

GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb



Titel: Kürbisgeist & Goldenstein
Autor: Marc Jenneßen, zendijian@retogau.de
Dieses Abenteuer erreichte Platz 10

Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb im Sommer 2007 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolken-turm.de.

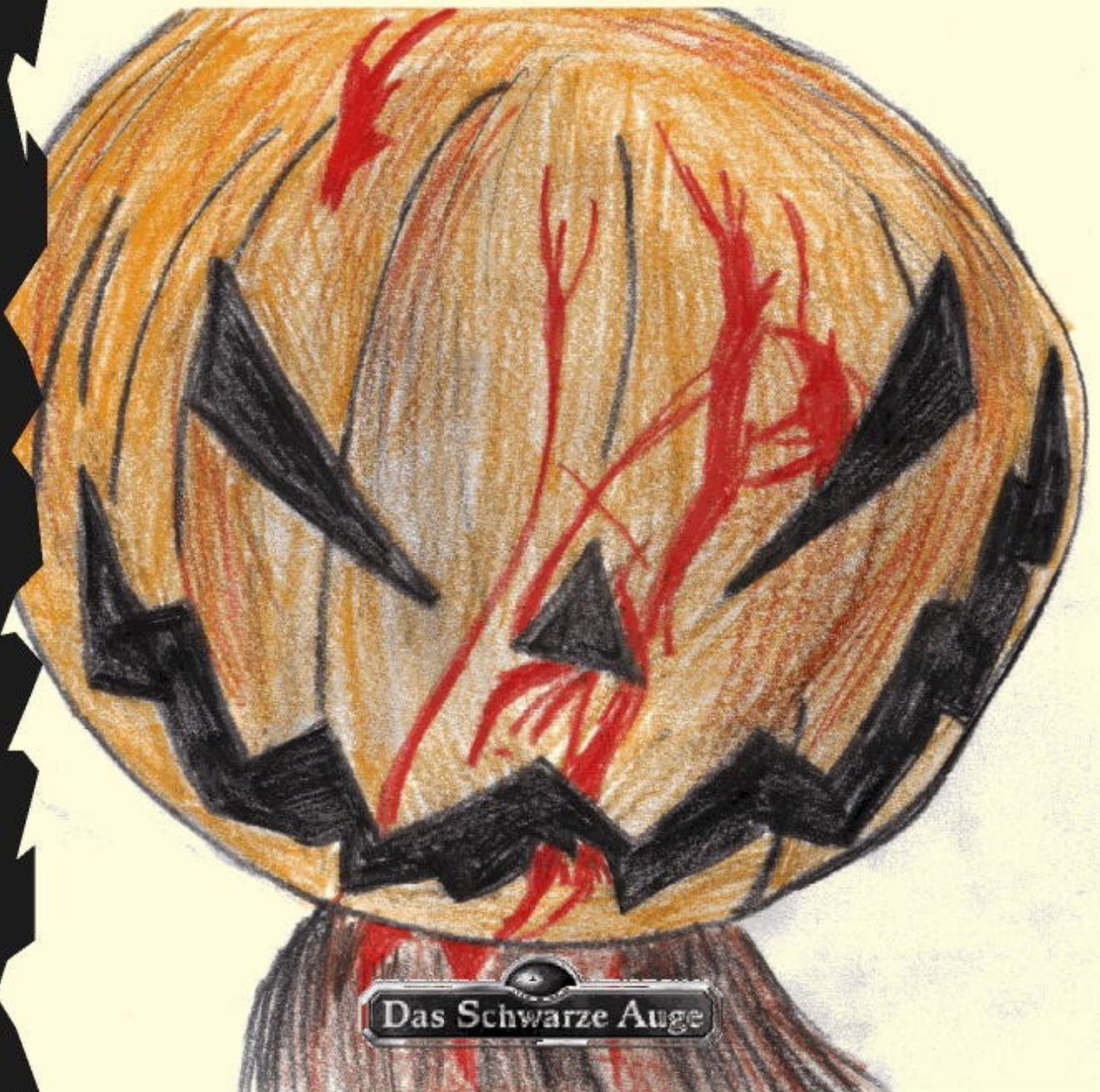
Verwendung der Marke und Inhalte von DAS SCHWARZE AUGE mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH. Copyright © 2007 by Significant GbR für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.



Willkommen in der
Baronie Retogau

Kürbisgeist und Goldenstein

für 3-6 Helden mittlerer bis hoher
Erfahrung



Das Schwarze Auge

AVENTURIEN

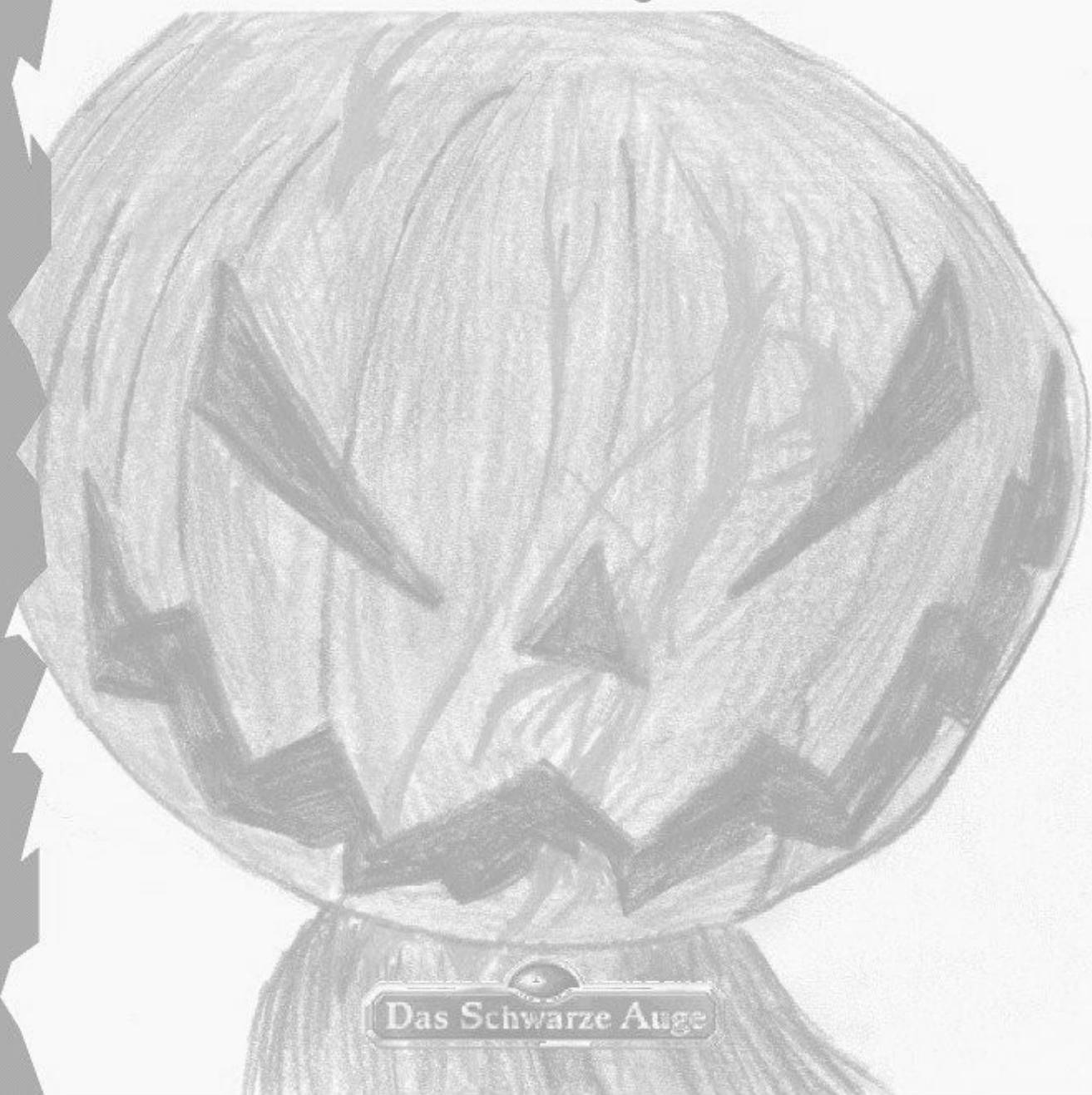
Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3-6 Helden mittlerer bis hoher Erfahrung



Willkommen in der
Baronie Retogau

Kürbisgeist und Goldenstein

für 3-6 Helden mittlerer bis hoher
Erfahrung



Das Schwarze Auge

AVENTURIEN

Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3-6 Helden mittlerer bis hoher Erfahrung



AVENTURIEN

**Ulrich Kiesow gewidmet,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.**

**DIESES ABENTEUER IST KEIN OFFIZIELLES ABENTEUER DER
FANDRO-REDAKTION! ES MAG INOFFIZIELLE INFORMATIONEN
ENTHALTEN, DIE DEM OFFIZIELLEN REGELWERK WIDERSPRECHEN.
DAS SCHWARZE AUGE UND AVENTURIEN SIND
EINGETRAGENE WARENZEICHEN DER FIRMA FANTASY
PRODUCTIONS. COPYRIGHT © 1997. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.
DIE AVENTURIEN- UND DSA-LOGOS, GENAUSO WIE DAS WAPPEN
DES KÖNIGREICHES GARETHIEN ENTSTAMMEN DEM GEISTIGEN
EIGENTUM DER FIRMA FANDRO.**



Umschlagillustration

Ivonne Haas

Umschlaggestaltung & Graphische Konzeption

Andreas „^o Chamo“ Haas

Innenillustrationen

Ivonne Haas, Marc Jenneßen

Karten, und Pläne

Marc Jenneßen

Lektorat

Andreas Haas

Gesamtredaktion

Marc Jenneßen

Satz

Andreas Haas

Publikation (PDF-Umsetzung)

Andreas Haas

Inhalte

Marc Jenneßen





Kürbisgeist und Goldenstein

**Ein Abenteuer
in der Baronie Retogau**

**Ein inoffizielles DSA-Gruppenabenteuer für 3-6 Helden
mittlerer bis hoher Erfahrung**

Von Marc Jenneßen

Mit Dank und Anregungen, Korrekturen, Ideen und Probespielen an:
Ivonne Haas, Andreas Haas, Andreas Heeren



Dieses Abenteuer entstammt dem Geiste der Macher von
<http://www.retogau.de>

alle Bilder und Inhalte, die nicht der firma fanpro entstammen (siehe vorherige Seite) sind
unser geistiges Eigentum und dürfen ohne Genehmigung nur privat verwendet, aber nicht
öffentlich publiziert werden.

**Alle Ähnlichkeiten mit einem film über einen kopflosen Reiter mit Johnny Depp in der
Hauptrolle sind rein zufällig und voll beabsichtigt!**



INHALT:

Vorwort.....	Seite 6
Kapitel 1 - Arme Helden	
Leere Beutel.....	Seite 10
Ein alter Bettler.....	Seite 11
Roter Schädel.....	Seite 15
Ein erster Anhaltspunkt.....	Seite 17
Kapitel 2 - Auf in die goldene Au	
Die Spur führt aufs Land.....	Seite 21
Erste Ermittlungen in Branningsgrund.....	Seite 24
Ein Mord.....	Seite 24
Szenen in Branningsgrund.....	Seite 28
Der Ermittler des Barons.....	Seite 30
Die Untersuchung des Tatorts.....	Seite 31
Die Spur führt zum Orvasberg.....	Seite 37
Beim alten Druiden.....	Seite 38
Der Kürbisgeist - die erste Begegnung.....	Seite 40
Kapitel 3 - Die Jagd nach dem Kürbisgeist	
Wer ist der Täter?.....	Seite 42
Ein Mord vor aller Augen.....	Seite 45
Verlassen.....	Seite 46
Hinterher.....	Seite 47
Alles löst sich in Luft auf.....	Seite 48
Der Kürbisgeist - die nächste Begegnung.....	Seite 51
Bauer Brunnengrund wird verdächtigt.....	Seite 52
Kapitel 4 - Die Lösung des Ganzen	
Noch ein Mord.....	Seite 55
Der gierige Bauer.....	Seite 57
Wieder nichts.....	Seite 58
Eine Lebenslüge wird aufgedeckt.....	Seite 60
Der Kürbisgeist - die finale Begegnung.....	Seite 61
Die Helden finden den Goldenstein.....	Seite 62
Der Schrecken hat ein Ende.....	Seite 63
Anhang	
Dramatis Personae.....	Seite 64
Das Dorf Branningsgrund.....	Seite 71
Handouts und Pläne.....	Seite 77



Vom Kürbisgeist, dem Herrn der felder

Schon seit vielen Jahrhunderten munkelt das einfache Landvolk über einen mächtigen Geist, der kommt, um Bauern, die das Mütterchen Peraine nicht schätzen wissen, mit seiner Sense zu richten. Nie konnten die Gerüchte bestätigt werden, dass es ein solches Wesen gibt. Oft wurde versucht, etwas über dieses Wesen in Erfahrung zu bringen. Doch seltsamerweise verlieren sich alle Spuren von Leuten, die das Wesen suchen, im Dunkel. Oft kommt es vor, dass man die Suchenden nur kurze Zeit später in einem Kloster der Noioniten wieder findet. Und so versucht man jeden Gedanken an diesen Geist zu vermeiden. Lediglich Anfang Travia verhält sich das Volk entgegen gesetzt zu seinem sonstigen Verhalten. In dieser Nacht feiert man die eingebrachte Ernte und versucht mit lautstarken feiern den Herrn der felder zu vertreiben. Nur wer an diesem Tag der Göttin für ihre Gaben dankt und sie reichlich mit allen seinen freunden und Nachbarn teilt, hält sich den Geist von seinen feldern fern. Diejenigen aber, die gierig und hartherzig,

sind müssen Befürchten vom Geist heimgesucht zu werden. So spricht man noch heute von dem alten Hergel, der einst ein reicher Bauer gewesen sein soll und eines Tages vollkommen verwirrt auf seinem feld gefunden wurde. Er stammelte nur, das er den Kürbisgeist sah. Dieser soll ihm gedroht haben, wenn er sein Leben nicht änderte, dann werde er von seinen eigenen Äckern gefressen. Dieses Schicksal vor Augen verkaufte er seinen Hof und floh weit weg von jedem Acker, nach Gareth. Über seinen weiteren Lebensweg ist nichts bekannt. In den nächsten Jahren wurde sein Hof von einem jungen Mann gekauft und zwar erst nachdem mehrere der Zwischenzeitlichen Besitzer Besuch vom Kürbisgeist erhalten hatten. So konnte er das Gehöft zu einem Schleuderpreis kaufen. Seitdem sind viele Jahre vergangen und aus dem jungen Mann wurde einer der angesehensten Bürger des Dorfes Branningsgrund. Er gründete eine familie und ist heute stolz auf seine vielen Nachkommen.

Die Legende vom Goldenstein:

Einstmals soll eine Bauernfamilie einen mächtigen Goldenen Stein auf ihren feldern gefunden haben. Doch der Stein wurde vom habgierigen Müller geraubt, damit dessen Vermögen noch größer werde. Doch als der gierige Schurke über den Acker flüchtete da versank er in der Erde und wurde nie wieder gesehen. Mit ihm verschwand der Goldenstein und wurde ebenfalls nie wieder gesehen. Noch heute macht die Sage die Runde, das der Goldene Stein unter einem der

felder begraben liegen soll und auf seinen finder wartet. So kam es das der Bauer Ettel beim Pflügen seines feldes vor einigen Tagen den Stein fand und ihn in der Nähe seines Hauses versteckte. Doch der Bauer hatte Schulden bei seinem Nachbarn und dieser fand das Schmuckstück und forderte ihn zur Tilgung seiner Schulden. Doch der Bauer Ettel war der Meinung das der Wert des Steines seine Schulden bei weitem übertraf und



verweigerte deshalb die Herausgabe des Steins. In der darauf folgenden Nacht bekam er Besuch von einer Geisterhaften Gestalt mit einem Kürbiskopf auf den Schultern. Dieser warnte ihn davor zu gierig zu sein und drohte Ettel damit, dass seine Felder unfruchtbar würden und alle darauf wachsenden Pflanzen

verdorren würden. Am nächsten Morgen fand Ettels Frau ihren Mann mit grausigen Schnitten am Körper halb in der Erde seines Feldes liegend. Ihr Mann hatte seiner Frau nichts von seinem Fund erzählt und so gibt es nur noch eine Person die vom Versteck des Goldensteins wusste.

Wie alles zusammenhängt:

Der Großbauer Salman Brunnengrund ist der Schlüssel zu allen oben beschriebenen Vorfällen. Vor knapp drei Jahrzehnten konnte er günstig seinen Hof aufkaufen, nachdem die Vorbesitzer von einem Geist gequält und verjagt wurden. Wie sich der geneigte Meister vorstellen kann, handelte es sich bei dem Geist nicht um ein Übernatürliches Wesen, sondern um den verkleideten Salman. Dieser verjagte einst die Vorbesitzer seines Hofes und gelangte durch den günstigen Kauf seines Gehöftes zu enormem Reichtum. Er heiratete schließlich und bekam Kinder. Heute ist seine Sippe eine der Mächtigsten im Branningsgrunder Land und allseits geachtet. Nachdem nun seit vielen Jahren niemand mehr vom Kürbisgeist etwas gehört hat ist dieser wieder zu einer Sagenfigur geworden mit der man den Kindern vor dem Zubettgehen Angst macht und der man an einem feiertag Ehrerbietung erbringt. Dann findet Salmans Schwiegersohn heraus, dass der Bauer Ettel einen wertvollen Goldklumpen in seinem Haus versteckt. Als ihm, sein Schwiegersohn davon erzählt, enthüllt ihm sein Schwiegervater das Geheimnis wie er zu seinem Gehöft gekommen ist. Gemeinsam beschließen die beiden sich den wertvollen Stein zu ergaunern. Beim Planeschmieden zu diesem Verbrechen werden sie jedoch

von Salmans junger Frau belauscht. Auch diese hat ein Geheimnis: Sie ist die Tochter des oben erwähnten alten Hergels. Sie weiß dass ihr Ehemann unrechtmäßig an das Gehöft gekommen war. Um ihren Vater zu rächen, der seinen Lebensabend als Bettler in den Straßen Gareths zubrachte und von dem sie glaubt dass er gestorben ist, ersann sie einen komplizierten Plan der ihr nicht nur den Hof des Vaters einbringen sollte, sondern auch die Rache an ihrem betrügerischen Ehemann vollenden soll. Aus diesem Grund suchte sie den Druiden Ewenion Graubart auf und versprach ihm ihren Sohn als Schüler, wenn er ihr nur helfen würde Rache zu nehmen. Zusammen sorgten sie nun in Salmans altem Kostüm für den Tod des Bauern Ettels und wollten diesen Mord nun mit geschickt gelegten Spuren Salman in die Schuhe schieben. Den Goldenstein wollen die beiden nun für sich, wenn auch aus unterschiedlichen Gründen. Aber es gibt noch weitere Parteien die von dem Verbrechen profitieren. Ettels Frau Brynia, die unter ihrem herrischen Mann litt. Der Besitzer des Gehöftes Brom Gerinkles, der vom Großbauer Brunnengrund ein lukratives Angebot für diesen Hof bekam. Und zu guter Letzt, der Advokat von Branningsgrund der in seiner Gier alle Beteiligten gegeneinander ausspielte.



Diese verstricken sich im Verlauf des Abenteuers in ein Netz aus Lügen und Halbwahrheiten, das die Helden nun zerschlagen müssen um herauszufinden wer der Mörder ist. Das im Verlauf der Ermittlungen noch weitere Menschen sterben, können die Helden nicht verhindern, und doch kommen die Helden

dem Rätsel immer mehr auf die Spur und können es schließlich lösen. Doch da erscheint ein Wesen, das sich nicht geschmeichelt fühlt das in seinem Namen gemordet wird. Oder war es letztlich schon die ganze Zeit da und hat lediglich die Frevler bestraft.

Wie die Helden ins Spiel kommen:

In Gareth werden die Helden von einem alten Bettler angesprochen, der sie bittet seine Tochter zu suchen die er schon seit Jahren nicht mehr gesehen hat. Vor seinem Tod will er sein Kind noch einmal in den Arm schließen, dann könne er friedlich sterben. Nach einer Suche die die Helden durch halb Gareth führt finden sie eine Spur der verschollenen Tochter. Diese Spur führt sie nach Osten in die Baronie Retogau. Die Helden können der Spur bis in die Nähe von Branningsgrund folgen, verlieren aber die Spur und kehren nun mit ihrem Bosparano am Ende in eine Schenke ein. Dort werden sie Zeuge wie die Leiche des Bauern Ettl gefunden wird. Als sich herumspricht das es sich

bei den Helden um weitgereiste Recken handelt, kommen verschiedene Parteien auf diese zu und bitten sie die Ermittlungen aufzunehmen. Allerdings hat jeder der Auftraggeber sein eigenes Wohl vor Augen und so irren die Helden durch ein Netz bauerlicher Verschwörungen und Verwicklungen, die sie erst durchdringen müssen bevor sie feststellen wer welche Rolle in diesem Spiel erhalten hat und wer für längst vergessene Schandtaten büßen muß. Und inmitten all dieser Rätsel mehrten sich die Anzeichen das eine Übernatürliche Kreatur wie der Kürbisgeist tatsächlich existiert und als Richter über die Frevler an der Mutter Peraine richtet.

Die Auswahl der Helden:

für dieses Abenteuer wäre eine gutmenschliche Heldengruppe ideal. Besser noch wäre es wenn sie wenig Erfahrung auf dem Parkett des dörflichen Lebens haben. Es sollte sich aber nicht um gänzlich unerfahrene Helden handeln. Ideal wäre eine Mischung aus eher gesellschaftlich orientierten Professionen wie zum Beispiel einem Schreiber oder einem jungen Medicus und gerade aus denkenden Zeitgenossen wie einem Weidener Krieger oder einem Thorwaler.

Auch Geweihte können das Abenteuer bereichern, allerdings ist hierbei von denen des Praios abzuraten, da diese vielleicht mit karmalen Mitteln versuchen das Netz der Lügen aufzulösen. Dieses Abenteuer ist eher für Diener der Peraine oder Hesindes geeignet da für diese das Rätsel um den Kürbisgeist eher eine Herausforderung darstellt, als die Lösung der Mordfälle. Sie sollten darauf achten das die Helden zu Beginn des Abenteuers über sehr wenig Geld



verfügen. Vielleicht haben sie beim Lesen der bisherigen Beschreibung die Ähnlichkeiten zu Sleepy Hollow festgestellt. Dies wird sich im Laufe des Abenteuers konkretisieren und so wäre vielleicht auch eine junge Hexe oder eine

recht unerfahrene Magierin angebracht. Nicht geeignet ist das Abenteuer für eher am schnellen Reichtum Interessierten Helden, da es diese hier nicht zu gewinnen gibt.

Ein Tipp an den Meister:

Das vorliegende Abenteuer wurde von Filmen wie Sleepy Hollow oder Brothers Grimm inspiriert, folgt aber im ganzen der Aventurischen oder vielmehr der Retogauschen Mystik. Von daher sollten sie die Stimmung während des Abenteuers immer leicht gruselig gestalten. Dies steht im heftigen Kontrast zur Kulisse der Goldenen Au.

Wahrscheinlich werden ihre Helden bald der Meinung sein, zu wissen wo der Nase läuft. Lassen sie in diesem Glauben. Um so überraschender ist das Ende, wenn die Helden erfahren wer hinter allem steckt. Dies soll auch ihnen an dieser Stelle noch nicht verraten werden. Viel Spaß bei der Lektüre des Abenteuers...

Die Wahrheit über den Goldenstein:

Viele Menschen sind der Meinung das der Goldenstein ins Reich von Mythen und Legenden gehört, und nicht in die Realität. Ob es einen von den Göttern gesandten goldenen Stein einmal gab ist für dieses Abenteuer nicht von Interesse. Den der Bauer Ettel fand auf seinem Acker etwas ganz anderes: Ein Artefakt aus den Magierkriegen. Dieses ist eine etwa einen Spann große Statue aus purem Gold, die eingeschmolzene Beute eines selbst ernannten Magokraten, der sein Eigentum mit heimtückischen Zaubern schützte. Da sein Turm einst inmitten von Feldern lag band er einen

Dschinn in die Statue mit dem Auftrag, den Boden der Felder unter den Füßen eines DIEBES in Sumpf zu verwandeln und diesen zu ersticken. Bedauerlicher Weise wurde der Magier nicht nur beraubt, sondern auch gleich erschlagen. Doch sein Mörder hatte nicht lange Freude an dem geraubten Schmuckstück. Er überlebte sein Opfer nur um wenige Minuten. Damit war das Wissen um den Goldenstein und sein Geheimnis verschollen und kam erst wieder ans Tageslicht als der Bauer Ettel es ausgrub.



I Kapitel- Arme Helden

Leere Beutel in Gareth

Die Helden befinden sich in Gareth, das immer noch von den Schäden aus der Schlacht in den Wolken gezeichnet ist. Einen Grund für einen Aufenthalt in der Kaiserstadt findet sich fast immer. Vielleicht hat es die Helden nach ihrem letzten Auftrag hier her verschlagen. Jedenfalls halten sie sich hier nun schon seit einiger Zeit auf, und auch in einer so großen Stadt kann man sich nur so lange amüsieren, wie man über das nötige Kleingeld verfügt. Wird dieses erst knapp dann sollten sich die Helden nach einem neuen Geldgeber umsehen. Dieser Einstieg soll die Helden eines lehren, das die wenigsten ihres Standes besitzen: Das man alles was man gewinnen kann, kann man auch wieder verlieren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nun seid ihr schon einige Zeit hier in Gareth, alles hier kostet teures Geld. Dumm nur, das eure Taschen anscheinend ein Loch haben, so schnell werden eure Beutel schlaff. Schon seit einiger Zeit versucht ihr einen reichen Auftraggeber an Land zu ziehen, damit ihr wieder über etwas Silber in euren Taschen verfügt. Doch es ist wie verflucht, niemand benötigt eure Dienste und so scheint es als müßtet ihr euch in die Schlange vor der Suppenküche des Traviatempels einreihen. Was waren das noch für Zeiten als man alles im Überfluß hatte. Doch anscheinend sind diese Goldenen Zeiten ein für alle mal

vorbei. Mit knurrenden Mägen reißt ihr euch in die lange Schlange der Hungrigen vor der Suppenküche des Tempels ein. Viele Menschen haben sich hier eingefunden um an den Gaben der mildtätigen Göttin teilzuhaben. An ihren Gesichtern kann man oftmals ihr trauriges Schicksal ablesen. Ein Schicksal das die Bürger mit ihrer Heimatstadt teilen. Zwar gibt es immer noch die reichen Pfeffersäcke, aber viele haben in den vergangenen harten Zeiten alles verloren und sind nun auf die Spenden der vermögenden und diese Suppenküche angewiesen.

Es wird sich komisch für die Helden anfühlen, einmal selbst zu den bedürftigen zu gehören. Ist es doch sonst eher ihre Aufgabe diesen Menschen zu helfen, schließlich ist man ja ein Held, doch auch diese müssen ihre Unterkunft bezahlen und für teure Zechtouren bezahlen. Vielleicht ist Phex ja nicht mit ihnen gewesen und vielleicht, nur vielleicht muß man sich das Wohlwollen der Götter erst wieder verdienen. Natürlich bekommt ein Magier oder ein Geweihter immer eine Unterkunft in einem der zahlreichen Gareth Tempel oder einer der beiden Magierakademien. Jedoch für teures Essen im Gasthaus sollte es nicht reichen. Sollten die Helden zu Beginn des Abenteuers über unmäßig viel Geld verfügen, so gibt es mehrere Möglichkeiten dieses den Helden abzunehmen.



Räuber

Wenn die Helden sich in eines der ärmeren Stadtviertel wagen, so kann es durchaus sein das sie Opfer von Räufern werden. Besonders in den äußeren Stadtteilen werden ganze Stadtviertel von Banden wie den Almadanern oder den Söldnern der Witwenmacher beherrscht. Es kann leicht geschehen das, sollten sich die Helden weigern einen geforderten Zoll zu bezahlen, das den Helden alles genommen wird, was diese besitzen.

Keine Rückerstattung

Vielleicht haben sich Helden in der letzten Zeit ein besonders teures Stück, sei es ein Pferd, ein magisches Artefakt oder eine maß angefertigte Waffe, gekauft. Bedauerlicherweise stellt sich dieses Stück als unbrauchbar heraus oder die Helden wurden Opfer eines gewieften Roßtäuschers. Natürlich wird dieser sich weigern, den Helden ihr Geld zurück geben. Sollten sich diese erbost an die Stadtgarde wenden, dann werden sie feststellen das diese von besagtem Händler bestochen wurde und ganz und

gar nicht unvoreingenommen auf die Anschuldigungen der Helden reagieren.

