus halb verborgen zwischen den Ästen eines Baumes. Obwohl du sie in der Dämmerung mehr ahnst als siehst, kommt dir der Gedanke, dass es sich um ein ziemlich stattliches Exemplar handeln muss. Du zögerst: Irgendwie sieht es anders aus als eine Fledermaus. Zwar hat dieses Wesen dunkle Flügel, aber der Körper ähnelt einer Maus überhaupt nicht – viel eher einem Ball. Oder ... einem Auge.

Doch bevor du noch irgendetwas sagen oder tun kannst, flattert dieses Wesen mit unglaublicher Behändigkeit davon und entfernt sich Richtung Burg.

Bei dem Wesen handelt es sich um einen Gotongi, einen kleinen Wächterdämon, der die Form eines blutigen Auges mit Flügeln hat. Wenn die Helden auf die Idee kommen, die Stelle zu untersuchen, wo der Gotongi sich aufgehalten hat, können sie einige Blutstropfen auf Blätter und dem Waldboden entdecken, die der Dämon hinterlassen hat.

Turolfus hat rund um das Tal mehrerer dieser Kreaturen platziert, um als erster informiert zu sein, wenn die Helden da sind. Es ist nicht von Belang, ob die Helden den Gotongi sehen oder nicht. Aber sie sollen wenigstens die Chance haben, jetzt schon zu merken, dass etwas vorgeht. Sollte keiner der Helden die Probe bestanden haben, aber jemand mit *Gefahreninstinkt* dabei sein, dann können Sie ihm mitteilen, dass der Held sich beobachtet fühlt.

Wenn ein Spieler darauf besteht und überzeugend darlegt, dass sein Held extrem schnell reagiert, dann können Sie ihm auch die Möglichkeit gewähren, einen Bogenschuss abzugeben oder einen schnellen Zauber zu wirken. Erschweren Sie die Probe dabei wegen der Eile und der schlechten Sicht um 6 Punkte. Gelingt sie, dann können Sie entscheiden, dass der Gotongi getroffen ist und in einem Regen aus übel riechendem, blutigem Schleim zerplatzt. Am Fortgang ändert das nichts, da in diesem Fall ein anderer Gotongi aus größerer Entfernung die Vernichtung seines Artgenossen beobachtet hat und seinem Herrn Bericht erstattet.

ZUR RICHTIGEN ZEIT AM FALSCHEN ORT

Sollten Ihre Helden aus irgendeinem Grund auf die Idee gekommen sein, das Erscheinen der Burg mitten im Tal abzuwarten, dann haben sie ein Problem: Mit dem Auftauchen der Burg im Diesseits wird der gesamte Wald, dessen Platz sie einnimmt, in die Globule versetzt. Das hat zur Folge, dass die Helden wiederum keinen Zugang zur Burg haben und einen weiteren Monat auf ihre nächste Rückkehr warten müssen. Da dies aber dem Spielspaß nicht gerade weiterhelfen würde, sollten Sie die Spieler möglichst vor einem solchen Fehler bewahren. Möglicherweise reicht es schon, die Spieler einfach nur zu fragen, warum sie ausgerechnet dort warten wollen.

БУРГ ДРАГЕНСТЕІЇ

Bedenken Sie, dass auf der Burg nur eine halbe Nacht und ein Tag vergangen sind, seit die Helden sie verlassen haben. Doch in diesen wenigen Stunden hat sich Dramatisches abgespielt. Zunächst glaubte Turolfus, die Situation gerettet zu haben, indem er die Helden weg-

geschickt hat. Als am nächsten Morgen entdeckt wurde, dass die Gäste verschwunden waren, herrschte zunächst große Aufregung. Dann fand man Spuren, die den Berg hinabführten und an den Rand des Tals – weiter wagte sie niemand zu verfolgen. Doch weil niemand die

Helden nach Sonnenaufgang gesehen hatte, ging man (zutreffenderweise) davon aus, dass sie die Außenwelt noch in der Nacht erreicht hatten.

In dieser Situation berichtete Leaja ihrer Mutter von dem Brief, den sie in das Gepäck der Helden geschmuggelt hatte, und von ihrer Hoffnung, dass diese den Helm ausfindig machen würden. Doch Tricorius belauschte dieses Gespräch, und es ließ ihn Übles ahnen. So beschloss er, alle möglichen Vorsichtsmaßnahmen zu treffen, um die Ankunft der Helden zu verhindern. Auf die Außenwelt hatte er keinen Einfluss, deswegen musste er sich auf den Augenblick konzentrieren, an dem die Helden zurückkehren könnten – und dieser Augenblick ist genau jetzt gekommen.

DAS GEHEIMNIS DES WEIßEN BERGS

Wie Sie auf Seite 6 nachlesen können, befand sich auf und in dem Weißen Berg vor langer Zeit ein orkisches Heiligtum. Nach der Vertreibung der Schwarzpelze wurden die Zugänge zu den Höhlen zugeschüttet und auf dem Ritualplatz eine Burg errichtet. Doch Tricorius hatte viel Zeit, den alten Spuren nachzugehen, und so stieß er auf einen verborgenen Gang unter dem Bergfried. So gelangte er in die alte Tempelanlage, und dort begegnete er dem Geist eines längst verstorbenen Orkschamanen, der an diesen Platz gebunden war. Mit ihm traf er ein Abkommen: Der Schamane lehrte ihn manches Geheimnis seiner Magie, dafür versprach Turolfus, dieses Heiligtum eines Tages an die Orks zurückzugeben, sobald der Fluch über die Burg erst einmal gebrochen sei. Natürlich plante Turolfus, dieses Versprechen niemals einzuhalten, doch das ahnte der Orkgeist – aber das störte ihn nicht weiter, denn auch er hatte seine ganz eigenen Pläne.

EINE UNFREUNDLICHE BEGRÜßUNG

Bisher hatte Turolfus gehofft, dass die Helden nicht auf Leajas Bitte eingehen oder aber es nicht schaffen, den Helm zu beschaffen. Doch diese Hoffnung ist geplatzt, als der Gotongi in seine Stube kam und ihm von der Ankunft der Fremden berichtet hat. Nun fühlt er sich in die Ecke gedrängt. Aber bevor er zum Äußersten greift und versucht, die Helden zu töten, will er sehen, ob er sie nicht vielleicht überlisten kann. Dazu teleportiert er sich zu den Helden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Jenseits des Baches, dort, wo der Weg beginnt, sich den Weißen Berg hinaufzuwinden, stehen einige Menschen. Das müssen Burgbewohner sein. Sie scheinen aus irgendeinem Grund sehr aufgeregt zu sein, denn sie stehen beieinander und scheinen in ein wichtiges Gespräch vertieft, wobei sie immer wieder hinauf zu der Burg blicken. Leider seid ihr noch zu weit entfernt, um verstehen zu können, über was sie sich unterhalten.

Ihr habt kaum ein paar Schritte gemacht, als etwa zehn Schritt vor euch eine Gestalt aus dem Nichts auftaucht: ein Mann in einer langen schwarzen Kutte, und in der Hand hält er einen Zauberstab. Sogleich erkennt ihr den Magier aus der Burg wieder.

“Willkommen, ihr edlen Recken! Ihr werdet schon sehnlichst erwartet. Nur sagt mir schnell: Habt ihr den Helm?”

Der Magier will versuchen, den Helm zu zerstören. Auf diese Weise wäre sein Ziel erreicht, denn wenn ihm der Helm nicht übergeben werden kann, die Burg aber gleichzeitig in den normalen Zeitenfluss zurückkehrt, dann führt kein Weg mehr an seiner Anerkennung als Freiherr vorbei – so weit jedenfalls seine Überzeugung.

Stellen Sie Turolfus an dieser Stelle unglaublich dar, denn Ihre Helden sollten ihm den Helm nicht übergeben. Wenn die Helden zugeben, dass sie den Helm haben, dann fordert er seine sofortige Herausgabe, denn er brauche ihn für ein magisches Ritual, mit dem er die Burg retten wolle, aber er habe nicht mehr viel Zeit. Sprechen Sie

ruhig hektisch und verhaspeln Sie sich dabei und kneten Ihre Hände. Turolfus ist aufgeregt, und er wird noch aufgeregter, wenn er hört, dass der Helm hier ist. Wenn Ihre Spieler nicht schnell genug miss-trauisch werden, dann können Sie einzelnen von ihnen auch Tipps geben. Ein Kämpfer mag nach einer *Kriegskunst*-Probe erkennen, dass der Magier kampfbereit in Position steht und jederzeit mit seinem Stab zuschlagen könnte, auch eine *Menschenkenntnis*-Probe mag enthüllen, dass Turolfus nichts Gutes im Schilde führt.

Sobald er zur Überzeugung kommt, dass er auf diesem Weg nicht weiterkommt, dann greift er unvermittelt an.

Er weiß, dass er nicht die gesamte Heldengruppe besiegen kann, aber er hofft auf die Möglichkeit, sie mit einem überraschenden Angriff zu schwächen und vielleicht sogar in die Flucht zu schlagen. Da die meisten nützlichen Zauber viel zu lange dauern, hat er mehrere Sprüche vorbereitet und in seinen Magierstab geladen, so dass er nun in kürzester Zeit vier Zauber wirken kann. (Das Einspeichern von Zaubern ist ein spezieller Stabzauber, ähnlich denen, die im *Basisbuch* auf Seite 187 beschrieben sind.)

- Er beginnt mit einem *PARALYSIS*, den er dem gefährlichsten Kämpfer entgegenwirft. Bei der Probe hat er genau 6 ZfP* übrig, wobei hiervon noch die Magieresistenz seines Opfers abgezogen werden muss. Für jeden dann noch verbleibenden ZfP* erstarrt der verzauberte Held für 5 Minuten (siehe *Basis* 179). Sollte seine MR höher sein als 6, so verpufft der Spruch wirkungslos – zum großen Ärger von Turolfus.

- Der zweite Zauber ist eine Illusion, ein *AURIS NASUS OCULUS* (*Basis* 174), bei dem er dem Opfer vorgaukelt, dass sein Schwert (oder bei einem Bogenschützen sein Pfeil, bei einem Magier vielleicht der Stab) sich in eine giftige Schlange verwandelt hat. Schildern Sie dem betreffenden Helden, dass Turolfus mit seinem Stab auf ihn deutet und sich daraufhin seine Waffe in eine glitschige Giftschlange verwandelt, die Anstalten macht, ihn zu beißen. Eigentlich sollte der Held die Waffe sofort fallen lassen oder sogar wegwerfen – wenn er das nicht freiwillig macht, können Sie eine *Selbstbeherrschungs*-Probe verlangen, ob er wirklich so ‘cool’ reagiert. Die Illusion bleibt die nächsten zehn Minuten aktiv, für diese Zeit sieht das Schwert aus wie eine gewundene Schlange. Die Schlange bewegt sich allerdings nicht, denn dazu ist der Zauber zu schwach. Dass der Held im ersten Moment glaubte, die Schlange wolle ihn beißen, ist seiner Überraschung zuzurechnen, denn die Verwandlung sah sicherlich so aus, als würde sich da etwas bewegen.

- Wären die ersten beiden Zauber nur Vorgeplänkel, ist der dritte nun umso gefährlicher: Turolfus richtet einen *IGNIFAXIUS* auf den Helden, der den Helm trägt (oder bei dem Turolfus ihn vermutet). Gestatten Sie diesem Helden eine um 5 Punkte erschwerte *Ausweichen*-Probe, mit der er der Flammenlanze entgehen kann, die plötzlich auf ihn zuschießt. Während sie ihn im (unwahrscheinlichen) Fall eines gelungenen Ausweichens nur streift, trifft sie ihn ansonsten mit voller Wucht. Würfeln Sie mit 4W6 die Trefferpunkte aus – Turolfus meint es ernst. Für jeden Punkt, der bei der *Ausweichen*-Probe übrig geblieben ist, können Sie einen Würfel weniger nehmen. (Der Zauber wird in *Basis* 178 beschrieben.)

- Da nicht davon auszugehen ist, dass mit diesen Zaubern alle Helden ausgeschaltet sind, tritt Turolfus nun den Rückzug an. Mit einem Teleport-Zauber kehrt er in seine Stube auf der Burg zurück, wo er sein weiteres Vorgehen vorbereiten will: Er löst sich scheinbar einfach in Luft auf und verschwindet spurlos. (Dieser Zauber entstammt den weiterführenden Regeln, ist aber allen Magiern zumindest vom Hörensagen her bekannt, während andere Helden nur mit einer gelungenen *Magiekunde*-Probe +4 schon von derartiger Magie gehört haben.)

Wenn Sie es mögen, dann schleudert Turolfus den Helden noch ein verächtliches „Flieht, ihr Narren!“ entgegen – nur zur Einschüchterung, denn vielleicht lassen sie sich ja wirklich noch davon abhalten, die Burg aufzusuchen.

GEFAHREN DIESER SZENE

Der kurze Auftritt des Zauberers soll das Finale einläuten, aber noch nicht der Finalkampf sein. Damit könnte es in dieser Szene zu einigen Problemen kommen, auf die Sie vorbereitet sein sollten.

- Seien Sie fair. Diese Szene dient dazu, Turolfus als Gefahr darzustellen und den Helden deutlich zu machen, womit sie rechnen müssen. Aber er ist nicht unverwundbar oder unbesiegt, genau genommen ist er ihnen auch keineswegs überlegen. Sein Vorteil liegt hier einzig und allein in der Überraschung. Wenn Ihre Helden schnell und geschickt agieren, können sie den Magier durchaus verletzen und in die Enge treiben. Sobald Turolfus zum Angriff übergeht, sollten Sie in den Kampfrunden-Modus wechseln: Lassen Sie die Spieler ihre Initiative würfeln und handeln Sie die Aktionen in der entsprechenden Reihenfolge ab. Regeltechnisch gilt diese Situation als Hinterhalt (siehe **Basis 143**), so dass der Magier seine erste Aktion ausführen kann, ohne dass die Helden reagieren können. (Theoretisch steht ihnen zwar die Chance zu, parieren oder ausweichen zu können, aber da Turolfus mit dem PARALYSIS-Zauber beginnt, der sowieso nicht pariert werden kann, können Sie in diesem Fall darüber hinweggehen.) Selbst in der folgenden Runde können die Helden nur ihre volle Initiative nutzen, wenn ihnen vorher eine IN-Probe gelingt, ansonsten müssen sie mit ihrem INI-Basiswert auskommen.

Der Abstand zwischen den Helden und Turolfus beträgt etwa 12 Schritt, so dass ein lossprintender Held ihn innerhalb einer Kampfrunde erreichen kann. Die Höchstgeschwindigkeit liegt bei der dreifachen GS pro Kampfrunde, wobei bedenken sollten, dass die GS immer um die Behinderung (BE) des Helden reduziert ist – und da die Helden auch noch Rucksack und Gepäck tragen, können Sie diese BE auch um 1 bis 3 Punkte höher ansetzen. Wer die ganze Kampfrunde mit Rennen verbringt, kann dann nicht mehr agieren, und daher hat Turolfus die Möglichkeit, dem jeweils vordersten Helden seinen nächsten Zauber entgegen zu werfen. Das Auslösen eines Zaubers, den er in seinem Stab gespeichert hat, dauert nur eine Aktion. Sollten die Helden dennoch nahe genug an ihn herankommen, um ihn in einen Nahkampf zu verwickeln, dann pariert er mit seinem Magierstab und nutzt seine Angriffsmöglichkeit für den nächsten Zauber. Möglicherweise schlägt er auch mit dem Stab zu, wenn Sie die Szene noch etwas verlängern wollen. Doch sobald er die ersten

Lebenspunkte verloren hat, wird er die nächste Gelegenheit nutzen, um sich weg zu teleportieren.

- Gehen Sie nicht fahrlässig mit dem Magier um. Sollten die Helden ihn jetzt schon besiegen, wäre damit das Finale hinfällig. (Sie können dann zwar festlegen, dass Turolfus schon ein wenig vorgesorgt hat und der Orkschamane andere Möglichkeiten findet, eine Gestalt anzunehmen, aber der vorgesehene Ablauf kann dafür höchstens noch als grobes Vorbild dienen.) Wenn Ihre Spieler also besonders geschickt agieren, dann lassen Sie ihnen den Triumph, es *fast* geschafft zu haben. Notfalls aktiviert Turolfus den Teleport-Zauber mit letzter Kraft, und in seiner Stube schleppt er sich zu einem Heiltrank – die Helden können dies später anhand von Spuren rekonstruieren (siehe Seite 44).
- Besonders gefährlich wird es, wenn die Helden zunächst zum Schein auf die Forderungen des Magiers eingehen und so tun, als wollten sie ihm den Helm übergeben. Auf diese Weise könnten sie so nahe an ihn herankommen, dass sie ihn sehr schnell in einen Kampf verwickeln könnten. Natürlich ist Turolfus sehr misstrauisch und lässt sich nicht leicht überrumpeln (vor allem bekommt er es natürlich mit, wenn die Helden erst einmal tuschelnd Pläne schmieden), aber auch hier gilt: Überzeugende Aktionen sollten honoriert werden. Vor allem eines sollte den Helden nicht gelingen: ihm den Zauberstab zu entreißen, denn dann wäre er einigermaßen wehrlos.
- Es ist auch nicht ganz auszuschließen, dass die Helden so gutgläubig sind, dass sie Turolfus den Helm übergeben. Das macht ihnen die folgenden Szenen zwar schwerer, ist aber auch nicht ganz auszuschließen. In diesem Fall bricht der Magier in geradezu hysterisches Lachen aus, sobald er den Helm in Händen hält, lähmt den nächststehenden Helden mit dem ersten Zauber und lenkt dann den IGNIFAXIUS in den Helm: Der explodierende Feuerball reißt ihn geradezu auseinander, so dass nur noch ein verschmortes Stück Blech zurückbleibt. Turolfus hat sich damit selbst verletzt, denn die Flammen sind ihm auch entgegengeschlagen und haben ihm Hut und Haare versengt, doch das hält ihn nicht davon ab, sich davon zu teleportieren. Sobald die Helden den Helm untersuchen, finden sie einen auf magische Weise unversehrt gebliebenen Holzreif darin: den alten Stirnreif der Druiden, und genau der ist es, der die eigentliche Magie ausmacht (was Turolfus nicht ahnte).