Gefälschte Wechsel

Sollten ihre Helden in der glücklichen Lage befinden, das sie über Wechsel der Nordlandbank verfügen, dann werden sie beim Versuch diese zu Bargeld zu machen beschuldigt, das diese gefälscht sind. Natürlich werden diese Wechsel eingezogen, um auf die Echtheit hin überprüft zu werden. Bis man herausfindet das die Wechsel der Helden echt sind, können durchaus einige Tage vergehen. Vielleicht führt in dieser Zeit der Hunger zu einer der Gareth's Suppenküchen. Vielleicht sind die Helden in der letzten Zeit auch in heftigen Regen geraten oder haben ein unfreiwilliges Bad in einem See oder fluß genossen, und die Schrift auf den Wechseln ist verwischt. Hier bietet sich dann an das die Nordlandbank die Wechsel zur Prüfung einzieht und der Held eine kleine Gebühr zu zahlen hat, um sie wiederzubekommen. Jedoch muß er sich diese Gebühr erst einmal verdienen. Dies wird im erst im Laufe des Abenteuers gelingen.

Ein alter Bettler

Nachdem die Helden endlich an der Reihe in der Suppenküche sind, bekommen sie einen Schlag einer undefinierbaren Masse auf einen irdenen Teller und einen Becher Ziegenmilch zugeteilt. Ein besonders abgerissener Bettler steht hinter den Helden und wirkt besonders hungrig. Hier wäre es schön wenn die Helden ihn in der Schlange vorlassen. Später wird sich der Bettler dafür bedanken. Sobald die Helden eine

Schüssel voller Eintopf haben, müssen sie sich durch die Massen der Armen und Bedürftigen Gareth's kämpfen, bevor sie einen Sitzplatz finden. Dabei kann es zu unschönen Szenen kommen, wenn die Helden noch über edle Kleidung, Waffen oder Rüstungsteile verfügen. (Und welcher Held besitzt so etwas nicht, z.B. kostet ein Schwert mehrere Dukaten und kein Held käme auf die Idee dieses zu verkaufen. Die wirklich Armen sind dann



sehr erbost darüber, das sich solche offensichtlich solvente Personen in der Suppenküche durch schnorren. So könnten die Helden ‚zufällig‘ über ein ausgestrecktes Bein stolpern, oder das in dem Kragen der Helden versehentlich eine volle Suppenschüssel landet. Achten sie darauf wie die Helden hier reagieren. Wahre Helden vergreifen sich nicht an Armen und Bedürftigen. Sollte es hier zu Handgreiflichkeiten kommen, so werden sie schnell von den Laien die, die Suppenküche betreiben vor die Tür gesetzt oder zumindest vom örtlichen Geweihten scharf zurecht gewiesen. Eventuelle Kontrahenten der Helden haben natürlich kein Interesse daran Hausverbot zu bekommen und werden sich sobald Ärger droht, wieder auf ihren Platz setzen und den braven Gläubigen miemen, die ganz unschuldig aus der Wäsche schauen. Wenn sich die Helden schließlich entschließen, die Suppenküche zu verlassen, so fühlen sie sich verfolgt. Sie bekommen nur einen sie verfolgenden Schatten zu sehen und müssen schon befürchten nun Ärger mit den versammelten Bettlern Gareths zu bekommen. Wenn die Helden sich nun ihrem Verfolger stellen wollen, so stellen sie fest, das ihnen der Bettler gefolgt ist, den Helden in der Schlange der Suppenküche vorgelassen haben. Er wird die Helden beschwören, das er ihnen nichts tun will und fängt dann ungefragt an den Helden wertvolle Ratschläge über das Leben auf der Straße zu geben. Dies mag die Kleidung der Helden betreffen und wie sie diese kaschieren können um möglichst mitleiderregend zu wirken. Wenn die Helden sich schon fragen, wo sie hier rein geraten sind, kommt es zu folgender Szene

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade noch hat euch der Alte mit guten Ratschlägen und dem abschließenden Satz das diejenigen die hoch fliegen auch tief fallen können. Anscheinend seid ihr nun ganz unten angekommen wenn schon abgerissene Bettler euch Lebenshilfe anbieten. Da grinst der Alte euch plötzlich verschwörerisch an und meint flüsternd: „Kinder ich mag euch, schließlich habt ihr mich eben vorgelassen, obwohl ihr auch Hunger hattet. Das hätt nicht jeder gemacht. Ihr schaut so aus als wärt ihr noch nicht lange hier. Ich mein inner Gosse. Na, bei den Göttern, das ist wirklich nicht leicht das zu akzeptieren. Das weiß ich. Ich hab auch nicht immer hier gelebt. Wie ich jung war, da war das ganz anders. Da hab ich die Nas hoch oben innen Wolken jehabt. Aber da haben mich de Jötter runterjeholt. Aber wißt ihr was. Ich lade euch ein, mit mir einen oder zwei zu heben. Da erträuscht man dat böse, schwere Leben schon viel leichter. Und macht euch keine Gedanken. Ausrauben will ich euch nich.“

Nein ausrauben will der Alte Bettler die Helden nicht. Er führt die Helden zu einem seit dem Schlacht in den Wolken halb zerstörten Haus in dem sich eine Handvoll Obdachlose zurück gezogen hat, um sich zu betrinken und so der Realität zu entfliehen. Um ein prasselndes Lagerfeuer werden Ratten, ein Kaninchen (oder ist es gar eine Katze?) gebraten und ein Schlauch mit Alkohol macht die Runde. In dieser Runde werden die Helden recht schnell akzeptiert. Offensichtlich gilt der alte Bettler, der



übrigens Hergel von allen genannt wird, als Eintrittskarte in diese illustre Runde. Nachdem der Schlauch mit dem billigen Hochprozentigen (Mehrere deutlich erschwerte Zechen Proben) mehrfach die Runde gemacht hat, sind sowohl die Helden wie auch der Alte gut betrunken. Nun wird er weinerlich seine Geschichte erzählen. Siehe bei Hergels Personenbeschreibung im Anhang.) Schließlich wird er den Helden von seinem sehnlichsten Wunsch erzählen. Er würde seine von ihm über alles

geliebte Tochter nur zu gern noch einmal wiedersehen, bevor er von Boron übers Nirgendmeer gebracht wird. Schließlich wird er mit dem weinseligen Blick eines Betrunknen die Helden fragen, ob dies nicht nach seiner Tochter suchen könnten. Schließlich sähen diese ja wie echte Helden aus. Das sie mittlerweile recht schmutzig sein dürften, macht Hergel nichts aus. Er ist ja selbst nicht der sauberste. Zwar könne er den Helden nichts bezahlen, aber die Götter würden diese Gute Tat sicherlich honorieren.

Die Suche beginnt

Wenn die Helden sich bereit erklären, die Tochter des Bettlers zu suchen, so kann dieser ihnen nur sagen das er seine Tochter vor fast drei Jahrzehnten auf den Stufen des Gareths Traviatempels abgelegt hat. Damals war sie fünf Götterläufe alt. Er hat immer zu den Göttern gebetet, das seiner Tochter ein besseres Leben beschert ist, als ihm selbst. Zwar war er immer wieder beim Tempel, doch er wagte es nicht nach seiner Tochter zu sehen oder gar nach ihr zu fragen. Zu groß war die Scham, das er sein eigen fleisch und Blut ausgesetzt hatte. Mit den Jahren gab er sich selbst immer mehr dem Trunke hin und verlor so schließlich jede Spur seiner Tochter. Das einzige was sie noch von ihm haben könnte, ist ein Medaillon mit einem Kupferstich von Hergel und seiner frau in Glücklicheren Zeiten. Der Alte besitzt selbst ein ähnliches nur mit dem Stich von frau und Kind darin. Er kann den Helden den Anhänger mitgeben, auch wenn er sich nicht gerne von dem Erinnerungsstück trennt. Mit Tränen in den Augen gibt der Alte den Helden den Anhänger, von dem er sich in all den Jahren nicht getrennt hat. Doch wenn es hilft, ihn noch einmal mit seiner Tochter

zu vereinen, wird er sich schweren Herzens von dem Anhänger trennen. Bevor die Helden schließlich gehen, wird er ihnen den Schwur abnehmen, auch wirklich nach seiner Tochter zu suchen und ihm wenigstens zu berichten, wie es ihr ergangen ist. Dabei haben die Helden das Gefühl, das er eigentlich nur etwas Gutes hören will. Zum Schluß wird er den Helden erklären wo sie ihn im Sallengewirr Gareths finden können. Wenn die Helden nun beim Tempel der Travia versprechen, so erkennt keiner der Geweihten den recht groben Stich wieder bzw. kann sich an ein kleines Mädchen erinnern. Wenn die Helden erwähnen, das dieses Kind vor fast drei Jahrzehnten beim Tempel ausgesetzt wurde, so meint einer der anwesenden Geweihten, das sich vielleicht die Alte Wallgrid etwas über das Mädchen wüßte. Sie hätte damals die Waisenkinder versorgt und würde nun den Traviatempel Rosskuppels betreuen. Sie wäre allerdings mit den Jahren etwas seltsam geworden. Spätestens nach dem ihr Vetter Grauzottel, ein einstiger Akoluth der Göttin, als Dieb und Hehler überführt wurde und zum Scharlachkappentanz verurteilt wurde,



wäre es um ihren Geisteszustand nicht gut bestellt. Seitdem die alte Priesterin ihren Vetter zum ersten Mal mit seinem eingefärbten Schädel sah, ist sie fast nicht mehr ansprechbar. Die Predigten werden mittlerweile von einem anderen Geweihten gehalten, aber vielleicht haben

die Helden ja Glück und erfahren etwas von der Alten. Im Traviatempel gibt man den Helden aber denn Ratschlag mit, in Rosskuppel vorsichtig zu sein, da dieses Viertel von Verbrecherbanden wie den Cobriern beherrscht wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist schwer in diesem Viertel denn wohl sehr kleinen Traviatempel zu finden, und das obwohl ihr eine Wegbeschreibung von den Geweihten im Haupttempel bekommen habt. Hier im eher ländlich geprägten Rosskuppel zeigen sich die Nachwirkungen der Schlacht in den Wolken fast so deutlich wie im Villenviertel. Nicht das ihr hier Meterhohe Trümmerberge aus dämonisch verseuchtem Metall und zerstörte Gebäude seht, nein fast hat es den Anschein als hätte man das Viertel sich selbst überlassen. Habt ihr in Alt- Gareth noch etliche Streifen der Stadtgarde gesehen, so sucht ihr sie hier vergebens. Allerorten sieht man nur ärmliche Bauer, Tagelöhner die ihrer harten Arbeit nachgehen, Straßenkinder die versuchen den wenigen Händlern etwas von ihren Ständen zu stibitzen und hin und wieder mal einen Geweihten, der an einer Straßenecke eine lautstark eine Predigt hält. Doch bei dem was ihr dort für Götterverlassenes Gerede hört, meint ihr nur das dieser Prediger wohl mehr Beistand benötigt als seine Zuhörer. Aber nach allem was ihr hört soll es im Südquartier noch weitaus schlimmer sein. Also wendet ihr euch ab und versucht weiterhin den Traviatempel zu finden. Da fällt

euch wieder der Bullige Mann auf, der euch schon eine ganze Weile folgt.

Richtig, die Helden werden verfolgt. Und zwar von einem Schläger der Cobrier. Dieser will herausfinden was die Helden hier wollen und wird versuchen den Helden in einer Dunklen Gasse aufzulauern. Er hält über einige Straßenkinder den Kontakt zu mehreren seiner Spießgesellen aufrecht, die den Helden an einer passenden Stelle den Weg abschneiden sollen. Sind die Helden so unvorsichtig das sie in die Falle laufen, dann kommt es unter Umständen zu einer Konfrontation mit den Schlägern. Sollten die Helden erwähnen das sie den Traviatempel suchen, dann werden die Schläger hellhörig. Sie tuscheln kurz miteinander, und werden dann die Helden mitnehmen wollen. Wenn die Helden sich hier wehren, kommt es zum Kampf mit den Schlägern. Lassen sich die Helden abführen, dann geht es mit dem Abschnitt Roter Schädel weiter. Hier aber die Werte der Schläger.

(Helden +2 Bandenschläger der Cobrier)

Säbel: INI 10 +W6 AC 14 PA 13

CP IW+3 DK N

Knüppel: INI 7 +W6 AC 15 PA 12

CP IW+2 DK N

LE 31 AU 29 KO 13 MR 0 ES 6

RS 2 (Lederkleidung)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Niederwerfen, Wuchtschlag



Roter Schädel

Nachdem die Helden von ihren Begleitern durch etliche Gassen des Viertels nach Süden geführt wurden (Orientierungsprobe +4), kommen sie zu einer der großen Mietskasernen Gareths. Genau genommen befinden sie sich hier schon im verruchten Südquartier. Dieses Viertel ist noch einmal eine ganze Spur weiter heruntergekommen. Dürre, zahnlose Huren versuchen ihren Körper für ein paar Heller zu verkaufen, Straßenkötter streiten sich mit Bettlern um die Abfälle und die Nachttöpfe werden aus dem Fenster auf die Straße hinunter entleert. Die meisten der Straßen sind nicht gepflastert, so dass der heruntergekommene Eindruck des Viertels noch verstärkt wird. In der Gasse an der die Mietskaserne liegt, fällt fast kein Strahl der Praiosscheibe, so dass es scheint als hätte Praios persönlich das Viertel aufgegeben. Wenn es einen der Zwölfe gibt, der dieses Viertel behütet, dann muß dies Phex sein. In der Mietskaserne werden die Helden über knarrende Holztreppe hoch ins dritte Obergeschoß geführt. An einer der Türen klopft einer der Männer dreimal und dann nach einer kleinen Pause noch zweimal, geht dann herein und kommt nach einem Moment zurück um die Helden herein zu lassen. Hier kommen sie in eine recht große, wenn auch etwas heruntergekommene Wohnung mit, mit schweren Tüchern verhängten Fenstern. Nachdem sich die Helden an das Halbdunkel (Der Raum wird nur durch etliche Kerzen erhellt) gewöhnt haben, können sie im Hintergrund mehrere Gestalten auf einem großzügigen Bett erkennen. Nachdem den Helden bedeutet wurde näher zu treten, können sie einen eigentlich recht

gutausschenden Mann mit drei Frauen, deren Tätigkeit man leicht einschätzen kann, im Betterkennen. Erst nach dem zweiten Blick fällt den Helden auf, dass die Kopfhaut des Mannes blutrot ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem der Mann mit dem Roten Schädel seine Bettgespielinnen mit einer knappen Handbewegung davon geschickt hat, blickt er euch an. Irgend etwas an seinen Augen beunruhigt euch, was es ist könnt ihr nicht sagen. Auch wirken die zahlreichen Brandnarben an seinem Oberkörper so, als wäre der Mann einer schrecklichen Folter unterzogen worden. „Ich mag solche Schnüffler nicht, also sagt mir lieber sofort was ihr im Traviatempel wollt.“ verlangt der Mann von euch zu wissen. Nachdem ihr von eurer Suche erzählt habt, meint er nur kurz angebunden, mit einem sarkastischen Unterton in der Stimme: „Oh, dass es noch barmherzige Menschen gibt in dieser harten Welt. Ich wünschte man hätte mir gegenüber auch etwas Barmherzigkeit gezeigt.“ Der Mann streicht über seinen kahlen, roten Schädel. „Aber nein, die, die mir dies angetan haben werden heute als Helden gefeiert. Sie waren später sogar so dreist mich um Hilfe zu bitten. Da schwor ich nur noch für mich und die meinen zu Sorgen. Grauzottel der Vetter der alten Geweihten war mein Freund. Er hat diese Bestrafung nicht verdient und nun ist er fort. Vielleicht hat ihn das ganze umgebracht. Wir sind



gezeichnet.“ Im Schein der Kerzen verzieht sich sein Gesicht zu einem bösen Grinsen. „Ich habe Grauzottel geschworen Wallgrid vor allem Unheil zu beschützen, und nun kommt ihr und wollt sie nach irgend so einer Schlampe befragen. Ist das wirklich alles was ihr von ihr wollt, ansonsten lernt ihr gleich das fliegen und das fallen, vor allen Dingen letzteres!“

Erst wenn die Helden den Mann, Nestel mit Namen (Er wird sich nicht vorstellen) von ihrer Redlichkeit überzeugt haben (Überzeugen, evtl. Lügen Proben), meint er gönnerhaft, das er einen guten Tag hat, und die Helden mit ihrer Suche fortfahren dürfen. Allerdings wird einer seiner Leute sie begleiten. Und

Schmiere stehen

Die Helden sollen einmal bei einem Einbruch in ein nobles Haus im Villenviertel Schmiere stehen. (Vielleicht handelt es sich um die Villa Bardosruh, die evtl. einem anderen Helden gehört) Dabei sollten sich ihre Helden angesichts von einer Streife der Stadtgarde äußerst unwohl fühlen.

Dokument stehlen

Die Helden sollen aus dem Rathaus von Alt- Gareth ein Dokument stehlen. Um was es sich dabei genau handelt sollte die Helden nicht interessieren, vielleicht

sollte sich das was die Helden als Unwahr heraus stellen, dann werden sie Rosskuppel nicht mehr lebend verlassen. Der ehemalige Dieb (siehe die Abenteuer **Schlacht in den Wolken** und **Aus der Asche**) hat sich mit seiner tollkühnen Tat ein wenig in der Hierarchie der Tobrier ein wenig hoch gearbeitet und kann den Helden weiterhelfen. Allerdings tut er dies nicht, weil er so nett ist, wie die Helden später noch merken werden. Dies ist seine Art sich an selbst ernannten Helden zu rächen. Irgendwann wird einer seiner Leute an die Helden herantreten und einen Gefallen einfordern. Wie dieser Gefallen aussieht entscheiden sie am besten selbst, trotzdem werden wir hier einige Vorschläge machen, wie die Helden ihre Schuld bei den Tobriern bezahlen können.

ist es der Bauplan eines Gebäudes, das die Tobrier ausrauben wollen, vielleicht aber auch um ein Dokument, das eines der Bandenmitglieder vor dem Gareth Gericht belasten könnte.

Zeugen bedrohen oder Schutzgeld einkassieren

Die Helden sollen eines der Opfer bedrohen, das den erwischten Dieb vor Gericht belasten könnte, und dafür sorgen das dieser freikommt. Alternativ könnten die Helden auch bei einem Händler im Südquartier Schutzgeld einkassieren und müssen dabei handgreiflich werden.



Ein Erster Anhaltspunkt

Nun werden die Helden auf direktem Weg zum Traviatempel Rosskuppels geführt. In dem Tempelraum befindet sich derzeit niemand, und so führt man die Helden in den angrenzenden Priesterraum. Hier liegt eine Alte Frau mit wirrem Haar im Bett. An den Wänden hängt das Gewand einer Traviageweiheten und mehrere Heiligenbildchen. Ein Tisch und ein Schrank vervollständigen die karge Einrichtung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wieder stellt euch euer Führer vor, doch diesmal hat es den Anschein als würde er mit einem Kind sprechen. Dann dreht er sich zu euch um und meint: „Mutter Wallgrid hat heute einen guten Tag, vielleicht habt ihr ja Glück und sie kann euch helfen.“ Als ihr näher herantretet, könnt ihr sehen, dass die Alte anscheinend vollkommen senil ist. Da blickt sie (Name eines männlichen Helden) an, entblößt faulige Zahnstümpfe und meint mit einem verzückten Lächeln: „Da bist du ja mein Junge, ich dachte schon du kommst nicht mehr.“

Jawohl, Mutter Wallgrids Geist ist zerbrochen und die Frau ist definitiv verrückt. Sie sieht in jedem fremden männlichen Besucher ihren Vetter Grauzottel. Dies können die Helden ausnutzen, indem sie die verwirrte Frau nach der von ihnen gesuchten Frau befragen. Hier können sie folgendes in Erfahrung bringen.

„Wo warst du denn so lange mein Junge?“ (Egal was die Helden als Erstes sagen!)

„Ja ich habe der Göttin gut gedient, viele Jahre lang mein Junge, und zur Belohnung kommst du nun an mein Herdfeuer zurück.“ (Auf die Frage ob sie einmal eine Traviageweihete war.)

„Ja auch in Alt-Gareth war ich, aber das weißt du doch, mein Junge, du warst doch so oft da.“

(Auf die Frage ob sie einmal ihren Dienst im Alt-Gareth Tempel getan hat.)

„Weißt du es nicht mehr, ich habe mich um die Straßenkinder gekümmert, mein Junge.“

(Was war ihre Aufgabe im Tempel)

„Natürlich kann ich mich an die Kinder erinnern, ist alles in meinem Kopf drin.“

(Weiß sie noch etwas über die Kinder um die sie sich im Tempel gekümmert hat.)

„Oh, das ist die kleine Rovena. Sie sollte Geweihte werden, aber schließlich habe ich heraus gefunden, dass sie geklaut hat und den Geboten der Göttin gefrevelt hat.“ (Wenn die Helden ihr das Bild im Medaillon zeigen.)

„Sie ist davon gelaufen als sie vierzehn war. Aber sie war noch mal im Tempel. Ich hab es dir doch damals erzählt mein Junge“ (wenn die Helden nach dem weiteren Lebensweg des Mädchens fragen.)

„Sie war eine Zeit in Frau Poffels Haus für höhere Töchter untergekommen, das weißt du doch. Wo sie danach hin ist weiß ich nicht. Du bist ja ein so lieber Junge, mein lieber Grauzottel.“ (Wenn die Helden weiterfragen.)

„Willst du schon wieder weg? Laß mich nicht so lange allein. Ich koche gleich die



Kohl- suppe, die du als Kind so gern gegessen hast.“ (Wenn die Helden gehen wollen.)

Mehr können die Helden hier nicht herausfinden. Ihr Begleiter wird dann darauf drängen, das die Alte nun schlafen muß und das die Helden endlich gehen. Er wird sie bis zum Stadttor von Alt- Gareth begleiten und teilt ihnen dann mit: „Ihr habt nun Schulden bei den Cobriern. Wir machen nichts umsonst, wir werden irgendwann auf euch zurückkommen. Ihr seid doch ehrenhafte Leute die ihre Schulden begleichen!“ Wie diese Begleichung der Schulden einmal aussieht, werden die Helden sich vielleicht denken können.

Irgendwann werden sie einmal in die dunklen Geschäfte der Cobrier verwickelt (Siehe weiter oben). Sollten sich die Helden zukünftig von Gareth fernhalten, gut, dann haben die Cobrier nicht viel verloren. Die Hilfe die sie den Helden gewährten war für sie nicht allzu aufwendig. Vielleicht verstricken sie ihre Helden einmal in einiger Zeit in ein Nachfolgeabenteuer in dem sie die Cobrier ihre Schuld einfordern lassen. Nun haben die Helden eine Spur. Sie wissen nun das sich das gesuchte Mädchen zumindest einige Zeit in Mutter Pöschels Heim für Höhere Töchter aufgehalten hat. Dieses Haus finden sie im Nordwesten Alt- Gareth in der Nähe des Theaters.

Es geht weiter in Frau Pöffels Heim für höhere Töchter

Die Helden müssen sich schon einige Zeitlang bei den Bürgern Alt- Gareths durchfragen bis sie in der Nähe des Theaters das kleine Haus finden. Wenn sich in ihrer Heldengruppe Männer befinden lesen sie den nun folgenden Text vor:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich habt ihr das Haus unweit des Theaters gefunden. Gerade betreten zwei junge, hübsche Frauen das Haus. Als ihr euch das Haus anschaut, denkt ihr kurz daran das hier noch die Welt in Ordnung scheint. Blumenkästen und Gardinen aus Eslamsbrücker Spitze schmücken die Fenster. Als ihr klopft, dauert es einen Moment bis euch geöffnet wird. Ein hübsches, junges Mädchen sicher noch keine zwanzig Götterläufe alt mit Strohhonden Haaren öffnet euch und

blickt euch mit fragendem Blick aus ihren dunkelgrünen Augen an. „Die Herrschaften wünschen?“ fragt sie recht laut, um dann flüsternd fortzufahren: „Ihr sollt euch hier doch nicht blicken lassen! Frau Pöffel duldet keinen Herrenbesuch. Kommt gefälligst ins Theater. Wenn wollt ihr denn eigentlich besuchen? Ich richte ihr dann aus das ihr da wart!“ Dann schlägt sie schnell die Tür vor eurer Nase zu. Ihr hört von drinnen wie sich Schritte nähern.

Nun, egal wie energisch die Helden Einlaß verlangen, sie werden nicht ins Haus gelangen. Hier müssen sie sich etwas einfallen lassen, den Frau Pöffel duldet keinesfalls Herrenbesuch in ihrem Haus. Egal unter welchem Vorwand. Befinden sich weibliche Helden in ihrer Heldengruppe dann dauert die



Unterhaltung an der Tür etwas länger. Aber alles was die Helden hier erfahren ist das frau Pöffel gerade auf dem Markt ist und erst am Abend wieder da ist. Besteht die Heldengruppe nur aus Männern so können sie diese Information nicht bekommen. Vielleicht versuchen die Helden sich als frau zu verkleiden oder sie beobachten das Haus und passen den Moment ab, wenn frau Pöffel das Haus verläßt. Wenn die Helden schließlich der Hausherrin auffallen, wird diese annehmen das die Helden ihren Mädchen, die sie wie Töchter behandelt, auflauern um ihnen böses anzutun. Sie wird dann schließlich mit ihrem Nudelholz aus dem Haus stürmen und die Helden wütend anfahren und beschimpfen. Ihre 'Töchter' drängeln sich dann in der Tür und sind verwundert über die Schimpfworte die den Mund frau Pöffels verlassen. Wenn die Helden glaubhaft erklären das sie nichts von den jungen Damen wollen und von ihrer Suche erzählen, verspricht frau Pöffel schließlich in ihren Büchern nachzusehen. Sie bittet die Helden jedoch erst ins Haus, nachdem sie ihre neugierigen Mädchen auf die Zimmer geschickt hat und die Helden dann in ihre Küche bittet. Hier hat sie ihr Haushaltsbuch auf den Tisch gelegt und fragt die Helden nun nach wem sie genau suchen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem frau Pöffel euch eingelassen hat, was bei Männern wohl selten genug vorkommt, bietet sie euch etwas Suppe und Ziegenmilch an. Anscheinend ist ihr, ihr Verhalten euch gegenüber etwas peinlich, dann nun ist sie sehr beherrscht. Nachdem ihr in der

Suppe löffelt, geht sie zu einem Regal das sich unter dem Gewicht von mehreren dicken Büchern biegt. „Wie lange soll es her sein das, das Mädchen nach dem ihr sucht hier gewesen sein soll?“ Nachdem ihr der Ältlichen frau das ungefähre Jahr und den Namen der Gesuchten gesagt habt, nimmt sie eines der Bücher aus dem Regal und meint dann: „Vielleicht kann ich euch weiterhelfen. In diesen Büchern notiere ich mir wie lange die Mädchen bei mir zu Gast sind. Ordnung muß schließlich sein. Manche bleiben recht lange. Viele von ihnen sind Schauspielerinnen am Theater. Dort verdienen sie nicht viel und sind froh über eine preiswerte Unterkunft.“

Es dauert eine Weile in der frau Pöffel murmelnd in dem Buch blättert, von Zeit zu Zeit etwas leise murmelnd vorliest, dann mit dem Kopf schüttelt und weiter sucht. Nach einer Weile schlägt sie das Buch mit einem energischen Knall zu und meint dann das sie nichts finden könne. Erst wenn die Helden auf die Idee kommen ihr das Medaillon mit dem Kinderbild Rovenas zu zeigen, blitzt ein ungläubiges Staunen über das Gesicht frau Pöffels. Doch es ist nicht das kleine Kind das sie erkennt. Vielmehr erkennt sie die Mutter wieder. Oder vielmehr so erklärt sie euch schnell, das, das Mädchen das den Helden als Rovenas bekannt ist, der frau auf dem Medaillon sehr ähnlich ist. Allerdings hieß dieses Mädchen Alwina und war zur fraglichen Zeit Gast in ihrem Haus. Allerdings hat sie keine guten Erinnerungen an das Mädchen. Bestohlen hätte es sie. Das gesamte Haushaltsgeld wäre damals mit ihr verschwunden. Später hätte ein anderes Mädchen das damals in ihrem Haus zu Gast war wohl noch einmal



mit Alwina gesprochen. Dadurch hat frau Pöffel erfahren, das diese einen reichen Bauern kennengelernt hätte und nun bald heiraten würde. Wen und wann dies genau war, das kann frau Pöffel nicht sagen. Sie weiß nur das Alwina nun wohl irgendwo im Osten der Kaisermark lebt. Wo genau kann sie den Helden nicht sagen, sie meint allerdings, das sie damals etwas von einem Ort

namens Brannesbach oder so ähnlich gehört hat. Wo dieser Ort genau liegt kann sie aber nicht sagen. Sie bittet die Helden jedoch darum, sollten sie Alwina oder Rovenä oder wie immer sie jetzt heißt, finden ihr ihre Haushaltskasse zurück zu bringen. Es waren immerhin 16 Dukaten gewesen. Dafür hätte sie hart arbeiten müssen.