DIE ZWEITE BEGRÜßUNG

Die Burgbewohner, die an der Brücke standen, haben die Auseinandersetzung aus der Ferne gesehen und kommen den Helden nun entgegen. Angeführt werden sie von Ritter Oswin von Otternpfot, der die Helden natürlich erkennt. Die anderen sind drei Mägde, die am Bach Wäsche gewaschen haben, und zwei Knechte, die Schweine gehütet haben.

Die sechs haben keine Ahnung, was vor sich geht. Sie haben nur mitbekommen, dass es im Lauf des Nachmittags ein heftiges Streitgespräch zwischen Turolfus und Freiherrin Clagunda von Dragenstein gegeben hat. Nun fragen sich alle, was den Magier bewogen haben kann, die Herrin so respektlos anzugehen, denn über den Inhalt des Gesprächs sind nur Gerüchte im Umlauf.

Das Auftauchen der Helden und ihre Auseinandersetzung mit dem Magier tragen nicht gerade dazu bei, ihr Misstrauen zu senken. So zieht Oswin auch demonstrativ das Schwert, als er sich den Helden nähert: "Praios zum Gruße. Ihr habt sicherlich einen Grund für Eure unerwartete Rückkehr, nachdem Ihr Euch heimlich davon geschlichen habt. Und Ihr könnt bestimmt auch erklären, warum Magister Turolfus Euch angegriffen hat."

Lassen Sie den Helden nun Zeit, die Situation zu erklären. Turolfus hat keinen sonderlich guten Ruf in der Burg, und wenn die Helden

sich nicht allzu ungeschickt anstellen, sollte es ihnen gelingen, Oswin auf ihre Seite zu ziehen. Vor allem wenn sie den Brief von Leaja vorzeigen, haben sie sofort gewonnen, aber auch der Dragenhelm selbst, den Oswin ja noch aus früheren Zeiten kennt, ist ein Trumpf, den sie ausspielen können.

Das Verhalten des Magiers kann sich der Ritter zunächst nicht erklären, aber wenn die Helden etwas nachhelfen, fällt es ihm wie Schuppen von den Augen: "Demnach ist der Magister schuld an dem Unglück, das über die Burg gefallen ist! Seit zwanzig Jahren tut er, als leide er mit uns, und in Wirklichkeit nährt die Freiherrin eine Natter an ihrer Tafel! Warte nur, Turolfus, du wirst meine Klinge zu spüren bekommen!"

Wenn wenigstens ein Held verletzt ist, schickt der Ritter eine Magd los, sie solle in der Burg nach der heilkundigen Maira suchen, damit diese sich um die Verwundungen kümmert. Und sie solle auch der Freiherrin und Leaja sagen, dass die Gäste der letzten Nacht wieder zurückgekehrt sind.

Ist einer der Helden noch vom PARALYSIS-Zauber gelähmt, dann kann Oswin erklären, dass dieser Zauber in spätestens einer halben Stunde von selbst abklingt, und macht den Vorschlag, den Betroffenen hier einfach stehen zu lassen. Ob die Helden sich darauf einlassen, können wir schwer vorhersehen. Immerhin hieße das, einen

der Ihren wehrlos zurückzulassen, und Turolfus hat gezeigt, dass er sehr plötzlich irgendwo auftauchen kann. Wenn sie nicht mitkommen, dann eilt Oswin voran, um in der Burg alle zusammenzurufen, die "ein Schwert oder einen Speiß tragen können und bereit sind, sich diesem Dunkelzauberer entgegenzustellen". Von diesem Vorhaben lässt er sich nur mit guten Argumenten abbringen, denn im Moment herrscht sein Zorn vor.

Natürlich ist es auch möglich, dass die Helden beschließen, den Paralyisierten zu tragen – eine recht mühselige Arbeit den steilen Berg hinauf, selbst mit der Hilfe der beiden Knechte (er ist zwar so hart wie Stein, wiegt aber genauso viel wie immer). Wie üblich raten wir davon ab, dass sich die Heldengruppe aufteilt, aber wenn es Ihre Spieler so wollen, dann sollten Sie dem auch keine allzu großen Steine in den Weg legen. Wenn der Verzauberte erwacht, ist er für einige Momente noch benommen, aber er hat alles, was um ihn herum geschehen ist, ganz genau wahrgenommen.

DAS ENDE EINES FLUCHS

Als die Druiden Burg Dragenstein verzauberten, legten sie fest, dass dieser Zauber andauern sollte, bis der Dragenhelm wieder zur Burg zurückkehrt. Dass es so lange Zeit dauern sollte, bis diese Bedingung eintritt, haben sie dabei nicht geahnt. Doch nun, als die Helden mit dem Helm das Gebiet betreten, das verzaubert ist, endet der Fluch von Burg Dragenstein. Das geschieht genau in dem Moment, wenn sie den Bach überqueren.

Diese Szene dient dazu, den Helden klarzumachen, dass der Helm magische Macht hat. Dieses Wissen wird ihnen hoffentlich im Endkampf weiterhelfen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eiligen Schrittes überquert ihr die Brücke, die über den kleinen Bach führt. Vor kurzer Zeit noch war hier keine solche Brücke zu sehen, aber jetzt ist sie hier. Und vor euch ragt steil der weiße Berg auf, gekrönt von der Burg, in der ihr vor einem Monat Schutz vor einer großen Rotte Orks gefunden habt.

Ihr habt die andere Seite noch nicht erreicht, als plötzlich der Boden unter euch erzittert. Greift dieser Magier euch etwa noch einmal an? Dumpfes Donnern grollt durch das Tal und wird von den aufragenden Bergflanken zurückgeworfen. Da faucht auf einmal eine Windbö direkt aus dem mysteriösen Helm heraus, wirbelt um euch herum, bringt das Wasser des Bachs zum Schäumen und fegt Staub und lose Blätter in die Luft. Eine kleine Windhose ist es, die einige Augenblicke um euch herumtanzte, bevor sie sich in drei Teile aufteilt und blitzgeschwind davonjagt. An dem Rauschen im Gras und dem aufgewirbelten Staub könnt ihr verfolgen, dass zwei Windhosen beginnen, den weißen Berg zu umrunden, eine rechts und eine links herum, während die dritte direkt hinauf zu Burg Dragenstein eilt. Als diese oben ankommt, ertönt ein weiteres Mal ein Donner, und ihr glaubt, dass die Burg und der Berg für einige Augenblicke von einem wunderlichen Schimmer umgeben sind. Doch dann ist das Schauspiel schon wieder vorbei.

Den Text müssen Sie natürlich daran anpassen, wie der Helm derzeit transportiert wird. Bei einer verschlossenen Tasche kann es sein, dass der Wind stark genug ist, um eine Verschnürung oder einen Riemen aufzureißen; wird der Helm in einem Tuch transportiert, so wird dieses von der Windhose mitgerissen und fällt erst einige Dutzend Schritt entfernt zu Boden. Hat hingegen einer der Helden den Helm in der Hand, kann es sein, dass dieser ihm aus den Händen gerissen wird und er selbst zu Boden stürzt.

Mägte und Knechte, die dieses Schauspiel miterleben, rennen zunächst in abergläubischer Furcht davon, um sich erst nach einigen Minuten wieder langsam den Helden zu nähern. Wenn Oswin noch bei den Helden ist, fällt er spontan auf die Knie und betet zu Rondra und Sumu, ihn in diesen schweren Zeiten nicht zu verlassen. Wenn

Sie wollen, können Sie ihm aber auch schließlich die Erkenntnis in den Mund legen, dass dies das Ende des Fluchs gewesen sein muss. Dann ist er den Helden noch viel dankbarer als schon zuvor.

DER AUFSTIEG

Der Weg zur Burg hinauf ist mühsam, denn er zieht sich in steilen Windungen um den Berg, bis er endlich das Außentor erreicht. Vor allem mit schwerer Rüstung und Gepäck ist nach einiger Zeit jeder einzelne Schritt anstrengend, und wenn die Helden noch einen versteinerten Kameraden tragen, macht es das nicht gerade einfacher.

Möglicherweise wollen die Helden den Aufstieg aber auch nutzen, um die Burgbewohner zu befragen, was es denn nun mit dem Helm und der Burg auf sich hat. Doch die Dragensteiner bitten die Helden, all ihre Fragen doch der Freiherrin zu stellen, die wisse das alles sicherlich viel genauer. Nur wenn die Helden auf sie eindringen, geben sie eventuell das eine oder andere zu – entscheiden Sie selbst.

Als sie endlich oben ankommen, ist die Dämmerung längst herein gebrochen, aber auf dem Torturm stehen Leute mit Fackeln, die den Helden zuwinken und ihnen Warnungen zurufen. Wie die Situation am Tor genau aussieht, hängt davon ab, ob Ritter Oswin schon vorgelaufen ist. Denn in der Zwischenzeit hat Turolfus zwei Dämonen beschworen, die nun im Dunkel des Tores lauern und den Auftrag haben, niemanden hindurchzulassen. Entweder ist ihnen die Magd zum Opfer gefallen, dann liegt ihre blutüberströmte Leiche vor dem Tor, oder aber Oswin lehnt schwer verletzt an einem Steinpfosten außerhalb der Burg, wohin er sich zurückziehen konnte, nachdem er den Dämonen in die Fänge geraten ist. Im folgenden Text gehen wir von der zweiten Variante aus.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während des anstrengenden Aufstiegs zur Burg ist es dunkel geworden. Über dem östlichen Bergrücken taucht gerade der Mond auf und wirft silbriges Licht über die Szenerie. Oben auf der Burgmauer seht ihr Menschen mit Fackeln – offensichtlich werdet ihr erwartet.

Doch dann seht ihr eine Gestalt, die am Rand des Weges sitzt, an einen Felsen gelehnt. Als ihr näher kommt, erkennt ihr Ritter Oswin. Neben ihm liegt sein Schwert auf dem Boden. Er hebt die Hand, was ihm offensichtlich schwer fällt, und winkt euch heran. Sein Wappenrock ist zerrissen und aus mehreren Wunden sickert Blut: "Die Götter seien mit uns – im Torhaus lauern niederhölische Kreaturen. Seid gewarnt ..."

Als euer Blick in die Finsternis des Durchgangs fällt, habt ihr das Gefühl, dort rot glühende Augenpaare zu sehen.

DIE DÄMONEN UMGEHEN

Wenn die Helden wissen, dass normale Waffen nichts gegen Dämonen ausrichten können (und wir gehen davon aus, dass die Helden keine magischen oder geweihten Waffen besitzen), dann ist es wahrscheinlich, dass sie sich nun andere Wege suchen, um in die Burg zu gelangen. Das ist das Cleverste, was sie tun können, und eigentlich sollte solche Cleverness auch belohnt werden. In diesem Fall ist es aber wichtig, dass die Helden von den Kräften des Dragenhelms erfahren, deswegen werden die Dämonen früher oder später auf jeden Fall aus der Finsternis hervorkommen und die Helden angreifen.

Zunächst können die Helden sich mit den Wachen verständigen, die auf der Burgmauer stehen. Sie haben mitbekommen, dass sich etwas Unheimliches in der Tordurchfahrt eingenistet hat, und wissen nicht, was sie tun sollen. Wenn die Helden zu ihnen hoch rufen, dann benutzen Sie ruhig einen weinerlich-verzweiferten Tonfall für die Antworten, um diese Ratlosigkeit anzudeuten.

Es ist möglich, den Helden ein Seil zuwerfen, mit dessen Hilfe diese die Mauer hinaufklettern können. Bedenken Sie allerdings, dass die Helden auch noch die Felsspalte überwinden müssen, die

vor dem Tor im Berg klappt und durch eine Zugbrücke überbrückt wird. Also müssen die Helden entweder über diese Kluft hinüberhängeln und dann die Mauer hinauf, oder sie klettern die etwa acht Meter hinunter und von dort aus am Seil hinauf. Doch wie gesagt, in diesem Fall darf das Vorhaben nicht von Erfolg gekrönt sein: Sobald der erste Held am Seil hängt, kommen die Dämonen hervor und greifen an – sie haben den Befehl, niemanden in die Burg zu lassen.

Es ist aber auch möglich, dass die Helden nicht genug über Dämonen wissen oder aber glauben, mit ihnen auf jeden Fall fertig werden zu können. Vielleicht werden sie sich also ganz mutig einem direkten Kampf stellen. Den folgenden Text müssen Sie an die Situation anpassen – auch daran, ob die Helden das Tor im Auge behalten oder nicht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich bewegen sich die roten Augenpaare, die die ganze Zeit im Schatten der Durchfahrt gelauert haben. Die Dämonen kommen näher. Und als die Kreaturen aus der größten Finsternis hervorkommen, seht ihr zwei Gestalten in langen, schwarzen Kutten. Im Schatten der Kapuzen sind keine Gesichter zu sehen, nur die funkelnden roten Augen. In den Händen trägt jeder von ihnen ein gezacktes Schwert und eine lange Peitsche. Eine Wolke aus Schwefel und Fäulnis umgibt sie, und ihr glaubt, ein leises Wispern zu vernehmen, während sie auf euch zukommen. Doch was euch am fremdartigsten vorkommt, ist die Tatsache, dass ihr keine Beinbewegungen unter den Kutten seht: Die Dämonen gehen nicht, sie schweben auf euch zu.

Verlangen Sie nun Mut-Proben, die gegebenenfalls um den Wert des *Aberglaubens* erschwert sind. Wem die Probe gelingt, der kann frei handeln, aber diejenigen, die keinen Erfolg haben, bleiben wie gelähmt stehen.

Es wäre ungünstig, wenn jetzt alle Helden Reißaus nehmen, also sollte wenigstens einer von ihnen stehen bleiben, so dass die anderen Helden ihm gleich zu Hilfe eilen müssen. Sollten alle Ihre Helden so glücklich würfeln, dass sie sich bewegen können, dann müssen Sie halt die Burgbewohner nehmen, die gemeinsam mit den Helden hier angekommen sind. Sobald die Dämonen jemanden erreicht haben, schlagen sie mit ihren Säbeln zu. Gestatten Sie in diesem Fall auch den vor Schreck Gelähmten eine *Ausweichen*-Probe (oder sogar eine Parade, wenn sie vorher eine Waffe gezogen haben). Von diesem Augenblick an kann der Angegriffene auf jeden Fall wieder normal handeln, aber wenn er davonrennt, verfolgt der Dämon ihn – und da er nicht läuft, ist er auf unebenem Gelände mindestens genauso schnell.

Den folgenden Text können Sie dem Spieler des Helden vorlesen, der den Helm bei sich hat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dir stellen sich alle Härchen im Genick und an den Armen auf, als die Kreatur auf dich zukommt. Das Wispern, das die Luft erfüllt, scheint direkt aus den Niederhöhlen zu stammen. Doch dann, als das Wesen nur noch wenige Schritte von dir entfernt ist, zuckt es auf einmal zurück und stößt ein zorniges Zischen aus.



Aus irgendeinem Grund nähert es sich dir nicht mehr weiter, sondern fixiert dich nur mit den roten Augen unter der Kapuze hervor. Dann knallt es mit seiner Peitsche, aber die ist nicht lang genug, um dich zu erreichen.

Und als du vorsichtig einen Schritt nach vorne gehst, da zischt der Dämon wieder und weicht zurück.

Natürlich sollten die Helden von selbst darauf kommen, warum der Dämon die Nähe dieses Helden nicht erträgt. Sollten sie überhaupt keine Idee haben, dann können Sie einen der Burgbewohner etwas dazu sagen lassen, als er die Szene sieht, etwa: "Eure Nähe schmerzt ihn, Herr. Ihr müsst irgendwas an euch haben, das er nicht erträgt." Der Helm ist die beste Waffe, die die Helden gegen die Dämonen haben. Denn wenn er weniger als sieben Schritt von den Kreaturen entfernt ist, dann erleiden sie fürchterliche Schmerzen und verlieren in jeder Kampfunde $2W6+3 \text{ LeP}$ – so lange, bis sie in einer stinkenden Wolke vergehen. Das heißt, dass der Helmträger die Dämonen vor sich her treiben kann, und wenn sie nicht mehr zurück können

(weil sie zum Beispiel in eine Ecke gedrängt sind), dann ist das ihr unweigerliches Ende.

Jedes Mal, wenn der Held sich einem Dämon so nähert, dass dieser nicht schnell genug zurückweichen kann, zischt er seinen Schmerz heraus und eine faulige Wolke steigt unter der Kutte hervor. Wenn er über mehrere Sekunden in dieser Zone bleibt, dann steigert sich das Zischen zu einem ohrenbetäubend schrillen Kreischen, bis plötzlich die ganze Kutte in grünlichen Flammen aufgeht und von dem Dämon nichts als eine stinkende Schleimpfütze übrig bleibt, die nach wenigen Minuten ebenfalls verschwunden sein wird.

Ob die beiden Dämonen zusammenbleiben oder sich trennen und einzeln von dem Helmträger vernichtet werden müssen, überlassen wir Ihrer Einschätzung. Natürlich ist es spannender, wenn einige Helden verzweifelt im Kampf gegen einen Dämon durchhalten müssen, bis der Helmträger mit dem anderen fertig ist und ihnen zu Hilfe kommt. Doch ob Ihre Helden genug aushalten, um den Kampf gegen den Dämon längere Zeit zu überleben, müssen Sie einschätzen. Andererseits können Sie auch die Burgbewohner ins Spiel bringen: Sobald diese mitbekommen, was die Helden vorhaben, werden sich einige von ihnen ein Herz fassen und helfen – vor allem natürlich die Ritter und Leaja, die Tochter der Freiherrin. Wichtig ist aber auch hier, dass niemand den Helden die Show stiehlt – die eigentliche Überwindung der Dämonen ist Heldenarbeit. Vielleicht bieten sich auch besonders dramatische Szenen an, wenn zum Beispiel ein Held in Not kommt und der tödliche Hieb im letzten Moment von einem Ritter aufgefangen wird. Noch besser ist es allerdings, wenn ein Held einen der Burgbewohner auf diese Weise vor dem sicheren Tod bewahrt.