Kapitel II- Auf in die goldene Au

Die Spur führt aufs Land

Nun haben die Helden einen Hinweis wohin die Gesuchte verschwunden ist. Doch wo besagtes Dorf genau liegt wissen die Helden nicht. Um dies heraus zu finden, müssen sie sich an öffentliche Institutionen wenden. Diese Information können die Helden im Rathaus der Stadt Gareth oder in verschiedenen Tempeln der Stadt, wie zum Beispiel im Tempel Peraines herausbekommen. Überall dort kann man den Helden mitteilen das es in der gesamten Goldenen Au namens Brannesbach gibt. Einzig ein kleines Dorf im Südosten der Baronie Retogau mit Namen Branningsgrund käme in frage. Dieser Ort ist recht schnell über die Reichsstraße III zu erreichen. Wie

schwer sie es den Helden machen an diese Information zu kommen müssen sie selbst entscheiden. Machen sie es den Helden jedoch nicht zu schwer, da diese ja in die Retogau gelotst werden sollen, wo das eigentliche Abenteuer beginnt. Sobald sie das Ziel ihrer Reise kennen, können sie gen Osten aufbrechen. So reisen sie durch die Goldene Au und kommen schließlich auf das Gebiet der Baronie Retogau. Hier in diesem ländlichen Landstrich werden die Helden Zeuge des Bäuerlichen Lebens, aber auch des Stolzes auf ihren Herrn, der ganz allein die fliegende festung Galottas und den Schwarzen Drachen besiegt haben soll.

Herbst in der Retogau

Szenen während der Reise:

Kurz nachdem die Helden die Vororte Gareths hinter sich gelassen haben, kommen ihnen mehrere fuhrwerke, voll beladen mit Mehlsäcken und Kürbissen, auf der Reichsstraße entgegen. Auf einem der Wagen sitzt neben dem Kutscher ein in vornehme Kleidung gehüllter Mann. Dieser ist in allerlei Aufzeichnungen vertieft. Plötzlich ist ein lautes Mubn zu hören. Einer der Ochsen gerät wegen der vielen Reisenden auf der Reichsstraße in Panik. Der Ochse geht durch und zieht der Wagen über den Abwassergraben in ein feld hinein. Sofort springen mehrere der fuhrleute von den Kutschböcken und verfolgen laut schreiend den Wagen. Der vornehm gekleidete Mann ruft vom Kutschbock herab: „fünf Silber für den der den Wagen stoppt.“ Dies sollte die Helden

motivieren, ebenfalls hinter dem wagen herlaufen und versuchen ihn zu stoppen. Natürlich gelingt es den Helden, wenn auch nur nach einigen Proben auf fuhrzeug lenken, sowie eventuell Tierkunde.

Nachdem die Helden die Retogau erreicht haben, kommen sie nach einiger Zeit an die Wegabzweigung nach Süden. Hier steht ein hölzerner Wegweiser der in die verschiedene Richtungen zeigt, und welches die nächsten größeren Ansiedlungen sind. Im Süden sind dies tatsächlich neben Ginsterbag auch Branningsgrund. In der Nähe sind etliche Bauern auf den feldern eines nahegelegenen Bauernhofs damit beschäftigt das Stroh zu großen Bündeln zusammen zu schnüren. Während der Arbeit singen die Bauern ein fröhliches



Liedchen, ganz so als würde die Arbeit dadurch einfacher. Hier können die Helden für ein paar Heller etwas Brot, Wein und Käse erwerben, falls sie in Gareth keine Wegzehrung eingekauft haben. Dies und die Möglichkeit in den zahlreichen Mühlen in der Nähe der Straße etwas zu trinken, sind während der nächsten Meilen die einzige Möglichkeit an etwas zu essen zu kommen. Wegherbergen gibt es hier keine. Am Nordrand des Weyherforstes finden die Helden einen kleinen Unterstand, wo die Helden nächtigen können. Sollten die Helden etwas jagen wollen, so sollten sie darauf achten, das sie nur Kleintiere erjagen dürfen da sie sonst unter Umständen wegen Wilderei angeklagt werden können.

Nachdem die Helden es sich bequem gemacht haben und sich an einem Feuerchen wärmen (Nachts kann es schon recht kühl werden.), gesellen sich bald noch andere Reisende hinzu. Diese steuern gerne etwas von ihren Vorräten bei und es kommt zu einem geselligen Zusammensein. Wenn die Helden Wachen aufstellen wollen, so sagt man ihnen das dies hier nicht unbedingt nötig ist. Wenn die Helden dies ebenfalls nicht für notwendig halten, können sie am Morgen feststellen, das ihnen etwas (relativ) wertvolles Gestohlen wurde, wie z.B. ein Schmuckdolch oder etwas das ähnlich leicht zu verstecken ist. Wenn die Helden nun aufbrechen, können sie sich in der Herbstsonne wärmen, die durch das herbstliche Blätterdach hindurch scheint. Viele Blätter sind schon herunter gefallen und bilden nun einen dicken Teppich auf dem Boden.

Schließlich geht es ab Ginsterhag wieder in Richtung Osten auf der Reichslandstraße entlang. Hier stoßen die Helden schließlich auf einen Trupp Soldaten des örtlichen Barons. Diese kontrollieren die Reisenden aufmerksam. Schnell bekommen die Helden mit, das die Soldaten, die unter einem Kürab ein Rot- Gelb- Blau gemustertes Wams tragen, einen Landflüchtigen suchen. Nach einer kurzen Befragung der Helden werden diese mit der Aufforderung, ja keinen Unsinn zu machen' weiter geschickt. Schließlich wird das Land hügeliger und die Helden bemerken das es hier einige Weinberge gibt. fast meinen die Helden das sie sich im weiter südlich gelegenen Almada befinden. Auf halbem Weg zwischen Ginsterhag und Branningsgrund gibt es einen kleinen Weiler, wo die Helden sich ein warmes Abendessen verdienen können, es gibt Griebssuppe, einen Kartoffelauflauf und Obstkuchen, dazu Milch und Dünnbier. Dazu müssen nur sie kurz helfen die neuen Mühlsteine für eine nahegelegende Mühle von einen Wagen zu abladen. Schließlich können sie es sich im weichen Stroh der Scheune bequem machen.



In der Nacht bekommen die Helden mit, dass es in Strömen regnet, und am Morgen hat sich dichter Nebel gebildet, der sich noch lange in den Bodensenken zwischen den Hügeln hält. Auch das Reisen ist nicht unbedingt angenehmer geworden. Zwar verhindert die gepflasterte Landstraße das die Helden durch den Schlamm waten müssen, es gibt jedoch etliche Stellen wo sich auf der Straße große Pfützen gebildet haben. Schließlich durchqueren die Helden ein kleines, fast schon kahles Wäldchen auf dessen Boden ein dichter Teppich aus bunten Blättern liegt. Die Schatten der kahlen Bäume bilden im dichten Nebel unheimliche Figuren. fast erscheint es den Helden als wollten die Bäume nach den Helden greifen. Kaum haben die Helden dieses unheimliche Wäldchen verlassen, kommt das Dorf Branningsgrund in Sicht. Dann schälen sich zwei Dämonenstatuen aus dem Nebel, die an beiden Seiten der Straße stehen und das Dorf offensichtlich vor Unheil beschützen soll. Was den Helden mit als erstes auffällt ist wie häßlich das herbstliche Branningsgrund ist. Lediglich eines der ersten Gebäude das die Helden im Ort sehen fällt aus dem Rahmen. Bei dem von einer zwei Schritt

hohen weiß- gekalkten Mauer begrenzten Gebäude handelt es sich um den örtlichen Praiostempel. Jedoch wird der Zugang durch ein Schmiedeeisernes Tor versperrt, auf dem zwei golden bemalte Greifen prangen. falls die Helden nach fragen, so kann man ihnen später erklären, das der Geweihte im Jahr des feuers starb und der Tempel seitdem von einem Laien geführt wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eiligen Schrittes nähert ihr euch dem kleinen Dörfchen. Zwischen mehreren Hügeln gelegen, hat sich der Nebel bis jetzt gehalten. Nur die Dächer ragen aus dem Nebel heraus und verleihen dem Dorf ein unheimliches Aussehen. Besonders schön ist das Örtchen nicht gerade, aber dies trifft wohl auf viele Dörfer im Herbst zu. Als ihr euch aus dem Nebel heraus nähert, schält sich plötzlich eine alte Bäuerin aus dem Dunst. Nachdem sie sich kurz über euer Auftauchen erschreckt hat, mit krächzender Stimme euch ein „Verdammt“ entgegen murmelt und ein Schutzzeichen geschlagen hat, geht sie leise flüsternd weiter. Dann erreicht



ihr das Dorf. Der hier vollkommen fehl am, Platz wirkende Praiosstempel scheint geschlossen zu sein. Weiterhin fällt euch auf, das überall neben den Türen Kürbisse in die man ein Gesicht geschnitten hat, stehen. fast niedergebrannte Kerzen stehen im Inneren der ausgehöhlten Kürbisse,

erleuchten so die frätze die man herein geschnitten hat und geben ihr ein unheimliches Aussehen. Hier im Ort sind die Wege allerdings sehr schlammig, so das eure Stiefel schon voller braunem Schlamm sind.

Erste Ermittlungen in Branningsgrund

Die Ermittlungen in Branningsgrund selbst erweisen sich als schwierig da die Branningsgrunder fremden gegenüber etwas verstockt sind. Spricht man die Bauern an, so wird den Helden die kalte Schulter gezeigt. Wer nicht zur Dorfgemeinschaft gehört wird befremdlich angeschaut und wenn eben möglich geschnitten. Die Bauern haben im Moment auch genug zu tun, um die fragen von all zu neugierigen Städtern zu beantworten. Überall sehen die Helden wie Brot gebacken wird, Mehl für den Winter eingelagert wird und an mancher Stelle sehen die Helden wie Vieh geschlachtet wird. Heu wird von den feldern in die Scheunen gebracht und Holz für den Winter gehackt. So müssen die Helden sich damit begnügen, tatenlos zu zusehen und werden sich höchstwahrscheinlich erst einmal in einer der zahlreichen Schenken des Ortes aufwärmen wollen. Egal in welcher Schenke sich die Helden einfinden, sie bekommen einen Tisch und ein wärmendes Essen zu einem recht günstigen Preis. Zur Mittagszeit, der

Nebel hängt immer noch in den Gassen des Ortes, füllen sich die Schenken des Ortes mit zahlreichen Bauern die sich nun ebenfalls einen wärmenden Grog gönnen wollen und eine Kleinigkeit essen. Als die Helden mit ihrer Mahlzeit fertig sind, kommt schließlich ein atemloser Junge in die Schenke herein gestürmt und sucht den Dorfverwalter um ihm eine wichtige Nachricht zu überbringen. Bei dem Jungen handelt es sich um den Sohn des Knechtes Godefrey, und wird im Laufe des Abenteuers noch des Öfteren begegnen. Wie es der Zufall so will, befindet sich Bertram Zusolbrecht genau in der Schenke die auch die Helden aufgesucht haben. So bekommen sie aus erster Hand mit was geschehen ist. Anscheinend ist in dem Dorf ein Mord geschehen, just wo die Helden das Dorf erreicht haben. Die Anwesenden Bauern bestürmen den Jungen, was den genau geschehen ist. Nachdem sich die Aufregung etwas gelegt hat und der Junge etwas zu Atem gekommen ist, erklärt er den Anwesenden was genau geschehen ist.

Ein Mord

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Junge, der gerade herein gestürmt kam, und nun händeringend den

Dorfverwalter sucht, ist fündig geworden. Jedoch ist der Junge so außer Atem, das ihr zunächst nicht versteht was der Kleine will.



Nachdem der Junge einen Becher Traubensaft vor sich hin gestellt bekommen und getrunken hat, beginnt er nun etwas ruhiger seine Geschichte zu erzählen. Verwundert hört ihr, genau wie die gesamte Schenke auch, was er zu berichten habt. Doch die Verwunderung ist schnell verschwunden nachdem der Junge davon erzählt hat, das man eine Leiche in der Nähe des Dorfes gefunden hat. Sofort bestürmen einige der Anwesenden den Jungen wo man die Leiche gefunden hat und um wen es sich handelt. Dieser erzählt recht gefaßt das es sich um den Bauern Ettl handelt, dem man mit langen Schnitten am Körper auf den Feldern vor seinem Haus gefunden hat. Schnell strömt die Masse hinaus und auch ihr folgt dem Dorfvorsteher. Es dauert eine Weile bis ihr den Fundort der Leiche erreicht habt. Neugierig versucht ihr über die Köpfe der Menge hinweg zu schauen. Alle Anwesenden sind sich uneins darüber, was passiert ist. Ein jeder hat seine eigenen Theorien wer den eigentlich recht angesehenen Bauer umgebracht hat. Überall wird getuschelt und gewispert, als sich die Menge ehrfürchtig teilt und Platz für die wichtigsten Leute des Dorfes macht. Dies erkennt ihr sofort. Die neu hinzugekommenen sind erkennbar besser gekleidet als die normalen Bauern, auch eine Perainegeweibte ist nun hinzugekommen.

Sollten sich ihre Helden nicht für den Mord interessieren, so müssen sie sich wohl fragen ob sie wahre Helden vor sich haben. Verlangen sie im

Zweifelsfall Proben auf Neugier um die Helden zum Fundort der Leiche zu locken. Die Anwesenden bestürmen einen der neu dazu gekommenen, einen älteren Mann in gutbäuerlicher Tracht, wer den so etwas getan haben könnte, doch dieser hat auch keine Ahnung wer zu einem solchen Verbrechen fähig wäre. Auffällig ist weiterhin das keiner der Anwesenden sich traut der Leiche auch nur zu nahe zu kommen. Die Helden hören nun wie die Bauern nach und nach etwas murmeln wie: „Nun ist er von der Göttin bestraft worden.“ oder „Dies war der Kürbisgeist!“. Wahrscheinlich werden die Helden die ersten sein die sich die Leiche genauer ansehen werden. Die Bauern weichen zurück, warnen die Helden aber davor die Leiche nicht zu berühren, da sie sonst vom selben fluch befallen werden, der den Bauer dahin gerafft hat. Dieser zeigt jedoch keine Anzeichen dafür das er an einem fluch gestorben ist, sondern vielmehr an den drei Schnitten die sich quer über Brust und Bauch des Opfers ziehen. Die Gedärme sind dem Bauern aus dem Bauch gequollen und sein Gesicht ist starr vor Schrecken. Wenn die Helden sich die Wunden genauer ansehen, stellen sie fest das die beiden oberen Schnitte versengt wirken als wären sie mit dem flammenschwert geschnitten worden. Die unterste Wunde wirkt nur am rechten Rand verbrannt. Der Rest der gewaltigen Wunde wirkt eher wie aufgerissen als wie geschnitten. Auf fragen was für einem fluch der Bauer zum Opfer gefallen ist, blicken sich die Bauern zuerst Hilfe suchend gegenseitig an, bevor die Blicke zuerst zu dem älteren Bauern wandern und dann weiter zur Perainegeweibten. Diese erklärt den Helden dann das der Bauer in letzter Zeit des öfteren eine Erscheinung auf seinem Land gesehen



hat. Eine Gestalt mit einem Kürbiskopf auf den Schultern habe ihn heimgesucht. Weiterhin kann sie den Helden erklären das diese Gestalt wohl ein von Peraine gesandter Ackergeist ist, der die Saattrevler bestrafte.

Nachdem der besser gekleidete Bauer sich als Salman Brunnengrund vorgestellt hat und die Bauern wieder an die Arbeit geschickt hat, bittet er die Helden darum, das Verbrechen aufzuklären. Er selbst betet zwar eifrig zu Peraine, glaubt aber nicht das die sanfte Göttin so ein Verbrechen zu lassen würde. Er bietet jedem der Helden 15 Dukaten für die Aufklärung des Verbrechens. Zudem könnte er ihnen eine Unterkunft in seinem Gutshof anbieten. Dies tue er weil er es dem Frieden im Dorf schuldig wäre. In Wahrheit hält er die Helden für Herumtreiber die er nach seinem Willen beeinflussen kann. Die Erscheinung die den Hof des Bauern

Ettel heimgesucht hat, war niemand anderes als sein Schwiegersohn Hagrid. Doch dieser sollte den Bauern nur so sehr verschrecken, das er sein Land verläßt, und das ohne den dort versteckten Goldenstein mit zu nehmen. Doch nun nimmt Salman an das sein Schwiegersohn den Bauern ermordet hat um an die wertvolle Statue zu kommen. So will er die Helden in die Irre führen und dafür Sorgen das diese einen anderen Täter finden. So wird er die Helden darauf aufmerksam machen das der Knecht des Bauern verschwunden ist. Sollten die Helden darauf bestehen das sie zuerst einen anderen Auftrag erfüllen müssen, so bietet er auch hier seine Hilfe an. In der Zwischenzeit hat der Dorfverwalter jedoch einen Boten nach Falkenruh geschickt, damit der Baron einen geeigneten Ermittler und Gardisten schickt.

Alternative Auftraggeber

falls es ihnen besser paßt, können sie ihre Helden natürlich auch von einem der anderen wichtigen Bürger des Ortes mit der Aufklärung des Mordes beauftragt werden. Hier bieten sich in erster Linie die Perainegeweihte des Ortes an, die schon seit Jahren Geschichten über den Kürbisgeist sammelt und brennend daran interessiert ist, mehr über das Geheimnisvolle Geschöpf zu erfahren. Weiterhin könnte auch der Dorfverwalter

Zusolbrecht der Meinung sein, das es eine Weile dauern wird bis er eine Antwort auf seine Botschaft aus Falkenruh bekommen wird. Bis ein geeigneter Ermittler das Dorf erreicht hat, dürften Wochen vergehen. So könnte er ebenfalls die Helden anwerben. Allerdings müssen sie in diesem fall einige Szenen die im Haus der Brunnengrunds spielen, an andere Orte verlegen.

Man ist sich einig

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem euch der Bauer ein unwiderstehliches Angebot gemacht hat, ihr könnt in seinem Gutshof

wohnen und zusätzlich zahlt er jedem von euch noch 15 Dukaten, schlägt ihr ein. Nachdem ihr schnell euer Bündel geschnürt habt, macht ihr euch zusammen mit dem Bauern auf zu



dessen Gutshof. Dort angekommen, könnt ihr euch umschauen. Der Hof ist ein großzügig angelegtes Gebäude, wenn auch etwas abgelegen. Schnell werden euch die übrigen Bewohner des Hauses vorgestellt. Neben Salmans junge Frau Travie wird euch noch der Schwiegersohn Salmans, Hagrid mit Namen, vorgestellt. Danach werden euch noch zwei Schlafräume zugewiesen.

Nun können sie sich daran machen den Hof des Bauern Ettel anzuschauen. Dieser liegt etwas nördlich von Branningsgrund und ist ein kleiner Hof, auf dem lediglich noch zwei Personen leben. Ettels Frau Brynia sowie der Sohn des verschwundenen Knechtes Godefrey, Jung- Godefrey mit Namen. Die Helden erkennen in ihm den Jungen wieder der in der Schenke von dem Mord berichtet hat. Beide können davon berichten das Ettel ihnen von dem Kürbisgeist erzählt hat, sie ihn jedoch selbst nie gesehen haben. Die Bauersfrau scheint recht froh zu sein das ihr Mann tot ist. Sprechen die Helden sie darauf an, so wird sie nicht leugnen das sie ihren Mann nicht mehr geliebt hat. Er habe sie des öfteren geschlagen und wie eine Dienstmagd behandelt. Wahrscheinlich werde sie den Hof bald verkaufen. Es gäbe nun nichts mehr was sie in Branningsgrund hielte. Sie gibt an in ihre Heimat zurückkehren zu wollen. Wo diese Heimat liegt wird sie den Helden jedoch nicht sagen. Sollten die Helden nun vermuten das es sich bei Brynia um das von ihnen gesuchte Mädchen handelt, so lassen sie ihre Helden in diesem Glauben. Später werden sie herausfinden wo die Bäuerin wirklich herkommt, nämlich aus Cobrien. Jüngst erfuhr sie das ihr Heimatdorf

nördlich von Ilsur von den Soldaten des Cobrischen Herzogs befreit wurde. Aus Scham darüber, das sie als Flüchtling nach Garetien kam wird sie den Helden vorerst nichts von ihrer Heimat erzählen. Sollten ihre Helden hingegen vermuten das Salmans Frau die von ihnen Gesuchte ist und die Helden sie dahingehend befragen, so wird diese sehr erstaunt sein und den Helden mit einem charmanten Lächeln erklären das sie die Tochter eines Darpatischen Bauern ist. Zwar hat sie ihren Mann in Gareth kennengelernt, jedoch würde ihr Ehemann ihren Vater kennen. Dieser hätte sie vor einigen Jahren hier auf dem Gutshof besucht. Somit könnte sie gar nicht die von den Helden gesuchte Person sein. Sie wird sich aber gerne umhören ob um welche Frau des Dorfes es sich handeln könnte. Im Übrigen könnte sowohl Brynia als auch Travie vom Alter und möglichen Aussehen in Frage kommen. Beide ähneln der Frau des alten Bauers auf dem Medaillon sehr. Beide haben blonde Haare, die Brynia offen trägt, Travie jedoch stets zusammen geflochten und unter einer kleinen Kopfbedeckung verborgen. Lassen sie ihre Helden noch eine Weile unsicher sein, welche der beiden Frauen die Tochter des Bettlers Hergel ist.

Was den verschwundenen Knecht angeht so kann Brynia den Helden erzählen das er nachdem ihr Mann des Nachts auf die Felder heraus gegangen ist um noch etwas in der Scheune nachzuschauen. Als er nach einer ganzen Weile nicht wiederkehrte begann sich seine Frau Sorgen um ihren Mann zu machen und bat den Knecht Godefrey darum, einmal nach dem Rechten zu sehen. Also ging der Knecht ebenfalls hinaus und kehrte nicht zurück. Sein Sohn lag zu dieser Zeit schon im Bett und schlief. Als die



beiden Männer am Morgen immer noch nicht zurück waren, begaben sich Jung-Godefrey und Brynia auf die Suche nach den beiden. Schließlich fand der Junge den Leichnam des Bauern. Von seinem Vater fand sich keine Spur. Dies ist alles was die Helden hier heraus finden können. Die Leiche des Bauern wurde mittlerweile zum nahe am Dorf liegenden Boronanger gebracht, wo er eiligst verscharrt wird. Nun können sie sich auf dem Hof umschauen, finden dabei auch eine Spur die sie weiterführt. Quer über die Äcker führt eine Fußspur bis zur Reichslandstraße, etwa eine

Weile westlich von Branningsgrund. Dort verliert sich die Spur. Die Helden können nun versuchen im Dorf einige der Bauern nach dem ominösen Kürbisgeist befragen. Nachdem sie nun einige Zeit versucht haben etwas aus den Bauern heraus zu bekommen, können sie sehen wie ein seltsamer Mann in Branningsgrund eintrifft. Sich nur mühsam im Sattel seines Pferdes haltend reitet ein junger Mann ins Dorf, hinter sich ein störrisches Maultier herziehend das hoch beladen ist mit allerlei Taschen und ähnlichem.

Szenen in Branningsgrund



Im folgenden werden einige Szenen des dörflichen Lebens beschrieben, die nicht viel mit dem eigentlichen Abenteuer zu tun haben, sondern das Leben im Dorf beschreiben sollen. Hier können si den

Helden einige Bauern vorstellen, die diese später befragen können. Eine Liste typisch garethischer Namen finden sie im Anhang des Abenteuers.



Arbeit in der Windmühle

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ehrfurcht voll beobachtet ihr die riesige Windmühle, deren Flügel sich im Wind drehen und in der das Korn der Bauern zermahlen wird. Schwer werden die Mehlsäcke, die eine Rutsche aus dem Inneren der Mühle herabrutschen, auf einen Karren gewuchtet. Nachdem der Wagen vollbeladen ist, kommt ein Mann aus der Mühle, dessen Haar vom Mehl weiß gefärbt wurde. Er hilft dabei den letzten Sack auf den Wagen zu verladen und lädt die Bauern dann noch ein kurz bei ihm einen „Gauer Sonnenbrand“ zu trinken.

Diese Szene dient lediglich dazu die Helden auf die Windmühle aufmerksam zu machen. Sollten die Helden bemerken das, dass Abenteuer diverse Parallelen zu Sleepy Hollow aufweist, könnten sie vielleicht annehmen, dass diese Mühle im Verlauf des Abenteuers noch eine Rolle spielen wird. Dem ist zwar nicht so, aber vielleicht sind die Helden dann frühzeitig der Meinung das es etwas bringt, sich am Film zu orientieren. Dies ist jedoch nicht so und dient dazu die Helden zu verwirren.

Die schöne Hexe

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr durch die schlammigen Gassen des Ortes geht, schält sich eine wunderschöne junge Frau aus dem allgegenwärtigen Nebel. In den Händen trägt sie einen Weidenkorb, gefüllt mit allerlei seltsamen Pflanzen. Fast

scheint es als würde sie über dem Schlamm hinweg schreiten, der ihr Kleid überhaupt nicht beschmutzt. Plötzlich taucht hinter euch wieder die Alte auf, die ihr schon am Eingang des Dorfes gesehen habt. Sie schaut das Mädchen kurz an, spuckt dann aus und brummt: „Verflucht, verfluchte Hexe!“ und humpelt weiter.

Bei der jungen Frau handelt es sich um die Hexe Milva, die gerade versucht ihre gesammelten Kräuter zu verkaufen. Da sie in Branningsgrund keinen guten Ruf hat, liegt daran das sie beschuldigt wurde vor kurzem mittels Magie einen eigentlich treuen Ehemann zum fremdgehen gebracht hat. Was an diesen Vorwürfen dran ist, kann man nicht sagen, jedoch ist sicher das sie eine Hexe ist. In diesem Abenteuer spielt sie keine besonders wichtige Rolle, jedoch wird sie gegen Ende des Abenteuers jemanden kennen und lieben lernen. Vielleicht vermuten die Helden aber das die Hexe hinter den Vorfällen in Branningsgrund steckt. In diesem Fall finden sie einen Auftritt der jungen Hexe im Abenteuer Wechselbalg das sie hier ebenfalls herunterladen können. Jedoch finden sich keinerlei Beweise dafür, das sie etwas mit dem Mord zu tun hat. Sie ist höchstens eine falsche Fährte.

Der vollkommene Badoc-Elf

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr kommt an einer der zahlreichen Schenken des Dorfes vorbei, als sich die Tür öffnet und eine Gestalt auf die Straße geworfen wird. Unsamft landet die Gestalt im Schlamm und nun könnt ihr erkennen, das es sich um den



jämmerlichsten Elfen handelt den ihr je gesehen habt. Betrunknen grinsend stemmt er sich hoch und blickt belämmert zum Wirtsbaus. Dort steht der Wirt und meint mit erhobener Faust: „Und laß dich hier nicht wieder blicken, bevor du endlich das Geld für den Bogen bekommen hast, den du schon vor Wochen verkauft hast, kapiert!“ Belämmert schaut sich der Elf um, wischt sich den Schlamm aus den langen Blonden Haaren und bemerkt euch dann. „Hallo ihr, wärt ihr vielleicht so gut und gebt mir n Wein ausss. Ich hab nen Bogen verkauffft, aber dasss dauert noch was bissss isch dasss Geld dafffür bekomm. Wär escht nett von eusch meine fr.. meine freunde.

Der stets betrunkene Elf Llandarion ist ein Branningsgrunder Original, der sich überall durch schnorrt. Dabei wird er immer behaupten, das er einen von ihm gefertigten Bogen verkauft hat und sich sobald er das Geld dafür erhalten hat, bei den Helden revanchiert. Dies wird jedoch nie passieren, da er immer wenn er über etwas Silber verfügt, seine Zeche bei den Wirten bezahlen muß. Er wird sich jedoch freuen wenn die Helden bei ihm einen Bogen bestellen. Zwar läßt er sich seine Arbeit gut bezahlen, doch im Bogenbau ist der Elf so versiert, so das seine Bögen bei Jägern und Kriegern des Umlandes sehr beliebt sind. Das einzige Wirtsbaus in dem Llandarion noch Kredit hat, ist „Zum Zwerg“ dessen Wirt einen Narren an dem stets betrunkenen Elfen gefressen hat. Aber auch er sieht in dem Elfen nur einen betrunkenen Narren, hat diesen jedoch lieb gewonnen.