Sicherlich gibt es aber auch noch weitere Taktiken. So könnten die Helden die Dämonen in einen Raum jagen und dort einschließen. Die Wirkung des Helms durchdringt auch Wände, die Dämonen können aber keine Wände durchqueren. Sie können noch nicht einmal fliegen, auch wenn ihre Fortbewegung fast so aussieht, so dass sie auch in einer Ecke des Burghofs gestellt werden können.

Stellen Sie die Dämonen als nicht sonderlich intelligent dar, denn sie ziehen sich gerne in dunkle Ecken zurück – ohne zu bedenken, dass ihnen eine solche Ecke schnell zum Verhängnis werden kann.

Zwei Heshthotim

Säbel: INI 12+1W6 AT 13 PA 9 TP 1W6+4 DK NS
Peitsche: INI 12+1W6 AT 14 PA 9 TP 1W6 DK SP
LeP 20 **RS** 2 **Wundschwelle** – **MR** 4 **GW** 8 **GS** 8

Der Dämon kann entweder mit der Peitsche oder mit dem Säbel angreifen. Wer Schaden durch die Peitsche erleidet, verliert zusätzlich zu den LeP auch noch einen Punkt KK. Wer die Attacke des Säbels pariert, dessen Waffe wird zerbrechlicher: Ihr BF steigt um einen Punkt.

Dämonen ergeben sich nicht, sind nicht bewusstlos zu schlagen oder anderweitig unschädlich zu machen. Sobald ein Heshthot keine LeP mehr hat, löst er sich in eine grünliche, stinkende Wolke auf und vergeht.

Ein herzlicher Empfang

Wenn dieses Hindernis beseitigt ist, kommen den Helden zahlreiche Burgbewohner entgegen, darunter auch Leaja von Dragenstein, die Absenderin des Briefes, der am Anfang dieses Abenteuers stand. Die Freude ist groß, und die Helden werden für ihren Mut im Kampf gegen die Dämonen allgemein bewundert. Die Heilerin ist gleich zur Stelle, um sich der Verwundeten anzunehmen. An dieser Stelle sollten Sie prüfen, wie schlecht es den Helden geht. Sie haben noch das Finale vor sich, und dafür sollten sie nicht allzu knapp an Lebenspunkten sein, sonst könnte es gefährlich werden. Je nach Zustand können Sie den Helden also den einen oder anderen Heiltrank zukommen lassen, den die Heilerin auf Befehl Leajas aus ihrem geheimen Vorrat holt. Ein solcher Heiltrank bringt 3W6 LeP zurück.

Anschließend bittet Freiherrin Clagunda die Helden in den Rittersaal, damit sie dort berichten, was sie erlebt haben. Natürlich gibt es kaum

DÄMONEN

In Aventurien sind Dämonen keineswegs alltägliche Wesenheiten. Sie gehören nicht in diese Welt, sondern sind Verkörperungen des Chaos, das jenseits der Sterne lauert und die Welt mit ihrer göttlichen Ordnung vernichten will. In der Regel können diese Kreaturen die Welt der Menschen nicht erreichen, sondern sie müssen beschworen werden. Dementsprechend gelten Dämonenbeschwörer in den meisten Kulturen auch als zweifelhafte Gesellen, da sie den bösen Wesenheiten von 'jenseits des Sternenwalls' Zugang in die Welt gewähren.

Mit dem Auftauchen der beiden Dämonen in der Burg hat Turolfus denn auch endgültig sein wahres Gesicht gezeigt.

Lassen Sie die beiden Heshthotim (Einzahl: Heshthot) nicht zu einfachem Waffenfutter verkommen. Ihr Auftritt sollte möglichst unheimlich sein. Normale Waffen können derartige Dämonen nicht verletzen. Nur magische oder von Priestern gesegnete Waffen sind für sie gefährlich, aber natürlich auch direkte Zauber wie etwa der FULMINICTUS.

Dieses Wissen können Sie auch an Ihre Spieler weitergeben, wenn ihnen *Magiekunde*-Proben gelingen. Staffeln Sie dabei je nach TaP*:

1 TaP*: Die so genannten Niederhöhlen sind das Reich der Dämonen: Wesen nicht von dieser Welt, die von finsternen Zauberern beschworen werden und mit Aufträgen versehen können. Dies gilt aber zumeist als ein Verstoß gegen die göttliche Ordnung.

3 TaP*: Als Wesen aus einer anderen Welt sind die meisten Dämonen mit normalen Waffen nicht zu verletzen. Hier kann nur Magie oder göttliche Hilfe etwas ausrichten.

5 TaP*: Es gibt unterschiedliche Arten von Dämonen. Eine der bekanntesten sind die so genannten Kuttendämonen, die aussehen wie menschliche Gestalten in einer dunklen Kutte. Zu sehen sind nur die rot leuchtenden Augen und ihre Krallen, in denen sie Säbel und Peitschen schwingen.

7 TaP*: Die Fachbezeichnung dieser Kreaturen ist Heshthot, und sie werden meistens beschworen, um zu töten oder etwas zu bewachen.

jemanden, der die Helden und die Freiherrin nicht begleitet, abgesehen von einigen Wachen, die aufpassen sollen, ob sich Turolfus noch einmal zeigt. Niemand weiß, wo er sich aufhält, denn seit seinem Angriff auf die Helden hat ihn niemand mehr gesehen. Allerdings ist die Tür zu seiner Stube verriegelt, und es wird angenommen, dass er sich dort verbarrikadiert hat.

Wenn die Helden ganz ungeduldig sind, können sie auch direkt in die Studierstube des Magiers gebracht werden. Dann müssen Sie die folgenden Erklärungen auf später verschieben und direkt mit dem Abschnitt **In der Studierstube des Magiers** fortfahren.

Die Freiherrin lässt für die Helden Brot, Käse, Wurst und frisch gebrauten Kräutertee bringen, damit sie sich stärken können, während sie erzählen, was ihnen geschehen ist. Aber vermutlich wollen die Helden mindestens genauso dringend erfahren, was es denn nun eigentlich mit dem Fluch und dem Helm auf sich hat. In diesem Fall können Sie die Hintergrundgeschichte kurz zusammenfassen und in die Worte der Freiherrin kleiden. Große Teile ihrer Erzählung werden dabei von den Burgbewohnern mit großem Staunen quittiert, wusste hier doch niemand außer der Freiherrin und ihrer Tochter von dem Hintergrund der Geschichte.

Doch zu guter Letzt bleibt noch etwas zu tun: Der Magier ist verschwunden, seit er die Helden angegriffen hat, und obwohl er eigentlich verloren hat, sind ihm immer noch allerlei Übeltaten zuzutrauen. Daher bittet die Freiherrin die Helden, ihn zu suchen und von der Burg zu jagen. Selbstverständlich schließen sich diesem Vorhaben fast alle Waffenfähigen der Burg an, nur einige Wachen bleiben zurück, um die Freiherrin und ihre Tochter zu beschützen, sollte der

Magier es irgendwie schaffen, an den Helden vorbei zu schleichen und im Rittersaal aufzutauchen.

Das heißt, dass die Helden nun etwa ein Dutzend Leute in ihrer Gefolgschaft haben, die aber keine eigenen Entscheidungen treffen, sondern auf die Anweisungen der Helden warten. Schließlich haben die im Kampf gegen die Dämonen (hoffentlich) gezeigt, dass sie in

der Lage sind, es mit Turolfus aufzunehmen. Dennoch sollten die Helden diese Leute in gefährlichen Situationen nicht einfach vorschicken – schließlich sind sie die Helden, die vorne gehen müssen. Wenn sie sich also nicht entsprechend verhalten, dann kommen den Burgbewohnern Zweifel und sie lassen sich auch nichts mehr von den Helden sagen.

IN DER STUDIERSTUBE DES MAGIERS

Die Studierstube befindet sich im Erdgeschoss des Bergfrieds. Wie es in ihrem Innern aussieht, weiß niemand, denn seit Jahren hat der Magier niemanden dort hineingelassen. Wenn die Helden Turolfus rufen, erfolgt keine Reaktion. Es ist im Innern des Turms auch nichts zu hören. Die Holztür zum Turm besteht aus Eichenplanken und ist von innen verriegelt. Es gibt vier Möglichkeiten, in die Stube hineinzukommen. Möglicherweise finden Ihre Spieler noch weitere Wege, die wir nicht bedacht haben. In diesem Fall müssen Sie schauen, wie erfolgreich solche Ideen sind und welche Proben Sie dafür verlangen müssen.

Mit GEWALT

Die naheliegendste Möglichkeit ist es natürlich, die Tür einzurennen. Doch nicht umsonst gilt Andergaster Steineiche als ein besonders stabiles Material. Wer einfach nur mit Gewalt gegen die Tür anrennt oder beispielsweise dagegen tritt, hat das Gefühl, gegen massiven Stein anzurennen. Ein solcher Held darf eine KK-Probe ablegen, aber bei Gelingen der Probe hat das nur zur Folge, dass er sich 1W6+2 SP(A) zuzieht. (Regeln zum Ausdauer-Schaden finden Sie im Regelbuch auf Seite 137. Da es sich um SP und nicht um TP handelt, hilft Rüstung nicht gegen den Schaden.)

Für den unwahrscheinlichen Fall, dass einer Ihrer Helden eine KK von 17 oder mehr hat, können Sie ihm allerdings den Erfolg gönnen, dass er neben den SP(A) auch erste Risse im Holz erzeugt hat. Nach drei gelungenen Versuchen (und dementsprechend dreimal erlittenem Schaden) gibt die Tür endlich nach.

Mit ein wenig Nachdenken werden die Helden jedoch auf die Idee kommen, nach geeignetem Werkzeug zu fragen (wenn sie es nicht sogar selbst dabei haben). Mit einem Brecheisen und drei gelungenen KK-Proben gelingt es, eine Planke aus der Tür zu brechen, so dass man hindurch greifen und den Riegel öffnen kann. Noch einfacher ist es mit einer Holzfälleraxt, mit der es nur eine Frage der Zeit ist, Sie brauchen also gar nicht erst Kraftproben zu verlangen. Nur Personen, die eigentlich nie mit Äxten hantieren (also TaW 0 in *Hiebaffen* haben und auch von ihrem Hintergrund niemals Veranlassung hätten, Bäume zu fällen oder Holz zu hacken), sollten mit einer GE-Probe –7 beweisen, dass sie sich das Gerät nicht ins eigene Bein hauen (was 2W6 TP zur Folge hätte).

Mit GESCHICK

In der Regel wird das Talent *Schlösser Knacken* benutzt, wenn ein Held versucht, mit einem Dietrich einen Mechanismus zu öffnen. Doch in diesem Fall wird das nicht helfen: Die Tür ist nicht verschlossen, sondern verriegelt. Turolfus hat nicht seinen Schlüssel benutzt, sondern innen einen Balken in die entsprechende Vorrichtung gelegt, wie es bei Burgtoren gerne gemacht wird. Ein Held mit Dietrich kann es also gerne versuchen, wird aber bei einer gelungenen Probe nur feststellen, dass das Schloss gar nicht verschlossen war, sondern die Tür irgendwie anders blockiert ist. Wenn der Spieler nicht von selbst darauf kommt, können Sie ihn eine *Schlösser Knacken*-Probe mit den alternativen Eigenschaften KL/IN/IN ablegen lassen und ihm bei Erfolg daran erinnern, dass es vor allem in Burgen gar nicht so selten vorkommt, dass Türen mit Balken verriegelt werden.

Wenn er nun auf die Idee kommt, ein Messer, einen schlanken Dolch oder etwas ähnlichem zwischen Tür und Türrahmen hindurch zu stecken, stößt er etwas oberhalb des Schlüssellochs auf Widerstand. Eine weitere *Schlösser Knacken*-Probe, diesmal mit den Eigenschaften

KK/KK/FF, entscheidet darüber, ob es ihm gelingt, den Balken mit dem Messer aus seinen Halterungen zu heben.

Mit MAGIE

Der Zauber FORAMEN FORAMINOR ist die einfachste Möglichkeit, die Tür zu öffnen. Da ein Riegel nicht gerade sonderlich komplex ist, gibt es keinen Zuschlag auf die Probe – da der Balken aber stolze fünf Stein wiegt (5 Kilo), muss der Zaubernde schon einen ZfW von mindestens 3 haben, um ihn zu bewegen, und der Zauber kostet 7 AsP.

Mit ein wenig Phantasie können auch andere Zauber nützlich sein. So kann ein ATTRIBUTO die Körperkraft erhöhen, um die Tür einzuschlagen, oder die Fingerfertigkeit, um das Schloss besser knacken zu können. Wenn ein Held (vor allem ein Elf) eine passende Version des ADLERSCHWINGE beherrscht, kann er vielleicht durch eine der Schießscharten eindringen und die Tür von innen öffnen.

VON OBEN

Der Turm hat keine Fenster, sondern nur Schießscharten, durch die ein Mensch nicht hindurchpasst. Und selbst diese Schießscharten finden sich erst ab einer Höhe von vier Schritt über Grund, so dass man sie kletternd erreichen muss. Sollte sich ein sehr klettergewandter und mutiger Held finden, kann er versuchen, zum Dach des Bergfrieds zu klettern und von dort aus einzudringen.

Um die 10 Schritt von der Burgmauer bis zum Dach des Turms zu überwinden, muss der Held insgesamt 15 TaP* aus *Klettern*-Proben sammeln – 1,5 Punkte pro Schritt, denn die Mauer hat zwar Griffmöglichkeiten, aber einfach ist die Klettertour dennoch nicht. Wie viele Proben er dafür braucht, zeigt nur an, wie lange er benötigt, um das Dach zu erreichen – doch unterwegs sollte ihm möglichst keine Probe misslingen.

Gelungene Probe: Die TaP* bestimmen, wie weit der Held mit dieser Probe kommt.

Probe misslingt um bis zu 7 Punkte: Der Held kommt nicht mehr weiter, er hat eine Stelle erreicht, in der es keine Griffmöglichkeiten mehr gibt. Wenn er weitermachen will, muss er ein Stück weit an der Wand seitlich klettern, um an anderer Stelle sein Glück zu probieren. Dadurch verliert er so viele Punkte aus seinem TaP*-Vorrat, wie zum Gelingen der Probe fehlten.

Probe misslingt um mehr als 7 Punkte: Der Held verliert den Halt und stürzt in die Tiefe. Die Menge der bisher angesammelten TaP* sagt aus, aus welcher Höhe er hinabstürzt: Nehmen Sie zwei Drittel der Summe, um die Höhe in Schritt zu erhalten. Für jeden Schritt Höhe muss der Spieler nun 1W6–1 würfeln. Um den Schaden zu mildern, kann er eine *Körperbeherrschungs*-Probe ablegen, die um die Höhe erschwert ist (höchstens um 10 Punkte). Für jeden TaP* aus dieser Probe kann er eines der Würfelergebnisse aus dem Schadenswurf ignorieren. Der Rest wird addiert und als SP von der Lebensenergie des Stürzenden abgezogen. (Die Regeln zu Sturzschaden finden Sie im *Regelbuch* ab Seite 193.)

Wie Sie sich denken können, kann ein solcher Sturz durchaus tödlich enden, vor allem wenn der Held kurz vor dem Ziel abrutscht und vielleicht schon angeschlagen ist. Dieses Risiko sollte einem kletternden Helden von vornherein klar sein, damit er weiß, worauf er sich einlässt. Es ist aber auch durchaus möglich, dass Sie hier eine gewisse Menge Gnade walten lassen: Selbst wenn die Lebensenergie eines Helden in den negativen Bereich sinkt, ist die Heilerin sofort

zur Stelle, um ihn mit einem Heiltrank von der Schwelle des Todes zurückzuholen. Sollte die LE jedoch um mehr als der KO-Wert des Helden unter 0 sinken, dann ist dieser Held nicht mehr zu retten (siehe **Basis 138**).

DIE STUDIERSTUBE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Sobald die Tür offen ist, schlägt euch muffige und verbrauchte Luft entgegen. Hier scheint seit sehr langer Zeit nicht mehr gelüftet worden zu sein, und ihr könnt nicht genau auseinander halten, welche Gerüche sich hier vermischen. Neben Kräutern und Ölen sind es vermutlich Staub und menschliche Ausdünstungen, die sich zu einem unangenehmen Aroma vereinen.

Der Raum ist finster wie die Nacht, was nicht verwunderlich ist, denn es gibt hier keine Fenster. Aber als ihr kurz lauscht, hört ihr nichts, was darauf hinweist, dass jemand in der Dunkelheit auf euch lauert.

Geben Sie den Helden Zeit, für Beleuchtung zu sorgen und den Turm zu betreten. Notfalls können die Burgbewohner Fackeln und Laternen herbeischaffen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein einzelner kreisrunder Raum liegt vor euch. In der Mitte steht ein imposantes Schreibpult. An der hinteren Seite führt eine schmale

Holzstiege ins Obergeschoss, daneben steht ein Regal, in dem mehrere Schriftrollen liegen. Auf einem großen Tisch liegen unterschiedliche Gegenstände: Glaskaraffen, Phiolen, Mörser, Kräuter und kleine Holzkästchen. Dazwischen steht ihr mehrere Totenschädel.

Bei näherer Betrachtung ist an den Hauern zu erkennen, dass die Schädel wohl Orks gehörten. Auf dem Tisch liegt allerlei durcheinander, in den Kästchen sind unterschiedliche Pulver und Zutaten wie Spinnenbeine, kleine Tierzähne und Knöchelchen und dergleichen mehr. Die Schriftrollen im Regal sind in einer krakeligen Handschrift beschrieben, die auf die Schnelle kaum zu entziffern sind (es handelt sich um verworrene philosophische Betrachtungen, denn Turolfus hält sich selbst für einen großen Denker – erst nach mehrstündiger Untersuchung können die Helden Beweise dafür finden, dass er den Tod des alten Freiherrn geplant und ausgeführt hat). Die meisten sind nicht mit Tinte beschrieben, sondern mit Holzkohlestift, so dass die Schrift schnell verschmiert. Das liegt einfach daran, dass Turolfus seinen Tintenvorrat längst aufgebraucht hat und selbst kein Rezept kennt, um Tinte herzustellen.