Der Ermittler des Barons

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Amüsiert schaut ihr zu dem jungen Mann herüber, der gerade verzweifelt versucht von seinem Pferd abzusteigen. Sein Maultier hat sich mittlerweile von ihm entfernt um an einer grasigen Stelle etwas zu fressen. Schließlich gelingt es ihm vom Pferd abzusteigen, dabei landet er jedoch mit den Füßen in einer Schlammpfütze und bespritzt sich mit braunem Schlamm. Angewidert blickt er an sich herab und versucht eiligst mit seinen Händen den Dreck von seiner Kleidung zu wischen. Alles was er damit erreicht ist das er den Dreck verwischt und sein recht nobles Wams noch mehr verdreckt. Er

verzieht sein Gesicht und fast hat es den Anschein als würde er sich schütteln. Ratlos steht er einen Moment da, blickt euch dann an und geht dann, jeder Pfütze ausweichend auf euch zu. Als er euch erreicht, fragt er mit näselnder Stimme: „Werte Herrschaften, hättet ihr die freundlichkeit mir zu sagen wo ich den Verwalter dieses... Ortes finden kann.“

Der junge Mann stellt sich als Ickbold Kranick, Ermittler des Barons und Abgesandter der Akademie der heilenden und rekursiven Magie, vor. Als die Helden ihm erzählen, das sie ebenfalls zur Aufklärung des Verbrechens angeworben wurden, verzieht der junge



Mann kurz das Gesicht, öffnet den Mund und streckt die Zunge ein Stück heraus. Dann meint er nur kurz angebunden, das er sich auf eine gute Zusammenarbeit freue. Doch nun müsse er sich erst einmal säubern und dann den Dorfverwalter sprechen. Dieser hätte schließlich einen Boten an den Baron geschickt, damit dieser jemanden schicke der das Verbrechen aufklären könnte. Hier wäre er nun, um das Rätsel zu lösen. Nachdem er sich kurz beim Verwalter vorgestellt hat, bittet er die Helden ihm den Fundort der Leiche zu

führen. Auf Einwände der Helden, das man die Leiche schon weg gebracht habe, und diese wahrscheinlich schon bestattet wurde, reagiert er mit einem belehrenden: „Meine Herrschaften, vielleicht wißt ihr es noch nicht, aber die neuesten Methoden der Alchimie und der Ermittlungen machen es mir möglich, auch jetzt noch, nachdem ihr wahrscheinlich alle offensichtlichen Spuren zerstört habt, welche zu finden. Also führt mich zum Fundort der Leiche.“

Die Untersuchung des Tatorts



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Erstaunt schaut ihr dem jungen Mann zu, wie er mit großen Schritten den Fundort abschreitet, dann zu seinem Maultier geht und eine der viele Taschen öffnet. Er nestelt ein kleines fläschchen hervor und beginnt leise murmelnd ein Pulver zu verschütten, überall dort wo die Leiche lag und ihr Blut hin gespritzt ist. Dabei stellt er euch immer wieder fragen über den

Zustand und die Lage der Leiche. Nachdem ihr ihm alles erzählt habt, meint er kurz mit einem Blick auf den Boden, wo sich nun flecken dort abzeichnen, wo überall Blut hin gespritzt ist, das hier viel zuwenig Blut wäre. Danach bittet er euch genau die Wunden zu beschreiben. Als er genug von euch gehört hat, hebt er die Hände und meint: „Wie ich mir dachte, eine der Wunden war offen, so das Blut und andere flüssigkeiten aus



dem Inneren des Körpers austreten konnten. Die anderen Wunden werden nicht lange geblutet haben, ganz so als wären sie nicht tödlich gewesen oder schnell durch einen sehr heißen Gegenstand verschlossen worden..

Mittels seinen Fähigkeiten als Alchimist konnte Ickbold die Blutflecken sichtbar machen, wo sie im Boden versickert sind. Nachdem er die Helden darauf aufmerksam gemacht hat das für die von ihnen geschilderten Wunden viel zu wenig Blut zu finden ist, fällt es auch ihnen besonders auf. Eigentlich müsste sich hier weitaus mehr Blut befinden. Vielleicht erinnern sich die Helden nun daran das zwei der Wunden verbrannt wirkten. Dies so erklärt ihnen Ickbold weise darauf hin das hier Magie im Spiel war. Nun befragt er die Helden nach möglichen Verdächtigen. Wenn diese von dem verschwundenen Knecht erzählen, so meint er nur, das dieser vielleicht das Verbrechen beobachtet hat und lediglich auf der flucht vor dem wahren Mörder befindet. Nun wäre es wichtig den Knecht zu finden. Vielleicht könnte er etwas Licht ins Dunkel bringen. Wenn die Helden auch noch von dem Kürbisgeist erzählen, so wird Ickbold dies als abergläubisches Gerede abtun. Danach wird er sich eine seltsame Apparatur um den Kopf schnallen und den Tatort genau in Augenschein nehmen. Er dreht an kleinen Rädchen und es scheint als würden die bronzenen Halterungen mit den Bernsteingläsern ein Stück heraus fahren. Nun wird er den Tatort ein weiteres Mal untersuchen. Dabei kriecht er über den Ackerboden, versucht dabei aber sich so wenig wie möglich mit Erde zu beschmutzen. Auch wird er die Helden nach ihrer Unterkunft befragen bzw. ob sie für ihn eine Unterkunft im Dorf wüssten. Vielleicht

erzählen sie ihm etwas von Salman Brunnengrund. Wenn nicht, wird Ickbold im Gasthaus „Im goldenen Kessel“ unterkommen. Später wird Salman Brunnengrund ihn jedoch in sein Haus einladen, um über den Verlauf der Ermittlungen auf dem Laufenden zu sein. Anderenfalls wird Ickbold fragen ob er ebenfalls dort unterkommen könnte. Nachdem die Helden Salman den Ermittler des Barons vorgestellt haben, wird auch dieser in Salmans Gutshof untergebracht.

Nach einem guten Abendessen am Tisch des Großbauern (Es gibt Blutsuppe, Schweinebraten mit Kartoffeln und Gemüse sowie Apfelkompott.), klopft es schließlich an der Tür. Nachdem ein Knecht geöffnet hat, betritt ein steinalter Mann den Raum. Anscheinend sind Salman und der Alte gut miteinander bekannt, jedenfalls begrüßen sie sich so. Schnell erzählt er Salman das vor kurzem der Sohn des verschwundene Knechtes bei ihm war, und ihm eine Nachricht von seinem Vater überbrachte. Der Junge überbrachte ihm, als Advokatus des Dorfes ein kurzes Schreiben. Dies würde er nun den von Salman angeworbenen Abenteuern für ihre Ermittlungen zur Verfügung stellen. Danach setzt sich der Alte erst einmal vor den Kamin und wärmt sich etwas auf. Während dessen können die Helden das Schriftstück in Augenschein nehmen (Siehe im Anhang I). Es ist nur eine kurze Botschaft in der steht das der Knecht wohl offensichtlich etwas weiß was bei der Aufklärung des Mordes helfen könnte. Weiterhin steht dort das der Advokatus alleine zu seinem Sohn kommen solle. Dieser würde ihn zu seinem Versteck führen. Wenn die Helden sehr aufmerksam sind, bemerken sie das Salman dem Advokatus ein



kleines Beutelchen zusteckt. Da es schon dunkel wird, beschließt man den Knecht am nächsten Morgen zu suchen. Was die Helden nicht mitbekommen ist die Tatsache das die Herrin des Hauses nun ebenfalls von dem Zeugen erfahren hat. Dieser hat sie beobachtet wie sie als Kürbisgeist verkleidet den Bauern ermordet hat. Jedoch entdeckte sie den Zeugen und hieb mit ihrer Sense nach ihm. Da der Knecht sich noch schnell genug ducken konnte und dann schnell floh, blieben nur einige seiner Haare und das Ohr des Knechtes am Tatort zurück. Da sie mit dem Druiden vom Orvasberg zusammenarbeitet, der ihr sagte das

Haare, Blut und fleisch ein guter fokus für Zauber sein können, sandte sie diesem nun die Haare und das Ohr des Knechtes zu mit der Bitte den lästigen Zeugen zum Schweigen zu bringen. Noch in der Nacht formt der Druide nun eine Wurzel der Herrschaft daraus. Sie wird gerade fertig wenn die Helden und Ickbold das Versteck des Knechtes erreichen. Dieser wird sich auch sofort daran machen, sich selbst zu verletzen und durch die Wurzel der Herrschaft hindurch auch dem Knecht. Wenn die Helden diesen nun finden ist er schon sehr geschwächt.

Ein Zeuge wird gefunden

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt schon mehrmals an der Tür der Kate geklopft in der, der Knecht und sein Sohn leben, aber noch hat niemand geöffnet. Da hört ihr plötzlich Schritte hinter euch näherkommen. Es ist Ickbold der sich freundlich mit dem Jungen unterhält. Der Ermittler des Barons hat das Haus am frühen morgen verlassen und nun wisst ihr das er euch zuvor gekommen ist. Als die beiden euch sehen, ist ihnen anzusehen das euer Erscheinen den beiden nicht passt. Trotzdem begrüßt Ickbold euch freundlich, wenn auch etwas herablassend. Er erklärt euch kurz das er schon mit dem Jungen gesprochen hat und dieser sich bereit erklärt hat ihn zu seinem Vater zu führen. Natürlich dürften die Helden sich gerne anschließen, so erklärt er euch gönnerhaft. So macht ihr euch auf, durch den herbstlichen Nebel zum Versteck des Knechtes.

Der Junge führt die Helden ein ganzes Stück Richtung Nordwesten zu einem kleinen Wäldchen südlich des Dunkelwaldes etwa eine Meile westlich des prächtigen Schlosses Goldenstein. Ihr müsst euch durch das Unterholz des Waldstücks schlagen, bis ihr schließlich auf ein altes, heruntergekommenes Jagdhaus stößt. Hier bittet der Junge Ickbold und die Helden zu warten. Er werde seinem Vater von seinen Begleitern erzählen..

Nach einem Moment ist aus der Hütte ein lauter Schrei zu vernehmen. Als die Helden auf die Hütte zulaufen, kommt auch schon der Junge heraus gelaufen. Weinend meint er das sein Vater dort wie Tod liegt. Als die Helden die Hütte dann betreten, dauert es einen Moment bis sie sich ans Halbdunkel dort gewöhnt haben. Dann können sie den Knecht auf einer Schlafstatt liegen sehen. Er ist sehr bleich und liegt wirklich da als hätte er den Weg über das Nirgendmeer schon hinter sich. Seine



Haare wirken unsachgemäß abgeschnitten und das rechte Ohr fehlt teilweise. Jedoch sickert kein Blut auf seine Schlafstätte. Vielmehr wirkt das Ohr verbrannt. Doch schließlich bemerken sie das der Knecht nur bewusstlos ist. Mit einiger Mühe können sie ihn wecken. Doch der Knecht ist anscheinend sehr verwirrt, stammelt nur vom fluch des Kürbisgeistes der ihn getroffen habe.

Erst wenn die Helden ihn eingehend befragen, klärt sich sein Geisteszustand für einen Moment. Nun kann er den Helden erzählen, was in der Nacht des Mordes wirklich passiert ist. Er erzählt Ickbold und den Helden das er draußen etwas gehört hat. Als er nachsehen gegangen ist sah er eine Gestalt über dem Leichnam des Bauern Ettl stehen. Diese Gestalt sah so aus wie man sich den Kürbisgeist landläufig vorstellt. Eine große Gestalt in einer weiten zerschlissenen Robe, mit einem Kürbis anstelle eines Kopfes. In den Händen hielt die Gestalt eine Rotglühende Sense. Er konnte nicht glauben was er dort sah und ging einige Schritte näher heran.

Plötzlich drehte sich die Gestalt um und Godefrey sah in das Gesicht das in den Kürbis geschnitten war. Aus den Öffnungen leuchtete es, als befände sich im Inneren eine Kerze. Die Gestalt hat kurz mit dem Kopf genickt und dann ohne Vorwarnung mit der Sense zugeschlagen. Godefrey konnte sich im letzten Moment noch ducken, doch sein Ohr und seine Haare wurden abgeschnitten. Dann ist er in Panik davon gerannt. Er wollte doch niemanden etwas böses. Doch nun, so gesteht er, fürchte er das der fluch des Geistes ihn auch getroffen hat. Er habe seitdem nicht mehr geschlafen und sich versteckt gehalten. Doch er ist sich sicher das ihn

der fluch des Geistes nun bald treffen wird. Deshalb habe er sich auch seinem Sohn offenbart und ein Schriftstück für den Advokatus vorbereitet. Darin hat er die Lage eines wundersamen Gegenstandes, der, der Göttin Peraine gehört, beschrieben. Dieser Gegenstand von dem der Knecht nicht erzählt um was es sich handelt, habe den Zorn der Göttin erregt. Er kann erzählen das der Bauer diesen Gegenstand auf seinem Acker gefunden hat und ihn versteckt hat. Er selbst habe dem Bauern geholfen diesen Gegenstand zu verstecken. Immer wenn er von diesem Gegenstand redet, spricht er nur von dem glänzenden Ding. Im Brief an den Advokatus hat er die genaue Lage des Verstecks erklärt. Nun fühlte er sein Ende kommen. Er gab das Schreiben vor wenigen Stunden einem befreundeten Bauern aus dem nahen Dorf Goldenstein, damit dieser es zum Advokatus bringt. Er habe keine Zeit mehr gehabt darauf zu warten, das sein Sohn den Alten Rechtsgelehrten zu ihm bringt. Doch nun wüssten alle von dem Geheimnis und er könnte leben.

In der Zwischenzeit

Während die Helden den verschwundenen Knecht finden, sind mehrere andere Parteien nicht untätig gewesen. Nach einem Streit mit seinem Schwiegersohn kam Salman die Nachricht gerade recht, das der Advokatus ihm anbot ein Schriftstück zu kaufen. Bei diesem Schriftstück handelt es sich natürlich um die Beschreibung wo der Knecht Godefrey und der Bauer Ettl den Goldenstein, das Glänzende Ding, versteckt hat. Der Advokatus wurde für das Schreiben gut bezahlt, und versprach über den Verbleib des Schreibens zu schweigen. Lediglich



Salmans frau bekam etwas von dem Gespräch mit.

Diese hat natürlich schon vorher vom fund des Bauern Ettel erfahren, und zwar als sie ihren Mann belauschte, wie er dem Schwiegersohn von seiner Scharade als Kürbisgeist erzählte und von seinem Plan, mit Hilfe des alten Kostüms an den wertvollen fund zu kommen. Nachdem sie ihren Schwiegersohn sah, wie er von einer Aktion zurück kehrte um den Bauern Ettel zu erschrecken, da nahm sie das Kostüm und eilte in der Nacht zu dem ihr bekannten Druiden vom Orvasberg und ließ diesen einen Elementargeist des feuers in die Sense fahren um ihren Auftritt denkwürdig zu machen.

Sie hoffte, das der Mord ihrem Mann in die Schuhe geschoben würde. Dem Mann der ihre Kindheit zerstört hatte. Dann könnte sie endlich auf dem Hof leben und über ihn verfügen wie es ihr beliebt. Dummer weise kam ihr der Knecht in die Quere. Nachdem sie ihrem Mann den Gedanken in den Kopf gesetzt hatte das entweder der Schwiegersohn oder der Knecht den Bauern getötet hatte. Doch nachdem die Helden den Knecht suchen, mußte sie diesen Zeugen beseitigen. Sie sandte dem Druiden die Haare damit dieser den Knecht aus der ferne tötet. Nachdem sie ihren Mann zur Rede gestellt hat, was die ganze Sache zu bedeuten habe, gestand dieser seiner frau schließlich seinen Coup als verkleideter Kürbisgeist.

Seine frau beruhigte ihn und meinte das er das Schreiben des Advokatus vernichten müsse, bevor die Helden dieser Spur folgen können. Das dieser jedoch heimlich eine Kopie von dem Schreiben angefertigt hat, weiß keiner und auch die Helden werden erst davon erfahren wenn es zu spät ist. Cravie Brunnengrund hat in der Vergangenheit nämlich schon Geschäfte gemacht und weiß von dessen Unaufrichtigkeiten. Sie stachelt ihren Mann schließlich dazu an, nach zu prüfen ob der alte Advokatus sich nicht eine Kopie von dem Schriftstück gemacht hat. Salman wird dem Rechtsgelehrten schließlich im Kostüm des Kürbisgeistes aufsuchen und bedrohen, damit dieser eine evtl. vorhandene Kopie des Schreibens herausrückt. Nachdem der Knecht nun den Helden einiges an Informationen gegeben hat, setzt der finale Zauber des Druiden durch die Wurzel der Herrschaft ein. Das durch diesen Zauber nun ein Band zum Druiden führt, dem man mit Hellsichtzaubern folgen kann, ist recht offensichtlich. Sie müssen nur erst mal darauf kommen wie der Knecht getötet wurde und sich dann beeilen um der rasch verschwindenden magischen Spur zu folgen. Sollte keiner der Helden über passende Zauber verfügen so stellt sich Jung- Godefrey als magisch begabt heraus. Außerdem hat der Druide einige Söldner angeworben, die ihm das Schreiben, sollte es der Knecht bei sich haben, zu ihm bringen sollen.

Ein Zeuge stirbt plötzlich

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich bäumt sich der Knecht auf und greift sich ans Herz. Sein Gesicht ist Schmerz verzerrt. Dann

bricht sein Blick plötzlich und er sinkt auf seine Schlafstatt zurück. Der Knecht Godefrey ist tot. Anscheinend hat sich der fluch doch noch erfüllt. Tränen füllen die Augen des Jungen



als er seinen Vater sterben sieht, doch er heult nicht. Viel mehr wirkt er recht gefaßt.

Tatsächlich trauert der Junge nicht um seinen Vater. Dieser war im Leben ein hartherziger Mann, der von seinem Sohn stets das äußerste verlangte. Trotz allem besteht der Junge darauf das die Helden ihm helfen seinen Vater zu begraben. Während sich die Helden mit dieser Aufgabe beschäftigen, hören sie nach Bestehen einer Sinnenschärfe- Probe sich nähernde Schritte. Die Helden können sich noch rechtzeitig verstecken, bevor einige verwegene aussehende Kerle die kleine Lichtung auf der sich die Hütte befindet, betreten. Bei diesen handelt es sich um die versprengten Söldner, die vom Druiden angeworben wurden, um die Leiche des Knechtes nach dem gesuchten Dokument durchsuchen wollen. Egal wie gut sich die Helden versteckt haben, merken die Söldner angesichts des ausgehobenen Grabes recht schnell, das noch jemand anderes in der Nähe ist. Sie schwärmen aus und suchen nach den Helden. Sollten sich diese wider Erwartung so gut versteckt haben, das sie nicht gefunden werden, dann werden sie die Leiche des Knechtes nach dem Dokument durchsuchen. Da sich dieses nicht mehr beim Knecht befindet, werden sie nicht fündig.

Schließlich werden die Söldner nach Nordwesten abziehen und die Höhle des Druiden aufsuchen. Die Helden können nun versuchen den Söldnern zu verfolgen. Diese sind nun jedoch sehr aufmerksam und werden den Helden spätestens am fuß des Orvasberges eine Falle stellen. Hier warten sie gut versteckt in einem Gebüsch auf die Helden, um sie aus dem Hinterhalt mit ihren Kurzbögen anzugreifen.

Werte der Söldner:

Säbel: INI 10 +W6 AC 16
 PA 15 CP 1W+3 DK N
Schwert: INI 11 +W6 AC 17
 PA 14 CP 1W+4 DK N
Schwert und Schild: INI 11 +W6 AC 16
 PA 15 CP 1W +4 DK N
Kurzbogen: FK 21 CP 1W +3
 LE 34 AU 33
 KO 14 MR 5 ES 6 RS 4
 (Kettenhemd +Lederhelm)
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit,
 Ausfall, Niederwerfen, Wuchtschlag,
 Kampfreflexe, Linkshändig.

Egal wo die Helden gegen die Helden gegen die Söldner kämpfen, sie werden nicht bis zum Tode kämpfen. Eher versuchen sie zu fliehen. Sollte ihnen das nicht gelingen, so werden sie alles tun damit die Helden sie mit dem Leben davon kommen lassen. Dafür würden sie auch das Versteck ihres Auftraggebers verraten.



Die Spur führt zum Orvasberg

Egal welcher der oben aufgeführten Spuren die Helden folgen, sie führen alle zu einer kleinen Höhle an der Westseite des Orvasberges, dem größten Berg der Baronie Retogau. So müssen die Helden die flanken des Kahlen Berges hinaufsteigen. Die Höhle befindet sich in etwa Sechshundert Schritt Höhe und an so mancher Stelle müssen die Helden auf Seile zurück greifen. Sollten ihre Helden nicht über die nötige Ausrüstung verfügen, so lassen sie, sie über eines der versteckten Depots der maraskanischen Waffenschmuggler aus Ginsterhag stolpern. Dort können sie Seile, Kletterhaken, Steigeisen und fackeln finden. Auf jeden fall sollten sie mehrere Klettern und Körperbeherrschungsproben von den Helden verlangen um den Aufstieg darzustellen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wenn man eines über den Berg sagen kann, den ihr gerade besteigt, dann, das es sich um einen ausgesprochen häßlichen Berg handelt. Ihr könnt nichts von der Erhabenheit anderer Berge erkennen. Vielmehr ragt der Orvasberg als graues Granitmahnmal aus den fruchtbaren feldern der Retogau empor. Keine Bäume wachsen auf seinen Hängen und begrünen die Eintönigkeit der Berglandschaft. Lediglich einige verkrüppelte, schief gewachsene Bäume säumen euren Weg. Doch selbst diese Bäume haben sich ihrer Umgebung angepaßt und schon früh im Herbst ihre Blätter verloren. Nun

werfen sie trübe Schatten auf euch, wie mahnende Zeichen, die euch davor warnen wollen, euren Weg fortzusetzen. Dann seht ihr eine dunkle Öffnung im felsen aus dem Licht heraus dringt. Als ihr euch vorsichtig dem Höhleneingang nähert, könnt ihr erkennen das eine grob gezimmerte Tür, zwischen deren Ritzen Licht hervor dringt.

Vielleicht denken ihre Helden das sie nun dem Hauptschurken des Abenteuers gegenüber stehen. Doch weit gefehlt. Der Druide ist nur ein Handlanger des wahren Drahtziehers und wird versuchen die Helden auszuhorchen. Wenn es zu einem Kampf kommt, so wird er sich mit allen ihm zur Verfügung stehenden Möglichkeiten zur Wehr setzen, da er sich der Tatsache bewußt ist, das die Helden ihm auf die Spur gekommen sind und ihn im schlimmsten fall der Inquisition ausliefern werden. Vielleicht werden ihre Helden auch überlegen wie der Druide in das Muster der Morde passt. Seine einzige Motivation ist die Tatsache einen Schüler gefunden zu haben, da sich sein Sohn, der Druide Jost als wahre Enttäuschung erwiesen hat, nicht seine Wacht über den als verwunschen geltenden Orvasberg übernimmt. Letztendlich erweist sich der Druide als tote Spur, die, die Helden nicht weiterbringt. Aber wenn die Helden schließlich mit dem alten Druiden vom Orvasberg absteigen, ist er ein weiteres Opfer des Kürbisgeistes, der hier einen denkwürdigen ersten Auftritt hat.



Beim alten Druiden

Wenn die Helden in die Höhle des Druiden kommen, so scheint diese leer zu sein. So können sich die Helden erst einmal in der natürlichen Höhle umschauen, bevor sie den Druiden, der sich gerade in einer Nebenhöhle aufhält überhaupt bemerken. Dieser ist, angesichts seines abgeschiedenen Wohnortes, erst ein wenig überrascht, fremde in seiner Behausung vorzufinden. Um jedoch keinen Verdacht zu erwecken wird er sich freundlich verhalten und die Helden zu einer Schüssel Eintopf einladen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vorsichtig öffnet ihr die leise knarrende Türe. Dahinter tut sich ein Gang auf der von einem flackernden Licht nur spärlich erleuchtet wird. Nachdem ihr einige Schritte gegangen seid öffnet sich der Gang zu einer kleinen Höhle. Diese ist mit allerlei Gegenständen vorgestellt und über dem Feuer mitten im Raum hängt ein schwerer Steinguttopf in dem etwas köchelt. Die gesamte Höhle macht einen behaglichen Eindruck und ist mit groben, selbst gezimmerten Möbeln voll gestellt. Von der Decke hängen getrocknete Pflanzen und getrocknete fleischstücke herab. Auf dem großen Tisch steht irdenes Geschirr, ganz so als ob sich jemand auf sein Abendmahl vorbereitet. Erst auf den zweiten Blick fällt euch auf das sich nirgendwo in der Höhle geschmiedetes Metall findet. Sogar die Stühle und der Tisch sind mit hölzernen Zapfen zusammen

gezimmert worden. Dann fällt euch auf dem Tisch ein seltsamer Kristall an dem ein blutverklebtes Ohr mit langen Haaren befestigt wurde, auf. Anscheinend seid ihr hier richtig. Doch bevor ihr euch das Stück näher anschauen könnt, hört ihr hinter euch ein Geräusch. Ickbold steht gerade am Feuer und hat den Deckel vom Topf gehoben und hält plötzlich inne. Ihr erschreckt als ihr bemerkt das sich noch jemand im Raum befindet. Gerade ist ein alter Mann hinter einem Vorhang hervorgetreten, der euch argwöhnisch mustert. Anscheinend ist er genau so überrascht euch hier zu sehen wie ihr.

Bei dem Mann handelt es sich um den Alten Druiden Gwention Graubart der hier lebt. Nach einem Moment grüßt er die Helden mit einem Brummen und fragt sie, was sie hier her verschlagen hat. Bevor diese antworten können bedeutet er den Helden erst einmal sich zu setzen und erklärt ihnen, das er gerade sein Abendmahl einnehmen wollte. Wenn sie wollen, könnte er sein einfaches Mahl mit ihnen teilen. Dabei versucht er zu seinem Tisch zu kommen und den Kristall der Herrschaft in seine Kutte verschwinden zu lassen. Zuerst wird er sich freundlich geben, erklärt denn Helden jedoch auch das er nicht viel Besuch bekommt und deshalb eigentlich nicht auf die Helden vorbereitet ist. Erst wenn diese den Druiden mit dem Mord am Knecht konfrontieren wird er nervös werden. Er wird eine Beteiligung an dem Verbrechen leugnen und erklären das er den ganzen Abend seine Behausung nicht verlassen habe.



Wenn die Helden ihn auf den Kristall ansprechen wird er versuchen, sich damit herauszureden versuchen das es sich dabei um das Ohr eines schon lange Verstorbenen handelt. Schließlich werden die Helden aber genug gehört haben und den Druiden direkt beschuldigen etwas mit dem Mord zu tun zu haben. Vielleicht vermuten die Helden auch das der Druide den Knecht mit Hilfe seiner Magie umgebracht hat. Auch können sie auf die Aussagen der Söldner zurückgreifen um den Druiden anzuklagen.

In diesem fall wird Ewenion versuchen aus der Höhle zu flüchten und sich in der Umgebung zu verstecken, die er wie seine Westentasche kennt. falls es zum Kampf kommt finden sie seine Werte im Anhang. Er wird nicht bis zum Ende kämpfen, sobald er die Aussichtslosigkeit seines Unterfangens erkennt. Er wird dann scheinbar aufgeben, bittet aber darum das ein Geweihter der Peraine bei seinem Geständnis anwesend ist. Er habe sich vor der Göttin versündigt und will seine Absolution erhalten bevor die Helden ihm seiner gerechten Strafe zuführen können. Wollen sich ihre Helden noch kurz in seiner Höhle umschauen, dann können sie herausfinden das es noch zwei Nebenkammrn gibt und einen Gang der in die Tiefe des Berges führt und in einer natürlichen Höhle endet, in der sich eine mit einem gewaltigen Steinernen Tor versperrte Öffnung vor. Was sich dort hinter befindet wird der Druide

unter keinen Umständen verraten. Eher würde er sterben. Schließlich asollten sich die Helden auf den Weg machen, das es draußen langsam dunkel wird und außerdem ein Gewitter aufzieht. Das der Druide versucht auf dem Weg zum nächsten Perainetempel (Dieser befindet sich in Branningsgrund) zu fliehen, wird er denn Helden natürlich nicht auf die Nase binden und sich friedlich verhalten. Mittlerweile ist es draußen schon dunkel, was den Abstieg ziemlich schwierig macht zumal die Helden noch den gefesselten Druiden mit sich führen und da der junge Godefrey und Ickbold sich bei ihnen befindet. Letzterer hat sich übrigens von dem Kristal der Herrschaft ferngehalten und wenn er ihn unbedingt anschauen mußte, die Augen so verdreht, als müßte er jeden Moment in Ohnmacht fallen. Auf dem gesamten Abstieg wird er sich übrigens bei den Helden beklagen, das er seine gesamte Kleidung ruiniert. Wenn die Helden fast schon den Berg verlassen haben beginnt auch noch ein heftiges Herbstgewitter. Plötzlich weiten sich die Augen des Alten Druiden und er versucht sich loszureißen. Plötzlich scheint der Druide über ungeahnte Muskelkraft zu verfügen (Muskelstärke), so das den Helden die ihn führen KK-Proben + 5 gelingen müssen um den Druiden festzuhalten. Der nasse Boden wird die Helden noch zusätzlich bei der Verfolgung des Druiden behindern. Was den Alten so erschreckt hat könnten die Helden nicht sehen.



Der Kürbisgeist- die erste Begegnung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid gerade dem Alten durch ein kleines Wäldchen mit kahlen Ästen hindurch gefolgt, da seht ihr plötzlich im Licht eines Blitzes etwas rotglühend aufleuchten. Das Glühen macht eine schnelle Bewegung wie die Klinge einer Sense, die durch die Ähren schneidet. Dann kullert euch etwas entgegen. Als ihr genauer hinschaut seht ihr das es sich um den Kopf des Alten handelt, der euch da entgegen rollt. Ein Stück weiter seht ihr seinen Körper wie einen nassen Sack umfallen. Ein weiterer Blitz erleuchtet die Szenerie kurz. Neben der zu Boden gefallenen Leiche steht eine große Gestalt mit einem Kürbiskopf in den eine grausige Fratze geschnitten wurde. In den Händen hält die Gestalt eine scharfe Sense deren Klinge rot glüht und von der leichter Dampf des verdunstenden Regens aufsteigt. Ihr meint das Blutbespritzte Gesicht auf dem Kürbis würde euch hämisch angrinsen. Dann ist es auch wieder dunkel und beim nächsten Blitz ist die Gestalt verschwunden. Den Kürbisgeist gibt es also wirklich- dieser Gedanke dringt durch eure Köpfe und ihr bemerkt erst nach mehreren Momenten das der Regen stärker geworden ist und ihr bis auf die Knochen durchnäßt seid.

Sorgen sie dafür das die Helden hier nicht tun. Sie sollten so überrascht vom plötzlichen Auftauchen des Kürbisgeistes sein, das sie wie gelähmt einen Moment im Regen stehen. Reagieren sie nicht auf Einwürfe der Helden das sie etwas unternehmen, etwa Kampfzauber oder

reaktionsschnelle fernkampfattacken, indem sie den Vorlesetext stur weiter vorlesen. Diese erste Begegnung dauert nur wenige Augenblicke, falls sie sich fragen wie der ‚Geist‘ so schnell verschwinden konnte: Auf dem Umhang liegt mittels eines Applicatus ein Visibili, oder wahlweise ein Transversalis in dessen Schutz sich Rovena alias Travie Brunnengrund fliehen kann. Durch ihre Jahrelange Karriere als Hochstaplerin weiß sie worauf sie bei ihrem Auftritt zu achten hat. Sie hat mehrere Artefakte (z.B. die Sense) anfertigen lassen, um Glaubhaft den Kürbisgeist darstellen zu können. für die Helden sollte es so aussehen das sie ein übernatürliches Wesen vor sich haben. Erst nach einigen Augenblicken können die Helden sich aus ihrem Schock befreien und zur geköpften Leiche des Druiden eilen. Wenn ihre Helden sich nun trotz des heftigen Regens umschauen finden sie etwas seltsames. Geister hinterlassen normalerweise keine Fußspuren im feuchten Boden. Trotzdem finden die Helden Abdrücke von Schweren Stiefeln denen sie folgen können (fahrtensuche- Probe + 8). Nach etwa fünfzig Schritt endet die Spur auf einem Stück fels. Nun bleibt den Helden nichts anderes über als vollkommen durchnässt und mit dem Wissen das es den Kürbisgeist anscheinend wirklich gibt, nach Brunnengrund zurück zu kehren. In ihrer Unterkunft können sie sich dann schließlich ihrer vollkommen durchnässten Kleidung entledigen. Wenn sie wollen können sie auch das schon von Travie Brunnengrund benutzte (lauwarme) Badewasser benutzen, da diese eben ihr Abendliches Bad genommen hat. (Sie hat sich übrigens



aller verräterischer Kleidungsstücke
vorher entledigt.

Was macht man mit sehr mißtrauischen Helden?

Sollten sie in ihrer Spielrunde mit sehr mißtrauischen Helden gesegnet sein, kein Problem. Lassen sie in dem Glauben das es sich bei dem Kürbisgeist nicht um eine übernatürliche Wesenheit handelt. Vielleicht bemerken ihre Helden bei der nächsten Begegnung mit dem Geist weitere Unterschiede zwischen den beiden Erscheinungen. Dann wird der Kürbisgeist nämlich von Salman Brunnengrund gespielt. Auf jeden fall sollten sie passende Proben verlangen um sicherzugehen das Helden- und Spielerwissen getrennt sind. Vielleicht verfolgen ihre Helden der Kostümierung auch auf den Grund gehen und erst bei der nächsten Begegnung verwirrt. Vielleicht vermuten ihre Helden dann das es mehrere Kürbisgeister gibt- was sich am Ende des Abenteuers auch als wahr herausstellen wird.



Kapitel III- Die Jagd nach dem Kürbisgeist

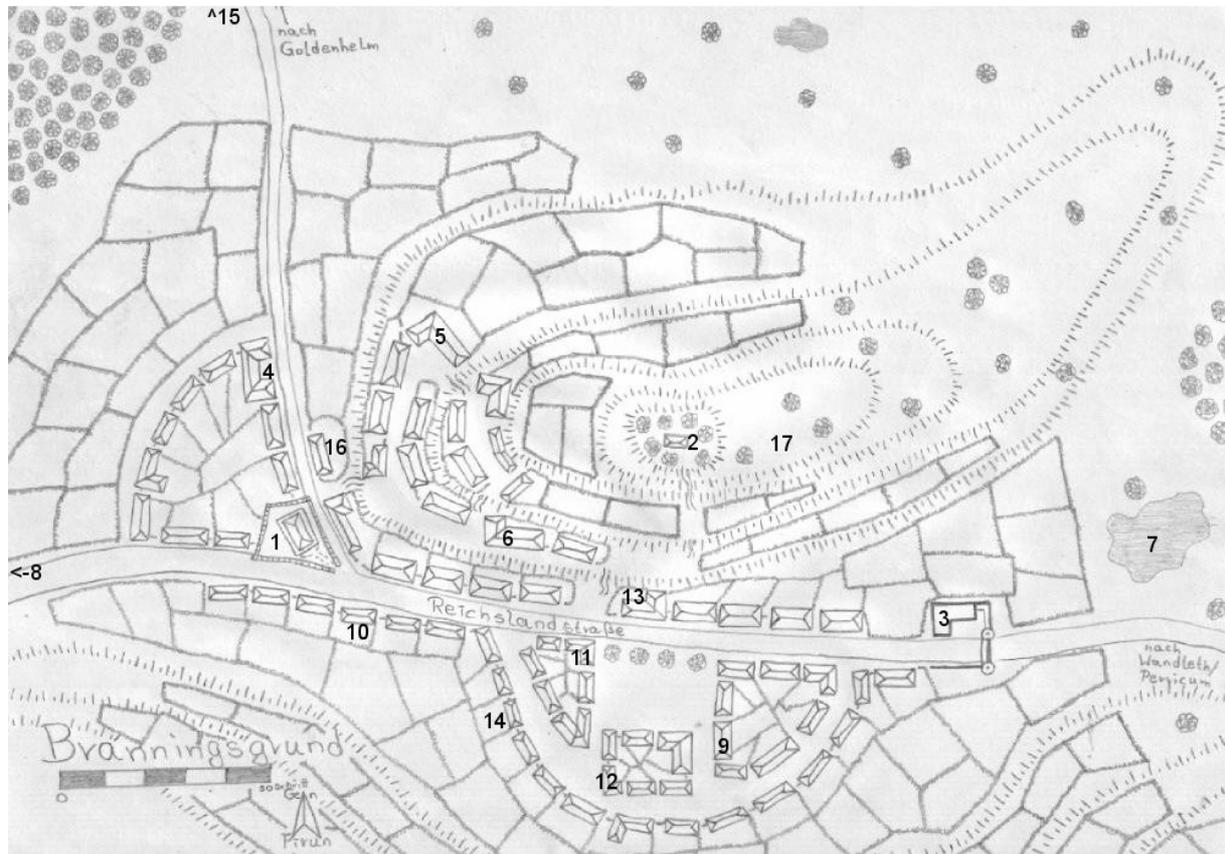
Wer ist der Täter?

Nun waren die Helden Zeuge beim Erscheinen des Kürbisgeistes. Sie müssen nun ernsthaft damit rechnen das der Kürbisgeist ein von Peraine gesandtes Wesen ist, das die Frevler bestraft. Vielleicht versuchen sie nun herauszufinden, welcher Frevler an der Göttin des Ackerbaus so erzürnt hat, das die sanfte Göttin so in Rage gerät, das sie die Sünder so hart bestraft. Weiterhin müssen sie herausfinden wie die Personen zueinander stehen und was man allgemein über den Kürbisgeist weiß. Sie sollten davon ausgehen, das die Helden nach dem Auftritt in der letzten Nacht glauben, den wirklichen Kürbisgeist gesehen zu haben. Wenn die Helden nun im Dorf die Bauern befragen, so bekommen sie allerlei Haarsträubende Geschichten erzählt, aus denen sie erst die Wahrheit heraus filtern müssen. Bei ihren Ermittlungen werden sie auf dörflichen Aberglauben

stoßen und sich einige Feinde unter den Bauern machen. So erweitert sich unwillkürlich die Liste der Verdächtigen. Doch letztlich führen alle Spuren zu Salman Brunnengrund. Dies sollten die Helden jedoch erst nach der Befragung von mehreren Bauern herausfinden. Im folgenden Abschnitt finden sie einige typisch Garetische Namen, die sie benötigen um den Bauern ein Profil zu verleihen. Ihre Helden werden sofort merken das der von ihnen gerade Befragte unwichtig ist, wenn sie merken das dieser eigentlich keinen Namen hat. Weiterhin finden sie Aussagen von verschiedenen Bauern über die Vorfälle im Dorf, den Kürbisgeist und diverse Unwichtigen Dorfklatsch, den sie einfügen sollten um zu demonstrieren das die Branningsgrunder auch noch andere Probleme haben als den Kürbisgeist.



Ermittlungen und Verdächtige



Nun da die Helden vielleicht ein übernatürliches Wesen gesehen haben, müssen sie ihre Strategie überdenken. Wahrscheinlich werden sie erst einmal versuchen möglichst viel über das Ziel ihrer Suche - den Kürbisgeist in Erfahrung zu bringen versuchen. Dazu werden sie viele Fragen stellen müssen. Wahrscheinlich die erste Anlaufstelle wird wohl der Branningsgrunder Perainetempel sein, da der Geist angeblich von der Göttin des Ackerbaus gesandt wurde um Frevel zu bestrafen. Die Geweihte kann den Helden dann auch einige Theorien die sie mit den Jahren entwickelt hat erzählen. Sie wird aber ebenso erwähnen das alles einen anderen Hintergrund haben könnte und die Helden ermutigen, bei den Bauern im Dorf Informationen einzuholen. Schön

wäre es, wenn sie Personen benutzen, die die Helden schon kennengelernt haben, wie z.B. die alte Vettel für die alles verflucht ist. Im Anhang des Abenteuers finden sie im übrigen eine Liste mit diversen garethischen Namen, mit denen sie den Befragten zumindest ein wenig Profil verleihen können. Spieler werden gerne misstrauisch wenn der Meister sich erst einen Namen ausdenken muss oder nachschlagen muss um einer Person mit der ihre Helden gerade sprechen einen Namen zu geben. Notieren sie sich vielleicht vor Beginn des Abenteuers einige passende Namen auf einem Spickzettel, damit sie auf diesen Fall vorbereitet sind. Auch kann es nicht schaden mit einem Akzent oder Dialekt die Bauern darzustellen. Schauspielern sie ein wenig, und ihre



Helden werden diese Nachforschungen nie vergessen. folgende Informationen können sie dort erhalten (Jeweils mit

einem + oder - dahinter um das Erzählte als Wahrheit oder Unwahrheit zu kennzeichnen.)

„Den Geist mit dem Kürbiskopp? Natürlich gibt es den wirklich. Mein Vater hat den schon gesehen!“ (+, Salman Brunnengrund hat früher recht viele Zeugen bei seinem damaligen Auftritt viele Zeugen hinterlassen)

„Da kann ich mich mit drum kümmern. Ich gehe immer in den Tempel und bete auch immer zur Göttin. Der Geist kommt nur zu den Sündern. So jetzt muß ich das Heu in die Scheune bringen.“

(+, stimmt der Geist kommt nur zu freveln, zumindest im Volksglauben.)

„Meiner Meinung nach ist das eine Intrige, wie im Horasreich, alles nur Lügen. Irgendwer will uns da nur Angst machen.“ (+/-, eine Intrige ist mit dem Kürbisgeist verbunden, nur wer dahinter steckt ist die Frage.)

„Da freut sich doch nur einer. Der alte Brom. Der kann den Hof bald an einen fleißigeren Bauern verpachten“ (+, Der Besitzer des Hofes profitiert tatsächlich vom Tod des Bauern, nur will er den Hof direkt verkaufen.)

„Da ist die Magierschule dran schuld, die haben den Geist beschworen, deshalb ist ja auch der Knick von der Akademie hier und stellt auch so komische Fragen wie ihr.“ (-, die Magierakademie hat Ickbold nur her geschickt weil man dort vermutet das es sich um ein übernatürliches Wesen handelt, das man erforschen will.)

„Die Geweihte oben im Tempel, die ist ein ganz tolles Miststück. Beim Zehnt sucht sie sich immer die schönsten Pflanzen aus. Und wenn sie die nicht kriegt, dann wächst im nächsten Jahr nix auf den Feldern.“ (-, Die Geweihte würde keinem Bauern den Segen verweigern nur weil sie nicht ein bestimmtes Stück der Ernte bekommt.)

„Wann war das, so vor zwanzig Jahren, da hat der Kürbisgeist auf dem Hof vom Bauern Brunnengrund gewütet. Aber der war da noch ein kleines Licht. Ist erst später reich geworden.“ (+, der Bauer Brunnengrund ist erst dadurch zu Reichtum gekommen das er den Hof gekauft hat, und das zu einem Spottpreis.)

„Seine Frau war das, die den Eitel umgebracht hat, der hat sie immer geschlagen und die Kleine wollte für ihren Liebhaber frei sein.“ (-, Brynia ist eine tote Spur, auch in Hinblick auf ihre andere Suche. Sie ist in beiden Fällen sehr verdächtig- aber leider bald tot)

„Der Sohn vom Knecht Godefrey war das! Der hat den Bösen Blick! Einmal hat er seinen Vater auf dem Markt angeguckt, so richtig wütend und da ist dem Godefrey Blut außer Nase geflossen, hab ich selbst gesehen. Der ist mir nicht geheuer! (+/-, Jung-Godefrey ist magisch begabt, einmal hat er seinem Vater einen Intuitiven fulminatus entgegen geschleudert, als dieser ihn wieder verprügeln wollte.)

„Wundert mich das der Geist noch nicht beim Brunnengrund war, der hätte es verdient.“ (+, nicht jeder kriegt was er verdient.)

Einige der vielleicht Befragten bilden sich nun eine eigene Theorie über den Kürbisgeist, so sie das noch nicht getan haben. Andere werden durch die

Befragungen der Helden und Ickbolds aufgeschreckt und zu weiteren Schritten verleitet. So glaubt Salman Brunnengrund das die Helden ihm



langsam aber sicher auf die Schliche kommen und wird am nächsten Tag noch einmal in das Kostüm des Kürbisgeistes steigen und den alten Advokatus aufsuchen um ihn unter Druck zu setzen, damit er den Helden nichts über seine Geschäfte verrät, die sich um den Hof des Bauern Ettl drehen. Ettl hat nämlich Schulden gemacht und wollte Salman nicht den Goldenstein geben um die Schulden auf einen Schlag zu begleichen. Dieser

Schuldschein befindet sich bei Advokatus Gordelin. Außerdem vermutet Salman dort eine Kopie der Wegbeschreibung zum Versteck des Goldensteins vom Knecht Godefrey. Er versucht nun beides in seinen Besitz zu bringen (Nur die Nachricht des Knechtes findet er) damit keine mögliche Spur zu ihm führt. Es kommt zu einem Kampf zwischen den beiden. Dabei verstirbt der Advokatus plötzlich an einem Herzinfarkt.

Ein Mord vor aller Augen

Wenn schließlich die Ermittlungen der Helden dazu geführt haben, das sie den sie beherbergenden Bauern Salman Brunnengrund in Verdacht haben und nun nach Konkreten Beweisen suchen, fällt ihnen vielleicht der Alte Rechtsgelehrte Gordelin ein. Sollten ihre Helden noch nicht auf diesen Gedanken gekommen sein, so könnte sie der Ermittler des Barons, Ickbold Kranick nach ihrer Meinung befragen, ob sie jemanden bestimmtes verdächtigen. Im Gegenzug berichtet er von seinen Ermittlungen. Er hat über einen der Branningsgrunder Wirte herausgefunden, das der Bauer Ettl überall Schulden hatte. Er hätte dann plötzlich alle seine Schulden bezahlt und dazu nur gesagt, das es besser wäre bei einem verschuldet zu sein, als bei vielen Leuten. Also vermutet Ickbold das sich der Bauer irgendwo Geld geliehen hätte. Es müsste also einen Schuldschein geben und vielleicht hat dessen Besitzer etwas mit den Morden zu tun. Hier

könnten die Helden auf den Gedanken kommen, beim Advokatus zu suchen, von dem sie ja wissen, das er gegen die Zahlung eines kleinen Endgeldes dazu bereit ist Einblick in seine Unterlagen zu geben. Jedoch wenn die Helden (und unabhängig von diesen auch Ickbold) ihn nun aufsuchen, dann überraschen sie den Kürbisgeist dabei, wie er sich am toten Advokatus zu schaffen macht. Dabei fällt ihnen auf das sich der Kürbisgeist vollkommen anders verhält als bei ihrer ersten Begegnung. Auch werden sie denken (müssen), das der alte Advokatus vom Kürbisgeist getötet wurde. Vielleicht glauben die Helden nun auch das es zwei Kürbisgeister gibt. Lediglich Ickbold, der durch den Sense des Geistes verletzt wird, glaubt von nun an fest an die Existenz des Geistes und will Branningsgrund so schnell wie möglich verlassen. Jedoch muß er erst einmal gesund gepflegt werden, bevor er den Ort verlassen kann.



Verlassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ungeduldig klopft ihr an die Tür des Advokatus. Nun versucht ihr schon seid mehreren Minuten auf euch aufmerksam zu machen. Der Nachbar hat euch gesagt das der alte vor kurzem nach Hause gekommen ist und sein Haus seitdem nicht mehr verlassen hat. Und nun lässt er euch hier vor der Tür stehen. Oder ist er vielleicht einfach nur schwerhörig? Plötzlich biegt der junge Ermittler des Barons um die Ecke, grüßt euch freundlich und fragt ob ihr auch den Advokatus sprechen wollt. Ihr klopft noch einmal lauter, als ihr von drinnen plötzlich ein Geräusch hört. Doch es sind keine sich nähernden Schritte, sondern ein Aufstöhnen und dann so als würde etwas schweres auf den Boden fallen. In diesem Moment scheint sowohl euch als auch Ickbold klar zu werden, das hier etwas nicht stimmt.

Ickbold wird geistesgegenwärtig, um das Haus herum stürmen um über den Garten ins Haus zu gelangen. Sorgen sie dafür das ihm nicht mehr als zwei Helden dabei folgen. Notfalls wird er sie anweisen die Türe einzutreten, damit man einem möglichen Mörder jeden fluchtweg nimmt.

Wenn die Helden nun die Tür eintreten (KK- Probe +6) oder versuchen das Schloss zu knacken (dementsprechende Probe + 5), kommen sie nachdem dies gelungen ist, in denn flur des Hauses. Hier sind überall Bücher aufgestapelt und etliche Schriftrollen liegen herum. Auf dem Boden liegt ein uralter Teppich, der wohl schon zur Zeit Kaiser Pervals hier lag. Es riecht etwas muffig und die Helden hören ein leises Gurgeln aus dem Arbeitszimmer des Advokatus. Wenn die Helden dort eintreten, können sie eine Gestalt sehen, die durch einen zweiten Gang verschwindet. Auf dem Boden liegt der Advokatus, der noch mit vor Schrecken geweiteten Augen, seine letzten Atemzüge ausstößt, bevor er in den Armen der Helden stirbt. Dann hören die Helden aus dem hinteren Teil des Hauses ein lautes Krachen und dann ein Stöhnen. Wenn die Helden nun dorthin eilen, finden sie Ickbold und evtl. einen ihrer Gefährten mit großen Schnittwunden daliegen. Über die Hecke verschwindet die Gestalt, die die Helden schon im hinteren flur des Hauses gesehen haben.

Nun können sie die Gestalt näher sehen. Sie trägt eine geflickte Schwarze Kutte, eine Sense von der noch Blut tropft und auf seinen Schultern sitzt ein Kürbiskopf statt eines Kopfes- der Kürbisgeist hat wieder zugeschlagen. Sorgen sie dafür das die Helden sich zuerst um die Verletzten kümmern oder nach dem alten Advokatus schauen.



Hinterher

Wenn die Helden dem Kürbisgeist folgen, dann kommt es zu einer halbsbrecherischen Jagd an den flanken des Brannenshügels, durch mehrere Hinterhöfe und Gärten hindurch. Dabei bemerken die Helden das der Geist anscheinend nicht gut in form ist und holen schnell auf. Schließlich erreicht der Geist ein in der Nähe abgestelltes Pferd und reitet von hier aus auf die Landstraße wo er sein Pferd nach Westen wendet. Sollten die Helden so geistesgegenwärtig sein und versuchen dem berittenen Geist auf der Straße den Weg abschneiden wollen, dann wird er die Helden nieder zu reiten. Sollten die Helden über Pferde verfügen dann können sie dem Geist bis zu einem kleinen Wäldchen etwa anderthalb Meilen westlich des Dorfes verfolgen. Doch spätestens dort verliert sich die Spur. Jedoch können aufmerksame Helden an einer der Hecken einen Stofffetzen aus dem Mantel des Kürbisgeistes finden. Geister sollten doch nicht solche Spuren hinterlassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr hechtet über die nächste Hecke. Nun könnt ihr den Geist schon fast sehen. Sein Vorsprung wird immer kleiner. Bald habt ihr ihn. Da fällt (Name eines Helden) plötzlich etwas auf. Im Gebüsch hängt ein fetzen vom Umhang des Kürbisgeistes. Da seht ihr ein Stück weiter wie der Geist seine Sense schultert und sich schwerfällig auf ein bereitstehendes Pferd schwingt. Anscheinend kann der Geist nicht besonders gut reiten. Mit wehendem Mantel reitet er auf die Landstraße um reitet mitten durch

Branningsgrund hindurch. Nun hat das gesamte Dorf den Geist gesehen.

Egal was die Helden auch machen, sie sollten zweierlei beim erneuten Erscheinen des Kürbisgeistes bemerken. Einmal, das der Geist offensichtlich nicht allzu beweglich ist. Und zum zweiten, das zumindest der Mantel des Geistes nichts übernatürliches an sich hat. Der gefundene fetzen ist etwa so magisch wie ein paar Schritt feldweg. Dies lässt für die Helden nur zwei Möglichkeiten offen. Entweder ist der Geist ein menschlicher Hochstapler oder wirklich eine von der Göttin gesandte Erscheinung. Anders kann man das Gesehene nicht erklären. Wenn die Helden die Verfolgung des Geistes aufgegeben haben, dann sollten sie sich um den verletzten Ickbold kümmern bzw. dann können sie sich im Archiv des Advokatus

umschauen um herauszufinden was der Geist hier gesucht hat. Ickbold hat eine stark blutende Wunde an der Schulter davon getragen, jedoch ist die Wunde nicht tödlich (12 SP) und kann recht einfach geheilt werden, jedoch wird der Ermittler erst einmal durch den Schreck bewusstlos liegen bleiben. Sollten die Helden nach einer Möglichkeit suchen, wo sie Ickbold sicher unterbringen können, so wird sich die junge Hexe (siehe Seite ...) Milva anbieten, ihn zu pflegen. Hier können sie auch wieder die alte Vettel einbauen, die beim Anblick der jungen frau angewidert ausspuckt und dabei laut: „Verflucht!“ murmelnd. Erst nach einiger Zeit wird er wieder zu sich kommen und demjenigen der ihn pflegt mit Schreck geweiteten Augen berichten, was geschehen ist. Als er nach hinten



gelaufen ist, stolperte er geradezu über den Kürbisgeist. Er stand dem Geist gegenüber und starrte einen Moment in

seine Fratze. Dann hat der Geist ihm seine Sense in die Schulter gerammt. An mehr kann er sich nicht erinnern.

Alles löst sich in Luft auf

In den nächsten Stunden können die Helden nicht viel mehr tun als das Archiv und die Schreibstube des alten Advokatus nach verräterischen Schriftstücken zu durchsuchen. In dieser Zeit beginnt Ickbold an allem zu Zweifeln an das er bisher glaubte. Er wird den Helden (oder Milva) permanent in den Ohren hängen und sie zum Glauben an die Mutter Peraine bekehren wollen. Nicht das er bisher sonderlich an die Göttin des Ackerbaus glaubte, aber die Begegnung mit dem Kürbisgeist hat ihn zutiefst verstört, so das er nun darauf hofft das wenn er zur Göttin Peraine betet und allen und jedem davon überzeugen den Kürbisgeist in Ruhe seine Aufgabe ausführen zu lassen. Allerdings haben die Helden nun schon zweimal eine Begegnung mit dem Kürbisgeist gehabt und sollten sich nun fragen ob es nur einen Geist gibt oder sogar zwei. Vielleicht glauben sie ja das der zweite Geist nur ein Hochstapler ist. Irgendwann werden die Helden mit dem verletzten und verwirrten Ickbold in ihr Quartier beim Bauern Brunnengrund zurückkehren. Wenn sie dort von den jüngsten Ereignissen erzählt, so ist man dort sehr erschrocken über den Tod des Alten Advokatus. Aufmerksamen Helden fällt nach einer Menschenkenntnis- Probe +10 auf das der Bauer nicht sonderlich überrascht ist, das der Alte tot ist.

Sprechen die Helden ihn darauf an, so bittet er sie in sein Arbeitszimmer zu kommen. Dort wird er ihnen erzählen das er Advokatus Waldhäuser schon seit fast dreißig Jahren kennt. Damals hat

Salman mit Hilfe des Rechtsgelehrten seinen Hof bekommen. Die Vorbesitzer sind schon damals vom Kürbisgeist vertrieben worden. Allerdings erging es so schon mehrere der Vorbesitzer die auf die gleiche Weise von ihrem Hof vertrieben wurden. Angefangen hatte alles mit einem Bauern namens Hergel. Er wurde beschuldigt den Göttern zu freveln und ebenso erging es den Leuten die den Hof gekauft haben. (Vielleicht erinnern sich die Helden auch an den Namen des alten Bettlers und sie vermuten einen Zusammenhang.) So verlor der Hof immer mehr an Wert, bis Salman ihn endlich für einen Spottpreis gekauft hat. Dabei hat Waldhäuser sehr gut verdient. Nachdem Salman den Hof von einem Perainegeweihten neu einweihen ließ, tauchte der Kürbisgeist nie wieder auf. Aber damals hat der Geist niemanden getötet.

Salman vermutet nun das der Geist mit allen Frevlern aufräumen will. Er selbst habe sich nichts zu Schulden kommen lassen, und wird deshalb wohl nicht von dem Geist heimgesucht. Natürlich sind dies alles nur Lügen mit denen Salman von seiner Beteiligung an den damaligen Ereignissen ablenken will. Dabei kommt ihm Ickbold zur Hilfe, der nachdrücklich darauf besteht das es den Geist wirklich gibt. Insgeheim glaubt er wirklich daran das der Kürbisgeist Realität geworden ist, um ihn und alle anderen die der Göttin Peraine gefrevelt haben, zu bestrafen. Da Salman bzw. sein Schwiegersohn vor wenigen Tagen zum ersten Mal seit Jahren wieder als



Kürbisgeist agierten, um an den Goldenstein zu kommen, glaubt er nun mit dieser Tat den Geist wirklich in unsere Welt gerufen zu haben. Das er aber gleichzeitig weiterhin als Kürbisgeist auftritt (Er hat den ihm als verräterisch bekannten Advokatus selbst versehentlich umgebracht), verschlimmert er in seinen Augen einerseits seine Lage, andererseits sichert er sich dadurch vor den Helden ab. Es nagt aber an ihm das nun zum ersten

mal ein Mensch durch seine Schuld umgekommen ist.

Vielleicht haben sich ihre Helden auch die Verbindung zwischen ihrem ursprünglichen Auftraggeber, den alten Bettler Hergel und dem ersten vom Kürbisgeist von seinem Hof vertriebenen Bauern gezogen und verdächtigen nun denn Bauern direkt. Allerdings fehlt ihnen noch der letzte schlüssige Beweis für diese Theorie.

Die Helden finden einen Schuldschein

Diesen Beweis können die Helden finden wenn sie das Archiv und die Schreibstube des Advokatus durchsuchen. Dies zieht sich einige Zeit hin, da die Helden viele Schriftstücke sichten müssen, da sie ja nicht genau wissen wonach sie überhaupt suchen. Richten sie es so ein, das ihre Helden zwei Tage benötigen um alles zu sichten. Sie müssen sich erst durch etliche Schriftstücke durch kämpfen, die mit dem alltäglichen Leben zu tun haben. Hier finden sie Dokumente über so ziemlich jeden Rechtsakt, der im Dorf durchgeführt wurde. Hier finden sich Abschriften von Urkunden, Gerichtsurteilen, Heirats-, Geburts- und Sterbeurkunden, soweit es nötig war sie zu erfassen. (Das bedeutet vor allem solche Dokumente die, die Unfreien des Ortes betreffen. Weiterhin finden sich hier Abschriften von Pacht- und Kaufverträgen aus etwa vierzig Jahren. Es dauert seine Zeit dies alles durchzuschauen. All diese Dokumente sind vom jeweiligen Pfalzgrafen der Kaiserpfalz Goldenstein gegengezeichnet, der für die Verwaltung des Dorfes zuständig ist. Hier können die Helden auch die Heiratsurkunden zwischen Salman und seiner frau Cravie finden,

wie auch die von der Heirat zwischen Ettel und Brynia. Beide Paare haben im selben Jahr geheiratet und so könnten beide frauen auch die von den Helden gesuchte Tochter des Bettlers Hergel sein.)