Sobald die Helden in die Nähe der Stiege kommen, sehen sie unter ihr eine offen stehende Falltür. Eine Leiter führt durch einen schmalen Schacht in den Felsen nach unten in die Finsternis.

Fragen die Helden die Burgbewohner, wo dieser Schacht wohl hin führt, dann zucken die nur mit der Schulter: Niemand kennt diese Falltür. Es handelt sich um einen verborgenen Gang, der lange vergessen war, bis Turolfus ihn zufällig wiederentdeckte.

ИН ДІЕ ДУПKEЛHEЙТ НІПАВ

Nun beginnt das Finale unserer kleinen Kampagne. Turolfus hat sich in die vergessenen Höhlen unter der Burg zurückgezogen, die den Orks als Heiligtum galten, aber schon ganz anderen Wesenheiten lange Zeit vor den Orks als Zuflucht diente. Wie Sie auf Seite 38 schon nachlesen konnten, hat Turolfus dort unten Bekanntschaft mit dem Geist eines toten Orkschamanen gemacht. Von ihm erhofft er sich nun Beistand – doch der Schamane sieht eine lange erwartete Gelegenheit: Er verspricht Hilfe, wenn Turolfus es zulässt, dass der Geist in ihn einfährt. Auf diese Weise könne er die Helden und die Bewaffneten der Freiherrin überwinden. In Wirklichkeit plant er aber, Turolfus' Körper niemals freizugeben, sondern in diesem Körper ein neues Leben zu beginnen und seinen finsternen Göttern zu dienen. Und als der Magier seinen Fehler erkennt, ist es für ihn zu spät.

Die Helden dringen nun also in ein uraltes Höhlensystem vor, in dem Turolfus auf die Schnelle noch ein paar Fallen gestellt hat, bis sie ihn in der zentralen Halle stellen und mit Hilfe des Dragenhelms besiegen können.

DIE LEITER

Wie gesagt ist es in der Tiefe stockdunkel. Wenn man hinunterleuchtet, kann man erkennen, dass die Leiter einen schmalen, in den blanken Fels geschlagenen Schacht hinabführt – doch weiter als sieben oder acht Schritt kann man auf diese Weise nicht sehen. Werfen die Helden eine Fackel hinab und haben das Glück, dass sie unterwegs nicht verlischt (dies können Sie frei entscheiden), dann kommt sie nach zwölf Schritt auf einigen groben Brettern zu liegen. Es sieht so aus, als würde sich der Schacht dort unten verbreitern.

Ein hinuntergeworfener Stein oder dergleichen kommt nach wenigen Augenblicken mit einem trockenen "Tock" auf, aus dem ebenfalls auf einen Holzboden geschlossen werden kann.

Die Leiter hinab zu steigen ist an sich kein Problem – allerdings erfordert das Klettern in die Finsternis hinein eine Mut-Probe. Schließlich weiß niemand, was dort unten alles lauert. Will der Kletternde eine Lichtquelle in der Hand mitführen, so erfordert das wegen der Ein-

ДУПKEЛАНГСТ, РАУМАНГСТ, ХӨНӨАНГСТ

In den folgenden Szenen sollten Sie besonders genau darauf achten, welche Nachteile die Helden in Ihrer Spielrunde haben. Da es in den Höhlen fast überall stockduster ist, wird ein Held mit *Dunkelangst* Probleme bekommen. Auch Laternen oder Fackeln mildern dies nur wenig, da das flackernde Licht immer nur einen kleinen Teil der Umgebung erhellt und gleichzeitig tanzende Schatten an die Wände wirft. Auch *Raumangst* ist in den Höhlen eine Einschränkung, denn nicht nur enge Gänge sind raumängstlichen Helden unheimlich, auch das Gefühl, einen ganzen Berg über sich zu haben, ist sehr bedrückend. Und da es an mehreren Stellen durch steile Schächte geht, haben Helden mit *Höhenangst* ebenfalls ihre 'Freude'.

Im Regelbuch finden Sie auf Seite 97 einige Tipps zum Umgang mit Schlechten Eigenschaften. An dieser Stelle empfehlen wir, den Wert der *Raum-* und *Dunkelangst* als Erschwernis für Talentproben zu nehmen, während ein Held mit *Höhenangst* eine Probe auf diese Schlechte Eigenschaft würfeln sollte, ob er sich überhaupt in die Tiefe wagt. Gelingt die Probe, müssen die anderen Helden sich etwas einfallen lassen, zum Beispiel beruhigend auf ihn einreden und ihn mit einem Seil sichern oder dergleichen. Wenn die Probe misslungen ist, heißt das nicht, dass der Held seine Angst nicht verspürt, sondern nur, dass er sie im Augenblick überwindet und unter Schweißausbrüchen und mit weichen Knien hinunterklettert.

händigkeit eine *Klettern*-Probe –3, bei deren Misslingen der Held die Fackel oder Lampe fallen lässt – und wieder ist es Ihrer Entscheidung überlassen, ob die Fackel beim Fallen verlischt. Ein fallende Laterne zerschellt auf dem Holzboden, woraufhin das Lampenöl herumspritzt und sich nach und nach entzündet. Immerhin entsteht kein

ATMOSPHERE IM INNEREN DES BERGES

Wie erwähnt, ist dieser letzte Abschnitt das Finale des Abenteurers, und er endet mit einem heftigen Kampf. Gerade deswegen ist die Atmosphäre dieser Szene besonders wichtig. Denken Sie an Filme, in denen die Protagonisten durch dunkle Gänge schleichen und jederzeit damit rechnen müssen, dass plötzlich irgendwoher ein Angriff kommt. Wenn Sie wollen, können Sie im Hintergrund passende Musik laufen lassen, vor allem Soundtracks aus Horrorfilmen eignen sich sehr gut. Schildern Sie Ihren Spielern die Sinneseindrücke, die ihre Helden haben. Ein Raum besteht eben nicht aus den Abmessungen in Länge, Höhe und Breite, sondern aus der modrigen Luft, dem leisen Tropfen von Wasser, das sich irgendwo seinen Weg durch den Felsen gesucht hat, und den Schatten, die das flackernde Licht an die Wände projiziert, so dass man nie sicher sein kann, ob sich dort nicht doch etwas bewegt. Wegen der Dunkelheit müssen sich die Helden auf ihre übrigen Sinne verlassen, vor allem auf Gehör und Geruch. Laternen und Fackeln haben eine begrenzte Reichweite (etwa zehn Schritt), denn sie funktionieren anders als Taschenlampen: Wer eine Fackel in der Hand trägt, blendet sich selbst und bekommt kaum mit, was in einiger Entfernung vor sich geht. Daher ist es das Beste, die Lichtquelle schräg hinter seinem Kopf zu tragen, dann ist der Blendeffekt zumindest geringer. Dennoch reicht eine Fackel nicht aus, um die größeren der Höhlenräume auszuleuchten, so dass die Helden anfangs nie wissen, wie groß der Raum nun wirklich ist, in dem sie sich aufhalten. Für Sie heißt das, dass Sie im Kopf behalten müssen, wer eine Lichtquelle bei sich trägt, und, dass Sie den Spielern wirklich nur das beschreiben, was ihre Helden wahrnehmen können.

Sollten Sie Helden mit passenden Nachteilen haben (siehe den Kasten links), dann beschränken Sie deren Wirkung nicht allein auf den regeltechnischen Effekt, sondern lassen Sie den Spieler es auch 'genießen': Beschreiben Sie ihm ausführlich, wie er jederzeit an die Unmengen von Gestein über ihm denken muss (*Raumangst*) oder wie die Tiefe ihn geradezu anzuziehen scheint (*Höhenangst*).

Aber: Übertreiben Sie es nicht. Die spannendste Situation nutzt sich ab, wenn sie zu lange dauert. Wenn Sie es am Anfang schaffen, die richtige Atmosphäre aufzubauen, dann können Sie davon ausgehen, dass Ihre Spieler wissen, was Sie meinen, auch wenn Sie es nicht mehr in jeder Situation ausdrücklich erwähnen. Gegen Ende, wenn es zum Gefecht kommt, ist Spieltempo wichtiger – verzögern Sie es dann nicht durch lange Beschreibungen.

größerer Brand, dennoch müssen die Helden später auffassen, dass sie kein brennendes Öl an ihre Kleidung bekommen. Verlangen Sie in diesem Fall eventuell Gewandtheits-Proben von allen Helden, die den Bretterboden betreten.

DER BIENENKORB

Sobald ein Held den Fuß der Leiter erreicht, findet er sich an der oberen Wand eines größeren Saals wieder. Der Raum hat einen Durchmesser von gut zehn Schritt – wie hoch er ist, kann vorerst nicht abgeschätzt werden, denn so weit reicht der Schein einer Fackel oder Laterne nicht. Der Holzboden, auf dem der Held steht, ist eine kleine, geländerlose Plattform, die kurz unter der Decke an der Wand befestigt ist.

Erst nach und nach können die Helden herausfinden, dass die Höhle etwa zwanzig Schritt Höhe hat und ihre Decke gewölbt ist, so dass der Raum die Form eines Bienenkorbs hat. Wer sich die Wände anschaut und eine Probe in *Bergbau*, *Gesteinskunde* oder *Steinmetz* schafft, kann

berichten, dass die Höhle nicht natürlichen Ursprungs ist. Dennoch ist es schwer zu sagen, mit welchen Werkzeugen die Wände bearbeitet wurden, denn sie sind ungewöhnlich glatt.

Eine weitere Leiter führt von der Plattform hinab bis auf den Boden – sie ist mit Eisenkrampen an der Wand befestigt und überwindet eine Höhe von gut 15 Schritt. Doch Turolfus hat seinen Verfolgern hier eine Falle gestellt: Im mittleren Bereich hat er einige der Krampen magisch altern lassen, so dass sie verrostet sind und das Gewicht eines Helden nicht mehr tragen. Wenn ein Held sich an den Abstieg macht, merkt er zunächst nichts, denn die oberen Krampen sind noch intakt. (Wenn der betreffende Held *Gefahreninstinkt* hat, können Sie ihm nach einer gelungenen Probe erklären, dass er der Leiter nicht traut. Hat ein anderer Held diese Gabe, dann muss diesem schon eine Probe +5 gelingen, um die Gefahr zu erspüren.) Nach fünf Schritt ist plötzlich ein bedrohliches Knirschen zu hören, und der Held merkt, dass die Leiter sich um einen Fingerbreit bewegt. Wenn er an dieser Stelle nachschaut, kann er nun auch die völlig verrosteten Krampen erkennen.

An dieser Stelle geben wir keine festen Vorgaben, wie das Problem zu lösen ist. Ist der Held schlank und leicht, dann mag es ihm mit vorsichtigen Bewegungen (und einer *Schleichen*-Probe) gelingen, unversehrt bis nach unten zu kommen. Wenn er aber ein nach Ihrer Einschätzung hohes Körpergewicht hat (und denken Sie dabei auch an das Gepäck und die Rüstung, die er bei sich trägt) oder sich ruckhaft bewegt, dann können die intakten Krampen das Gewicht nicht halten und brechen aus der Wand. Hält er aber sehr still, dann mag es gelingen, ein Seil zu ihm hinab zu lassen, mit dessen Hilfe er sich aus dieser Notlage befreien kann.

Der Held befindet sich zu diesem Zeitpunkt etwa zehn Schritt über dem Boden. Wenn die Krampen nachgeben, beginnt die Leiter zu kippen. Wenn er gar nichts tut, entspricht der Sturzschaden einem Sturz aus 5 Schritt Höhe: fünfmal 1W6–1, wobei jeder TāP* aus einer *Körperbeherrschungs*-Probe +5 einen der Würfe negiert. Allerdings sollten Sie gute Ideen honorieren. Wer nach Feuerwehr-Art versucht, die Hände und Füße an die Holme der Leiter zu klemmen und so nach unten zu rutschen, zieht sich zwar einige Splitter in die Hände (1W6+1 SP), mildert den Sturz aber so weit, als würde er aus 2 Schritt Höhe fallen (verfahrene Sie wie oben, aber mit nur zweimal 1W6–1 und einer um 2 Punkte erschwerten Probe).

Nachfolgende Helden können die Leiter mit Schnüren oder Seilen an der Plattform fixieren, oder aber sie nehmen gleich ein Seil, um nach unten zu klettern. Das Herabklettern am Seil ist für ungerüstete Helden einfach, wer aber eine schwere Rüstung und sperrige Waffen transportiert, dem sollten Sie eine *Klettern*-Probe abverlangen, bei deren Misslingen er in drei Schritt Höhe den Halt verliert (siehe oben). Der Boden der Höhle ist glatt, aber staubig, und es liegt kleine Steine herum, die sich im Lauf der Jahrhunderte aus der Decke gelöst haben. Drei kreisrunde Ausgänge von jeweils etwas zwei Schritt Durchmesser sind in den Wänden zu finden. Wer darauf achtet, braucht noch nicht einmal eine Probe abzulegen, um zu sehen, dass zahlreiche Fußspuren von der Leiter in den rechten der drei Gänge führen (Gang 3). Eine *Fährtensuchen*-Probe ist allerdings nötig, um zu erkennen, dass alle Spuren von der gleichen Person stammen (Turolfus), der hier vermutlich schon seit Jahren ein und aus geht.

DIE GÄNGE

Wenn nicht explizit etwas anderes gesagt ist, gilt Folgendes für alle beschriebenen Gänge: Sie haben einen kreisrunden Durchmesser und scheinen auf irgendeine Art eher durch den Felsen hindurch gefressen worden zu sein als hinein geschlagen. Die Wände sind glatt, es gibt keine Spuren von Bearbeitung durch Pickel oder Hämmer. Die Gänge knicken nirgends ab, sondern winden sich.

Mit einer gelungenen *Magiekunde*-Probe +3 kann einem Helden einfallen, dass solche Gänge durch Elementare hergestellt werden können. Sind trotz der Erschwernis noch mindestens 3 TāP* übrig,

kommt die Information hinzu, dass es auch Dämonen gibt, die sich durch Felsen fressen können und dabei solche Gänge erschaffen können.

GANGL

Dieser Gang windet sich langsam nach oben, bis er im spitzen Winkel auf einen Quergang stößt (Gang 5). Es gibt hier keine Spuren und keine Besonderheiten.

GANGL2

Wer genau in Gang 2 hineinlauscht und eine *Sinnenschärfe*-Probe schafft, kann entfernten Singsang hören. Wenn die Helden hier entlang gehen, sehen sie nach einigen Windungen vor sich Lichtschein, und der fremdartig kehlige Gesang wird lauter. Verlangen Sie an dieser Stelle ruhig *Schleichen*-Proben, auch wenn Turolfus nicht darauf lauscht, ob jemand kommt. Der Ausgang der Proben hat also keine Folgen – außer vielleicht bei einem Patzer, wenn Sie das so wollen. Schließlich endet der Gang abrupt am Rand eines großen und von mehreren Fackeln erleuchteten Saales. Allerdings stehen die Helden etwa zehn Schritt über dem Boden, und es gibt keine Treppe oder Leiter nach unten.

GANGL3

Dieser Gang geht nach wenigen Schritt in eine steile Windung über, die im 45°-Winkel nach unten führt. Der Untergrund des Tunnels ist nicht so glatt, dass man ohne weiteres ins Rutschen kommt. Doch wer erst einmal den Halt verliert, wird sich kaum wieder fangen und dann vermutlich auch diejenigen mitreißen, die vor ihm gehen und nicht rechtzeitig ausweichen können. Nach etwa 20 Schritt mündet der Gang in einen runden Raum.

DIE ALTEN HELDEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Licht eurer Laternen fällt in einen kleinen Felsensaal. Boden und Wände weisen die gleiche Struktur auf wie die Wände der Gänge, denen ihr bisher gefolgt seid. Rechts und links von euch seht ihr die steinernen Lehnen von so etwas wie archaischen Thronen. Und zu eurem Schrecken müsst ihr feststellen, dass das, was bis eben noch auf diesen Thronen gesessen hat, sich nun bewegt und euch entgegentritt. Und auch in den Rest der Höhle scheint Bewegung zu kommen, wie die Bewegungen im Zwielicht und eigenartig schlurfende Geräusche euch verraten.

In diesem Raum stehen in einem großen Kreis neun solche Throne, und auf jedem davon sitzt ein Held aus orkischer Zeit, der hier seine (vorerst) letzte Ruhe gefunden hatte. Doch nun hat Turolfus mit Hilfe des orkischen Schamanen die Toten mit unheiligem Leben erfüllt, und so erheben sie sich von ihren Thronen und greifen die Helden an. Ähnlich wie bei den Dämonen sollten Sie versuchen, die neun Skelette nicht zum reinen 'Heldenfutter' verkommen zu lassen, sondern die Begegnung so schaurig wie möglich zu gestalten. Zum Glück der Helden sind die orkischen Knochen schon einige hundert Jahre alt und sehr brüchig, so dass diese Gegner nicht allzu schwer zu überwäligen sein sollten.

Die Orks sind in archaische lederne Rüstungen gehüllt, sie tragen Hörnerhelme und rostige Säbel oder schwere Streithämmer. Ihre Bewegungen sind langsam, und sie kommen wie eine gruselige Flut aus der Dunkelheit geschlurft.

Ork-Skelett

Rostiger Säbel: INI 7+1W6 AT 8 PA 3 TP 1W6+2 DK N

Streithammer: INI 5+1W6 AT 7 PA 2 TP 1W6+5 DK N

LeP 20 AuP – RS 3 Wundschwelle 3 MR 5 GS 5

Wer zum ersten Mal ein wandelndes Skelett sieht, muss eine Mut-Probe +2 (ge-

gebenfalls erschwert um die Totenangst) bestehen, um nicht sofort Reißaus zu nehmen und erst zurückzukehren, wenn das erste Skelett vernichtet ist. Sind die Helden schon solchen Kreaturen begegnet, leiden aber unter Totenangst, so zögern sie, in den Kampf einzugreifen. Vor jeder Attacke müssen sie eine Totenangst-Probe ablegen, und bei Misslingen ist die Attacke um so viele Punkte erschwert, wie zum Gelingen der Totenangst-Probe gefehlt haben. (Wenn Ihnen dies zu viel Rechnerie ist, können Sie auch einfach festlegen, dass die Attacken um jeweils 4 Punkte erschwert sind, oder eine andere Regelung treffen, die Ihnen angebracht erscheint.) Nur Hieb Waffen (also beispielsweise Äxte und Streitkolben) richten vollen Schaden an, Schwerter und Säbel den halben, Stich Waffen und Geschosse überhaupt keinen.