Schließlich finden die Helden einen Schuldschein über 500 Dukaten, in dem steht das der Bauer Salman Brunnengrund dem Bauern Ettel diese Summe für die Dauer von zwei Götterläufen leiht (Siehe im Anhang.). Ausgestellt wurde dieser Schuldschein im Jahre 1027 Bf. Dem entsprechend war der Bauer schon vor etwa sechs Monaten genötigt den Betrag zurück zu zahlen. Nun haben die Helden mehrere Möglichkeiten. Sie können zur frau des Bauern Ettel gehen und diese mit dem Schuldschein konfrontieren. Zuerst wird sie leugnen etwas von den Schulden ihres Mannes zu wissen. Dabei stellt sie sich allerdings nicht sonderlich geschickt an und verstrickt sich in Widersprüchen. Zwar wusste sie nicht direkt von den Schulden, doch hat sie eine Unterhaltung mit dem Bauern Brunnengrund und ihrem Mann mitgehört. Sie kann den Helden schließlich berichten das es dabei um einen besonderen fund ihres Mannes handelte, das der Bauer Brunnengrund



als Bezahlung für ihre Schulden haben wollte. Worum es sich genau handelt weiß Brynia jedoch nicht. Sie hat ihren Mann daraufhin angesprochen und ihn zur Rede gestellt. Ettel gestand seiner frau von den Schulden, erzählte ihr jedoch auch in Verschwörerischem Tonfall, das er etwas auf seinem Acker gefunden hätte, das all ihre Sorgen verschwinden ließe. Brynia war zwar wütend auf ihren Mann, weil er es nicht für nötig hielt ihr von den Schulden zu erzählen, doch sie stellte Ettel ein Ultimatum in dem er seine Schulden bezahlen sollte, sonst würde sie ihn verlassen. Dies war erst vor wenigen Tagen. Kurz darauf sei der Kürbisgeist aufgetaucht und hätte Abends mit ihrem Mann gesprochen. Was er genau gesagt hat weiß Brynia nicht. Doch in der Nacht kam der Geist wieder und tötete ihren Mann.

Achten sie darauf das die Helden Brynia, Ettels frau entweder in den Morgen- oder Abendstunden aufsuchen. Wenn sie von ihr alles erfahren haben was Brynia ihnen erzählen kann, so können die Helden auf den Gedanken kommen das Brynia ihren Mann selbst umgebracht hat. Zwar haben sie keinen weiteren Anhaltspunkt, der darauf hin deutet das sich dieser Verdacht als wahr erweist. So werden die Helden weiter suchen müssen und es bleibt ihnen nichts anderes über als nun ihren Auftraggeber, den Bauern Brunnengrund mit ihren bisherigen Ermittlungsergebnissen zu konfrontieren. Wenn die Helden ihre bisherigen Erkenntnisse sehen und clever kombinieren, dann bleibt ihnen nur die Erkenntnis, das der Bauer am meisten von den Vorfällen profitiert. Er forderte anscheinend etwas vom Bauern Ettel als Bezahlung seiner Schulden. Kurz darauf starb der Bauer und der einzige Zeuge,

der Knecht des Bauern wurde so verängstigt, das er sich versteckte. Mit Hilfe des Druiden konnte Cravie Brunnengrund den Knecht aufspüren und mittels Magie töten lassen. Nun musste nur noch der Druiden sterben, damit keine Spuren mehr zu ihm führten.

Natürlich wusste Brunnengrund auch vom Schuldschein, der sich beim alten Advokatus befand. Als er die Nachricht bekam, das der Knecht Godefrey diesem auch eine Nachricht zukommen ließ, befürchtete er das der alte Rechtsgelehrte etwas ausplaudern könnte. Also auch dieser einen Besuch durch den Kürbisgeist. Dabei verstarb der alte Rechtsgelehrte an einem Herzinfarkt. Nun können die Helden annehmen das der Bauer sich zu weiteren Schritten genötigt sieht, wenn sie ihn mit dem Schuldschein konfrontieren. Doch wider erwarten bricht der Bauer dann nicht zusammen. Vielmehr ist ihnen der Kürbisgeist einen Schritt voraus, sobald die Helden den Hof des Bauern Ettels verlassen, kommt es zu einer weiteren Begegnung mit dem Kürbisgeist.



Der Kürbisgeist- die nächste Begegnung

Wenn die Helden das Gehöft des Bauern Ettel verlassen, ist draußen dichter Nebel aufgezogen. Vor kurzem hat es geregnet und alles ist nass und die gesamte Gegend liegt unter dunklen Wolken. Mittlerweile wurde Travie Brunnengrund, die in Wirklichkeit hinter allem steckt, auf die Ermittlungen der Helden aufmerksam. Sie beschloss sie, das sie die Helden etwas verwirren musste, bevor sie auf ihre Spur kommen. Sie will die Frau des Bauern Ettel umbringen, damit ihr Mann noch weiter belastet wird und andererseits hat sie in der Schreibstube ihres Mannes die Wegbeschreibung zum Versteck des Goldensteins gefunden. Hauptsächlich will sie Brynia umbringen, damit sie ungestört auf dem Hof nach dem wertvollen Schmuckstück zu suchen kann. Wenn sich der Goldenstein in ihrem Besitz befindet, will sie einen letzten Mord begehen (Eine Magd soll sterben, allerdings so, das man nicht mehr erkennen kann um wenn es sich handelt) Dann will sie verschwinden und es so Aussehen lassen das der Kürbisgeist sie selbst umgebracht hat.

Bei den ganzen Beweisen die, die Helden bisher gesammelt haben, muß es so aussehen, als hätte Salman nun seine eigene Frau umgebracht hat und wegen vielfachen Mordes zum Tode verurteilt wird. Damit es auch sicher dazu kommt will sie den Helden ein Schreiben zukommen lassen in dem sie davon berichtet, das sie ihren Mann dabei beobachtet habe, wie er sich als Kürbisgeist verkleidet habe. Dies ist das letzte Puzzlestück um ihre Rache zu verenden. Damit hat sie sich an dem Mann gerächt, der ihre Familie ins Unglück gestürzt hat. Genau in dem

Moment wenn die Helden das Gehöft und Brynia verlassen, kommt ihnen schließlich aus dem Nebel heraus, der Kürbisgeist entgegen geritten. Jedoch können sie nicht verhindern das die Bäuerin Brynia ihrem Mann nun ins Totenreich folgt. Wenn sie dem berittenen Geist zum Gehöft zurück folgen, kommen sie wenige Augenblicke zu spät.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Missmutig verlasst ihr das Gehöft das einmal dem Bauern Ettel gehört hat. Nachdem was ihr eben gehört habt, bleibt nur noch die Möglichkeit, das der Bauer Brunnengrund hinter allem steckt. Anscheinend hat er alle getäuscht. Nur er profitiert von den Morden. Ihr schreitet durch den verdammten Nebel, der hier anscheinend des öfteren aufzieht und schaut zum Himmel. Dunkle Wolken verdecken die Praiosscheibe, die zwar nicht mehr so stark scheint wie im Hochsommer, doch nun ist es vollkommen finster. Anscheinend hat es vor kurzem geregnet, was zur Folge hat das der Boden aufgeweicht und schlammig ist. Plötzlich hört ihr von Süden Hufgetrappel das sich rasch nähert. Dann bricht direkt vor euch ein Reiter aus dem Nebel und reitet euch fast nieder. Es dauert einen Moment bis ihr euch wieder aufrappelt und ihm hinterher schaut. Ihr bemerkt mit Schrecken, das der Reiter an Stelle eines Kopfes einen Kürbis auf den Schultern sitzen hat. Über ihn ragt eine rot glühende Sense auf. Dann ist der Reiter auch wieder im Nebel



verschwunden. Der Geist befindet sich auf dem Weg dorthin von wo ihr gerade kommt. Dem Hof auf dem sich nun nur noch Brynia, die Witwe des Bauern Ettels befindet.

Gestatten sie den Helden beim plötzlichen Auftauchen des Reiters eine um zwei Punkte erschwerte Ausweichen-Probe um sich in den Schlamm zu werfen. Gelingt diese nicht so geraten sie unter die Hufe des Pferdes. Diese verursachen 2W6 SP. Nach einem Moment sollte den Helden klar werden wer sich dort auf dem Weg zum Hof

des Bauern Ettels befindet- der Kürbisgeist. Nun müssen die Helden schnell sein, um das Schlimmste zu verhindern. Jedoch kommen sie zu spät. Wenn die Helden den Hof erreichen, finden sie nur noch die tote Brynia vor. Enthauptet, der Kopf liegt nicht weit von ihrem Körper entfernt auf dem Boden ihrer Stube. Die Wunde am Hals wirkt wie verbrannt. Vom Kürbisgeist findet sich keine Spur, fast scheint es so als hätte der Nebel ihn verschluckt. Vielleicht plagen die Helden nun Schuldgefühle, das sie diesen Mord nicht verhindern konnten. Dies motiviert um so mehr endlich den Täter zu finden.

Bauer Brunnengrund wird verdächtigt

Nun sollten die Helden endlich den Bauern Brunnengrund aufsuchen, da sie ihn für den Täter halten müssen. Wenn sie seinen Hof erreichen, befinden sich die Diener in heller Aufregung. Einige befürchten das ganz Branningsgrund den Zorn der Göttin Peraine auf sich gezogen hat und das der Kürbisgeist sie alle töten wird. Deshalb wäre es besser, so schnell wie möglich zu verschwinden. Wer weiß wie lange das noch möglich ist. Vom letzte Mord weiß man hier zwar noch nichts, doch die vielen Morde verunsichern die Bewohner des kleinen Dorfes schon sehr. In diesem Chaos versucht der Bauer Brunnengrund seine Unfreien davon abzuhalten Landflucht zu begehen. Wenn sie den Hof verlassen, müsste er den Baron informieren, damit dieser seine Gardisten schicke um die flüchtigen Bauern wieder einzufangen. Wenn die Helden nicht wollen das die Lage jetzt eskaliert, dann sollten sie dem Bauern helfen die Lage unter Kontrolle zu bringen. Sollten ihre Helden so dumm sein ihre Vorwürfe gegen den Bauern Brunnengrund vor seinen Unfreien

vorzubringen, dann werden diese ohne viel Federlesens denn Bauern am nächsten Baum aufknüpfen und alle anderen der familie die sich gerade auf dem Hof befinden. Travie gehört übrigens nicht dazu, sie befindet sich gerade im Dorf um einige Besorgungen zu machen, nachdem schon einige Bedienstete weg gelaufen sind. Wenn es soweit eskaliert, wird der Hof nieder gebrannt und von den Unfreien geplündert. Wenige Tage später werden Zwanzig Berittene des Barons den Hof erreichen und einige der Unfreien aufknüpfen. Damit sind dann allerdings auch die meisten Beweise, wie Salmans Verkleidung als Kürbisgeist und die getürkten Beweise die Travie Brunnengrund schon vorbereitet hat, verbrannt. Es werden etwa ein halbes Dutzend der aufständischen Unfreien gehängt um ein Exempel zu statuieren. Es kommt zu Befragungen bei der Bevölkerung und bei Ickbold Kranick, die zu Tage fördern das die Helden seine Ermittlungen behindert hätten und schließlich den Bauern des Mordes



anklagen wollten. Ickbold ist allerdings davon überzeugt, das der Kürbisgeist ein übernatürliches Wesen ist. Schließlich werden die Helden wegen Rüttelns an der Götter gewollten Ordnung zum Tode durch den Strang verurteilt. Nun bleibt den Helden nichts anderes übrig, als schnell zu flüchten und Garethien auf dem eiligsten weg zu verlassen. Mit anderen Worten, sie haben mit einigen unbedachten Worten das Abenteuer nicht nur nicht gelöst, sondern sich auch in enorme Schwierigkeiten gebracht. Wenn ihre Helden so dumm sind ist für sie das Abenteuer nun zu Ende. Ihnen stehen allerdings für das bisher erlebte und die Erfahrung, das man nicht zu voreilig sein sollte pauschal 250 AP und als Spezielle Erfahrungen in Menschenkenntnis, Lesen und Götter und Kulte zu. Dummerweise dürfen sie sich in den nächsten Jahren nicht mehr in Garethien sehen lassen, da sie hier Steckbrieflich gesucht werden. Auch kommt die wahre Schuldige mit dem Leben davon und wird weitere Untaten begehen können. Wenig später wird in den Gassen von Gareth ein Bettler einen einsamen Tod sterben und seine letzten Worte sind eine Verwünschung der ‚Helden‘ die ihm nicht seinen letzten Wunsch erfüllten.

Doch hoffen wir, das ihre Helden so klug sind und erst die Lage auf dem Gehöft beruhigen und dann mit dem Bauern unter vier Augen sprechen wollen. Zwar wird er alle Anschuldigungen leugnen, jedoch zugeben das Bauer Ettel ihm wirklich 500 Dukaten schuldet. Er behauptete jedoch

das Geld nicht aufbringen zu können, was durch das Jahr des feuers durchaus Möglich sein kann. Er bat um eine weitere Stundung der Schulden, da er einen wertvollen fund auf seinem Acker gemacht hatte. Eine wertvolle Goldene Statue, die er verkaufen wollte. Doch Salman gibt an, das er nun die Statue forderte, doch Ettel wollte sie ihm nicht geben. Da wäre er dann wütend abgezogen. Mehr hätte er sich nicht zu schulden kommen lassen. Er würde doch niemanden des Geldes wegen umbringen. Er wäre ein Göttergläubiger Mann. Jedoch ist er so erbost darüber, das die Leute, die er selbst angeheuert hat, nun ihn verdächtigen und wird ihnen den vereinbarten Lohn auszahlen und ihnen mit klaren Worten sagen, das sie versagt haben und das der Kürbisgeist wahrscheinlich eine übernatürliche Gestalt ist. Die Helden sollen nun schleunigst sein Haus verlassen, in dem er ihnen Traviagefällig Unterkunft gewährte. Wenn die Helden schon dabei sind das Haus zu verlassen bekommen sie noch etwas mit. Die frau des Bauern hat das Gehöft schon vor mehreren Stunden verlassen und niemand hat sie seit geraumer Zeit gesehen. Wenn die Helden nun in der Nähe des Gehöftes finden, so bekommen sie mit, wie nach einiger Zeit ihr Pferd gefunden wird. Wenig später wird ihre Leiche in einem nahen Waldstück gefunden. Zumindes wird von allen angenommen das es sich um Travie Brunnengrund handelt, da die Leiche geköpft wurde und das Kleid der frau Salmans trägt.



Was macht eigentlich Ickbold?

Nachdem sich Ickbold ein wenig von seiner Verletzung erholt hat, beschließt er noch in Branningsgrund zu bleiben. Milva seine neue Bekannte macht mit ihm einen Ausritt zu der Ruine eines kleinen Hauses. Dort erzählt sie ihm, wie der Bauer Salman an sein Land gekommen ist. In der Ruine (die sich auch auf Salmans Grund befindet),

kommt Ickbold nun der Gedanke, das der einzige der von den Morden profitiert der Bauer Salman Brunnengrund ist, und beschließt sich in dessen Schreibstube umzusehen. Dabei findet er das Original der Wegbeschreibung zum Versteck des Goldensteins. Im finale trifft er dann wieder auf die Helden.



Kapitel IV- Die Lösung des Ganzen

In diesem Kapitel laufen nun endlich alle fäden zusammen. Die Helden finden heraus was auf dem Hof des Bauern Ettl versteckt ist und es kommt zum großen finale des Abenteuers. Schließlich erscheint eine Kreatur die vielleicht wirklich von der Göttin Peraine geschickt wurde, um mit allen frevlern abzurechnen.

Noch ein Mord

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Aufregung hat sich etwas gelegt, mittlerweile ist man hier in Branningsgrund den Anblick von Leichen gewohnt. Diesmal hat es den Bauern, der eben noch so harte Worte für euch fand selbst getroffen. Es ist seine frau die der Kürbisgeist nun ermordet hat. Zumindest glaubt das jeder, da ihr Kopf verschwunden ist. Zwar sind die Wundränder verbrannt und die Tote trägt das Kleid das ihr schon an ihr gesehen habt, doch wie so sollte sich der Geist ein Andenken mitnehmen. Schnell wird die Leiche in einen Sarg verfrachtet und zum Boronanger gebracht. Dann spricht die Geweihte dem Bauern Brunnengrund ihr Beileid aus und fordert alle Anwesenden auf, sich am Abend im Perainetempel einzufinden um gemeinsam zu beten.

Bevor die Helden nun von dannen ziehen, kommt ihnen einer der Knechte Brunnengrunds entgegen. Er spricht die Helden an, das er vor zwei Tagen etwas von der frau seines Dienstherrn bekommen hätte- ein versiegeltes Schreiben. Er sollte es den Helden geben wenn ihr etwas zustoßen würde. In einem unbeobachteten Moment übergibt er das versiegelte Schreiben den Helden. Wenn die Helden später allein sind,

können sie es dann öffnen. In dem Schreiben (siehe Anhang) steht das die Bäuerin ihren Mann dabei beobachtet hätte, wie mit seinem Schwiegersohn über die Morde gesprochen hätte. Dabei hätte sie gehört, wie der Schwiegersohn sagte, das sie das Kostüm verschwinden lassen müssten. Doch dann hätten die beiden Männer sie gesehen. Nun fürchte sie um ihr Leben. Wenn ihr etwas zustoßen würde, wäre dies der letzte Beweis, das er der Mörder wäre. Auch steht in dem Schreiben von seinen Plänen Bauer Ettels Hof von dem eigentlichen Besitzer Brom Gerinkles, der den Hof bisher nur verpachtete zu kaufen um dort etwas sehr wertvolles zu suchen. Um was es sich handelt davon steht nichts in dem Schreiben.

falls die Helden im Übrigen Beweise haben wollen, ob es sich bei der Toten wirklich um Travie Brunnengrund handelt, so sei ihnen gesagt, das sie ohne den Kopf nichts wirklich Beweisen können, da es in Aventurien so etwas wie fingerabdrücke nicht gibt. Einzig die farbe der Schambehaarung der Toten könnte sie etwas stutzig machen. Sie sind schwarz (wie übrigens auch die in Wirklichkeit getötete Magd Schwarzhaarig war.) Der Einzige, der den Helden davon berichten könnte, ist der Schwiegersohn Salmans, Hagrid. Dieser hatte mit Travie eine Affäre, was er aber erst unter Druck zu gibt.



Bauernhof zu verkaufen

Nun wissen die Helden das ihr letzter Verdacht anscheinend richtig war. Um die Anschuldigungen in dem Brief zu bestätigen, müssen die Helden nur noch den Besitzer des Hofes aufsuchen. Dieser wohnt ebenfalls bei Branningsgrund, was sie auch schnell herausfinden können. Wenn sie ihn nun aufsuchen um ihn zu befragen, so wird Gerinkles den Helden arglos Auskunft darüber geben, das er den Hof wirklich an Brunnengrund verkaufen will. Auch erzählt er denn Helden das er sich noch am selben Abend auf dem Hof den der Bauer Ettel von ihm gepachtet hatte,

treffen will. Da so viele Leute in den letzten Tagen auf dem Hof getötet wurden, hatte Gerinkles keine Hoffnung den Hof wieder verpachten zu können. Um so überraschender kam das Angebot, das Brunnengrund den Hof kaufen wollte. Zwar wäre der Hof wesentlich mehr wert, aber besser er verkauft den Hof nun für wenig Geld, als das, das Land brachliegt und gar kein Geld abwirft. Wenn die Helden ihm versprechen, ihm nicht das Geschäft zu vermasseln, dann dürften sie mitkommen.



Der gierige Bauer

Es dauert etwas bis Gerinkles seine Kutsche fertig gemacht hat, doch dann können sie sich aufmachen zu Bauer Ettels Hof. Wenn sie dort ankommen befinden sich dort schon (Helden +2) Personen. Bei ihnen handelt es sich um den Bauern Brunnengrund und einige seiner Knechte, die dieser als Wachen mitgenommen hat. Nach dem Mord an seiner Frau (den er ja, wie er weiß nicht begangen hat), will er lieber ein paar Bewaffnete um sich wissen. Auch ist er der Meinung, das die Helden, die er Anfangs unterschätzt hat nun zur echten Gefahr für ihn geworden sind. Wenn er sieht das sich die Helden bei Gerinkles befinden, wird er versuchen diese von seinen Knechten von dem Land zu vertreiben, das ihm bald gehört, aber keinesfalls das Geschäft mit Gerinkles gefährden. Zwar sind seine Knechte mit ihren Sturmsense recht unerfahren, aber sie stehen treu zu ihrem Dienstherren. Wenn die Helden nun direkt den Bauern beschuldigen mehrere Menschen getötet zu haben, und auch als Beweis den Brief von seiner (vermeintlich) toten Frau vorweisen können, wird er gestehen. Aber auf seine Art. Er wird zugeben, das die Betrügereien in der Verkleidung des Kürbisgeistes seine Idee waren. Er

bestreitet aber niemals einen Menschen mit Gewalt getötet zu haben. Auch weiß er nichts davon, das seine Frau das Gespräch mit seinem Schwiegersohn belauscht hat. Jedoch vermutet Salman das sein Schwiegersohn die Menschen auf dem Gewissen habe. Zwar habe man gemeinsame Sache gemacht, doch er glaubt das sein Schwiegersohn aus Gier zum Mörder wurde. Er bietet an einen seiner Knechte zu schicken, der seinen Schwiegersohn Hagrid holt, damit dieser von den Helden verhört werden kann. Wenn die Helden damit einverstanden sind wird einer der Knechte los geschickt, und nach etwa einer Stunde kehrt er mit dem Schwiegersohn Salman Brunnengrunds, Hagrid Brunnengrund zurück.

Werte der Knechte

Sturmsense: INI 8 +W6 AC 12
 PA 10 CP 1W+3 DK 5
 LE 29 AU 31 KO 12
 MR 0 GS 6 RS 2
 (Lederkleidung)
Sonderfertigkeiten: Niederwerfen,
 Wuchtschlag,

Gibt es etwa mehr als zwei Täter?

Es wird schon dunkel als der Schwiegersohn den Hof des Bauern Ettels zusammen mit dem Knecht erreicht. In dem Glauben zusammen mit seinem Vater nun den verdienten Lohn für die Intrige in Form des Goldensteins zu suchen, ist er überrascht die Helden dort vorzufinden. Mit dem Geständnis seines Schwiegervaters konfrontiert,

leugnet er niemals einen Menschen getötet zu haben. Schnell geraten die beiden in einen wüsten Streit, bei dem sie sich gegenseitig beschuldigen, die Morde begangen zu haben. Wenn die Helden von ihren Begegnungen mit dem Kürbisgeist erzählen sind sie verdutzt. Sie können sich nicht erklären, wie die Sense die sie benutzt haben, feurig



leuchten soll. Dies wäre doch nur eine ganz normale Sense gewesen. Auf jeden fall stehen die Helden nun etwas ratlos da, da sie nun zwei Leute vor sich haben, die, die Betrügereien gestehen, aber die Morde leugnen. Doch da sie das Versteck des Goldensteins kennen, würden sie die Helden dorthin führen. Erst wenn die Helden damit drohen, den Ermittler des Barons zu informieren,

wird Salman Brunnengrund gestehen, das er es war der beim Advokatus war und ihn in der Verkleidung des Kürbisgeistes bedroht hätte. Er wollte so an einige Papiere kommen, die sein Treiben hätte enthüllen können. Das der alte stirbt, war nicht seine Absicht. Wenn die beiden nun die Helden zum Versteck des Goldensteins führen, kommt es zur nächsten Überraschung.

Wieder nichts

Nachdem die beiden Bauern ein Stück durch die Gegend geführt haben, so das die Helden annehmen müssen wieder getäuscht zu werden und schon etwas ungehalten werden, kommen sie zu einer Tiertränke, die etwa 300 Schritt vom Hof des Bauern Ettel entfernt liegt. Beide, sowohl Salman als aus Hagrid, die sich übrigens gegenseitig giftige Blicke zuwerfen schwören, das dort der Goldenstein versteckt ist. Wenn die Helden (oder die Knechte Salmans) dort nachschauen, findet sich in dem Heu nichts. Allerdings sind an der dem Weg abgewandten Seite einige Bretter heraus gehobelt worden. Allerdings kann man im Schlamm fußspuren erkennen und das etwas sehr Schweres über den Boden gerollt worden ist. Bei den fußabdrücken handelt es sich um derbe Reiterstiefel. Mit einer fährtsensuche- Probe +4 können die Helden jedoch erkennen, das die Stiefel der Person die sie getragen hat, viel zu groß sind. Natürlich beschuldigen sich Salman und sein Schwiegersohn nun gegenseitig den Goldenstein gestohlen zu haben. Schnell werden die beiden lautstark und drohen sich gegenseitig an die Gurgel zu gehen. Der friede in der familie Brunnengrund ist nun endgültig zerstört. Nun müssen die Helden erst einmal dafür sorgen das die Bauern sich nichts antun. Wenn

diese sich beruhigt haben, können die Helden den Spuren folgen, da diese noch recht frisch sind. Trotzdem ist es in der Dunkelheit, die mittlerweile eingesetzt hat schwierig die Spur zu verfolgen (fährtsensuche +8) Seltsamer weise führen sie zum Hof des Bauern Ettel zurück. Wenn die Helden kurz davor sind den Hof zu erreichen, können sie auf dem Weg der von der Straße zum Hof führt, mehrere Personen ankommen sehen. Bei den Neuankömmlingen handelt es sich um Ickbold Kranick und Jung- Godefrey. Ickbold hat in der Schreibstube Salmans herum geschnüffelt und dort die Wegbeschreibung zum Versteck des Goldensteins gefunden. Wie es das Schicksal so wollte, erreicht die beiden genau in dem Moment wie die Helden den Hof.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mit zwei fackeln und seinem Instrumentenkoffer bewaffnet nähert sich Ickbold zusammen mit dem Jungen Godefrey dem Gehöft. Anscheinend hat auch er etwas über das Gehöft heraus gefunden. Aber diesmal wart ihr schneller. Und wer von den Beiden Brunnengrunds der



wahre Mörder ist, das werdet ihr auch ohne Ickbolds Hilfe herausfinden. Der baronliche Ermittler begrüßt euch und mit hochgezogener Augenbraue auch den Bauern Salman. „Sieh an, das Individuum welches ich suche. Zurück gekehrt um etwas zu suchen, nehme ich an. Doch, verstellt euch nicht. Ich glaube zu wissen, was der werte Herr hier sucht. Etwa einen Goldenen Stein?“

Vielleicht nehmen die Helden nun an das Ickbold den Goldenstein in seinen Besitz gebracht hat, doch an dem ist es nicht. Erstaunt hört er zu, wenn die Helden ihm vom Geständnis des Bauern berichten. Er wird den Helden gratulieren das sie dem Bauern und seinem Schwiegersohn ein Geständnis abgetrotzt haben. Er wäre letztendlich zu dem selben Schluss gekommen. Doch wo sich der Goldenstein befindet, wissen die Helden immer noch nicht. In diesem Moment hören sie hinter dem Haus ein Pferd schnauben. Wenn sie dort nachschauen, können sie mit Erstaunen feststellen, das eine Gestalt in der Verkleidung des Kürbisgeistes versucht etwas Schweres

auf den Packsattel seines Pferdes zu wuchten versucht. Wenn die Helden nun auf sich aufmerksam machen, erschrickt die Person und lässt etwas schweres Goldenes fallen. Die Gestalt dreht sich schnell um, und ihr könnt erkennen das es sich um den Kürbisgeist handelt, den die Helden schon am Orvasberg gesehen haben. Dann greift sich die Gestalt seine Sense und geht auf die Anwesenden zu. Bedrohlich schwingt der Geist seine Sense, die plötzlich zu glühen beginnt. fast scheint es als würde es im Inneren der frutze, die in den Kürbis geschnitten wurde leuchten. Ickbold schluckt kurz, um dann die Augen zu verdrehen und in Ohnmacht zu fallen. Salman, sein Schwiegersohn und Jung- Godefrey halten sich nun hinter den Helden versteckt. Es sieht ganz so aus, als müssten sich die Helden mit dem Geist herumschlagen (die Kampfwerte finden sie im Anhang). Wenn die Helden einige Kampfrunden gegen den sich Heftig wehrenden Kürbisgeist gekämpft haben, gelingt einem der Helden ein Treffer. Er hackt mit seiner Waffe ein Stück aus dem Kürbiskopf heraus. Lesen sie nun den Helden, den nächsten Vorlesetext vor:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr den Geist an seinem Kürbisschädel getroffen habt, sinkt die Gestalt in sich zusammen. fast erwartet ihr das sich die Gestalt nun in Luft auflöst. Doch auf dem Boden kniet eine eindeutig menschliche Gestalt. Aus dem Loch im Kürbis quillt blondes Haar in langen Strähnen heraus. Die Sense hat die Gestalt fallen gelassen. Langsam geht ihr mit gezogenen Waffen auf die am Boden liegende Gestalt zu. Vorsichtig

nehmt ihr der Person den hohlen Kürbis vom Kopf. Erstaunt seht ihr das es Cravie, Salmans tot geglaubte frau ist. Es ist Salman der als erster wieder zu sprechen beginnt: „Du, aber... ..steckst du etwa hinter allem?“

Zuerst wird Cravie nur überheblich lächeln. Anscheinend haben die Helden den Mörder gefunden. Sie wehrt sich nicht besonders gegen die festnahme durch die Helden. Jung- Godefrey wird Ickbold aus seiner Ohnmacht wecken, damit dieser den Moment mitbekommt.