Die niedrige Wundschwelle zeigt, dass es vergleichsweise einfach ist, die Skelette kampfunfähig zu machen.

Wie schnell die Toten aus der Dunkelheit hervorkommen, sollten Sie von der Kampffähigkeit der Helden abhängig machen. Sind sie schon geschwächt, dann dauert es immer wieder mehrere Kampfrunden, bis die nächsten ein oder zwei Kreaturen die Helden erreichen, andernfalls können Sie es auch beschleunigen.

Beschreiben Sie den Spielern möglichst anschaulich, was im Kampf geschieht: Eine erzeugt Wunde heißt, dass Knochen aus dem Skelett herausgeschlagen werden und die Splitter umherspritzen, bei einer doppelten Wunde kann es auch durchaus geschehen, dass ein Arm oder Bein oder sogar der Kopf abgeschlagen wird. Doch so etwas hindert den Untoten nicht am Weiterkämpfen, so dass die Skelette regelrecht zertrümmert werden müssen, bevor sie Ruhe geben. Und selbst ein abgeschlagener Kopf versucht, nach Heldenfüßen zu beißen, abgeschlagene Arme und Hände kriechen den Helden hinterher und graben nach ihnen. Doch diese Aktionen können höchstens behindern, eine echte Gefahr stellen sie nicht dar. Selbst wenn der Kampf schon beendet ist, kann es durchaus passieren, dass plötzlich noch einmal ein abgetrenntes Skelettstück zugreift oder zubeißt, was vor allem bei totenängstlichen Helden entsprechende Effekte haben sollte. Der Dragenhelm hat keine abschreckende oder zerstörerische Wirkung auf die Untoten.

Im Raum selbst ist nicht viel zu finden. Die Grabbeigaben der Orks sind längst verrottet, und auch ihre Ausrüstung gibt nicht mehr viel her. Wer sich allerdings ein wenig mit Orks auskennt (also vor allem Andergaster und Weidener), erkennt, dass die neun Orks Würdenträger gewesen sein müssen, vermutlich Häuptlinge.

Auf der anderen Seite verlässt ein weiterer Gang den Saal: Gang 4.

GANGL4

Dieser Gang beschreibt eine Kurve, und gegen Ende ist schwacher Lichtschein zu sehen. Er endet an einer schweren, eisenbeschlagenen Tür, die gerade weit genug offen steht, dass man hintereinander hindurchgehen kann. Der Raum dahinter wird von flackerndem Licht erhellt.

Die Tür kann mit einer aufsummierten Körperkraft von mindestens 25 weiter geöffnet werden. Doch sobald ein oder zwei Helden den Saal betreten, schließt sie sich plötzlich durch magische Macht: Der Schamane hat einen Dämon beschworen, der in die Tür gefahren ist und sie nun bewegt. Sobald jedoch der Dragenhelm auf sieben Schritt an die Tür herankommt, durchzieht sie ein Zittern, und nach drei Kampfrunden fährt der Dämon in die Niederhöhlen zurück, wobei die Tür zerbricht und die Trümmer zu Boden fallen.

GANGL5

Auch in diesem Gang ist aus der Ferne ein kehliger Singsang zu hören. Dieser Gang ist sehr steil, so dass die Helden hier schnell ins Rutschen kommen können, wenn sie sich nicht vorsichtig bewegen. An der oberen Seite endet er an herabgestürzten Felsbrocken, wo Kunnolt von Angenmahr den Zugang zu diesen Gängen versperren ließ. Wer hier anfängt zu graben, kann eventuell eine Lawine aus Geröll auslösen, die auf dem bis zu dem Kultraum hinunter alles mit sich



reißt. Unten endet der Gang in dem Kultraum. Hier gibt es keine Tür, aber vor der Gangmündung liegt einiges Geröll, das beim Einsturz des Gangs bis hierher gerollt ist.

DER ORKISCHE KULTRAUM

Nun haben die Helden das Zentrum der Höhlenanlage gefunden. Vor Äonen war dies das Nest eines Schwarms riesiger, intelligenter Bienen, die auch die eigenartigen Gänge durch den Felsen erschufen. Doch heute sind diese Wesen längst vergessen, und so gut wie kein Aventurier weiß, dass es einmal solche Kreaturen gegeben hat. Jahrtausende später entdeckten die Orks diesen Ort und machten ihn zu einem Kultplatz, an dem sie ihren Göttern huldigten und ihre Schamanen und Häuptlinge initiierten. Doch schließlich gelang es den Menschen, die Schamanen zu besiegen. Sie brachten die Zugänge zu den Höhlen zum Einsturz, und schließlich geriet die Anlage in Vergessenheit – bis Turolfus einen geheimen Zugang entdeckte, der ursprünglich nur ein Luftschacht gewesen ist.

Bei der letzten Schlacht gelang es dem Geist eines Orkschamanen, seinen sterbenden Körper zu verlassen und in seine Schamanenkeule einzufahren. Dort wartete er auf Rettung, bis schließlich Turolfus kam und Kontakt mit ihm aufnahm. Doch nun hat Turolfus zugelassen, dass der Geist Besitz von seinem Körper nimmt. Daher haben es die Helden nicht mehr mit einem größenwahnsinnigen Magier zu tun, sondern mit einem mächtigen Schamanen. Doch genau für diesen Fall haben sie eine mächtige Waffe: Der Holzkranz im Inneren des Dragenhelms wurde speziell dafür geschaffen, die dämonische Macht der orkischen Schamanen zu brechen.

Folgende Optionen haben Sie nun für den Endkampf. Wählen Sie sie

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch liegt ein großer Höhlensaal, der teilweise natürlichen Ursprung zu sein scheint. Er misst sicherlich über dreißig Schritt im Durchmesser, und seine Decke erreicht an einigen Stellen eine Höhe von mehr als zwanzig Schritt. Der unebene Boden ist von gelblichem Sand bedeckt.

An den Wänden hängen mehrere Fackeln, und im Zentrum der Höhle steht ein großer steinerner Altar, umgeben von mehreren Feuerschalen. Zwischen ihnen seht ihr den Magier, der dort einen eigenartigen Tanz aufführt. In der Hand hat er keinen Zauberstab, sondern eine eigenartige Keule, die aus dem Knochen eines großen Tiers zu bestehen scheint.

so aus, dass ein möglichst spannender Kampf entsteht, ohne dass Ihre Helden in Gefahr kommen, zu unterliegen. Vermutlich haben Sie auch noch ein paar Burgbewohner in der Hinterhand, die eingreifen können.

- Mit dem Tanz will der Schamane weitere Dämonen herbeirufen. Entscheiden Sie selbst, wie lange er dafür noch braucht: Wenn die Helden schon schwer angeschlagen sind, dann unterbricht er die Beschwörung und greift die Helden direkt an. Andernfalls erscheinen neben ihm zwei Heshthotim (Werte und Einzelheiten finden Sie auf Seite 42).
- Er hat in den Boden vor dem Altar ein Pentagramm eingeritzt, das ihm bei der Beschwörung hilft. Sollte dieses Muster auf irgendeine Weise beschädigt werden, dann bricht er seinen Tanz sofort ab.
- Auf einen Wink hin fällt die Tür zu Gang 4 zu – und wenn dann gerade Helden dazwischen stehen, dann kann das durchaus gefährlich werden. Verlangen Sie *Ausweichen*-Proben –5, bei deren

Misslingen 3W6 SP entstehen und der Held eingeklemmt ist. Wie oben beschrieben entfällt das, wenn der Träger des Dragenhelms in der Nähe ist. Wenn die Tür von dem Dämon versperrt wird, ist eine aufsummierte KK von mindestens 50 nötig, um sie zu bewegen – dies ist vermutlich nur mit Beistand der Burgbewohner möglich.

- Der Schamane kann nicht nur Dämonen beschwören, sondern auch versuchen, seine Gegner magisch zu beherrschen. Dazu deutet er mit seiner Keule auf das Opfer und ruft etwas in der kehligten Orksprache, was er einmal pro drei Kampfrunden tun kann. Würfeln Sie dazu der Einfachheit halber mit 2W6-4 – das Ergebnis ist die Qualität des Zaubers. Wenn sie die MR des Opfers (also vermutlich des Helden) überschreitet, dann erlangt der Ork die Kontrolle über den Verzauberten. Er kann ihm nun befehlen, die anderen Helden oder die Burgbewohner anzugreifen. Überlassen Sie es ruhig dem betreffenden Spieler selbst, Attacken und Paraden gegen seine Kameraden auszuwüfeln. Er muss keine besonderen Manöver oder sogar Zauber einsetzen, und auf Grund seines ständigen Widerstands gegen die Beherrschung sinken seine Attacke und die Initiative um seine Magieresistenz.

Wenn Sie das Gefühl haben, dass dies schon zu gefährlich für die erschöpften und verletzten Helden wird, dann gelingt es dem Schamanen immer nur, einem Helden Befehle zu geben, während die anderen Opfer seines Zaubers einfach nur herumstehen.

Wer den Dragenhelm trägt, dessen Magieresistenz gegen diese Beherrschungszauber steigt um 5 Punkte – dadurch wird es so gut wie unmöglich, dass der Schamane ihn bezaubert. Dennoch versucht er es natürlich, und zunächst dürfen Sie die Spieler auch ruhig im Ungewissen lassen, dass dem Helden an sich nichts passieren kann.

Auf diese Weise kommt es zu einem finalen Duell zwischen den Helden und dem Schamanen – und wenn Sie es geschickt anstellen und dem betreffenden Helden zutrauen, sogar zu einem Zweikampf zwischen dem Schamanen und dem Helmträger.

Schamane

Keule: INI 7+1W6 AT 9 PA 7 TP 1W6+3 DK N
LeP 25 AuP 20 RS 1 Wundschwelle 5 MR 8 GS 8

VORBEI

Sobald der Schamane besiegt ist, fällt der Bann von allen verzauberten Helden ab. Auch eventuell aufgetauchte Dämonen verschwinden, und sollten die Skelette in dem Raum der alten Helden (siehe Seite 46) noch nicht besiegt sein, so fallen sie zu Knochenhaufen zusammen.

Den Abschluss des Abenteuers brauchen Sie nicht mehr allzu ausführlich auszuspielen, hier können Sie guten Gewissens zusammenfassen.

Am nächsten Morgen ist der Beweis erbracht, dass der Fluch von der Burg genommen ist, denn sie verschwindet nicht wieder in ihrer Globule. In der Burg werden die Helden als große Retter gefeiert, nachdem ihre Wunden versorgt worden sind. Sollte ein (möglichst Andergaster) Ritter oder Adliger in Ihrer Gruppe sein, so bietet die Freiherrin ihm die Hand ihrer Tochter an. Das ist zwar eine große Ehre, würde aber bedeuten, dass dieser Charakter seine Heldenlaufbahn aufgeben muss, um sich hier um die Burg und die Untertanen zu kümmern. Eine gelungene *Etikette*-Probe verrät ihm zumindest, dass es keineswegs als Beleidigung gilt, dieses Angebot abzulehnen.

Eine weitere Belohnung kann die Freiherrin nicht bieten, mangelt es in der Burg durch die lange Isolation doch an vielem. Doch alle Helden, unabhängig von Stand und Herkunft, bekommen die Erlaubnis, auf Lebenszeit jederzeit hier einzukehren, und sind willkommen.

Sobald sie sich erholt haben, bittet die Freiherrin die Helden, sie nach Andrafall und von dort weiter nach Andergast zu geleiten, damit sie dort den Adligen ihre Aufwartung machen kann. Ob König Efferdan den Helden noch eine Belohnung für ihre Leistungen zukommen lässt, sei ganz Ihnen überlassen. Eine Ehrung wird ihnen auf jeden Fall zuteil (was Wendelmir selbstverständlich gar nicht gerne sieht, aber nicht verhindern kann).

ABENTEUERPUNKTE

Am Ende jedes Abenteuers steht natürlich auch die Belohnung in Form von Abenteuerpunkten. Jeder Held kann sich **350 Abenteuerpunkte** gutschreiben. Hinzu kommen drei bis fünf Spezielle Erfahrungen, je nachdem, welche Talente er besonders eingesetzt hat. Gehen Sie hier auf jeden Helden ein: Der Käferreiter kann sich eine *Reiten*-Erfahrung eintragen, der Verhandlungsführer mit den Druiden eine *Überreden*-Erfahrung, und *Klettern* und Kampftalente passen nach den absolvierten Erlebnissen fast immer.

DIE STADT ANDERGAST

Mit ihren knapp 6.000 Einwohnern ist die Königsstadt der bei weitem größte Ort des ganzen Königreiches. Im fernen Mittelreich gilt sie als Inbegriff der Rückständigkeit, für die Einheimischen jedoch ist das Zentrum der Welt: Nur hier gibt es Märkte mit Waren aus dem nahen und fernen Ausland, spezialisierte Handwerker und sogar eine echte Magierakademie.

Vor allem aber herrscht hier der König des ganzen Reiches: für die allermeisten Andergaster die höchstädtliche Person, die sie namentlich kennen – die Kaiser in Gareth und Vinsalt sind eher ferne, halb sagenhafte Gestalten (wie der Elfenkönig, der Kalif oder der Dämonenmeister) aus den Liedern der fahrenden Sänger. Kurz und gut: Andergast ist die einzige Stadt des Königreiches, die diesen Namen verdient.

DIE STIMMUNG IN DER STADT

Lesen Sie Ihren Spielern beim ersten Betreten der Stadt ruhig beide der folgenden Texte vor – jeder mag sich dann selbst aussuchen, was am besten zum eigenen Helden passt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Was für eine unglaublich große und mächtige Stadt! Umgeben von einer dicken Mauer aus massivem Stein, die bestimmt nur

von Riesen oder Drachen beschädigt werden kann, stehen hier mehrstöckige Häuser dicht an dicht. Die Straßen sind überfüllt von Menschen, und am liebsten würdest du stehen bleiben und die Vielzahl der Eindrücke einfach auf dich wirken lassen: Hier reitet ein Ritter mit seinem Knapen und teilt die Volksmasse wie ein Schiffsrumpf den Fluss, dort gehen zwei gelehrte Zauberer in langen Kutten und scheinen in ein ungemein gelehrtes Gespräch vertieft. Dort vorne irgendwo muss die Burg des Königs sein, eine uneinnehmbare Festung voller Pracht und Reichtum, in dem von silbernen Tellern gegessen wird und sich stolze Ritter um die Gunst lieblicher Edelfrauen bemühen.

Oh, warum haben deine Kameraden nur keinen Sinn für all diese Pracht, sondern gehen einfach weiter, ohne auf dich zu warten?

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dies also ist die stolze Hauptstadt des Königreiches Andergast. Selbst die Hauptstraße ist nicht gepflastert, und du versinkst bis zum Knöchel in Pfützen voller stinkendem Unrat. Nicht umsonst tragen die Einheimischen, die es sich leisten können, Trippen unter ihren Schuhen: hölzerne Sohlen mit fast einem Spann hohen

KÜNSTLERISCHE FREIHEIT

Alle Beschreibungen der Stadt können nur einen kleinen Teil abdecken, es wäre weder möglich noch sinnvoll, jedes einzelne Haus und jeden Bewohner zu nennen. Ihre Helden sollen ja auch nicht jeden Einwohner kennen lernen, sondern einen Eindruck der Stadt haben und sich mit den Personen beschäftigen, die für dieses Abenteuer wichtig sind.

Das bedeutet für Sie, dass Sie jederzeit eigenständige Festlegungen treffen können. Alles, was nicht beschrieben ist, obliegt Ihrer Entscheidung. Natürlich sollten Sie dabei keinen grundsätzlichen Veränderungen vornehmen, indem Sie zum Beispiel eine weitere Magierakademie, zusätzliche Tempel oder den Landeplatz eines Drachenreiters in die Stadt hineindefinieren. Damit würden Sie aus der hinterwäldlerischen Stadt eine Metropole machen, und das würde dem aventurischen Gesamtbild nicht gut tun. Doch wenn es Ihrem Spiel gerade weiterhilft, dass ein Quacksalber merkwürdige Salben verkauft, in Wirklichkeit aber ein nostrischer Spion ist, oder dass eine Thorwaler Magierin auf der Durchreise in der Magierakademie abgestiegen ist, dann legen Sie das halt so fest.

Es hilft Ihnen und Ihren Helden übrigens, wenn Sie bestimmte Personen immer wieder auftauchen lassen. Dann gewinnt die Stadt für die Helden an Wiedererkennungswert, und Sie müssen sich nicht jedes Mal neue Figuren überlegen. Wenn die Helden beispielsweise immer wieder Ärger mit der Stadtwache bekommen, dann können Sie einen Hauptmann *Firutin* einführen, der immer wieder gerade Dienst schiebt ("Ihr schon wieder?!") und nach und nach immer genervter von den Helden ist. Der schlitzohrige Straßenjunge *Idifuchs* könnte sich den Helden an die Fersen heften und immer wieder gegen ein paar Heller seine Dienste als 'Fremdenführer' anbieten. Er kann ihnen nicht nur den billigsten Bierausschank nennen, sondern auch den bestechlichsten Torwächter und (gegen Aufpreis) den besten Hehler für Diebesgut. Richten Sie sich nach den Vorlieben Ihrer Spieler und definieren Sie ein paar Personen, mit denen die Helden zu tun bekommen – sowohl als Zuarbeiter als auch als Gegner.

Denken Sie auch an die Personen, die die Helden schon kennen: Während des Turniers von Andrafall haben sie vermutlich ein paar Meisterpersonen kennen gelernt, und einige davon könnten sich nun auch in der Hauptstadt aufhalten. Natürlich sind da in erster Linie die Gaukler und Wendelmir mit seinem Gefolge zu nennen. Doch wenn sich weitere Bekanntschaften ergeben haben, etwa mit Kriegern oder Söldnern oder weiteren Rittern, dann spricht nichts dagegen, solche bekannten Gesichter wieder auftauchen zu lassen.

Absätzen, die das Schuhwerk des Trägers vor dem Dreck bewahren. Rüdige Hunde streiten sich mit frei laufenden Schweinen um schimmelige Essensreste, und der Bettler dort an der Straßenecke sieht aus, als würde er sich in diesen Streit gleich einmischen. Gerade kippt jemand den Inhalt seines Nachtopfs aus einem Fenster, und auf der Straße springen die Passanten auseinander, um nichts von dem ekligen Regen abzubekommen.

Die Häuser drängen sich aneinander, als müssten sie sich gegenseitig Mut gegen die Gefahren des umliegenden Waldes zusprechen, vor allem in den Nebengassen ragen die oberen Stockwerke so weit hervor, dass sie sich in der Mitte der Gasse fast treffen. Und dann dieser Geruch: Der Rauch der Holzfeuer ist allgegenwärtig und mischt sich mit den Ausdünstungen von Menschen und Tieren.

Beschreiben Sie immer wieder kleinere Besonderheiten: den einbeinigen Bettler am Straßenrand, den alten Bauern, der wohl zum ersten Mal in der Stadt ist, weil er den Mund vor lauter Staunen gar nicht

mehr zubekommt, den feisten Händler, der seine Gehilfen mit Stockschlägen dazu antreibt, einen Karren schneller zu entladen, die Mägde mit schweren Wassereimern auf dem Rückweg vom Brunnen ... Erzeugen Sie möglichst gleich zu Beginn eine dichte Atmosphäre, damit die Spieler eine Vorstellung der Stadt bekommen. Sobald Sie dieses Bild einmal gezeichnet haben, brauchen Sie es später nicht mehr zu wiederholen, denn dann erscheint in der Phantasie aller Mitspielenden das richtige Bild.

Die ganze Ortschaft scheint nur aus ungepflasterten, verwinkelten Gässchen zu bestehen, und der Geruch von Holzfeuer ist ebenso allgegenwärtig wie die quiekenden Hausschweine. Natürlich gibt es in Andergast keine Bürgersteige, keine Kanalisation und auch keine Straßenbeleuchtung. Sobald die Sonne untergegangen ist, ist es finster, und rechtschaffene Leute gehen dann nur noch mit Laternen durch die Straßen. Vor allem in den engen Seitengassen sieht man dann die Hand vor Augen nicht mehr. Das Nachtleben besteht nur aus vereinzelt Zechern, die aber nicht von Kneipe zu Kneipe ziehen, sondern an einem Ort bleiben, bis sie sich in kleinen Gruppen auf den Heimweg machen. Nachtwächter sind unbekannt, und auch die Stadtwache ist höchstens mal auf den wichtigsten Straßen zu sehen, ansonsten stehen nur je zwei bis vier Leute an den Stadttoren. In den einzelnen Vierteln gibt es manchmal Zunftwachen, also Zunftmitglieder, die mit Hellebarden und Laternen herumziehen, aber auch hier sind es nie mehr als zwei Männer pro Viertel, die kaum echte Kampferfahrung haben.

DIE LAGE DER STADT

Andergast wurde dort gegründet, wo die Andra in den Ingval mündet. Dadurch liegt der Ort am Treffpunkt von gleich drei wichtigen Wasserstraßen: Die Andra strömt herab aus dem nutzholzreichen Steineichenwald im Norden, der Ingval kommt herbei aus dem Osten, und vereint strömen sie westwärts zur umstrittenen Grenzstadt Joborn und weiter bis Salza am Meer der Sieben Winde. Eine vierte Route verbindet die Stadt Andergast mit dem Südosten und letztendlich mit dem Mittelreich um die Kaiserstadt Gareth: Eine befestigte, stellenweise sogar gepflasterte Fürstenstraße führt in diese Richtung, die einzige ihrer Art in Andergast.

Andergast ist im Süden und Osten von Wasser begrenzt, im Norden und Westen liegen Felder, Weiden, Wiesen und Waldland. Der Wassergraben, der die Stadt hier umschließt, wird von der Andra gespeist, befindet sich aber seit Jahrzehnten im Verfall und ist an vielen Stellen nicht mehr als ein Band schlammiges Sumpfland.

AN DEN STADTTÖREN

Vier Tore führen durch die Stadtmauer, von denen aber nur drei ständig bemannt sind. Am Südertor (2), das nur über die Ingvalbrücke zu erreichen ist, steht üblicherweise keine Wache, da jeder, der hier ankommt, vorher am Tor in der Mitte des Flusses untersucht wird. Jedes Tor besteht aus zwei Türmen von gut sechs Schritt Höhe, aus dem Verbindungsstück kann jeweils ein Fallgitter herabgelassen werden.

Die Tore werden kurz nach Sonnenuntergang geschlossen und erst nach dem ersten Hahnenschrei wieder geöffnet. Wenn jemand während der Nachtstunden die Stadt betreten oder verlassen will, muss er das durch die Mannluke am Andrator (3) machen, wird allerdings vorher sehr eindringlich gefragt, was ihn denn zu dieser nachtschlafenden Stunde noch umtreibt. Die Helden erreichen die Stadt aus Richtung Norden und stehen dementsprechend vor dem Bergtor (4). Westlich des Weges haben die Gaukler hier ihr Lager aufgebaut.

Das Betreten der Stadt kostet für Stadtfremde 1 Heller pro Bein und muss auch für Reit- und Packtiere bezahlt werden. Sollten die Helden einen Geleitbrief des Freiherrn von Bärental vorweisen, so erhalten sie einmal freien Zugang – nicht ohne sehr missmutig von den Wachen beäugt zu werden.

Später im Abenteuer kann Wolorion den Helden einen befristeten Geleitbrief besorgen, der sie für eine Woche vollständig von der Ge-

büß befriert (einen solchen Brief haben auch die Gaukler erhalten). Adlige aus Andergast und ihr Gefolge müssen natürlich nichts bezahlen.

Ob die Helden bei der Durchquerung näher untersucht werden, kommt auf ihr Verhalten und Auftreten an. Je fremdländischer und gefährlicher sie wirken, desto wahrscheinlicher ist es, dass sich die Wachen für ihr Gepäck interessieren. Diese haben die Anweisung, niemanden mit 'übergroßen Waffen', 'Giften' oder 'gefährlichen Gerätschaften' in die Stadt zu lassen. Was darunter zu verstehen ist, obliegt ihrer eigenen Einschätzung: Bei zwielichtig aussehenden Söldnern mag schon ein einfaches Schwert als übergroß gelten, während bei einheimischen Jägern auch Langbögen und Spieße kommentarlos akzeptiert werden. Adlige und Krieger mit Kriegerbrief dürfen ihre Waffen behalten, bei Andergaster Adligen wird auch die Begleitung nicht weiter durchsucht. Magier behalten ihre Stäbe als Zeichen ihrer Würde, Gleiches gilt für Geweihte der Götter mit ihren Ritualwaffen. Als Gifte gelten alle fremdartigen Flüssigkeiten, für die die Helden keine überzeugende Erklärung haben. Wenn sie sich glaubwürdig als Heilkundige ausgeben, wird auch das Mitnehmen von streng riechenden Tinkturen erlaubt.

Nicht zugelassene Waffen und Gegenstände müssen am Stadttor zurückgelassen werden und können bei Abreise wieder abgeholt werden. Gegen die eine oder andere Silbermünze kommt es aber auch vor, dass die Wachen selbst die größten Waffen 'übersehen'.

Da es bei der Wache einige Leute gibt, die mit Wendelmir sympathisieren, ist es durchaus denkbar, dass die Helden nach und nach immer größere Probleme bekommen, die Stadttore zu durchqueren, sobald sie sich mit dem Prinzen angelegt haben. Selbst Geleitbriefe schützen dann nicht mehr vor minutiösen und langwierigen Durchsuchungen. Die Stadtmauern selbst sind tagsüber unbesetzt, nachts patrouillieren hier unregelmäßig Zweiergruppen der Stadtwache. Wenn die Helden es aus irgendeinem Grund darauf anlegen, nachts über die Mauer zu klettern, sollte das ohne große Entdeckungswahrscheinlichkeit gelingen.

AUF DEN STRAßEN UND PLÄTZEN

Wie gesagt, findet das Leben in der Stadt eigentlich nur tagsüber statt. Dann ist er hier laut und quirlig. Auf dem Marktplatz (8) gibt es mehrere Garküchen; dies ist die einzige Möglichkeit, außerhalb einer Gaststätte etwas Essbares zu kaufen. Läden mit Schaufenstern sind in Andergast unbekannt (zumal klares Fensterglas auch viel zu teuer ist), metallene Schilder machen den Ortsfremden auf Handwerker und Händler aufmerksam. Dabei betritt man in der Regel direkt die Werkstatt, in der der Handwerker mit seinen Gesellen werkelt. Manchmal kann auch ein großes Fenster zur Straße aufgeklappt werden, so dass die Fensterbank zum Tresen wird.

UNTERKUNFT

Die Helden werden längere Zeit in der Stadt verbringen, also müssen sie sich eine Unterkunft besorgen. Für die Zeit ihres Aufenthalts ist dies ihre 'Heimat', zu der sie immer wieder zurückkehren und wo man Kontakt mit ihnen aufnehmen kann. Daher sollten Sie auch ein wenig Mühe darauf verwenden, diesen Ort plastisch darzustellen, damit so etwas wie ein 'Zuhause-Gefühl' entstehen kann.

Da Ihre Helden vermutlich aus unterschiedlichen Schichten kommen (also einen anderen Sozialstatus haben), werden sie möglicherweise unterschiedliche Ansprüche an ihre Unterbringung haben. Der Einfachheit halber sollen sie dennoch eine gemeinsame Herberge suchen – damit die Helden nicht immer wieder getrennt sind (siehe hierzu **Die Zuflucht 13**).

DIE GAUKLER

Wie auf Seite 19 beschrieben, laden die Gaukler die Helden ein, bei ihnen zu übernachten. Dafür sind sie bereit, einen ihrer Wagen zu

räumen. Das ist zwar recht eng, aber die Gastfreundschaft der Gaukler ist herzlich. Tagsüber müssen die Gaukler sich allerdings ums Geldverdienen kümmern, sprich: Sie sind auf den Straßen und Plätzen der Stadt unterwegs und geben Kostproben ihrer Kunst, nachmittags und am frühen Abend finden längere Vorstellungen in ihrem Lager statt, zu denen sich jeweils einige Dutzend bis über hundert Schaulustige einfinden.

Wenn die Stadttore zu Sonnenuntergang geschlossen werden und die Stadtbewohner weg sind, versammeln sie sich um das Lagerfeuer und sitzen mit ihren besonderen Gästen zusammen. Auch hier können die Helden noch einige Bekanntschaften machen, denn manche Einheimische lassen sich auch nicht davon schrecken, dass sie nachts nur durch das Mannloch des Andrators in die Stadt zurückkehren können.

Eine Beschreibung der einzelnen Familienmitglieder finden Sie in **Die Zuflucht** auf Seite 39.

GASTHOF ZUM FETTEN SCHINKEN (24)

Dieser große Gasthof im Schatten der Burgmauer ist die teuerste, aber auch beste Wahl am Platz. Es gibt keinen Schlafsaal, sondern nur Zwei- und Vierbett- und sogar ein Einzelzimmer (2 bis 3 Silbertaler pro Nacht). Die Speisen sind gut und abwechslungsreich, aber auch



- 1) Ingvalfeste (S. 52)
- 2 bis 5) Stadttore
- 6) Burg Andergast (S. 51)
- 7) Hafen (S. 52)
- 8) Marktplatz (S. 51)
- 9) Rathaus (S. 51)
- 10) Zeughaus (S. 51)
- 11) Praios-Tempel (S. 52)
- 12) Rondra-Tempel (S. 54)
- 13) Tsa-Tempel (S. 52)
- 14) Peraine-Tempel (S. 53)
- 15) Travia-Tempel (S. 54)
- 16) Ingerimm-Tempel (S. 54)
- 17) Magierakademie (S. 55)
- 18) Werkstätten des *Roten Salamanders* (S. 54)
- 19) Badehaus (S. 53)
- 20) Zunft haus der Schmiede (S. 53)
- 21) Zunft haus der Tucher (S. 53)
- 22) Zunft haus der Lederer (S. 54)
- 23) Gildenhaus der Holzwerker (S. 54)
- 24) Gasthof *Zum fetten Schinken* (oben)
- 25) Wirtshaus *Zum Ochsen und Einhorn* (S. 51)
- 26) Garküche *Bei Mutter* (S. 53)
- 27) Kaschemme *Zur Sonne* (S. 51)
- 28) Schenke *Schwarz und Rot* (S. 53)

nicht gerade billig. Die Wirtin *Andrine* ist entfernt mit Königin Varena verwandt, und nur ihr ist bekannt, dass im Weinkeller des Gasthauses ein geheimer Fluchttunnel aus der Burg endet. Sollte es das Abenteuer weiter bringen, so ist es denkbar, dass die verwitwete Wirtin sich auf ein Techtelmechtel mit einem verführerischen Helden einlässt und ihm dieses Geheimnis in einem unbedachten Augenblick offenbart.

WIRTSCHAUS ZUM OCHSEN UND EINHORN (25)

Hier übernachtet eher das einfache Volk, denn es gibt nur einen einzigen Schlafsaal mit 12 Betten, die leidlich sauber und frei von Ungeziefer sind (15 Kreuzer pro Nacht). Die Speisekarte bietet ordentliche Hausmannskost, und viele Weber und Schneider des umliegenden Tucherviertels kommen mittags hierher. Wirt *Bernfried* ist eine gute Quelle für jeden Tratsch in der Stadt, er kennt viele Einwohner, und notfalls kennt er halt jemanden, der jemanden kennt.

KASCHEMME ZUR SONNE (27)

In dieser Spelunke übernachtet nur derjenige freiwillig, der mit allen Wassern gewaschen ist. Essen und Bier sind billig, aber man sollte sich besser nicht nach den Zutaten erkundigen, und wer zu tief schläft, sollte sich nicht wundern, wenn seine Besitztümer am nächsten Morgen verschwunden sind (12 Kreuzer). Der Wirt *Onjagar* ist auf Grund seines Körpergeruchs jederzeit zu bemerken, selbst wenn er hinter einem steht, aber man sollte sich besser nicht mit ihm anlegen, denn er hat immer ein paar schlagkräftige Stammgäste in der Nähe. Andererseits sind in der *Sonne* fast jederzeit Leute zu treffen, die dem zahlenden Kunden fast alles besorgen können, was man in Andergast bekommen kann – auch wenn der aktuelle Besitzer gar nicht den Wunsch hegt, seine Ware zu veräußern. Sollten die Helden Kontakt mit der Andergaster Halbwelt suchen, werden sie hier am schnellsten fündig.

DIE BURG (6)

Burg Andergast, von Einheimischen manchmal auch 'Schloss Andergast' genannt, ist ein trutziger Steinklotz, der in anderen Regionen als eher klein gelten würde. Er besteht aus vier dickwandigen Türmen, die durch ein Mittelgebäude verbunden sind. Selbst der Laie kann erkennen, dass der nördliche Turm älter ist als das übrige Bauwerk, denn seine Mauern sind vom jahrhundertlangen Holzrauch der Stadt fast schwarz.

Die Festung steht direkt am Zusammenfluss von Andra und Ingval, und die Feuchtigkeit zieht von den tiefsten Verliesen bis in die oberen Gemächer. Burg und Burghof sind von Mauern umgeben, die mit sechs Schritt etwas höher sind als die Stadtmauer, und der einzige Zugang ist ein Tor an der Westseite. Hier stehen Tag und Nacht vier Gardisten mit Hellebarden, weitere Wachen laufen auf der Mauer umher. Sie lassen nur Bewohner und Bedienstete hindurch, Besucher müssen eine Einladung vorweisen. Wollen die Helden mit jemandem aus der Burg sprechen, dann wird eine Wache losgeschickt und sucht diese Person. Das kann durchaus eine Viertelstunde dauern, und ob der Gewünschte dann Zeit hat und gewillt ist, die Helden zu empfangen, steht damit noch lange nicht fest.

Gelehrte (und solche, die sich als solche ausgeben) können allerdings darum bitten, den Hesinde-Schrein aufsuchen zu können, der sich im westlichen Turm befindet. Dies wird in der Regel gewährt, und dem Gläubigen wird ein junger Knecht oder Page zur Seite gestellt, der ihn zum Schrein und anschließend wieder zum Tor geleitet. Eine solche Andacht im Hesinde-Schrein gibt Ihnen die Möglichkeit, einen Helden mit Prinzessin *Irina* bekannt zu machen, der Schwägerin des Königs und Cousine von Wendelmir (siehe Seite 34).

Der Burghof ist tagsüber immer belebt, sei es durch Ritter, die ihre Knappen ausbilden, Bedienstete bei alltäglichen Arbeiten oder Edeldamen bei der Pflege des Kräutergartens. Nachts hingegen ist es hier ebenso still wie in dem Rest der Stadt. Der Haupteingang zum eigentlichen Festungsgebäude befindet sich zwischen Nord- und Westturm (hier hinein werden die Helden geführt, wenn sie eine Audienz beim

König haben oder sie zum Schrein wollen), eine kleine Pforte auf der nordöstlichen Seite und ansonsten Zugänge zu der Außenmauer. Es ist nicht vorgesehen, dass die Helden Gelegenheit haben, sich weiter in der Burg umzusehen, daher geben wir Ihnen keine weiteren Beschreibungen. Sollte dies dennoch geschehen, dann achten Sie mehr auf Stimmung als auf geometrische Stimmigkeit: Lassen Sie die Helden durch enge Wendeltreppen und über dunkle Flure eilen, immer in der Gefahr, entdeckt zu werden, bis sie ihr Ziel erreicht haben.