Alle Anwesenden bestürmen Travie nun doch endlich zu gestehen. Derweil wird sich Salmans Schwiegersohn Hagrid zum am Boden liegenden Goldenstein aufmachen. Helden die sich den Stein näher anschauen, stellen fest, das es sich um eine unglaublich feiste Gestalt eines Götzen handelt. Insgesamt erinnert die figur an einen Kürbis aus reinem Gold.

Nach einer Schätzen Probe kann man den Wert mit etwa 2000 Dukaten beziffern. Vielleicht ahnen es die Helden schon aber erst Travies Geständnis bringt ihnen Gewissheit. Bei Salmans Ehefrau handelt es sich um die von den Helden gesuchte Tochter des Bettlers Hergel.

Eine Lebenslüge wird aufgedeckt

Wie jeder gute Schurke wird Travie alias Rovenas nun ein theatralisches Geständnis machen, nun da sie erwischt wurde. Theatralisch wird sie ihre Beweggründe erklären und behaupten das nun die Gerechtigkeit gesiegt hat und der Betrüger der ihre familie ruiniert hat, nun selbst am ende ist und seinen Lebensabend im Kerker zu bringen wird.

Wie du damals mit Hilfe des Kürbisgeistes meinem Vater den Hof genommen hast, habe ich als Kürbisgeist deine Verbrechen aufgedeckt. Nun ist mein Vater gerächt. Ich bin gerächt. Und du bist am Ende. Dafür gehe ich gerne den Weg zum Henker.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Trotzig streckt Travie ihr Kinn in die Höhe. Plötzlich beginnt sie mit einem feinen Lächeln auf den Lippen an zu sprechen: „Ihr sollt alles erfahren! Er soll schließlich wissen, wer ich wirklich bin. Vor vielen Jahren hast du meinem Vater den Hof mit deinen Betrügereien geraubt. Gelebt hast du von seiner Anstrengung. Vater nannte mir deinen Namen. Salman Brunnengrund.“ Travie spieß den Namen förmlich aus. „Damals schwor ich dich zu vernichten. In Wahrheit heiße ich Rovenas, doch dieser Name wurde mir fremd. Das du mich nicht erkannt hast in den ganze Jahren verwundert mich etwas, doch ich bekam meine Rache.“

Salman ist sehr erstaunt welchen Weg das Schicksal nahm um ihn für seine schon Jahre zurückliegenden Verbrechen zu bestrafen. Er hat seine frau verloren, doch seine Gier wird ihn noch mehr kosten. Denn dies ist noch längst nicht das Ende des Abenteuers. Zu oft wurde im Namen der Göttin Peraine getötet, geraubt und gelogen. Es mag sein das die Göttin selbst den echten Kürbisgeist gesandt hat oder vielleicht ist die Gestalt die gleich erscheint nur ein an den Goldenstein gebundener Dschinn? Vielleicht ist es auch ein Dämon aus Blakharaz Reich der die frau zu seinem Herrn holen will, die nur für die Rache lebte? Dieses Rätsel werden wir hier nicht lösen. Vielleicht wollen sie ihre Helden im Ungewissen lassen, vielleicht wollen sie ihnen die Lösung dieser frage in einem weiteren Szenario lösen lassen.



Der Kürbisgeist- die finale Begegnung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich seht ihr von einem nahen Hügel ein seltsames Leuchten. Als ihr hinschaut, könnt ihr auf dem Hügel eine Kuttengestalt erkennen, auf deren Schulter sich ein brennender Kürbis anstelle eines Kopfes befindet. Die Gestalt reitet auf einer ausgemergelten Schindmähre auf euch zu. Mit Schreck geweiteten Augen sieht Rovena die berittene Gestalt näher kommen. Plötzlich bricht um euch herum Chaos aus. Salman stürmt auf den Goldenstein zu, packt ihn und versucht von seiner Frau weg zu kommen, ehe der wahre Kürbisgeist euch erreicht. Seine Frau flüchtet in die entgegen gesetzte Richtung. Ihr müsst euch entscheiden wem ihr folgt.

Egal wem die Helden folgen, sie bekommen mit wie Salman und Rovena für ihre Untaten büßen müssen. Beide flüchten in verschiedene Richtungen, so das sich die Helden aufteilen müssen, wollen sie die beiden Schurken an der flucht hindern. Salman wird mit dem schweren Goldenstein nur langsam laufen können, so das sich die Helden erst mal um Rovena kümmern können. Diese wird zum Haus des Bauern Ettl flüchten, doch auf der Terrasse wird sie sich in ihr Schicksal fügen. Dort holen die Helden sie ein und bekommen die Worte des wirklichen Kürbisgeistes mit.

Den Helden steht eine Ausweichen-Probe zu, um von der Terrasse zu springen. Dies ist auch dringend nötig, da der geworfene Kürbis wie ein Hylailer Granatapfel explodiert. Das gesamte

Wie im Trance wird die Mörderin sich von den Helden festhalten lassen. Dann hat der Kürbisgeist das Gebäude erreicht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit hängenden Schultern steht Travie, oder Rovena auf der Terrasse des Bauernhauses. Scheinbar teilnahmslos erwartet sie die Ankunft des Kürbisgeistes. fast scheint es als hätte sie sich in ihr Schicksal gefügt. Dann erreicht der Geist auf seinem Ross das Haus. Nun könnt ihr ihn besser erkennen. Er scheint nur aus dunklen Schemen oder aus schwarzem Rauch zu bestehen. Lediglich der brennende Kürbis auf seinen Schultern scheint stofflich zu sein. Dann beginnt er zu sprechen: „DU; DU HAST ES GEWAGT DICH MIT FALSCHEN... ..FEDERN... ..ZU SCHMÜCKEN... ..HAST... ..EINE SAGENGESTALT... ..FÜR... ..DIE BEFRIEDIGUNG... ..DEINER RACHSUCHT... ..GENÜTZT... ..NUN WIRST DU ZUR RECHENSCHAFT FÜR DEINE TATEN GEZOGEN.“ Mit diesen Worten greift der Kürbisgeist nach seinem Kopf, dem brennenden Kürbis und hebt ihn herunter. Mit einen großen Schwung wirft er den brennenden Kürbis auf die rachsüchtige Mörderin.

Haus wird in wenigen Augenblicken vom Feuer verzehrt. Helden denen der Sprung nicht gelungen ist, erleiden schwere Verbrennungen (3W6 SP), alle anderen nur 1W6 durch herum fliegende



Holzsplitter. Wenn die Helden aufschauen, ist der Kürbisgeist verschwunden. Nach einigen Stunden hat sich der Brand gelegt und hinterlässt nur noch Trümmer. falls die Helden nach der Leiche von Travie bzw. Rovenä

Brunnengrund suchen, so werden sie keinerlei Überreste oder gar eine Leiche finden. Bevor es dazu kommt sollten sich die Helden und den flüchtenden Salman und dem von ihm gestohlenen Goldenstein kümmern.

Die Helden finden den Goldenstein

Während seiner flucht über den Acker bemerkt Salman das die Gerüchte über den Goldenstein (Siehe das Märchen am Beginn des Abenteuers) stimmen. In Wahrheit setzt die Wirkung des Goldensteins, der ja in Wahrheit ein Artefakt aus den Magierkriegen ist, ein. Der Ackerboden unter den füßen des Diebes verwandelt sich in Schlamm und allerlei Dornenranken versuchen den Dieb unter die Erde zu ziehen. Je nachdem wie schnell die Helden Salman folgen, desto mehr bekommen sie von seinem Ende mit bzw. sind sie daran beteiligt. Wenn die Helden erreichen hat sich der Boden unter seinen füßen in zähflüssigen Schlamm verwandelt in dem sich der Bauer schon bis zu den Schultern befindet. Ranken versuchen ihn noch immer tiefer unter die Erde zu ziehen. Doch die Gier zwingt den Bauern regelrecht dazu den schweren Goldenstein über seinen Kopf zu halten. So wird ihm seine Gier letztendlich zum Verhängnis. Sollten die Helden versuchen Salman den Stein abzunehmen (Sei es aus Goldgier oder um Salman zu retten) so gelten sie für die Artefaktseele des Goldensteins als Diebe und wird solange gegen sie vorgehen, bis diese den Stein fallen lassen. Im Spiel bedeutet dies das sich der Boden unter den füßen des Helden der Salman den Stein abgenommen hat, ebenfalls in Schlamm verwandelt und der Held darin versinkt. Erst wenn die Helden den Stein loslassen, wird die Wirkung beendet.

Sollte sich einer der Helden im Schlamm befinden (man versinkt etwa mit einem Schritt pro Minute), so müssen sich die anderen etwas einfallen lassen, um ihren Kameraden zu retten. Auf jeden fall sollten sie drastisch erschwerte Körperbeherrschungs-Proben (Waten durch den Schlamm), fesseln/Entfesseln-Proben (wegen der Dornenranken) und KK- und GE-Proben (um sich aus dem Schlamm zu ziehen.)

Anders sieht es aus, wenn es den Helden irgendwie gelingt Salman in seinen letzten Augenblicken davon zu überzeugen können sich von dem Goldenstein zu rennen. Wen Salman den Goldenstein von sich wirft, können die Helden ihn an sich nehmen. Salman selbst wird allerdings lebendig begraben und dort ersticken, wenn die Helden nicht SOFORT etwas unternehmen. Diese Tat wird entscheidend sein ob, Salman in Peraines ewigen Garten eingeht oder sich wegen seiner Gier vor Zholvar wegen seiner Gier verantworten muß. Wenn die Helden den Goldenstein mit Salman versinken lassen wird er für immer verschwunden bleiben, verborgen tief im Schoß von Peraines Ackerboden. Andernfalls können die Helden den etwa zwanzig Stein schweren Goldenstein an sich nehmen und verwundert feststellen das nun nichts passiert. Sämtliche Wunderkraft ist von dem Stein gewichen- das Artefakt hat gerade seine letzte Ladung verbraucht. Leider sind die



gewirkten Zauber seit den Magierkriegen verschollen, so das nicht einmal Analyse-Zauber ein Ergebnis bringen. (Siehe

Anhang). Nachdem alle wieder zu sich gekommen sind, kehrt man gemeinsam nach Branningsgrund zurück.

Der Schrecken hat ein Ende

Nun hat der schrecken um den Kürbisgeist endgültig ein Ende. Er ist wieder ins Reich der Sagen und Legenden zurück gekehrt. Allerdings werden in den nächsten Jahren im Gebiet um Branningsgrund besonders große Kürbisse gezüchtet werden. Nach einigen Tagen kommt der Baron der Retogau persönlich nach Branningsgrund um den Helden für ihr Eingreifen und die Lösung der Mordfälle zu danken. Ickbold hat sich in seinem Bericht nicht mit falschen Federn geschmückt und die Taten der Helden in einem besonders guten Licht dastehen lassen. Sollten diese den Goldenstein geborgen haben, so können sie damit verfahren wie es ihnen beliebt. Vielleicht kommt ihnen ja auch der Gedanke den Stein einem Tempel zu spenden oder ähnliches. Ickbold hingegen hat eine andere Belohnung erhalten. Während seines Aufenthaltes in Branningsgrund hat er die schöne Milva kennengelernt (siehe das Retogau-Abenteuer „Wechselbalg“) und wird mit ihr bald ein kleines Häuschen in der Nähe von Falkenruh beziehen und sein bisheriges Leben gehörig überdenken. Jung- Godefrey wird in der Akademie in Falkenruh aufgenommen und dort zum Magier ausgebildet. für die Helden bleibt nur noch eines zu tun. Sie müssen nach Gareth zurückkehren und dem alten Bettler Hergel von seiner Tochter

berichten. Evtl. finden die Helden auch das Testament Salmans, in dem dieser seiner Frau den Hof hinterlässt. Nach dem Gesetz würde dieser nun Travies bzw. Rovenas einzigem Verwandten gehören. Dem alten Bettler Hergel. Da der Hof Salman Brunnengrunds nun ohne Besitzer ist, könnten die Helden auf den Gedanken kommen, das sie ja den ehemaligen Besitzer des Hofes kennen und ein gutes Wort für ihn beim Baron der Retogau einlegen. Vielleicht sind die Helden im Hinblick auf das schwache Herz des Bettlers so klug und berichten von den guten Taten seiner Tochter. Als die Helden Das Dorf verlassen, kommt ihnen noch einmal die alte Vettel entgegen, die vor den Helden ausspuckt und sie mit einem „Verflucht“ und einem wahnsinnigen Kichern verabschiedet. Ihnen selber fällt, kaum das sie Branningsgrund verlassen wollen, noch ein ausgehöhlter Kürbis entgegen. In seinem Inneren befinden sich für die Helden jeweils 600 Abenteuerpunkte. Sollten die Helden sich für den alten Hergel eingesetzt haben und ihm nicht die Wahrheit über seine Tochter erzählt haben, dann können sie jedem Helden noch einmal 50 Punkte extra zu gestehen. Weiterhin bekommt jeder Held eine spezielle Erfahrung in sowie eine um eine Tabelle erleichterter Versuch seinen Aberglaube zu senken.



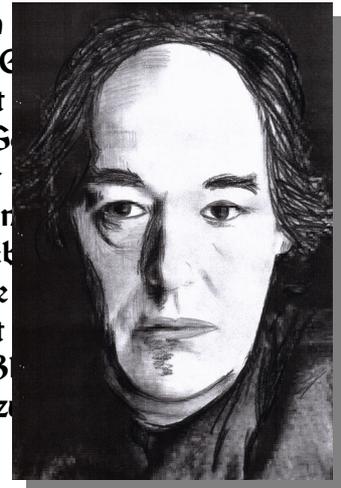
Anhang

Dramatis Personae

Salman Brunnengrund

Auftreten:

Salman Brunnengrund ist ein etwa Siebzig jähriger Mann dem es zu etwas gebracht hat. Er trägt stets die Kleidung eines G... sich über seine einfache Herkunft hinweg zu täuschen. So ist verhält sich als würde ihm ganz Branningsgrund gehören. S... Haare sind immer gut frisiert, an den fingern trägt er immer seinem ganzen Auftreten gibt es keinen Mangel. Er spricht immer Praiosgeweihten eine freude wäre. Seine einzige Tochter lieb möchte ihr einmal ein reiches Gehöft hinterlassen. Seit er sie sich etwas zurück und genießt das gute Leben. Das er selbst junge frau geheiratet hat, hat innerhalb der familie für böses B ihm zu eigenen findigkeit gelang es ihm auch diese Probleme z



Geschichte:

Auch wenn man es ihm nicht zutraut, so klebt doch Blut an Salmans Händen, wenn auch nur im Übertragenen Sinne. Es stimmt das er durch seine harte Arbeit sein Gehöft zu dem gemacht hat, was es heute ist. Doch an das Gehöft kam er nur durch einen perfiden Betrug. Er arbeitete auf seinem heutigen Besitz als Knecht und war Untergebener des ehemaligen Besitzers des Hofes. Eines Nachts erschien er seinem Herrn in der Gestalt eines Kürbisgeistes und erschreckte diesen so sehr, das er den Hof verkaufte. Leider nicht an ihn, und so trat der Geist immer wieder in Erscheinung. Bald hieß es das der Hof verflucht wäre, und bald konnte er den Hof für einen Spottpreis aufkaufen. Immer wenn er in den folgenden Jahren ein Problem hatte, griff er zu unlauteren Methoden und wurde so zu dem Mann der er heute ist. Von Außen erweckt er den Anschein von vollkommener Korrektheit, innerlich ist er jedoch verdorben bis ins Mark. Dabei ist er jedoch immer sehr gläubig und würde nie wissentlich einen Mord begehen. Aufgrund seiner Vergangenheit, die er vor den Helden zu verbergen versucht, rückt er bald ins fadenkreuz der Ermittlungen.

Zitate:

„Lasst uns der Herrin Peraine danken, dafür das sie unserem Tisch so reichhaltig gefüllt hat. Dies ist nicht selbstverständlich, und wir sollten immer an die Denken, die weniger als wir haben.“

„Warum sollte ich euch etwas verheimlichen, was geht es euch überhaupt an? Ich habe mit den Morden nichts zu tun, bei den Zwölfen.“



Werte:

MU 14 KL 13 IN 16 CH 14 GE 12 FF 14 KO 13 KK 10 LE 39 AU 37 INI 8 + IW AC 12 PA 11 CP IW + 3 (Stockdegen) RS 1 (Straßenkleidung) MR 12 (wird durch ein Besindegefälliges Amulett im Zweifel um 3 Punkte gesteigert.) DK N GS 6

Vor-/Nachteile: guter Geschäftssinn, Arroganz(7)

besondere Talente: Pflanzenkunde 10, Rechtskunde 14, Lügen 11, Feilschen 10

Jung- Godefrey

Auftreten:

Der Sohn des Knechtes Godefrey ist ein aufgeweckter Kerl, der davon träumt in die große Stadt zu ziehen und dort zu einem Handwerker ausgebildet zu werden. Der Junge hat dunkelbraune Haare und geht aufmerksam durchs Leben. Nachdem sein Vater stirbt, ist er nur kurz enttäuscht. Er sieht nun die Möglichkeit nach Gareth zu ziehen und dort sein Glück zu machen. Um dieses Ziel zu erreichen, bietet er den Helden seine Hilfe bei ihren Ermittlungen an. Er kennt sich im Umland von Branningsgrund gut aus und hat einen anderen Blickwinkel auf das Beziehungsgeflecht des Dorfes. Er hat einen starken Magen und selbst der Anblick von Leichen schockt ihn nicht sonderlich.

Geschichte:

Der zwölfjährige Junge hat die entbehrungsreiche Jugend als Sohn eines Unfreien hinter sich. Die harte Arbeit auf den Feldern hat dem Jungen klargemacht, dass er etwas anderes in seinem Leben erreichen will. Nachdem seine Mutter schon vor einigen Jahren verstarb, gab sich sein Vater dem Trunke hin, was dazu führte, dass er sich verschuldete und schließlich als Knecht in den Dienst eines anderen Unfreien treten musste. So hat Jung- Godefrey bisher nur die Schattenseiten des Lebens kennengelernt. Der Tod seines Vaters hat dem Jungen nun den letzten Halt hier in Branningsgrund genommen und ihn in seinem Entschluss bestärkt, von hier auszureißen und sein Glück im gewaltigen Gareth zu suchen. Zuerst will er jedoch den Mord an seinem Vater aufklären und den Mörder vor ein Gericht bringen. Dazu bietet er den Helden an, ihnen bei seinen Ermittlungen zu helfen.

Werte sind nicht notwendig

Advokatus Gordelin Waldhäuser

Auftreten:

Der Advokatus, der schon beinahe ein halbes Jahrhundert in Branningsgrund lebt und die Rechtsgeschäfte für die vornehmeren Bauern führt, weiß erstaunlich gut über die Bewohner des Dorfes Bescheid. Wahrscheinlich könnte er die Mordfälle fast im Alleingang lösen, wenn es den in seinem Interesse läge. Doch wenn er den Mann, der einer der wichtigsten Leute des Dorfes ist, ans Messer liefern würde, dann käme nur



ein anderer und den hätte der Advokatus nicht unter Kontrolle. So lebt er gut davon, das er weiß, wessen Dokumente er verkaufen sollte und wer Interesse an diesen hätte.

Geschichte:

Studiert hat der Sohn eines darpatischen Edlen vor beinahe sechzig Jahren im Beilunker Rechtsseminar. Jedoch hat eine Intrige der Rabenmunds seinem Vater Leben und Gut gekostet und Gordelin musste seine Kenntnisse in bare Münze umwandeln um zu überleben. So kam er nach Branningsgrund und wurde hier als Rechtsgelhrter tätig. Ihn verband eine freundschaft mit Ugo von Mühlungen und war für ihn als Schreiber tätig. Sorgfältig zweigte er für den Pfalzgrafen Gelder von den Steuern ab und führte dessen Bücher doppelt. Mit den Jahren ging eine gewisse Geldgier in all seine Handlungen über und Gordelin wog sorgfältig ab, wie wertvoll ein Schriftstück für ihn persönlich sein könnte und wem er es am besten verkaufen könnte. Dies wurde ihm letztlich zum Verhängnis. Gordelin, der nie an den Kürbisgeist glaubte, starb an einem Herzinfarkt, als dieser ihn aufsuchte.

Zitate:

„für ein wenig Silber könnte ich euch weiterhelfen, für ein wenig Gold sogar noch schneller.“

„Das macht sechs Silbertaler Bearbeitungsgebühr!“

„Ich werde in meinem Archiv nachschauen.“

Werte sind nicht notwendig

Rovena alias Alvina alias Travie Brunnengrund

Auftreten:

Die junge, gut aussehende frau des Bauern Brunnengrund achtet sehr darauf ihren Stand als wohlhabende Großgrundbesitzerin herauszustellen. Dabei hilft ihr das ihr Mann Salman ihr keinen Wunsch abschlagen kann. So besitzt sie etliche Kleider die nach der neuesten Garether Mode geschnitten sind. Auch konnte sie ihren Mann davon überzeugen das der Besitz einer Kutsche unerlässlich ist. Sie gibt sich vermeintlich Gleichgestellten gegenüber freundlich, ist aber für ihre Untergebenen ein wahrer Dämon. Das sie ihr ganzes Leben lang nur herum gestoßen wurde, hat die Schöne frau innerlich aufgefrassen. Dies und ihre Vergangenheit haben ihr jegliche Skrupel ausgetrieben. Trotz allem hat ihr die Zeit in frau Pöffels Haus für höhere Töchter das richtige Benehmen gelehrt. Insgeheim arbeitet sie seit Jahren mit allen Mitteln daran den Hof ihrer Eltern zurück zu gewinnen. Dazu spielt sie vor ihrem Mann das einfältige frauenzimmer. In Wahrheit ist sie jedoch eine verschlagene frau, die ihre Verbündeten nur so lange wie sie für sie von Nutzen sind, bei der Stange hält.





Geschichte:

So haben sich die einzig schönen Erinnerungen ihres Lebens, nämlich die wenigen glücklichen Jahre auf dem Elterlichen Hof sowie das Gesicht des Mannes der ihren Eltern den Hof geraubt hat in ihre Gedanken eingebrannt. Mit den Jahren entwickelte sich das Mädchen in den Straßen von Gareth zu einer gewieften Taschendiebin. Als sie einmal die Geldbörse von Salman Brunnengrund auf dem Garether Markt stahl, erkannte sie den Mann wieder der ihre Eltern in den Ruin getrieben hatte und so ihr Schicksal zu verantworten hatte wieder. Sie folgte ihm bis zu seinem Hof bei Branningsgrund. Wenig später bot sie ihre Dienste an und wurde Magd auf dem Hof. Schließlich nutzte sie die Gunst der Stunde und wurde die Geliebte des Bauern. Als dessen erste Frau erkrankte nahm sie den Kontakt zu einem ihr Bekannten Druiden am Orvasberg auf, der mit seiner Magie die Bauersfrau in den Tod trieb. Nur wenige Wochen später heiratete sie den fast dreißig Jahre älteren Bauern und wurde zur neuen Herrin auf dessen Hof. Als ihr Mann schließlich von dem Goldenstein erfuhr, da belauschte sie die Unterhaltung zwischen ihm und seinem Sohn. Die beiden hatten beschlossen dem Bauern Ettel Murenbrecher der die goldene Statue gefunden hatte, mit Hilfe des von Salman erfundenen Kürbisgeistes so zu erschrecken, das dieser seinen Hof verlasse und so die Statue an sich zu bringen. Als ihr Schwiegersohn nach vollbrachter Tat das Kostüm des Kürbisgeistes versteckte, da nahm Rovena dieses an sich, kehrte zum Bauernhaus der Maurenbrechers zurück und tötete den Bauern. Das sie dabei gesehen wurde, passte ihr nur zu gut in den Plan. Nun glaubte sowohl Vater als auch Sohn Brunnengrund das der jeweils andere den Bauern umgebracht hatte um an die Goldene Statue zu kommen. Ihr Plan ist das sie ihren Mann wie auch seinen Sohn des Mordes verdächtig macht und das sie beide vor den Henker gebracht werden. Wenn die Helden sie nicht daran hindern, wird ihr Plan auch aufgehen. Schließlich wird sie sich aber in ihre eigenen Untaten verstricken und vom wahren Kürbisgeist gerichtet werden.

Werte:

MU 16 KL 15 IN 13 CH 15 GE 12 FF 10 KO 14 KK 9 LE 34 AU 33 INI 7 + IW AC II PA 10 TP IW + 1 (Dolch) RS 2 (Korsett & viele Unterröcke) MR 15 DK N GS 5

Vor-/Nachteile: gut aussehend, Rachsucht(9)

besondere Talente: Reiten 10, Schleichen 11, Betören 12, Etikette 15, Gassenwissen 14, Lesen/Schreiben 10, Rechtskunde 9, falschspiel 9, Kochen 10, Taschendiebstahl 8, Schlösser knacken 11, Stimmen imitieren 8

Brynia Maurenbrecher

Auftreten:

Brynia wirkt oftmals etwas eingeschüchtert und müsste eigentlich erst noch lernen im Leben allein zurecht zu kommen. Sie stand ihr ganzes Leben lang unter der Kontrolle verschiedener Männer, die es ihr nicht erlaubten sich zu entfalten. So verhält sie sich stets leise und unauffällig um keinen Ärger zu bekommen. Dies könnte sie neben der Tatsache das ihr Mann, der Bauer Ettel geschlagen hat, könnte Brynia in den Augen



der Helden verdächtig machen. Sie versucht vorerst den Hof weiter zu bewirtschaften, hat aber von ihrer Tante die Nachricht bekommen, das ihr Heimatdorf in Cobrien erst neulich befreit wurde. Bevor sie ihre Pläne in die Heimat zurück zu kehren verwirklichen kann, wird auch sie ein Opfer des Kürbisseistes.

Geschichte:

Von Kindheit an wurde Brynia unterdrückt. Zuerst von ihrem Vater, dann von ihrem ersten Mann und schließlich nachdem diese beiden von den Borbaradianern getötet auch von ihrem Zweiten Mann Ettl ebenfalls. Dieser schlug seine Frau des öfteren, wenn er von seinen Sauf Touren zurückkehrte, so das sie Durchaus einen Grund hätte ihn umzubringen. Dennoch hat sie ihren Mann irgendwie geliebt. Deshalb wird sie auch versuchen, nichts Schlechtes über ihn zu sagen.

Zitate:

„Bitte, hoher Herr, ich habe nichts getan und will nur friedlich mein Leben weiter führen.“

„Wie ihr meint.“

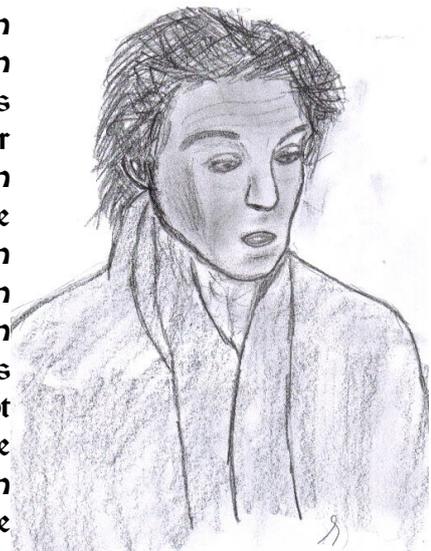
„Godefrey komm, das Essen ist fertig.“

Werte sind nicht notwendig

Ickbold Kranick, Ermittler des Barons der Retogau, Ausgebildeter Alchemist und Konkurrent der Helden.

Auftreten:

Der junge Mann mit dem dunklen Haar wirkt auf den ersten Blick sehr selbstsicher, wurde er doch vom Baron mit zahlreichen Vollmachten ausgestattet. Allerdings merkt man ihm an das er vielleicht schon viel von der Welt gesehen hat, jedoch ist er davon überzeugt das man nur aus Büchern lernen kann. fest von dieser These überzeugt versucht er in Branningsgrund mit Hilfe von obskuren Gerätschaften und von ihm selbst entwickelten Alchemika den Mörder zu finden. Er ist fest davon überzeugt das es sich nicht um ein Übernatürliches Wesen handeln kann, da dies dem Wesen Peraines nicht entspräche. Generell glaubt er nicht sonderlich an Magie und würde insgeheim gerne den Quell der Magie in Magisch begabten Lebewesen zu finden. Er sieht die Helden zwar als Konkurrenz an, hofft aber das sie für ihn die Drecksarbeit erledigen, da er krankhaft reinlich ist und in Wahrheit kein Blut sehen kann. Schließlich wird er mit seinem (theoretischen) Wissen am Ende sein und mit den Helden zusammen arbeiten.