DER MARKTPLATZ (8)

Im Zentrum der Stadt findet wöchentlich ein Bauernmarkt statt, auf dem alles gehandelt wird, was in der Umgebung hergestellt wird. Nur selten sind hier Händler aus fernen Regionen vertreten, die dann auch gleich als besondere Attraktion bewundert werden.

Die Häuser rund um den Platz sind die repräsentativsten der Stadt, denn kaum jemand kann es sich leisten, hier zu wohnen.

DAS RATHAUS (9)

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

Die eine, besonders repräsentative, wird ständig von zwei Gardisten bewacht und führt in das eigentliche Rathaus. Dahinter liegen eine Schreibstube sowie der Ratssaal mit seiner großen Tafel und dem ansehnlichen, etwas protzigen Silbergeschirr mit Stadtwappenverzierung – der grüne Eichenast unter der roten Krone schmückt Teller, Schüsseln und Pokale.

Jeder Besucher wird von einem Schreiber in Empfang genommen und je nach Sozialstatus abgewimmelt oder zu dem Ratsherren geführt, der gerade im Gebäude weilt – denn die meisten Ratsherren sind hauptsächlich Kaufherren oder Handwerksmeister und keineswegs immer im Rathaus anzutreffen.

Falls die Helden danach fragen: Das Stadtarchiv enthält nur Schriften, die sich mit den Rechten und der Geschichte der Stadt befassen, und deswegen ist es sehr schwierig, Zugang zu bekommen. Chroniken, Wappentafeln und Gerichtsbücher sind nur im Burgarchiv zu finden.

WIRTSCHAUS RATSCELLER (IM RATHAUS)

Die beste Gaststätte der Stadt liegt in dem Gewölbe unter dem Rathaus und bietet Platz für etwa 60 Gäste, die auf den hölzernen Bänken sitzen können. Die Wände sind mit Szenen aus der Stadtgeschichte bemalt, hauptsächlich allerdings Kriegsszenen aus dem Kampf gegen Nostria. Trotz dieser teilweise blutrünstigen Bilder sind Schlägereien im *Ratskeller* eine sichere Garantie dafür, dass die Stadtwachen die Beteiligten einsammelt und mit zum Zeughaus schleppt.

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

Hier sind vor allem Personen höheren Standes anzutreffen, beispielsweise Magier aus der Akademie, angesehene und reiche Händler oder Angehörige des Königshofs. Wie auf Seite 17 beschrieben, sind auch Wendelmir und sein Gefolge häufig hier zu finden.

DAS ZEUGHAUS (10)

In diesem zweistöckigen Gebäude ist das Waffenarsenal und die Rüstkammer der Stadt untergebracht, doch auch Notvorräte und städtische Gerätschaften werden hier aufbewahrt. Weil all diese Dinge ohnehin bewacht werden müssen, ist hier auch die Stadtgarde sta-

tioniert. Im Erdgeschoss liegen die eigentliche Wachstube, wo man seine Anliegen vorbringen kann, die Amtsstube des Hauptmanns sowie die Waffen- und Rüstkammer. Im Keller werden Vorräte gelagert, aber es gibt auch eine größere Zelle für Unruhestifter und Raufbolde. Gefährlichere Verbrecher werden nicht hier, sondern im Burgverlies eingekerkert. Im Obergeschoss schließlich liegen der Schlafsaal der Wachen und das Schlafzimmer des Hauptmanns.

TEMPEL DES PRAIOS (II)

Dieser Tempel ist das prachtvollste Gotteshaus der Stadt, auch wenn andernorts die Häuser des Sonnengottes deutlich luxuriöser sind. Er ist aus Steineichenholz erbaut, das teilweise durch goldleuchtende Messingtafeln geschmückt wurde, auf denen allerlei Sonnen-, Augen- und Greifensymbole eingraviert sind. Diese Tafeln bis zum Spiegelglanz zu polieren ist die Aufgabe der Tempeldiener.

Dem Gläubigen erscheint dieses Haus als Wohnstatt des leibhaftigen Sonnengottes selbst, und wie in jedem seiner Tempel brennt auch hier auf dem Altar ein niemals erlöschendes Licht und erhellt den ganzen Raum. (Wenn man nicht über die Maßen gläubig ist, erscheint einem der Tempel ebenso verräuchert wie die meisten Häuser in Andergast – auch wenn hier der kalte Rauch nach Bernstein, Praiosandelholz und anderen exotischen Zutaten des Räucherharzes duftet.) Im ersten Obergeschoss des Gebäudes steht auf einem Balkon ein großer goldfarbener Gong, mit dem die Novizen die Bewohner zu jeder vollen Stunde an 'die Macht des gerechten Herrn Praios' erinnern, der durch den Lauf der Sonne den Tag und das Jahr ordnet.

Dieser Tempel ist das einzige echte Haus des Praios im ganzen Reich Andergast, auch wenn es ansonsten noch kleinere Schreine gibt, die das Volk ebenso unbekümmert 'Tempel' nennt. Hier leben zwölf Diener und Novizen sowie sechs Priester unter der Aufsicht von Tempelvorsteherin *Ildariu Lichterglanz*, einer strengen Frau in den Fünfzigern, die wenig von dem Andergaster Sumenglauben hält.

Praios ist der Gott des Lichtes, der Sonne, des Adels und des Gesetzes; und seine Diener verehren ihn als den Götterfürsten. Sie missbilligen jegliche Lüge und den Einsatz von Magie – noch mehr jedoch missbilligen sie jeden Versuch, adlige Personen in Verruf zu bringen. Gegen Wendelmir können die Helden hier dementsprechend hier keine Hilfe erwarten.

DER HAFEN (7)

Am Ufer des Ingval liegt der Flusshafen, wo die Fischer ihre Waren auch direkt an den Mann oder die Frau bringen: Forellen und Karpfen, Lachse und gelegentlich ein mächtiger Wels. Was nicht sofort verkauft werden kann, wird auf Holzgestellen getrocknet oder in Fässern eingesalzen, und der Geruch nach Fisch ist allgegenwärtig. An den größeren Anlegestellen treffen mehrmals in der Woche Flussbote von Joborn oder Salza ein, die Waren, aber auch Reisende in die Stadt bringen. Am westlichen Rand des Hafengebietes liegt auch die einzige Werft der Stadt. Hier werden Flusskähne und -barken gebaut.

DIE INGVALFESTE (I)

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

In der Mitte des Ingval wird die Brücke durch ein weiteres, auf einer Insel gelegenes, Wachtor (1c) unterbrochen, noch ehe die Brücke das

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

DIE VIERTEL DER STADT

Wie in vielen Städten Aventuriens haben sich auch in Andergast 'Zunftviertel' gebildet: Handwerker gleicher oder ähnlicher Profession siedeln sich oft nebeneinander an, um der Geselligkeit willen, aber auch um einander gegen Zunftfremde schützen zu können. Zu ihren Aufgaben gehört neben der Verwaltung auch der ungemein wichtige Brandschutz, und im Kriegsfall muss jede Werkstatt einen Bogen schützen stellen. Wöchentliche Schießübungen auf den Feldern vor der Stadt gehören fest zum zünftischen Brauchtum.

DAS SCHMIEDEVIERTEL

Sämtliche Häuser in den Gassen im nördlichsten Teil der Stadt rund um den Tsa-Tempel müssen nach herrschaftlichem Erlass vollständig aus Stein gemauert sein, seit hier ein Brand im Jahr 952 BF das ganze Viertel zerstörte. Hier leben und arbeiten all diejenigen, die mit einem heißen Schmiedefeuer arbeiten; seien es Huf-, Waffen- Grob-, Gold- oder Rüstungsschmiede.

Es gibt gut dreißig Schmieden in der Stadt. Hier ist es möglich, Waffen oder Rüstungen zu kaufen oder reparieren zu lassen. Zwar haben sich deren Inhaber meist auf bestimmte Arbeiten spezialisiert, doch ist dies für Fremde keineswegs sofort ersichtlich: Die Einheimischen wissen recht gut Bescheid, wer beispielsweise gute Messer herstellt und bei wem man besseres Werkzeug kaufen kann, doch der Ortsfremde ist auf etwas Glück angewiesen. Die Preise sind durchschnittlich und die Qualität meist ebenfalls, doch können Sie als Spielleiter natürlich jederzeit entscheiden, dass der gewählte Schmied für diese oder jene Aufgabe besonders begabt oder unbegabt ist. Bei Sonderwünschen wie zum Beispiel einer schnelleren Fertigung kann sich der Preis leicht verdoppeln.

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

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

TEMPEL DER TSA (13)

Das Haus der ewigjungen Göttin liegt fast schon versteckt in einem kleinen Gässchen mitten im Schmiedeviertel. Als Wohnstatt der Göttin des Neuanfangs wurde es gegründet, als das ganze Viertel nach dem Großbrand wieder aufgebaut werden musste. Als Göttin der Erneuerung und des Friedens genießt Tsa hohes Ansehen bei den durch zahlreiche Kriege mitgenommenen Untertanen.

Vater *Olfried* bemüht sich, auch die Kinder zu betreuen, die zu jung sind, um im elterlichen Gewerbe mitzuhelfen und daher sonst auf der Straße herumlungern und im Schlamm mit den Wühlschweinen spielen würden. Wenn man von den schreiend bunten Flecken und Mustern an den Wänden absieht, die an den Regenbogen der Göttin erinnern sollen, ist das Standbild der Jungen Göttin fast das einzige, was daran erinnert, dass man sich in einem Götterhaus befindet. Es steht inmitten des Trubels und manch einer schwört, dass es sich von Zeit zu Zeit bewege, um alles mitzubekommen.

ZUNFTHAUS DER SCHMIEDE (20)

Unweit des Tsa-Tempels liegt das Haus der Schmiedezunft, ein statlicher, wenn auch nicht sonderlich geschmückter Bau – wenn man von den 30 hier an die Balken genagelten Schilden mit den Meistermarken der unterschiedlichen Werkstätten absieht. Im Inneren des Gebäudes ist der Große Saal zu finden, Tagungsraum und Ausschank in einem, der vor allem den Handwerksmeistern und deren Gesellen offen steht. Freilich kann jeder Handwerker hierhin auch seine Gäste einladen, wenn nicht gerade eine Tagung der Zunft stattfindet.

SCHENKE SCHWARZ UND ROT (28)

Dieses Lokal ist ein besonderes: Der Gastwirt, *Bronnbrecht Einauge*, war ein erfolgreicher Söldner und hatte es bis zum Zahlmeister seiner Schar gebracht, als diese von Orks aufgerieben wurde und er selbst ein Auge verlor. Nachdem er sich bis Andergast durchgeschlagen hatte, nutzte er die 'verwaiste' Kriegskasse, um eine Schenke zu gründen, die er nach den rituellen Farben des Waffengottes Ingerimm und des Söldnergottes Kor benannte. Das *Schwarz und Rot* ist im Stile eines Heerlagers eingerichtet: Die Wände sind mit Waffen und Fahnen geschmückt, und immer wieder lässt sich Bronnbrecht erweichen, von mittellosen Glücksrittern statt klingender Münze irgendwelche Fundstücke und Trophäen anzunehmen.

Was seine Kneipe aber wirklich in den einschlägigen Kreisen bekannt gemacht hat, ist die 'Söldnerbörse', die der Wirt nebenbei betreibt. Für ein paar Heller kann man sich hier in eine Musterliste einschreiben und wird vielleicht von Bronnbrecht mit einem Auftraggeber zusammengebracht – für einen Anteil am Sold, versteht sich, der zwischen einem Achtel und einem Drittel liegt.

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

Diese Kneipe ist ein hervorragender Ort, wenn die Helden bezahlte Hilfskräfte suchen, die auch mit Waffen umzugehen wissen. Andererseits kann auch Wendelmir ein paar Fäden ziehen, damit die Helden hier zu ungern gesehenen Gästen werden.

DAS TUCHMACHERVIERTEL

Westlich des Schmiedeviertels und nordwestlich des Marktes liegen die Gassen, in denen die Tuchmacher Andergasts ihre Werkstätten haben. Hier findet man Schneider und Altkleiderhändler, Weber und Tuchhändler. Dazu kommt noch eine Handvoll Kürschner, die sehr viel Wert darauf legen, nicht mit den weniger angesehenen Gerbern und Schustern aus dem Ledererviertel in einen Topf geworfen zu werden. Zusammen stellen die Tucher und Schneider die zahlenmäßig größte Gruppe Handwerker in Andergast dar, auch wenn sie nicht so viel Reichtum und Einfluss besitzen wie die Schmiede und die Holzhändler.

TEMPEL DER PERAINE (14)

Die Göttin von Ackerbau, Heilkunst und Fruchtbarkeit ist in Andergast sehr angesehen und kann als die Göttin gelten, die für das einfache Volk am wichtigsten ist – und das gilt auch in der Stadt, denn die meisten Andergaster betreiben zumindest nebenher noch etwas Ackerbau auf den Feldern vor der Stadtmauer.

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

Spital, und er ist der Ort in der Stadt, in dem man die besten Heilungschancen hat. Der Andachtsraum ist zum Liegesaal umgewidmet worden, in dem bis zu zwölf Kranke unter den Augen der Göttin ruhen und inbrünstig um Heilung beten können. Ein weiterer Raum dient dazu, dass sich Gebärende hierhin zurückziehen, die in den kleinen Katen inmitten ihrer vielköpfigen Familien keine Ruhe finden. Da die Ausgaben des Tempels hoch sind, werden von jedem Besucher Spenden erwartet – egal wie hoch, egal, ob in Naturalien oder klingender Münze.

ZUNFTHAUS DER TUCHER (21)

Die Weber und Schneider heben ein nur kleines Zunfthaus, das direkt gegenüber dem Peraine-Tempel steht. Es dient vor allem als Schrein für die beiden Schutzheiligen der Gilde: Sankt Ysinthe für die Schneider, Sankt Alruna für die Weber.

In dem Haus werden auch die Kasse und das Banner der Zunft aufbewahrt, ebenso wie die kleine Truhe mit der alten Fürstenurkunde, die der Zunft ihre Rechte bestätigt. Die aktuellen Geschäfte aber werden meist vom Haus des derzeitigen Zunftmeisters aus geführt.

BADHAUS (19)

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

Im Baderaum stehen zwei große Zuber, die je sechs Personen Platz bieten. Ein Vorhang ermöglicht es, die beiden Zuber zu trennen, wenn eine Besuchergruppe etwas mehr Intimität wünscht. Meisterin Dittlinde ist stolz darauf, als ehrbare Baderin weder Dirnendienste anzubieten noch zu vermitteln. Sie legt sogar äußersten Wert darauf, dass in ihrem Badehaus streng nach Geschlechtern getrennt wird.

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

Pro Behandlung oder genauerer Untersuchung nimmt sie etwa einen Dukaten; eine Stunde im Bad kostet einen Silbertaler, eine Rasur mit Haarschnitt ebenso viel. Für einen Taler können sich die Helden gründlich von Dittlindes starken Händen kneten und durchwalken lassen, was überraschend entspannend wirkt. Wer einen ganzen Nachmittag oder Abend hier verbringt, kann sich von einem Badeknecht aus benachbarten Schänken Essen und Bier bringen lassen. Sonderwünsche wie bestimmte Duftöle und Parfüms im Badewasser oder musikalische Unterhaltung beim Baden werden ebenfalls gesondert berechnet.

GARKÜCHE BEI MUTTERN (26)

In Andergast gibt es mehrere Garküchen, denn so mancher Handwerksbursche hat keine Gelegenheit, selber zu kochen. Die Garküche *Bei Muttern* gehört einer kugelrunden, gemütlichen Frau irgendwo in den Fünfzigern, die jeder nur 'Mutter' nennt und die schon dadurch auffällt, dass sie ihren kugelrunden Kopf mit den vielen Lachfalten blitzblank kahl rasiert hält. Noch viel bekannter aber ist sie für ihre kräftigen Eintöpfe und ihre Pasteten mit Hasenpfeffer.

DAS HOLZWERKERVIERTEL

Der südwestliche Teil der Stadt unweit des Ingval und des Ingerimm-Tempels ist den Berufen vorbehalten, die mit Holz arbeiten: Hier wohnen und arbeiten in den Häusern entlang der engen Gassen die

Schreiner und Küfer der Stadt, die Stellmacher und Wagenbauer, die Drechsler und Besteckschnitzer, die Zimmerleute und Baumeister, die Schindelmacher und Dachdecker, die Holzschnitzer und Figurenmacher, die Kohlen-, Brennholz- und Reisighändler, aber auch ein paar andere Baukundige wie Maurer und Maler. Da diese Berufe vielfach mit der edlen Steineiche arbeiten und zu ihnen auch die sehr einflussreichen und wohlhabenden Flößer und Holzhändler gerechnet werden, zählen diese Handwerker neben den Schmieden zu den angesehensten Bürgern der Stadt.

ZUNFTHAUS DER HOLZWERKER (23)

Dieses Gebäude erhebt sich in Sichtweite des Hafens. Es ist ganz aus guter Steineiche errichtet und gilt (für hiesige Verhältnisse) als Musterbeispiel meisterlicher Baukunst: Von einem Bogengang mit gedrehten Säulen umgeben, weist es auf jeder Etage bunte Verzierungen und Schnitzereien auf. Doch die meisten Bilder sind nicht verspielter Natur, sondern stellen Lindwürmer, Oger und andere Ungeheuer dar, deren schierer Anblick alle missgünstigen Geister vertreiben helfen soll.

Die Eingangstür ist mit Einlegearbeiten verziert und zeigt die Zeichen der einzelnen Handwerke, die hier zusammengefasst sind; vor allem aber die Heilige Maline der Zimmerleute und die Heilige Odelinde der Stellmacher. In der Halle im Erdgeschoss findet sich ein besonderes Kunstwerk: die lebensgroße Statue einer Baumfee oder Dryade, die von einem begnadeten Schnitzer sich gerade aus dem Baum schälend gearbeitet wurde.

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

TEMPEL DES INGERIMM (16)

Die Kultstätte des Gottes der Handwerker liegt direkt in Hafennähe am Eingang der Schmiedegasse. Der Kult ist vor allem bei den Handwerkern der Stadt sehr beliebt und viele wichtige Verträge werden hier vor der Esse abgeschlossen. Das Gotteshaus ist ein kleines Gebäude aus sorgfältig behauenen Stein. Im Innenraum befindet sich hinter dem Altar ein großer Rauchfang mit Esse, in der Tag und Nacht ein Feuer lodert.

An den Wänden sind zahlreiche Werkstücke aufgehängt – die meisten aus Eisen, aber auch viele aus Holz und Stoff: Opfertafeln, die gläubigen Handwerker dem Gott gespendet haben, um ihm für die verliehene Kunstfertigkeit zu danken.

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

DAS LEDERERVIERTEL

Im Osten der Stadt direkt neben der Andra liegt das Viertel der Lederwerker. Hier ist einer der wenigen Orte der Stadt, an denen der Holzrauch nicht allgegenwärtig ist. Dafür überwältigt den Besucher sofort der scharfe Geruch der drei Gerbereien, in denen mittels Eichengalle und Pferdeurin frische Häute (vor allem vom Schwein) in haltbares und belastbares Leder verwandelt werden. In unmittelbarer Nähe der Gerbereien haben die Schuster und Sattler, die Handschuh- und Scheidenmacher, die Gürtler sowie die Zaumzeug- und Börsenschneider ihre Werkstätten.

ZUNFTHAUS DER LEDERER (22)

Eigentlich handelt es sich beim *Haus zur Heiligen Silvetta* um eine gewöhnliche Schenke. Sie wird allerdings von einem ehemaligen Gerber betrieben und fast ausschließlich von Schuster und Sattlergesellen

und -knechten besucht, so dass sie auch als informelles Zunftshaus gilt, wo im Hinterzimmer Zunfttagungen und vor allem Zunftfeste stattfinden.

WERKSTÄTTEN DES 'ROTEN SALAMANDERS' (18)

Das Haus der Alchimisten liegt am Marktplatz und zeigt auf einem Messingschild sein Wappentier, dass der Künstler als recht fette rote Eidechse dargestellt hat, die sich auf einem Haufen Kohle sonnt. Der einzige für Besucher zugängliche Raum hat einen Verkaufstresen, hinter dem ein junger Mann in fleckigen Kleidern steht. Hier kann man ein ausgestopftes Krokodil aus dem tiefen Süden bewundern, in den Reihen von Glasflaschen (an sich schon ein kostbarer Schatz) an der Wand werden neben allerlei Kräutern und Pülverchen auch konservierte Frösche, Mäuse und Spinnen in Spiritus ausgestellt, und in einem besonders unheimlichen Glas schwimmen an die hundert kleine Augäpfel einer unbekannten Kreatur. An der Decke des Raumes hängen unzählige Kräuterbündel, die den Ort mit einem einzigartigen Geruch erfüllen, gleichermaßen süß und schwer.

Der Besucher kann hier allerlei Arzneien, Elixiere und Essenzen kaufen, vom Fieberpulver aus Traschbart bis zum Ratten- und Schmarotzergift. Die Preise sind hoch, denn der Rote Salamander hat keine Konkurrenz im ganzen Königreich und viele Tagesreisen darüber hinaus.

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

TEMPEL DER RONDRA (12)

Das Heilige Haus der Göttin von Kampf, Donner und Blitz ist ganz aus schweren Steineichenstämmen erbaut und ähnelt mehr einer kleinen Burg als einem gewöhnlichen Tempel, denn Ronda ist in den Augen der Andergaster die wichtigste Göttin des Pantheons. In ihrem Namen wird der Krieg gegen Nostria geführt, werden aber auch die ritterlichen Turniere ausgefochten. Die halbierten Eichenstämmen, die die Außenseite des Gebäudes zieren, sollen eigentlich an die Säulen eines klassischen Tempelbaus erinnern. Dass sie aber über und über mit eisernen Nägeln und sogar Dornen beschlagen sind, macht das Gebäude nur noch wehrhafter und festungsähnlicher – zumal es sich wie ein kleiner Wehrturm zwei Stockwerke hoch erhebt und von einem stahlgefassten Steineichenmast gekrönt wird, in den bei jedem Gewitter einmal der Blitz einschlägt – freilich ohne dem Tempel zu schaden, denn Ronda ist auch die Göttin des Sturms. Und so gilt die Unversehrtheit des Tempels den Andergastern als Zeichen, dass die Göttin bei jedem Gewitter für einen Wimpernschlag diesem Tempel ihre ausschließliche Aufmerksamkeit geschenkt hat.

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

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

TEMPEL DER TRAVIA MIT ARMEN- UND GÄSTEHAUS (15)

Gegenüber der Königsburg liegt in einem großen Garten der Tempel der Göttin des Heimes und der Gastfreundschaft. Zugleich sind hier das von den Geweihten geführte Armenhaus und das Gästehaus der Stadt untergebracht. Wer hungrig ist oder kein Obdach hat, kann hier auf Milde hoffen. Dafür erwartet das fromme Paar *Ludmila* und *Ra-*



iobert aber auch, dass sich ein jeder Gast nach seinen Möglichkeiten an der täglichen Arbeit beteiligt: Von den Ärmsten, die unentgeltlich auf einem der 24 Strohsäcke im ebenerdigen Schlaftsaal nächtigen, wird nach Möglichkeit tatkräftiges Zupacken verlangt. Die Tempelkellern haben eine große Abscheu vor Tagedieben, die herumlungern und der Herrin die Zeit stehlen: Wenn jemand hier als mittelloser Gast untergebracht ist und für ihn keine Arbeit in der Herberge selbst anfällt, wird er zum Sägewerk am Ingval geschickt, wo er sich durch harte, aber ehrliche Arbeit ein paar Heller für seine Unterbringung verdienen kann. Zur Übernachtung gehört auch eine einfache Eintopfsuppe am Abend und Schmalzbrote als Frühstück. Währenddessen können die bessergestellten Gäste auf einem der jeweils sechs Betten in den zwei abschließbaren Gemeinschaftszimmern schlafen. Sie werden jedoch freundlich dazu aufgefordert, sich mit einigen Münzen an den laufenden Kosten zu beteiligen: Ein Silbertaler gilt als angemessene Spende pro Nacht, die man hier verbracht hat. Außerdem gibt es ein Doppelzimmer für besonders respektable Gäste des Tempels.

MAGIERAKADEMIE 'KAMPFSEMINAR ANDERGAST' (17)

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

Hinter dem Eingang befindet sich ein kleines Wachhäuschen. Dort steht ein Gardist und fragt Besucher nach ihrem Begehrt. Auf der Innenseite des Hofes zeigt die Mauer deutliche Brandspuren, anscheinend üben die angehenden Kampfmagier hier ihre Flammenlanzen. Zahlreiche Holzgerüste dienen offensichtlich der athletischen Körpererfütterung. Der Eingang zur Akademie mündet in einer kleinen, sehr schlicht eingerichteten Halle, an deren Wänden Bilder ehemaliger Spektabilitäten und berühmter Abgänger der Schule hängen. Wenn ein Fremder keinen wirklich guten Grund für seinen Besuch vorbringen kann, wird er von einem der Magier der Akademie höflich, aber zügig abgefertigt.

Nur in ausgewählten Fällen, wenn eine wirklich triftige Begründung vorliegt, wird die vielbeschäftigte Leiterin des Kampfsseminars eine Audienz gewähren. *Magistra Aljawa Walsareffnaja* spricht mit einem leichten norbardischen Akzent, denn sie ist die Tochter einer Elfe und eines Norbarden.

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

ΑΠΗΛΛΟ

FORTSETZUNGEN DES ABENTEUERS

Auf Seite 22 finden Sie ein paar Ansätze, aus denen Sie ein eigenes Abenteuer um das alte druidische Heiligtum gestalten können. Ansonsten bieten sich auch andere Abenteuer an, die Sie im Anschluss an die Kampagne um den Weißen Berg spielen können. Leider vergriffen ist **Im Bann des Eichenkönigs**. Im Sammelband **Ränkespiele**

und **Rivalen** findet sich ein Abenteuer, das in der Andergaster Magierschule spielt. Wenn Sie sich nicht scheuen, ein wenig weiter nach Süden zu gehen, können Sie auch die **Spielsteine-Kampagne** beginnen, die ebenfalls vor allem für Einsteiger geschrieben wurde und mit dem Abenteuer **Der Alchemyst** beginnt.

FREUND UND FEIND

Wenn Sie eigene Abenteuer in Andergast gestalten wollen, dann können Sie natürlich auf die Personen zugreifen, die die Helden in diesem Abenteuer schon kennen gelernt haben. Alle genannten Mitglieder der Königsfamilie (also vor allem König Efferdan und Prinz Wendelmir) werden in zukünftigen Publikationen noch genannt. Wenn Sie sie also auftauchen lassen wollen, dann sollten Sie dafür sorgen, dass sie nicht ums Leben kommen. Gleiches gilt für alle genannten Magier der Akademie und Turniermarschall Wolorion, während die Ritter aus Wendelmirs Gefolge voraussichtlich nicht wieder erscheinen werden – mit denen können Sie also anstellen, was Sie wollen.

Freiherrin Clagunda von Dragenstein und ihre Tochter schwören dem König von Andergast den Lehenseid. Auch bei ihnen kann es vorkommen, dass sie noch einmal genannt werden. Die weiteren Personen der Burg stehen ihnen jedoch ebenfalls uneingeschränkt zur Verfügung.

Außerhalb von Andergast wird die wunderliche Geschichte von der verfluchten Burg kaum zur Kenntnis genommen, nur einige Magier und Forscher werden in Zukunft hierher kommen, um den Effekt der Zeitverschiebung zu studieren – und um mit Zeitzeugen der Andergaster Geschichte vor 300 Jahren zu sprechen.

Wenn Sie einen neuen Mitspieler in Ihre Runde aufnehmen wollen, können Sie sich überlegen, jemanden von der Burgbesatzung als Helden zu wählen. Eine Person zu spielen, die gar nichts von den letzten 300 Jahren mitbekommen hat, kann sehr reizvoll sein.

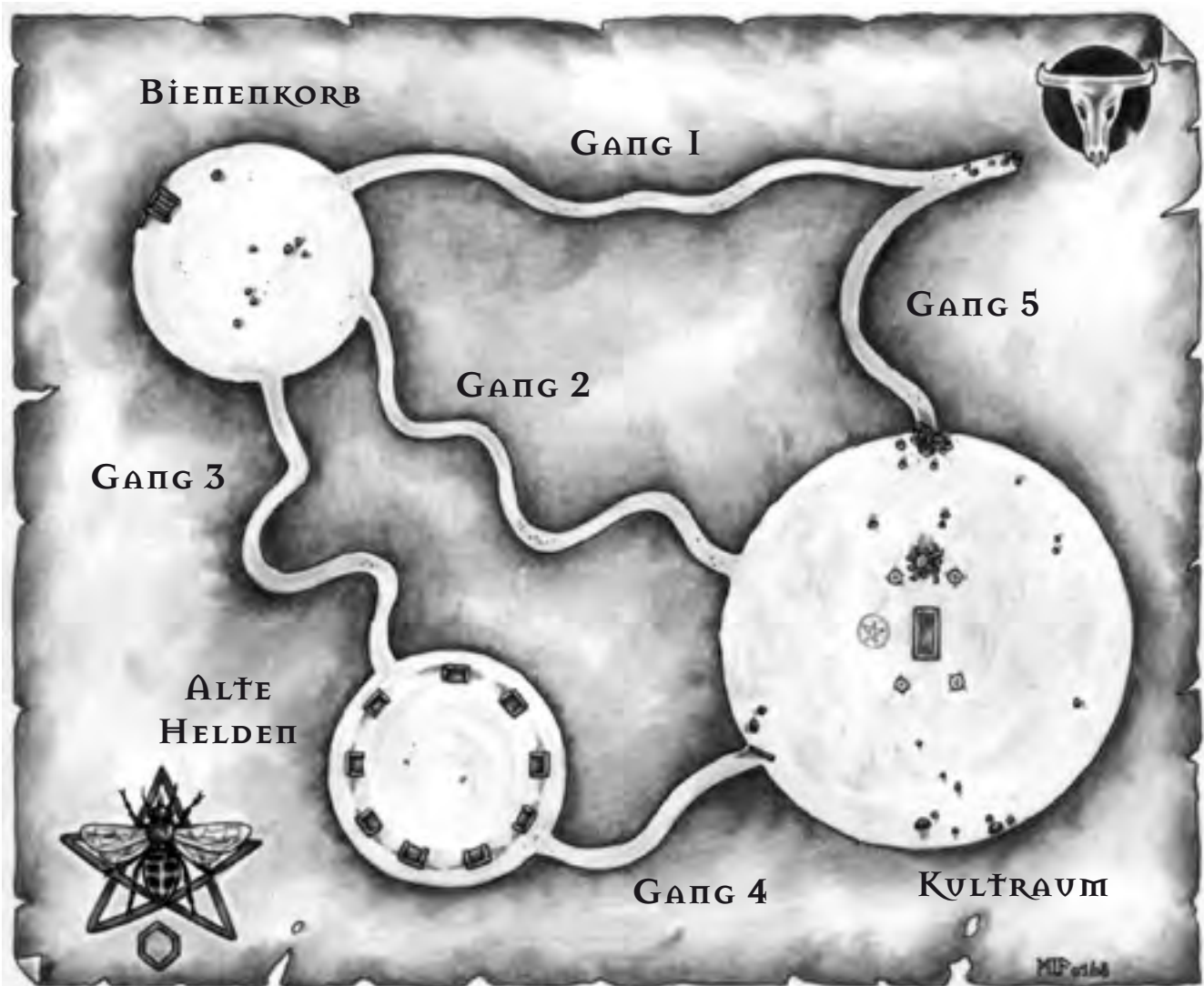
DIE HÖHLEN

Wenn die Helden sich die Zeit nehmen, die Höhlen unter der Burg noch ein bisschen zu erforschen, werden sie auf ein paar Eigenarten stoßen. Der Sand in der Kulthöhle stellt sich auf den zweiten Blick als eine mehrere Zentimeter dicke Schicht aus Chitin heraus: Der ganze Boden ist bedeckt von Insektenpanzern, darunter vor allem Bienen, aber auch Wespen, Hornissen und Käfer.

Die Wände dieser Höhle zeigen auch eine eigenartige Struktur: Sie sind vollständig mit einem Sechseckmuster überzogen, wobei jede Wabe einen Durchmesser von zwei Schritt hat. Diese Struktur ist allerdings nur eingraviert, es gibt keine Hohlräume oder dergleichen.

Die wenigen aventurischen Forscher, die diese Höhle zu Gesicht bekommen, können mit dem Chitin-Boden und der Wabenstruktur nichts anfangen, vermuten aber ein uraltes Heiligtum der Bienengöttin Mokoscha, die vom Volk der Norbarden verehrt wird. Damit liegen sie zwar gar nicht ganz falsch, aber außer bei einigen Spezialisten wird sich dies in den nächsten Jahren nicht herumsprechen. Und die Freiherrin von Dragenstein gewährt keineswegs jedem den Zugang zu den Höhlen – schon gar nicht fremden Norbarden, die dort unten am Ende noch irgendwelche Götzendienste abhalten wollen. Möglicherweise wird dieses Heiligtum aber in der Zukunft noch eine Rolle spielen.

KARTE DES HÖHLENSYSTEMS



Aufregende Abenteuer
erleben – gemeinsam
mit Freunden eine exotische
und atemberaubende Welt
erforschen!

Kommen Sie mit auf die
Reise nach Aventurien, in das
phantastische Land der Fantasy-
Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen,
verhandeln Sie mit geheimnisvollen
Elfen, suchen Sie nach Spuren längst
untergegangener Zivilisationen, lösen Sie
verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie
Spionage-Aufträge im Land der bösen
Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie
selbst bestimmen: mächtiger Magier,
edle Kämpferin für das Gute, gerissene
Streunerin oder axtschwingender Zwerg.
Jeder Held hat Stärken und Schwächen,
und nur in der Zusammenarbeit mit
seinen Gefährten wird er ans Ziel 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.

DER FLUCH VON BURG DRAGENSTEIN

DER WEIßE BERG II

AUTOR: FLORIAN DOH-SCHAVEN

Eine Burg, wo keine sein sollte, ein Brief mit dem Hilferuf eines Burgfräuleins und eine
jahrhundertealte Spur eines Artefakts – das sind die Zutaten, mit denen die Helden in
dieses Abenteuer einsteigen.

Nachdem sie im letzten Abenteuer *Zuflucht* in einer einsamen Festung
tief im Steineichenwald gefunden haben, ist es nun ihre Aufgabe,
hinter das uralte Geheimnis der Burg und ihrer Bewohner
zu kommen: Es gilt, den *Fluch von Burg Dragenstein* zu
brechen. Doch dafür müssen sie erst einmal quer durch
Andergast ziehen, um herauszufinden, was es mit der Burg
und dem Fluch auf sich hat.

Doch selbst, wenn sie den Gegenstand gefunden haben, mit
dessen Hilfe sie den Zauber brechen können, müssen sie sich
noch gegen diejenigen behaupten, die gar nicht wollen, dass Burg
Dragenstein befreit wird.

Zum Spielen dieses Abenteuerbandes benötigen Sie nur das Basisregelwerk *Das Schwarze Auge*. Kenntnis des Bandes
Die Zuflucht, des ersten Teils der Kampagne wird dringend empfohlen, während weitere Spielhilfen, vor allem der
Regionalbeschreibung *Unter dem Westwind* hilfreich, aber nicht erforderlich sind.

NUR KENNTNISSE DER
BASISREGELN
SIND ERFORDERLICH!



www.ulisses-spiele.de

ISBN 978-3-86889-716-6

I3036PDF

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. E6

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5

SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT

(MEISTER / SPIELER)

NIEDRIG / EINSTEIGER

ERFAHRUNG

(HELDEN)

EINSTEIGER

ANFORDERUNGEN

(HELDEN)

INTERAKTION,

TALENTEINSATZ, KAMPF

ORT UND ZEIT

ANDERGAST UND

STEINEICHENWALD

IN JÜNGERER ZEIT