Geschichte:

Seine Jugend als Sohn eines strengen bornländischen Grafen und einer schönen Tulamidin lehrte Ickbold schon bald das nicht alles rechtens ist was von der Obrigkeit ausgeht. Als sein Draiosgläubiger Vater seine Frau als vermeintliche Hexe an die Bannstrahler verriet, musste der Junge miterleben wie seine Mutter von diesen ‚befragt‘ wurde. Nach ihrem Geständnis wurde sie verbrannt. Erst als der Junge ausribund mit dem von seinem Vater gestohlenen Geldbeutel nach festum kam und Aufnahme bei den Alchemisten vom Blauen Salamander fand, wurde dem Jungen sein weiterer Lebensweg klar. Er wollte einen anderen Weg finden Verbrechen aufzuklären als wie es die Bannstrahler tun. Seit einiger Zeit verfolgt er die These das man die Magische Kraft eines Lebewesens durch eine schwierige Operation entfernen kann. Dies würde langfristig die Inquisition überflüssig machen. Mittlerweile steht er in den Diensten des Barons der Retogau und ist in der Akademie als Alchemist beschäftigt. Mit seiner Behauptung das er das für den ersten Mord verantwortlichen Geschöpf fangen und mich seiner Methode ungefährlich machen könnte, brachte den Baron dazu, Ickbold nach Branningsgrund zu schicken. Dieser setzt alles daran hier seine Thesen zu beweisen.

Zitate:

„Werter Herr, ich kann mit dieser Tinktur genauestens beweisen ob hier Magie angewandt wurde oder nicht. Verfärbt sich diese Rote Tinktur blau dann haben wir es mit einem gewöhnlichen Mord zu tun!“ (Während seinen Ermittlungen)

„Ich will nicht gestört werden, dies ist ein hochdiffiziles Experiment!“ (In seinem Zimmer)

„Uaahhh!!!!“ (Nachdem er das Geheimnis des Kürbisgeistes aufgedeckt hat.)

„Wir haben hier einen Mordfall aufzuklären. Um einen Mord aufzuklären, ist es zwingend erforderlich, den Mörder zu ermitteln.“

Werte:

MU 10 KL 16 IN 11 CH 14 GE 10 FF 15 KO 10 KK 11 LE 31 INI 6 + IW AC 10 PA 7
(Boxen) **CP IW / FK 14** (modifizierte Balestrina, die Pfeffersäckchen verschießt) **CP**
2CP + NieBanfall (Kampfunfähigkeit für 5 KR)
RS 1 (Straßekleidung) **MR 14 DK N/f GS 6** (beim Weg rennen 8)

Nachteile: krankhaft reinlich, Totenangst 6

besondere Talente: Mechanik 15, Alchimie 16, Pflanzenkunde 12, Sich Verstecken 13, Alte Sprachen 10, Rechnen 11, Lesen/Schreiben 10, Holzbearbeitung 11, Malen/Zeichnen 8

Der Druide Gwention Graubart

Auftreten:

Der etwas einsiedlerisch in einer Höhle am Orvasberg lebende Druide Gwention Graubart hält sich so gut es geht von den Menschen fern. Und wenn er unbedingt eines der Dörfer der Retogau aufsuchen muß, dann ist er meist wortkarg und unfreundlich. So hat sich um den graubärtigen Mann ein regelrechter Mythos gebildet, da niemand



weiß wo der Alte wohnt und was er überhaupt macht. Zu seinem Sohn Jost hat er kein gutes Verhältnis, doch wenn er keinen weiteren Schüler findet, wird er wohl seine Wacht über das Geheimnis des Orvasberges an diesen übergeben müssen. Dies und nur dies hat ihn dazu getrieben, auf den Vorschlag von Travie Brunnengrund einzugehen und ihr bei ihrer Rache an Salman zu helfen. Sie hat ihm nämlich ihren Sohn als Schüler versprochen. Das er während des Abenteuers stirbt, verhindert, das sein Sohn das wahre Geheimnis des Orvasberges kennen lernt. Und auch wir wollen uns vorerst in Schweigen hüllen was dieses Geheimnis angeht. Aber es mag gut sein, das dieses Geheimnis in naher Zukunft gelüftet wird.

Geschichte:

Schon seit Jahrhunderten bewachen Druiden das, was sie das Herz des Berges nennen. Die meisten von ihnen wissen nicht um was es sich genau handelt. Auch Gwenion hatte nur eine Vorstellung davon. Sein wahres Verhängnis begann schon vor beinahe 15 Jahren als er Travie Brunnengrund kennen lernte. Diese beobachtete ihn bei einem Druidischen Ritual und hatte ihn so in der Hand. Mit den Jahren konnte sie so von dem Druiden einige Taten erpressen, zu denen er sonst nicht bereit gewesen wäre. So zögerte er schließlich auch als ihm Travie von der Intrige ihres Mannes erzählte, ihr zu helfen. Erst als diese ihm erzählte, das sie ein Kind unter dem Herzen trüge und sie ihm als Lohn für seine Hilfe ihm dieses Kind zum Schüler geben würde, schlug der Druide ein und beschwor einen Elementargeist des feuers, der in die Sense des „Kürbisgeistes“ fuhr und diese unheimlich leuchten ließ. Das er seinen Dienst letztlich mit dem Leben bezahlte, konnte er zu diesem Zeitpunkt nicht ahnen.

Zitate:

„Hmmm“

„Lasst mich in Ruhe, ich will mit euch nichts zu tun haben!“

„So und nun noch die Haare, und dann bin ich schon fast fertig.“

Werte:

MU 11 KL 16 IN 14 CH 9 GE 13 FF 12 KO 15 KK 12 LE 28 AE 47 INI 6 + IW6 AC 9 PA 12 TP IW + 1 (Vulkanglasdolch) RS 1 (Straßenkleidung) MR 15 DK N ES 6

Besondere Talente: Selbstbeherrschung 11, Pflanzenkunde 13, Wettervorhersage 9, Magiekunde 12, Heilkunde, Krankheiten 9, Prophezeien 8, Götter und Kulte 6

Besondere Zauber: Herr der Elemente 10, Zwingtanz 12, Dunkelheit 10, Wettermeisterschaft 9, fluch der Pestilenz 8, Halluzination 10, Druidenrache 8, weitere Zauber und Druidenrituale nach Maßgabe des Meisters, besonders begabt ist Gwenion bei Beherrschung und Elementarzaubern

Der Kürbisgeist

Bei dem Kürbisgeist der in Branningsgrund auftritt, handelt es sich definitiv nicht um ein von Peraine gesandtes Wesen. Einerseits stellt der Bauer Salman Brunnengrund den Geist dar. Dies tut er aber nicht sonderlich professionell. Er hat lediglich einen



dunklen Umhang über die Schultern geworfen und in einen ausgehöhlten ein Gesicht geschnitzt. Dazu eine einfache Sense aus seiner Scheune. Dies hat schon ausgereicht um den abergläubischen Bauern Angst zu machen. Ganz anders sieht es da mit Rovena bzw. Travie aus. Diese hat sich einige Jahre als Diebin und Betrügerin in den Gassen von Gareth durch geschlagen und dabei gelernt, das man mit einem guten Auftritt allein schon Zweifler beeindrucken kann. Sie besaß aus dieser Zeit noch zwei Artefakte: Eine Kette, deren Anhänger durch einen flimflam leuchtete. Diesen Anhänger steckte sie in das Innere ihres Kürbiskopfes, der nun von innen heraus leuchtete und durch das dämonisch grinsende Gesicht von innen erhellte. Weiterhin besaß sie noch einen Umhang auf dem sowohl ein Visibili wie auch ein Transversalis lag, der ihr sehr von Nutzen ist. Damit kann sie ungesehen Auftauchen und verschwinden. Weiterhin ließ sie in eine Sense durch den Druiden Gwenion einen Elementargeist des feuers fahren, so das diese unnatürlich glüht. Allerdings können beide nicht sonderlich gut mit der Sense kämpfen, so das für Salman folgende Kampfwerte gelten:

INI 6 +W6 AC 10 PA 7 TP 1W +5 Travies Kampfwerte sind etwas besser, da sie jünger und besser in form ist. Deshalb gelten für sie folgende Werte:

INI 8 +W6 AC 14 PA 13 TP 3W +3 (Durch Verbrennungen). Deren Sense kann nach dem Abenteuer noch dreimal entflammen, dann ist der Wunsch erfüllt, den der Druide an den Elementargeist hatte.

Das Dorf Branningsgrund

Einwohner: 328

Garnisonen: 5 Gräfliche Zöllner

Tempel: Praios, Peraine

Branningsgrund trägt seinen Namen zurecht, liegt das Dorf doch größtenteils im Tal zwischen dem Branneshügel und dem Perenhügel. An den sanft ansteigenden flanken der Hügel wachsen Weintrauben - die einzigen in der Retogau. Aus diesen Trauben wird in der Kelterei Zusolbrecht ein wunderbarer Weißwein hergestellt, der in ganz Garethien mittlerweile als Retogauer Südhang verbreitet ist. Trinken doch viele Adlige lieber einen Wein aus dem Heimatland als aus Selindian Hals Almada. So kommt die Kelterei den Bestellungen fast nicht nach, war man doch dort nur darauf ausgerichtet, wenige Dutzend fässer im Jahr zu produzieren. Da heutzutage jeder Adlige Garethien und auch jede noblere Herberge Gareths mehrere fässer ordert, sind die Lagerbestände mittlerweile sehr geschrumpft. Weiterhin ist sowohl der Praios - als auch der Perainetempel interessant. Während der Tempel des Sonnengottes schon seit dem Jahr des feuers von keinem regulären Geweihten, sondern von einem Laien geführt wird, tut dieser Umstand der Beliebtheit beim einfachen Volk keinen Abbruch. Es ist vielmehr so, das der frühere Hochgeweihte des Tempels nach der Schlacht in den Wolken einen brutalen Paktierer, der sich im Ort mit einigen Söldnern festgesetzt hatte, im Alleingang tötete und dabei zu Tode kam. Aus diesem Grund wird der Tempel sauber und gut in Schuss gehalten, bis aus Gareth ein neuer Priester eintrifft. Allerdings hat man dort derzeit andere Probleme und das fehlen eines Priesters im Branningsgrunder Tempel nicht wirklich wahrgenommen.



Ebenfalls interessant ist der Perainetempel, der auf der Spitze des Brannenshügels, inmitten eines Kreises aus uralten Eichen liegt. Zwar ist der Tempel kleiner als der in Nattersquell und auch der dortigen Geweihten unterstellt, der Geweihte, Bruder Argonias, ist trotz allem ein fähiger Heiler, auch wenn er gerne bei den Weinfesten gerne den hier produzierten Edlen Tropfen zu spricht. Wird seine Heilkunst gefordert, so ist er mit einem Schlag nüchtern.

Ein weiteres wichtiges Gebäude ist das Gräfliche Zollkastell, in dem Reisende den Obulus zur Benutzung der Reichslandstraße zu entrichten haben. Hier sind deswegen auch fünf Zöllner des Gareth Marktvogetes untergebracht, die den Zoll kassieren, von dem die Straße ausgebaut werden soll.

Ein absolutes Unikum ist wohl der Auelf Llandarion der hier schon seit Jahren seine Fähigkeiten als Bogenbauer anbietet. Seine Bögen sind bei jedem Jäger äußerst beliebt und auch sämtliche Schützenvereine in der Baronie beziehen ihre Waffen von ihm. So kann der Elf auch gut seinen Rausch finanzieren, ist er doch ein guter Freund des Jägers Alrik Schwarzfell und wohl der einzige der die Geschichten von Ungeheuern und Hexen im Dunkelwald glaubt. Allerdings sollte man auch erwähnen das der Gute vollkommen badoe ist. Dies ist ihm allerdings herzlich egal, hat er doch schon vor mehreren Jahrzehnten mit seiner Sippe gebrochen, als er das erste Mal die Mauern des mächtigen Gareths sah.

Es gibt übrigens Gerüchte das sich unter dem Brannenshügel ein Kultplatz der Orks aus den Dunklen Zeiten befinden soll. Gefunden hat denn Eingang in diesen unterirdischen Tempel allerdings noch niemand. Und angesichts der Schrecken die sich dort befinden könnten, macht sich auch niemand freiwillig auf die Suche danach. So kann man nur hoffen das dieser unheilige Ort für immer in Sumus Leib versunken bleibt.

Ebenfalls erwähnenswert ist die Tatsache das die Ortschaft in zwei gut zu unterscheidende Viertel unterteilt ist. Nördlich der Landstraße liegen die größeren Häuser der Freibauern, während südlich davon die zahlreichen, meist hölzernen Häuser der Unfreien Arbeiter liegen. Am östlichen Rand des Ortes liegt der Dorfweiher in dem in den Sommermonden, die Kinder des Ortes herum planschen können und von dem aus die Weinberge bewässert werden. Was wohl niemanden überrascht ist das es hier zahlreiche Kneipen und Gaststätten gibt in denen man die örtlichen Weine verkosten kann. Allerdings bietet Branningsgrund im Herbst ein etwas anderes Bild. Es ist kühl, zwischen den Hügeln hält sich teilweise bis zur Mittagszeit und die Wege des Dorfes sind regelrechte Schlammflöcher. Überall sieht man die Bauern die Ernte einbringen um für den Winter gewappnet zu sein. Alles wirkt etwas ärmlischer als im Sommer, auch wenn dies nur so scheint.

Wichtige Gebäude des Dorfes:

- 1) Praiostempel: Dieser Tempel ist eines der schönsten Gebäude im Ort. Mit seiner anderthalb Schritt hohen, weiß gekalkten Mauer dem prächtigen Dach an dem sich Goldene Einlegearbeiten befinden, ist das Haus eine würdige Heimstatt für einen



Geweihten des Sonnengottes. Das es nun schon seit fast drei Jahren die letzte Ruhestätte des ehemaligen Geweihten ist, hat dem Tempel nicht geschadet. Vielmehr hat es dazu geführt das der Geweihte von der hier ansässigen Bevölkerung als regelrechter Märtyrer verehrt wird. Dies hat dazu geführt das hier scheinbar die Gebote des Sonnengottes besonders streng ausgelebt werden. Bei den meisten Bewohnern des Dorfes stimmt dies auch. Andere nutzen die Tatsache das es wohl noch einige Zeit dauern wird bis hier wieder ein Geweihter lebt und die Bewohner zur Tugendhaftigkeit aufruft, aus und tätigen ihre Geschäfte unter dem Mantel der Verschwiegenheit.

- 2) Perainetempel: Das kleine Haus hoch oben auf dem Brannenshügel steht inmitten einiger alten Eichen der kleine Perainetempel. Im Erdgeschoss befindet sich der Andachtssaal sowie ein kleines Treppenhaus, eine Schreibstube und eine Abstellkammer. Geht man ins Obergeschoss so findet man die Wohnräume der örtlichen Geweihten Sernia Petarches. Deren ganzer Stolz ist der kleine Dachgarten, in dem sie verschiedene Heilkräuter züchtet. Unter ihrem Bett hat sie ihre Aufzeichnungen über den Kürbisgeist versteckt. Sollten die Helden misstrauisch werden, und vermuten das die Geweihte etwas mit den Vorfällen im Dorf zu tun hat, dann könnte der fund der Aufzeichnungen die Helden unter Umständen in die falsche Richtung führen.
- 3) Zollhaus des Markvogtes: dieses Zollhaus sperrt mit seiner Wehrmauer die Reichslandstraße ab und sorgt so dafür das der Markvogt Barnhelm von Rabenmund seinen Zoll erhält. Dieser wandert jedoch hauptsächlich in den Erhalt der Straße, ist diese doch mittlerweile ähnlich wichtig wie die Reichsstraße III nach Rommily. Zwar tun hier nur fünf Gardisten ihren Dienst, aber dies ist mehr als genug um die Handelstreibenden aus Perrium oder Wandleth abzufertigen. Hier befinden sich auch eine Wechselstation der Beilunker Reiter und ein kleiner Krämerladen, der die oftmals in Warenform einkassierten Zölle in blankes Silber zu verwandeln.
- 4) Kelterei Zusolbrecht: In diesem großen Gebäude befinden sich die Anlagen um den mittlerweile regional recht beliebten Retogauer Südhang zu keltern. Neben etlichen großen Bottichen, finden sich im Keller die zahlreichen fässer in denen der fertige Wein gelagert wird. Der Besitzer Aidar Zusolbrecht will in der nächsten Zeit seine Lagerfläche vergrößern, doch um auch seine Produktionsmenge zu vergrößern benötigt er mehr Bauern die Weinreben anbauen. Zu diesem Grund hat er den örtlichen Großbauern Brunnengrund und Gerinkles großzügige Angebote gemacht um von ihnen Ackerland zu pachten. Dies wird langfristig zu enormen Veränderungen im Machtgefüge des Ortes sorgen.
- 5) Die Branningsgrunder Mühle: In dieser modernen Windmühle wird beinahe das gesamte Korn aus dem gesamten Südosten der Retogau. Deshalb gehört der Müller auch zu den wohlhabendsten Leuten im Dorf. fuhrwerke können unter einen Teil der Mühle fahren und über eine Rutsche mit den gefüllten Mehlsäcken beladen werden.



In der eigentlichen Mühle befindet sich neben den gewaltigen Mühlsteinen die komplizierte Mechanik die durch die gewaltigen Flügel angetrieben werden. Neben der Durchfahrt gibt es noch einen Lagerraum, in dem der Müller sein Mehl, das er als Bezahlung von den Bauern erhalten hat.

- 6) Wohnhaus des Verwalters Aïdar Zusolbrecht: In diesem prächtigen Fachwerkhaus das mit Schnitzereien in den Balken verziert ist, lebt die Familie des von Pfalzgraf Helmar von Hirschfurten Dorfverwalters Zusolbrecht. Dieser hat diese Stellung dadurch erhalten, dass er einer der erfolgreichsten Männer im Dorf ist. Neben der Weinkelterei hat er etliche der dörflichen Felder gepachtet und nutzt sie für den Weinanbau. Da seit dem Zwist mit Almada die wenigen garethischen Weine sehr beliebt geworden sind versucht er weitere Felder dazu zu pachten.
- 7) Der Löschteich: Dieser Teich dient dazu das brennende Gebäude schnell gelöscht werden können. Dies ist jedoch schon seit Jahren nicht mehr vorgekommen, so dass der Teich sehr oft als Viehtränke genutzt. In warmen Sommern wird der Teich von der Dorfjugend zur Abkühlung genutzt. Dann vertreiben die lautstarken Rufe der Jugendlichen oft das Vieh das hier säuft.
- 8) Das Gehöft der Brunnengrunds: In diesem großen und prächtigen Gehöft kommen die Helden unter nachdem sie mit der Aufklärung des ersten Mordes beauftragt wurden. Im Untergeschoss befinden sich das Wohnzimmer, die Küche, die Vorratskammer, die Unterkünfte der Diener und Zofen und das Bad. Im Obergeschoss befinden sich mehrere Unterkünfte für die wichtigeren Diener sowie die Gästezimmer in denen die Helden unterkommen. Auch der Ermittler des Barons Ickbold Kranick kommt hier unter. In den beiden Türmen sind die Schreibstube Brunnengrunds sowie die privaten Wohnräume des Paares untergebracht. Es gibt mehrere Nebengebäude in denen sich die Stallungen, Heuschuber und die Unterkünfte der Unfreien befinden. Im Stall befindet sich unter einer leeren Pferdebox ein kleiner Geheimraum in dem sich Salmans Verkleidung als Kürbisgeist befindet.
- 9) Schenke „Bei Saladian“: Erst vor kurzem wurde diese Schenke auf ihren jetzigen Namen umgetauft, hieß sie doch bis vor kurzem noch „Bei Selindian“ da der Sohn des Wirtes am selben Tag geboren wurde wie der jetzige Kaiser Almadas. Als dieser sich selbst die Krone aufs Haupt setzte da benannte der Wirt die Schenke nach seinem in der Schlacht von Rommily's getöteten Sohn um. Noch heute legt der Schankraum Zeugnis für die Trauer des Wirtsehepaares ab, ist doch Schwarz die beherrschende Farbe dort. Wenn der Wirt jedoch erst einmal über den Mondenkaiser zu schimpfen beginnt dann sollte man in Deckung gehen.



- 10) Schenke „Rotes Einhorn“: Diese Schenke wird von einem Albernier geleitet und bietet die besten Weine und Schnäpse der Region an. Insgeheim steht der Wirt Alrik Eberwald hinter dem Beschluss von Königin Invoer ni Bennain sich vom Reich zu lösen. Doch die könnte er niemals offen äußern. So behält er seine politische Meinung für sich und versucht schon seit einiger Zeit seine Schenke zu verkaufen um in die Heimat zurück zu kehren.
- 11) Schenke „Zum Zwerg“: Diese Schenke wird nicht wirklich von einem Zwerg geleitet. Vielmehr ist Roderik Primmelsberg nur ein klein gewachsener Mann mit starkem Bartwuchs. Von den Einheimischen wird er jedoch nur als der Zwerg bezeichnet. Dies macht ihn in den Augen seines Stammgastes Llandarion (Siehe Seite...) nur um so sympathischer. Er fragt den Wirt so in betrunkenen Zustand immer wieder nach Details aus der zwerghischen Geschichte, die schon hunderte Jahre zurückliegen. Auf die Beteuerungen des Wirtes das er kein Zwerg ist reagiert der stets betrunkene Elf nur mit dem Satz: „Wer so klein ist und einen so langen Bart hat, muß ein Zwerg sein.“
- 12) Schenke „Rahjatrunke“: Dieser Schenke wird nach gesagt das man hier nicht nur guten Wein trinken kann, sondern auch für den einen oder anderen Dukaten eine Nacht mit einem der Hübschen Mädchen die hier die Getränke servieren, verbringen kann. Allerdings wird dieses Angebot nur hinter vorgehaltener Hand ausgesprochen, da der Besitzer des Hauses wohl sehr gute Kontakte zur Garether Unterwelt hat und so all zu eifrigen Schwätzern rasch einige Schläger auf den Hals hetzen kann. Über diese Kontakte soll er auch seinen steten Nachschub an hübschen Mädchen bekommen.
- 13) Gasthaus „Im goldenen Kessel“: Dieses Haus, das erste am Platz, wird von einem ehemaligen Traviaakolythen geleitet. Travius Beltram achtet sehr genau auf die Sauberkeit seiner Zimmer und die Qualität seiner Küche. Ihm zur Seite stehen drei Zimmermädchen und der sehr jähzornige aber hervorragende Koch Timotheus Melzarius. Vielleicht verwundert es hier ein so feines Haus vorzufinden, aber der Besitzer ist der Meinung das ein Gast jede nur gewünschte Annehmlichkeit bekommt. Das die ländliche Lage des Gasthauses nicht gerade ideal ist hat der Travius auch schon festgestellt, hat sich aber so an sein Branningsgrund gewöhnt das er es nicht übers Herz bringt von hier weg zu gehen.
- 14) Gasthaus „Zum Orkskalp“: Dieses Gasthaus ist das genaue Gegenteil zum vorgenannten. Lediglich einem fuhrknecht mag diese Herberge luxuriös vorkommen. So gibt es hier nur zwei große Schlafsäle in denen jeweils zehn Personen unterkommen können. In einem einfachen Schankraum können die Gäste einfache Gerichte auf wackligen Tischen zu sich nehmen oder sich betrinken. Auffällig sind die drei Orkskalps die hinter der Theke hängen und deren frühere Besitzer vom Wirt der Herberge beim letzten Orkensturm erschlagen wurden.



- 15) Gehöft des Bauern Ettl: Dieser Hof ist ein typisch garethischer Dreiseitenhof. Einige der Felder scheinen brach zu liegen, da sich nur vier Personen darum kümmern. Insgesamt wirkt das Gebäude vernachlässigt. Im Dorf gilt der Hof nach dem ersten Mord als verflucht.
- 16) Canzley des Advocatus Gordelin Waldhäuser: Das Erdgeschoss dieses Hauses beinhaltet lediglich die Schreibstube und das Archiv des alten Rechtsgelehrten. Am Ende eines kleinen Flures findet man sowohl eine Treppe ins Obergeschoss, wie auch in den Keller. Oben findet man seine Wohnstube, eine kleine Küche und sein Schlafgemach. Diese Wohnung hat außer Gordelin wohl seit Jahren keiner mehr betreten und das merkt man auch. In diesen Räumlichkeiten hängt der Mief von fast drei Jahrzehnten. Unter der Matratze können die Helden einen Beutel mit dem Gesparten des alten Mannes finden (42 D., 128 S., 83 H.). Im Keller können die Helden eine gut sortierte Weinsammlung vorfinden. Hier lagert ein potenzielles Kapital von ca. 100 D.
- 17) Boronanger: Hier werden die Toten des Dorfes Branningsgrund begraben. Durch das Herbstwetter ist der Anger momentan eine einzige Schlammwüste. Nach dem dritten Toten, der innerhalb von wenigen Tagen hier begraben wird, kommt ein Boroni aus Gareth, um für die Toten die nötigen Gebete zu sprechen. Von da an wohnt er für einige Zeit im Peraine-Tempel. Sollten die Helden von dem Zeitpunkt an eine Exhumierung durchführen wollen, so geschieht dies unter erheblichem Einspruch des Geweihten. Tun sie es heimlich des Nachts, so machen sie sich der Gotteslästerung schuldig. (und erhalten vielleicht das "Mal des Frevlers?")



Handouts

Die verschiedenen Schriftstücke, die die Helden in Branningsgrund finden können

-die Nachricht des Knechtes

Mein Sohn,
führe bitte den Advokatus Waldhäuser zu der alten Jagdhütte, du weißt schon, die in dem kleinen Wald bei Goldenstein. Bitte beeile dich, es geht um eine sehr dringende Angelegenheit.

Ich habe dich lieb,

dein Vater

-der Schuldschein des Bauern Ettel

Branningsgrund am 25 Tag des Perainemondes im 34 Regierungsjahr des Kaisers Hal

Vertrag zwischen den

Bauern Salman Brunnengrund und Ettel Maurenbrecher über die Gewährung eines Kredits in Höhe von fünfhundert (500) Golddukat. Der Bauer Maurenbrecher möge mit dem Geld verfahren wie es ihm beliebt, hat es jedoch bis zum 30ten Tag des Perainemondes im Jahre 36 Hal zuzüglich einem Zehntel für jedes Jahr zurückzahlen. Also wird an oben genanntem Tage die Summe von sechshundert (600) Dukaten fällig. Sollte die Summe bis zum Ende des darauf folgenden Jahres getilgt worden sein, so kann der Kreditgeber von seinem Schuldner den Pachtvertrag über dessen Hof als Sicherheit einkassieren.

Unterzeichnet:

Salman Brunnengrund

Ettel Maurenbrecher

Gordelin Waldhäuser (Zeuge)



-der Brief von Travie Brunnengrund

Wehrte Rechen,

es tut mir Leid, dass ihr dieses Schreiben erst jetzt in euren Händen haltet. Zu groß war die Scham, als ich von der Rolle meines Mannes bei den Morden erfahren habe. Ich glaube, daß er es war, der die Morde aus Habgier begangen hat. Nun befürchte ich, daß mein Mann auch mein Ableben plant. Sollte mir etwas zustoßen, bevor ihr dieses Schriftstück bekommen habt, so hat sich mein Verdacht bestätigt, daß mein Mann der Mörder ist. Ich habe vor einigen Tagen eine Unterredung mit seinem Schwiegersohn Hagrid belauscht. Darin sprachen die Beiden darüber, daß sie das Kostüm loswerden müßten. Nun befürchte ich, daß sie mich bemerkt haben und mir etwas antun werden. Möge er in den Niederhöllen schmoren, wenn sich meine Befürchtungen bestätigen.

Travie Brunnengrund

-der Brief von Salmans Schreibtisch mit der Wegbeschreibung zum Versteck des Goldensteins.

Mein Sohn.

Ich spüre, wie Golgarie über mein Haupt kreißt. Ich höre das Rauschen seiner Schwingen дәütlich. Balt wirt Boron mich holen. Ich hab kein Zeit mehr auf Dich und den Atwokartuß zu wachten. Deßhalb hab ich diese Beschraibung zu dem glänzenden Ding daß ich zusammen mit Ettel versteckt hab aufgeschriben.

Wenn du an Ettels Schäune vorbei gehst komst du nach etwar 100 Schritt zu einem kleinen Wältschen. Dort wendest du dich nach links und gehst noch etwar 200 weitere Schritte. Dort findest du ein Futterställe für die Kúe. Unter dem Stroh liegt das goldene Ding. Bring es in ein Tempel dort ist es sicher bei den Zwölwen. vielleicht nehmen sich die Geweiten auch deiner an und sorgen für deine Ausbildung.

Ich hab dich lib mein Sohn

Papa



Der Plan von Branningsgrund:



Die Karte der Baronie Retogau:

