

Die kleine Tänzerin

DSA 4. Edition

**Gruppenabenteuer
für
Helden niedriger Stufen**

von Nils Morris Hüttinger

2014



Vorwort

Dieses Abenteuer spielt im zentralen Mittelreich. Zwar werden einzelne Abschnitte die Spieler in die Wildnis führen, die meiste Zeit jedoch halten sie sich im Herzen der Zivilisation auf. Für den Spielleiter ist dies eine hervorragende Gelegenheit Etikette, gesellschaftliche Stellungen und mittelreichische Kultur zu erleben. Gleichzeitig kann man den Helden wunderbar klarmachen, dass sie nicht im „luftleeren Raum“ existieren, sondern in einer Welt mit Gesetzen, Stadtwachen, Intrigen und Göttern leben.

Ein wesentlicher Bestandteil der abenteuerlichen Spielatmosphäre sind Gruselszenen, bei denen dem Spielleiter einiges an erzählerischem Geschick abverlangt wird. Ich habe versucht die Stilmittel beispielhaft darzustellen und hoffe, dass die Spieler sich darauf einlassen.

Das Abenteuer ist für eine unerfahrene Gruppe konzipiert, insbesondere für Anfänger, kann aber ohne weiteres für eine höherstufige Zusammenstellung umgeschrieben werden. Man kann dementsprechend die Stärke der Gegner erhöhen, die Talentproben erschweren und weniger Hinweise einstreuen.

Abenteuerüberblick

Eine Gruppe junger Wanderer trifft sich auf dem Weg in die Kaiserstadt Gareth, wo sie ihr Glück versuchen will. Eines Abends muss sie Unterschlupf vor einem plötzlichen Unwetter suchen und bemerkt zu spät, dass seltsame Sternkonstellationen am Himmel stehen. In dieser Nacht werden sie von lebenden Toten heimgesucht und entrinnen nur knapp ihrem Schicksal. Von Baron Lichtenstien erhalten die Abenteurer den Auftrag, den Urheber dieser dunklen Zauberei seiner gerechten Strafe zuzuführen: einen finsternen Druiden in der Wildnis der Baronie. Doch immer mehr Hinweise tauchen auf, dass es in Lichtenstien nicht mit rechten Dingen zugeht und als die Heldengruppe auf den angeblichen Druiden trifft stellt sich heraus, dass dieser eigentlich der geflohene Bruder des Barons ist. Er vermutet seit längerem, dass sein Bruder unter einem Zauberbann steht und so macht man sich gemeinsam auf, um dies zu überprüfen. Zu diesem Zeitpunkt kann noch niemand wissen, dass Baron Lichtenstien schon seit Wochen tot ist, ermordet von einem Gestaltenwandler, der seinen Platz eingenommen hat. Dieses düstere Geheimnis lüftet sich erst, als die kleine Tänzerin zu tanzen beginnt...

Inhalt

Vorwort.....	1
Abenteuerüberblick.....	1
Vorgeschichte.....	2
1. Kapitel: Die Nacht der lebenden Toten.....	3
Einstieg der Gruppe.....	3
Die Baronie.....	3
Fauliges Unleben.....	4
Strahlende Retter.....	5
Die letzte Ruhe.....	5
Lichtingenstien.....	6
Der Auftrag.....	6
Praios wissender Blick.....	7
2. Kapitel: Druidenjagd.....	7
Vorbereitungen, Klatsch & Tratsch.....	7
In den Rahul Hügeln.....	8
Tag 1: Sture Böcke.....	9
Nacht 1: Feenkreise.....	9
Beliebig: Die Blixen.....	10
In der Nähe.....	11
Die Druidenhöhle.....	11
3. Kapitel: Hinter der Fassade.....	12
Eine Entscheidung treffen.....	12
Möglichkeiten der Konfrontation.....	13
Verbündete suchen.....	14
Den Doppelgänger enttarnen.....	14
Argumentation.....	15
Leichen im Keller.....	15
Die kleine Tänzerin.....	15
Das letzte Gefecht.....	16
Nachspiel.....	16
Nachlese.....	17
Der Mühen Lohn.....	17
Was tun, wenn ...?.....	17
Anhang - Dramatis personae.....	18
Baron Alrik von Lichtingenstien.....	18
Magister Adalbart von Lichtingenstien.....	19
Herr Egwin, Hauptmann der Burgwache.....	19
Bruder Praiodan.....	20
Anhang - Dramatis rēs.....	21
Die kleine Tänzerin.....	21
Die Karte.....	21
Das Tagebuch.....	21



Vorgeschichte

Alrik von Lichtingenstien saß an der Feuerstelle und wärmte sich die kühlen Hände an den fröhlich prasselnden Flammen. In Gedanken hing er dem vergangenen Tag, der Jagd nach Hirschen, Enten und Rotpüscheln hinterher. Draußen heulte ein bissiger Wind um die kleine Jagdhütte, aber im Inneren war es mollig warm. Die grob gezimmerte Eingangstür schwang mit einem leisem Achzen nach innen und ließ einen kalten Luftzug in den Raum strömen. „Ich dachte schon du wärest erfroren, Wildfrig,“ meinte der Baron, ohne sich umzudrehen. Mit dumpfen Schritten betrat eine Person das Zimmer der Hütte. Alrik kannte dieses Geräusch ganz genau, zu lange schon war Wildfrig als Leibdiener in seinen Diensten. Er stutzte ein wenig, da sein langjähriger Gefährte kein Wort verlor und sich zielstrebig dem Feuer näherte. Zu spät erkannte er die Gefahr und erst als sich eisig kalte Hände kräftig um seine Kehle schlossen, wurde ihm endlich sein Fehler bewusst. Panikerfüllt versuchte der Baron an den langgliedrigen Fingern zu reißen, die seinen Hals immer fester umklammerten. Schließlich gelang es ihm, seinen Kopf zumindest ein wenig zu drehen, um dem Gegner, den er fälschlicherweise für Wildfrig gehalten hatte in die Augen blicken zu können. Im ersten Moment blickte er genau in die Gesichtszüge seines Dieners, so vertraut und doch von einer ihm unbekanntem Grausamkeit verzerrt. Die Züge begannen plötzlich zu zerfließen, wie eine Kerze, die zu lange einer großen Hitze ausgesetzt wurde. Ein schrecklicher Anblick – trotz der Todesängste, die er gerade ausstand. Von den tiefen Linien des ältlichen Dieners blieb nichts übrig, eigentlich überhaupt nichts was auch nur irgendwie entfernt an ein menschliches Gesicht erinnerte. „Nichts,“ röchelte von Lichtingenstien und seine aus den Höhlen quellenden Augen stierten auf die blanke Fläche. Noch einmal drückten die übermenschlich starken Hände des Wesens zu, dann erschlaffte die sich aufbäumende Gestalt des Barons für immer. Das Wesen schleifte die Leiche hinaus in den Sturm. Im Wald verscharrte es den Körper, ehe es sich tiefer in den Wald hinein begab. Dort stand es eine Weile ganz ruhig, bis sich sein hagerer, neutraler Leib allmählich verformte. Die Statur wurde ein wenig gestaucht, Haar wuchs aus dem kahlen Schädel und dem Kinn und schließlich formte sich ein Gesicht aus der glatten Vorderseite des Kopfes. Das Wesen überprüfte sein Werk ruhig und gewissenhaft. Es ahmte inmitten des finsternen, menschenleeren Waldstücks einige typische Bewegungen des Barons nach und war zufrieden. Dann nahm es einen Stein und hieb ihn sich selbst über den Schädel...

1. Kapitel: Die Nacht der lebenden Toten

Einstieg der Gruppe

Die Spieler befinden sich auf dem Weg nach Gareth. Eine bunte Schar junger Glücksritter die, wie so viele, eine goldene Zukunft und Glück in der Hauptstadt des Mittelreichs suchen. Das Jahr neigt sich dem Ende zu, es ist strahlender Rahja, und Praios goldenenes Antlitz leuchtet warm über der vielversprechenden Reichsstraße.

Vielleicht kennen sich die Charaktere bereits aus einem anderen Abenteuer und wurden von Gareth angezogen, da ihnen ein Reisender mit glänzenden Augen von Gareth, der Stadt der unendlichen Möglichkeiten erzählte. Oder ihnen wurde ein kleiner Botenauftrag gegeben oder ein besonderer Markt soll dort stattfinden. Bei einer neuen Gruppe gestaltet sich der Einstieg schwieriger. Weshalb sollten denn die Charaktere, vielleicht sogar unterschiedlicher Gesinnung, überhaupt miteinander reisen? Als Spielleiter können Sie einfach bestimmen, dass die SC sich kennen. Lassen Sie einen Großteil aus der gleichen Gegend stammen oder sie haben entfernte Verwandtschaftsgrade. Je nach Hintergrund könnten auch einer oder zwei der Charaktere einen geringfügigen Botenauftrag für einen (Lehr-)meister haben (z.B. "Bringe Handwerksmeisterin Laureana in Gareth diese Materialliste für den Tisch, den sie mir bauen soll."). Andere ziehen aus reiner Abenteuerlust mit aus oder wurden von der Familie dazu animiert (z.B. "Der Hof ist sowieso zu klein..." oder "Bring uns doch bunte Haarbänder aus der Stadt mit").

Die Baronie

Zu Beginn der Handlungen befinden sich die SC in der Grafschaft reichsforst, genauer gesagt in der Baronie Lichtenstien, was ihnen wahrscheinlich kaum bewusst sein dürfte. Der herrliche Monat Rahja neigt sich dem Ende zu, doch der Schrecken der Namenlosen Tage ist noch fern. Gegen Abend lagert die Gruppe zwischen Weizenfeldern und grünen Wäldern. Als die Nacht hereinbricht beschleicht die Charaktere plötzlich ein äusserst mulmiges Gefühl (für Helden mit dem Talent Gefahreninstinkt und gelungener Probe). Andere können bei einer Probe auf Sternenkunde bemerken, dass eine seltsame Sternkonstellation am Nachthimmel steht.

*Ein Ergebnis mit *5 Tap, also 5 übrig behaltene Talentpunkten, verschafft dem Spieler die Erkenntnis, dass das Sternbild der Tsa im Haus des Boron steht, also Leben und Tod eng miteinander verwoben sind. Eine anschließende Magiekundeprobe (ebenfalls mit *5 Tap) verfeinert das Wissen: möglicherweise sind Beschwörungen aus dem Wirkungskreis des Erzdämonen Targunitoth, also des unheiligen/ untoten Lebens, bei dieser Konstellation erfolgreicher.*

Gegen Mitternacht bricht ein unerwartetes Unwetter los. Es blitzt und donnert, es stürmt, die Wolkenpforten werden aufgestoßen und ergießen sich dick und schwer über die Wanderer.

Wettervorhersage +2 gibt den Charakteren schon am Abend anhand der Flüge von Insekten und Vögeln, dem Mähverhalten der Bauern und der Windverhältnisse einen Aufschluss darüber.

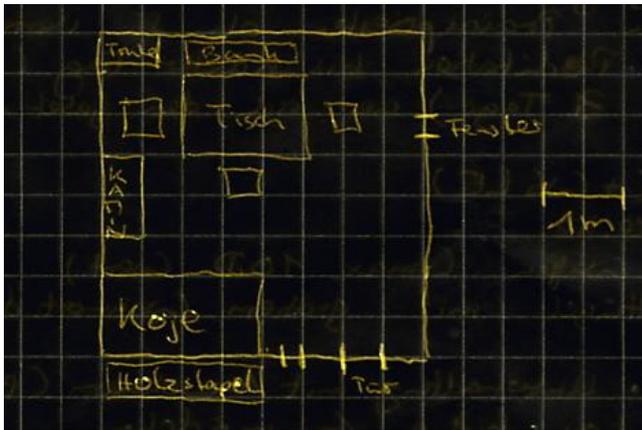
In einem nahen Waldstück können die Helden eine Jagdhütte als Unterschlupf finden. An der unverschlossenen Türe des aus festen Stämmen errichteten Blockhauses findet sich ein Wappen der Familie von Lichtenstien (Heraldikprobe + 4). Das Dach ist mit dicken Lagen älteren, aber intakten, Strohs gedeckt.



Zögern die Spieler während des Sturms zu lange, dann lassen Sie jeden eine GE-Probe würfeln, bei dessen Nichtbestehen jeweils W6 TP durch herabfallende Äste und Eichhörnchen oder durch Stürze entstehen. Eine Nacht im Freien würde weiteren Schaden verursachen und die Möglichkeit einer Erkrankung nach sich ziehen.

Das Innere ist spartanisch und zweckmäßig. Es besteht aus einem robusten Tisch mit drei Stühlen und einer Bank, einem breiten Kastenbett und einem Kamin. An den hölzernen Wänden hängen ein paar Felle und Jagdtrophäen. Die beiden schmalen Fenster sind mit Läden verschlossen. Feuerholz findet man auf dem Stapel unter dem Vordach neben der Eingangstür.

Der einzige abgeschlossene Gegenstand ist eine grobe Truhe (Taw: Schlösser öffnen +/- 0). Sie enthält drei mit Wachs verpfropfte Tonkrüge, mit ordentlichem Wein, ein Jagdmesser und ein Bündel mit 12 Pfeilen.



Grundriss der Jagdhütte

In der Hütte ist es warm und trocken. Während draußen der Regen rauscht und ab und an ein Blitz kracht, prasselt im Kamin ein hübsches Feuerchen. Es dürfte nun wohl weit nach Mitternacht sein.

Fauliges Unleben

Plötzlich, was war das? Von draußen ertönt ein Stöhnen. Da! Noch einmal aus einer anderen Richtung. Etwas kratzt an die Fensterläden. Dann klopft jemand (?) unregelmäßig an die Tür...

Die Spieler könnten unterschiedlich reagieren: Entweder sie sehen nach oder sie bleiben im Raum. Auf Rufe wird von draußen niemand reagieren.

A) Nachsehen (zum Vorlesen):

Im Regen steht eine Gestalt mit gesenktem Kopf. Weiter hinten taumelt jemand näher heran. Als das Licht auf den Besucher fällt, hebt dieser langsam den Kopf. Das wächserne Gesicht ist mit Erde beschmiert und die Lippen sind zum Teil abgefault. Aus einer leeren Augenhöhle kriecht eine Made, während das andere tot starrt. Die zu Klauen verkrümmten Hände greifen gierig in DEINE Richtung.

B) Abwarten: Von außen kommt ein schrecklicher, verdorbener Gestank auf. Schläge prasseln gegen Tür und Fenster. Einer der Läden gibt nach und ein skelettierter Arm, mit Fleischfetzen daran, grapscht ziellos in das überfüllte Innere. Die Tür erbebt nun unter mörderischen Hieben. Dann beginnt sich langsam und knirschend der Knauf zu drehen.

In der Dunkelheit der Nacht lauern ebenso viele Zombies wie Spieler anwesend sind. Durch die ungünstige Sternkonstellation konnten Nephazim (eine Art "dämonischer Untotengeist") aus den Niederhöhlen entweichen und belebten Leichname auf einem nahegelegenen Waldfriedhof (aber auch in kleinerem Maße an anderen Stellen der Baronie.) Sie haben auf Dere momentan nur wenig Macht, aber diese reicht aus, um in den Untoten das Verlangen nach diesem leckeren Leben in der Jagdhütte zu wecken. Die Zombies kennen keine Erschöpfung, sind rücksichtslos gegen sich selbst und werden die ganze Nacht unbeirrbar gegen jede Barrikade anrennen, bis sie im Inneren sind.

Helden, denen beim Erstkontakt eine MU-Probe+4+Totenangst misslingt, neigen zu panischen Fehlreaktionen oder lethargischem Rückzug. MU, KL, CH sind 15 Minuten lang, oder bis zum ersten erfolgreichen Angriff des SC, um die Punktedifferenz der Probe gesenkt. Bei einer 20 erhält der Spieler den permanenten Nachteil Totenangst (4) bzw. wenn er den Nachteil bereits hat, verstärkt sich dieser um 2 Punkte.

Als Spielleiter sollten Sie für jeden einzelnen Zombie individuell schreckliche Entstellungen beschreiben. Ahmen sie von Zeit zu Zeit Stöhnen oder bei einem Angriff unbeholfen grapschende Bewegungen nach. Das dürfte die Stimmung erschreckender machen. Greifende Hände durch das Fenster oder sich bewegende abgetrennte Körperteile, können den Kampf noch gruseliger, unübersichtlicher und chaotischer machen.

Schwache Zombies (Anzahl: SC)

At: 5 Pa: 3 (Hände: W+2 TP, DK: H)
INI: 6 Ko: 8 LE: 20 RS: 0
Gs: 4 Mr: 7 Gw: 5

Bes.: Angriff erfordert zu Beginn MU+4 (s.o).
Zombies erleiden keine Wunden und keine Furcht.
Sie können Krankheiten übertragen; bei mehr als Ko/2 SP prüfen Sie für jede Krankheit mit dem W20: Schlafkrankheit (19-20) und Paralyse (17-20).

Wenn endlich der letzte Zombie fällt, ertönt in der Dunkelheit abermals vielstimmiges Stöhnen von allen Seiten zwischen den Bäumen.

Strahlende Retter

Schicken Sie so lange Zombies gegen die Charaktere bis diese sich ernsthaft gefährdet (mehr als die Hälfte der Spieler haben mehr als die Hälfte ihrer LE verloren) und zermürbt fühlen. Egal ob die Spieler den heldenhaften Kampf suchen oder sich so lange wie möglich verbarrikadieren (die Untoten werden früher oder später in die Hütte eindringen). Gerade, als die Not am Größten ist, naht Rettung.

Eine Fanfare ertönt im Zwiellicht der aufkommenden Dämmerung. Hufgetrappel tönt durch den Wald und das fahle Mondlicht bricht sich auf glänzenden Rüstungen. Ein gutes halbes Dutzend Gerüstete stürzt sich in den Kampf, bunte Wimpel an langen Lanzen befestigt. Ein belebter Leichnam wird aufgespießt und zuckend in die Luft geschleudert, ein anderer von einem Reiterhammer zu Boden geschmettert. Von allen Seiten strömen Zombies heran. Ein Berittener wird von kalten Händen vom Pferd gerissen und verschwindet unter einer wahren Flut fauligen Fleisches.

Der Kampf ist unübersichtlich und brutal. Er wird von einem wahren Hünen befehligt, der lautstark Kommandos brüllt und kraftvoll um sich schlägt. Blitze zucken blendend durch die Nacht und machen die Szenerie zu Standbildern der Grausamkeit.

Beschreiben Sie das Eingreifen der Soldaten als diszipliniert, aber hektisch. Schnelle Momentaufnahmen im Halbdunkel. Mit den ersten hellen Strahlen des Morgens fällt der letzte Leichnam zu Boden – ob von den blitzenden Klingen oder dem Sonnenlicht selbst niedergestreckt bleibt ungewiss.

Schwer atmend, aber mit einem überlegenen Grinsen, betrachtet der Anführer der Reiter das getane Werk. Er stellt sich als Hauptmann Egwin vor und macht klar, dass die SC ohne ihn wohl keine Chance gehabt hätten. Bis auf einen Mann hatte er keine Verluste und nur wenige Verletzte. Seine Männer sind jedoch augenscheinlich bis ins Mark erschüttert. Herr Egwin fordert die Helden freundlich, aber nachdrücklich auf, ihm zur Burg Lichtingenstien zu folgen. Der Baron würde sich sicherlich über die unglaublichen Erkenntnisse der Reisenden zu diesem Vorfall interessieren.

Informationen zu Egwins Persönlichkeit finden Sie im Anhang "Dramatis Personae". Die Helden sind gleichermaßen Zeugen, als auch Verdächtige des mysteriösen Grauens, das heute Nacht stattgefunden hatte.

Deshalb wird Egwin sie nicht ziehen lassen und notfalls mit vorgehaltener Waffe verhaften.

Die letzte Ruhe

Die erschöpfte Gruppe schleppt sich die ausgetretene Straße in Richtung des Herrensitzes Lichtingenstien entlang. Zu ihrer Linken tut sich ein Boronsanger hinter einer niedrigen Hecke auf. Viele Gräber scheinen frisch geöffnet worden zu sein. Eine Borondienerin mit zwei Laienpredigerinnen segnet die Erde und mit Laken abgedeckte Leichen unter monotonem Singsang. Zwar ruft der Anblick der Geweihtenschaft des Totengottes häufig Unwohlsein bei dem gewöhnlichen Aventurier hervor, doch anlässlich der Ereignisse der letzten Nacht sind die Frauen ein trostspendender Anblick, als sie heilige Asche über dem Gebeinfeld verstreuen.



Die Gräber müssen wieder zugeschaufelt werden. Egwin lässt sich problemlos dazu überreden den Boroni zur Hand zu gehen. Er hat es nicht allzu eilig.

Eine derartig göttergefällige Tat kann in der beruhigenden Gegenwart der geweihten Dienerschaft des Todesgottes, eventuell erworbene Nachteile durch die Kämpfe mit den Untoten (z.B. permanente Totenangst oder Krankheiten) wieder rückgängig machen. Die Hilfe sollte auf jedenfalls ein anerkennendes Nicken der Geweihten und ein paar Abenteuerpunkte wert sein.

Um sich dazu zu überwinden sind Proben auf Totenangst erforderlich...

Lichtingenstien

Das typisch mittelreichische Dorf rund um den gleichnamigen Herrnsitz der Familie Lichtingenstien besteht aus kleinen Fachwerkhäusern. Die etwa 12 x 12 Bauern bestellen ertragreiche Felder im Umland. Es gibt einige einfache Handwerker und ein sauberes Gasthaus, welches nur bei dem Wochenmarkt gefüllt ist. Kernstück des Dorfes ist der kleine, dem Götterfürsten Praios geweihte Tempel, der von dem jungen Bruder Praiodan geführt wird.

Schloss Lichtingenstien steht auf einer Anhöhe über dem Dörfchen. Das Herrenhaus mit den bunt gestrichenen Fensterläden ist gut befestigt und verfügt sogar über einen stilvollen Wehrturm.

Ein Wassergraben ergänzt eher schmale Mauern mit hölzernen Wehrgängen, durch die ein Tor mit einer Zugbrücke führt, die fast immer herunter gelassen ist. Der repräsentative Innenhof ist fein gekiest und umfasst ebenfalls Stallungen und das fachwerkene Gesindehaus. Der belebtere Gesindehof mit seinen Misthaufen und Nutztieren ist durch ein weiteres Tor abgetrennt.

Derzeit besteht der "Hofstaat" aus etwa einem dutzend Bediensteten und gut ebenso vielen Soldaten.

Burgwachen (Anzahl: 2 x SC, mindestens 12)

Mu: 12 Ko: 13 LE: 30 Mr: 2

At: 12/11 Pa: 8/11 INI: 8/9 (Glefe: W+3 TP, DK: S oder Kurzsword: W+2, DK: H/N)

RS: 3/2 (Kettenhemd)

Sonderfert.: Rüstungsgewöhnung I

Der Auftrag

Hauptmann Egwin bringt die Charaktere im Gasthaus unter, in welchem sie sich frisch machen können. Vor dem Haus bleiben zwei Wachen zurück. Gegen Abend werden die Helden von einer höflichen, jungen Dienstbotin aus ihren Kammern zu einer Audienz bei dem Baron abgeholt.

Am offenstehenden Burgtor werden den SC von Wachen sämtliche sichtbare Waffen und **Musikinstrumente** abgenommen.



Im Innenhof finden sich zu einem Haufen aufgetürmte Flöten, Lauten, Trommeln, Hackbretter und sogar Fanfaren.

Dies mag die Helden sehr verwundern, wird jedoch von Wächtern und Bediensteten nicht in Frage gestellt, da es sich um einen "Befehl des Barons!" handelt. Der Doppelgänger versucht mit dieser Maßnahme seinen Schwachpunkt, die Musik, auszumerzen. Dies ist ein wichtiges Schlüsselereignis!

An der Treppe zum Herrenhaus werden sie von Hauptmann Egwin in Empfang genommen.

Baron Alrik von Lichtingenstien (*die Werte und Hintergründe befinden sich im Anhang*) erwartet die Gruppe in einem gemütlichen Jagdzimmer. Seine herrschaftlich gekleidete Gestalt steht am trophäenbehangenen Kamin und blickt düster in einen Trinkpokal. Nach einem Moment des Schweigens begibt er sich zu einem wuchtigen, mit Wolfsfell bespannten Stuhl und lässt sich die Erlebnisse mit den Untoten genau schildern.

Er hört mit ernstem Gesichtsausdruck zu. Schließlich erhebt er das Wort:

"Es geschehen finstere Dinge in meinem Reich. Ich mache mir große Sorgen und habe deshalb meine Mannen in Alarmbereitschaft versetzt. Gestern wurden Untote an mehreren Orten gesichtet und es gab etliche Opfer. Herr Egwin, ihr könnt jetzt im Übrigen gehen."

Baron von Lichtingenstien wartet bis der Krieger widerstrebend den Raum verlassen hat, ehe er weiter spricht:

"Doch ich glaube die Quelle des Übels bereits zu kennen. Es gibt einen Zauberer in den Hügeln um Lichtingenstien, einen Druiden, der sich mit dämonischen Kräften eingelassen hat. Es ist allgemein bekannt, dass diese Magieanwender über den einfachen Geist zu beherrschen vermögen. Deshalb habe ich beschlossen, dass ich meine Soldaten nicht mit Nachforschungen nach dem Schurken betrauen kann. Statt dessen sollt ih den Druiden zur Strecke bringen. Bringt mir seinen Kopf und beendet die Finsternis! Hört ihm nicht zu, damit ihr seinen Einflüsterungen nicht erliegt! Es soll euer Schaden nicht sein. Doch kann ich euch trauen? Bruder Praiodan, der Geweihte im Dorf soll eure Vertrauenswürdigkeit prüfen. Wenn ihr vor seinem Blick besteht, so sollt ihr von Hauptmann Egwin Rüstzeug und eine Beschreibung des Ortes in den Rahul Hügel erhalten. Ihr könnt jetzt gehen."

Der Baron wird recht nachdrücklich, als es um den Tod des Druiden und dessen Einflüsterungen geht. Bei der Auslobung der Belohnung bleibt er recht vage, denn Adelige verhandeln nicht gerne. Sollten die SC hartnäckig bleiben, verspricht er notfalls kleine Reichtümer (z.B. 50 Dukaten pro Person). Schließlich ist dieser Auftrag nur eine Farce. Der Doppelgänger, der den Baron ersetzt hat, fürchtet dessen Bruder, den geflohenen Magister und möchte, dass dieser endgültig aus dem Weg geräumt wird, ehe er die wahre Identität des Wesens ausplaudern kann. Wenn die Helden ihm den Kopf des Magisters bringen, dann wird er sie hinrichten lassen. Und da auch ein Praiosgeweihter eine gefährliche Person sein kann, genügt dessen Fehlentscheidung in Bezug auf die Vertrauenswürdigkeit der Helden, diesen zumindest diskreditieren, vielleicht sogar verhaften zu lassen.

Praios wissender Blick

Noch am gleichen Abend werden die SC von Wächtern zu dem Praiosgeweihten gebracht. Sie müssen warten bis die abendliche Messe für den Sonnenfürsten beendet ist, zu der sich besonders viele Bauern eingefunden haben. Praiodan (*seine Werte befinden sich im Anhang*) wirkt zerstreut, wird jedoch von den Soldaten ehrerbietig behandelt. Als ihm klar wird, was von ihm erwartet wird, ist er sofort Feuer und Flamme. Am Altar beginnt er ein rituelle Befragung nach den Ereignissen der letzten Nacht, umgeben von einem Lichtermeer feierlich entzündeter Kerzen.

Beispiele:

"Schwört ihr in Praios Namen keine schwarze Magie verwendet oder unheilige Wesenheiten beschworen zu haben?"

"So sprecht mir nach: Praios strahlendes Licht möge mich schützen vor Dämonen und finsternen Kräften. "

Den Rest der Nacht verbringt Praiodan im Gebet und in Meditation, ehe er bei den ersten Strahlen der morgendlichen Sonne von der Wahrheit der Heldengruppe überzeugt ist.

Helden, die sich der Befragung und dem nächtlichen Gebet in besonderem Maße hingeben, kann für die nächsten 3 Tage die Magierresistenz um 1 erhöhen.

2. Kapitel: Druidenjagd

Vorbereitungen, Klatsch & Tratsch

1. Praiodan kann sich um Verletzungen kümmern. Gegen eine kleine Spende von wenigen Talern an die Kirche stellt er an den SC W6 LP her. Eventuell beginnender Wundbrand wird dadurch aufgehalten.
2. Von Hauptmann Egwin können die Charaktere Ausrüstung aus der Waffenkammer bekommen:
 - a) wattierte Waffenröcke oder Kettenhemden, Holzschilder mit dem Wappen der Lichtenstiens, Tellerhelme
 - b) jeder SC darf eine mittelreichische Waffe im Wert bis max. 10 D mitnehmen
 - c) Nahrungsmittel für mehrere Tage (Küche)
 - d) versiegelte **Karte**, auf der grob der Aufenthaltsort des Druiden verzeichnet sein soll.
3. Klatsch und Tratsch:
Wenn Helden gezielt Gespräche mit der Bevölkerung suchen, dann können Sie diese Situationen ausspielen und mit allerlei Tratsch würzen. Statt dessen können Sie manche Informationen direkt weitergeben (durch eine geschwätzig Magd oder den wohlmeinenden Rat eines Soldaten). Gezielte Befragungen sollten Proben auf Betören, Überreden, o.ä. gesellschaftlichen Talenten erfordern.

Gerüchte:

- "Der kinderlose Baron Alrik von Lichtenstien lebt derzeit von seiner Ehegattin getrennt, die zu Verwandten im Horasreich zog." (*wahr*)
- "Der gelehrte Magister Adalbart, der Bruder des Herren, ist ebenfalls erst kürzlich auf Reisen gegangen." (*wahr*)
- "Adalbart von Lichtenstien wäre eigentlich der ältere Erbe des Lehens gewesen, trat jedoch wegen dem Zauberzeugs von der Rangfolge zurück." (*wahr*)
- "Der Baron ist ein Feingeist. Er liebt die Jagd und die Kunst. Er ist ein guter, götterfürchtiger und ritterlicher Mann." (*wahr; der Doppelgänger hingegen weist diese Vorlieben überhaupt nicht auf.*)

- "Der Baron ist unverwundbar." *(teilweise wahr; Der Baron besitzt ein magisches Schutzamulett)*
- "Der Baron hatte einen schweren Jagdunfall von dem er sich erst jetzt erholt hat. Er litt einige Zeit an Gedächtnislücken. Sein treuer Leibdiener starb dabei." *(teilweise wahr; Diese Geschichte tischte der Doppelgänger zu seiner Tarnung auf; siehe Vorgeschichte.)*
- "Die Rahul Hügel im Osten der Baronie sind ein Ort finsterster Magie, seit sich dort ein König Brin erhängt hatte." *(falsch; das ist eine abergläubische Legende, da die Hügel ein Ort uralter Naturkräfte sind.)*
- "Lasst euch nicht von den Blixen beißen. Sonst stirbt euer erstgeborenes Kind." *(falsch; dies ist ein Hinweis auf die abergläubische Legende um einen Goblinstamm im Umland.)*
- "Die Blixen sind Männer, grau wie Schatten und genauso leise. Sie kommen aus den Hügeln und stehlen das Vieh. Die Säuglinge muss man mit Schutzzeichen versehen, sonst würden sie die auch holen. Am nächsten Morgen findet man nur Spuren von Krallenfüßen." *(teilweise wahr; Goblins haben kein Interesse an Kleinkindern, sehr wohl aber an Kleinvieh.)*
- "Der Herr Egwin ist mit dem Herzog von Weiden verwandt." *(falsch; er war nur ein einfacher Veteran, der sich verdient gemacht hat.)*
- Gerüchte und Spekulationen über die gestrigen Ereignisse oder anderen Aberglauben kann ebenfalls eingeflochten werden.

4. Die Helden können auf eine bunt gemischte Gruppe von Lausbuben und Lausmädchen unterschiedlichen Alters treffen, die frech, aber auch bewundern sind und vielleicht versuchen ein Andenken an die Reisenden zu stibitzen.

5. *Helden die Geschichten erzählen möchten, können mit Proben auf Legendenkunde und Überreden die Wirkung bestimmen. Ab 5 übrig behalten TAP stellt die Geschichte die Kinder zufrieden. Eine Probe auf Sinnes-schärfe offenbart den Diebstahlversuch eines kleinen, auffälligen Gegenstandes, der nicht unbedingt von Wert sein muss. SC, die sich mit den Lausern abgeben haben, können mit AP belohnt werden.*

In den Rahul Hügeln

Sie können die nachfolgenden Ereignisse als railroading nacheinander abarbeiten. Ich empfehle statt dessen, den Charakteren zumindest die Freiheit zu lassen, ob sie Begegnungen ausweichen oder Ereignissen bewusst nachspüren.

Die Rahul Hügel sind im zivilisierten Mittelreich ein wilder Flecken Deres. Die rollende grüne Hügellandschaft ist dicht mit Barbarizen bewachsen und von schnell dahin plätschernden Bächen durchzogen. Kleine Laubwälder mit Hainbuchen machen das Gelände noch unübersichtlicher. Weiter oben, im Inneren der Hügellandschaft gibt es felsigere und zerklüftete Wegabschnitte.



Es gibt in den Randausläufern durchaus Wege von Köhlern und Holzfällern, die aber kaum mehr als Wildwechsel sind.

Die Reise anhand der groben "Karte", die mehr Orientierungspunkte, anstatt echte Entfernungen darstellt, wird voraussichtlich einen reinen Fußmarsch von 14 Stunden erfordern. Bei einem normalen Reisetag kommt man auf 8 Stunden Wanderzeit, der Rest des Tages wird mit Begegnungen, Rast, dem Errichten eines Nachtlagers und Schlaf verbracht. Demnach sollten die Helden nach etwa anderthalb Tagen ankommen.

Jeder Held der aktiv den Weg mitbestimmt (max. 3 Personen) muss eine Orientierungsprobe ablegen. Es sind 14 TAP* in Orientieren erforderlich um die vorgegebene Reisezeit einzuhalten. Jeder darüber hinausgehende Punkt reduziert die Reise um eine halbe Stunde (auf minimal 9 Stunden bei 24 übrig behaltene(n) Punkten).

Jeder Punkt darunter verlängert den Weg um eine ganze Stunde (also auf bis zu 28 Stunden, was etwa drei Tagen entspricht). Sollte ein negatives Ergebnis zustande kommen, dann haben sich die Helden restlos verirrt. Der ganze Tag (8 Stunden Wanderung) war umsonst und die Gruppe legt am nächsten Tag eine erneute Probe ab, die dieses mal 2 TAP * mehr erfordert (also 16 übrig behaltene Punkte werden benötigt, um den Weg in 14 Stunden zu bestreiten.)

Weshalb hat ein einzelner Kundschafter für die Gruppe eine geringere Chance die erforderliche Punktezahl zu erreichen als mehrere Fährtenleser? Diese Frage ist durchaus berechtigt, aber das Kundschaften besteht eben nicht einfach nur aus: "Ha, dort entlang, denn das Moos wächst auf dieser Baumseite.". Einen Weg durch unbekannte Wildnis zu bahnen ist kein einfaches Unterfangen. Es erfordert z.B. das Auskundschaften von Wegen für den Rest der Gruppe in beide Richtungen eines schnellen Bachlaufs in einem unwegsamen Felsengewirr oder das Aufsuchen von Aussichtspunkten. Das alles sind Umwege, die von einer Einzelperson nur mit einem mehr an Zeit bewältigt werden können.

Tag 1: Sture Böcke

Die Gruppe trifft eine Herde Gemen an einem Hang. Nähern sich Charaktere zu sehr gehen diese in Angriffshaltung über. Die Steinböcke werden bei weiteren Aggressionszeichen mit gesenkten Hörnern zum Angriff über gehen.

Steinböcke (Anzahl: SC / 2 als Verteidiger)

INI: 5 At: 10 Pa: 2 (Stoß: W+2 TP, DK: H) LE: 38
RS: 2 Ko: 10 Mr 0/2 Gs: 6 GW: 5

Besonderes: Überrennen (2, 1W+2), Niederwerfen (0, Stoß)

Die Tiere können bis zu 60 Rationen zähes Fleisch, Felle und Hörner liefern.

Nacht 1: Feenkreise

Die Helden erreichen gegen Abend einen Kreis aus unscheinbaren, aufrechten Felsen, der auf der Karte als wichtiger Wegpunkt verzeichnet wurde.

Sollten sich die Charaktere restlos verlaufen haben, dann können Sie dieses Ereignis auch in der zweiten Nacht stattfinden lassen.



Ein SC darf eine Wildnislebenprobe ablegen, ob das Nachtlager in der Nähe passend und bequem gewählt wurde.

Bei Misslingen darf ein weiterer Charakter versuchen das Werk mit einer Probe +2 zu retten. Ansonsten werden die Helden in der heutigen Nacht keine Regeneration aufgrund schlechten Schlafs zu verzeichnen haben. Vielleicht wird die Nacht sowieso kürzer als gedacht...

Die zweite Wache der Nacht entdeckt über den Menhiren ein schwach gelbliches Glühen. Bei näherer Untersuchung fühlen sich die Helden wie im unwirklichen Traum. Zwischen den Felsen, die sich



nun nicht mehr unscheinbar, sondern von sanftem Glanz erleuchtet deutlich abheben in den Nachthimmel recken, tanzen allerhand winzige Feenwesen mit durchscheinenden Flügeln. Eine nackte Frau, von elfengleicher Fremdartigkeit, mit nussbrauner borkiger Haut steht wie die Dirigentin eines horasischen Orchesters ruhig in der Mitte und scheint den Reigen zu führen.

Betreten die Helden den Tanzplatz wohlgesinnt, so werden sie Teil des Festes. Feen zupfen kichernd an ihren Haaren und ihnen werden Fingerhutblüten mit fremdartig schmeckenden Getränken gereicht, die eine unglaublich berausende Wirkung haben.

Bei misslungenen Proben auf Aberglauben fallen den betroffenen Helden Gruselgeschichten ein, in denen Sterbliche ins Feenreich gelockt wurden. Sie werden sich weigern den Steinkreis zu betreten.

Aggressives Verhalten von Seiten der Helden führt zu bösem Schabernack der Feen. Die Helden werden aus unerfindlichen Gründen umherstolpern und sich an den Steinen wund stoßen. Äste werden auf sie einprügeln. Schließlich werden sie, begleitet von höhnischem Kichern in tiefen Schlaf fallen.

Am nächsten Morgen erwachen die Helden wie nach einem Traum. War es vielleicht sogar nur ein Traum? Ein Regenbogen leuchtet über den Baumwipfeln.

SC die den Feen gewalttätig gegenüber getreten sind, haben keine Verletzungen, fühlen sich jedoch wie zerschlagen und haben W6 LP verloren. Haben sie friedlich mitgefeiert, erwachen sie nicht nur gut gelaunt, sondern auch mit dem Wissen, dass der Regenbogen einen Schatz markiert.

Tatsächlich fällt das bunte Licht auf den mit Laub bestreuten Waldboden in 100 Schritt Entfernung. Gräbt man dort, so findet man einen kleinen Kupferkessel, der mit Gold und Silbermünzen mit seltsamen Motiven gefüllt ist. Das Gold (für jeden Spieler W6 Münzen) wird zwar beim nächsten Mond zerfallen, wie vieles, das Feenwerk ist. Das Silber ist jedoch echt, so dass jedem Charakter W20 Taler bleiben.

Beliebig: Die Blix

Die Helden werden von W6 Spähern einer Goblinmeute beschattet. Bei einer gelungenen Sinnesschärfeprobe +4 sieht ein Gruppenmitglied einen grauen Schatten bei einer Felsgruppe, der sich davon drückt. Untersuchen sie die Stelle, dann entdecken sie im weichen Waldboden einen Fußabdruck mit Krallen (Fahrtensuchen +3, bei min. 3 übrig behaltene Punkte, kann identifiziert werden, dass der Abdruck von einem Goblin verursacht wurde).

Die Goblins werden nur beobachten, da ihnen die Gruppe als zu gefährlich erscheint. Die Spieler können:

a) ... die Goblins ignorieren

b) ... die Konfrontation suchen.

Die W6 Goblins werden von einem unzugänglichen Ort (hohe Felsen) fliehen und sich dort verschanzen. Diese Stellung werden sie mit ihren Schleudern verteidigen und anschließend fliehen.

c) ... einen Späher gefangennehmen.

Je nach Vorgehensweise sind vor allem gute Ideen der Spieler und anschließend Proben notwendig, z.B. Verstecken (Auflauern), Sinnesschärfe und Schleichen (Anpirschen an einen versteckten Goblin), Überzeugen/Schauspielerei (Vortäuschen von Hilflosigkeit) oder Fallenstellen.

Gefangene Goblins betteln um ihr Leben, werden aber den Aufenthaltsort ihres Rudels nur unter Folter verraten. Sie können allerlei abergläubisches Geschwätz über "ein kräftig böse Zaubermensch" erzählen. "Hat Schlafplatz in Höhle bei Bach. Verfluchtig Ort voll Kotzgeist."

Ein Goblin der längerfristig gefangengehalten wird könnte eine verirrte Gruppe dorthin führen und somit die Reise wieder auf 14 Stunden (abzügl. der bereits richtig gegangenen Zeitstrecke) verkürzen. Dies würde spätestens auf der Rückreise einen Überfall durch 2W6 Goblins hervorrufen.

d) ... das Lager der Goblins anhand von Fußspuren suchen.

Dies erfordert 3 gelungene Fahrtensuchenproben +6 und negiert jegliche bisher gegangene Wegstrecke (also mehrere Stunden weg). Das Lager ist eine schäbige Senke in einem dichten Wald, in der Felle gespannt wurden. Goblinder und Ziegen laufen umher.

3W6 wehrhafte Goblins sind anwesend und nehmen ihren gesamten Mut zusammen um ihren Pelz so teuer wie möglich zu verteidigen.

Blichbrachs Rudääll - bei den Menschen nur als Blix bekannt - ist eine Goblingruppe, die sich an das Leben in der Umgebung von Menschen angepasst hat. Sie sind kulturell degeneriert und haben nur wenig Frauen. Aufgrund des Mangels an spiritueller Führung sind sie extrem abergläubisch. Sie überleben durch Jagd und gelegentlichen Viehdiebstahl, sind jedoch in den letzten Jahren wenig erfolgreich gewesen. Blichbrach, der namensgebende Anführer, starb nämlich vor wenigen Jahren und seitdem hat niemand die Lücke gefüllt. Deshalb sind die Goblins abgemagert und unterernährt.

Sie tragen über ihrem grau-braunen Pelz die Felle grauer Bergziegen, weshalb sie als die "Schattenmänner" bekannt wurden.

Ihre hervorragende Ortskenntnis vereitelte bislang alle Strafexpeditionen des Barons gegen sie, wodurch ihr Mythos zusätzlich wuchs.

Die Rudelmitglieder beherrschen eine krude Mischung aus Goblinisch und gebrochenem Garethi.

Goblins aus Blichbrachs Rudääll

(17 Männer, Durchschnittswerte)

Mu: 9 Ko: 12 LE: 21 Mr: 2

At: 11 Pa: 9 INI: 10 (Holzspeer oder Keule: W+2,

DK: N), Fernkampf: 12 (Schleuder: W+2)

RS: 1+1 (Felle), Gs: 8

Bes.: Dämmerungssicht, Herausrag. Gehör, Natürl.

RS, Aberglaube (10), Klein, Ortskenntnis

Sonderfert.: Ausweichen I

Gute Talentwerte in Schleichen, Verstecken,

diversen Wildnitalenten

Längerfristige Beobachter können mehrere Stunden lang keine Bewegung entdecken.

Die Höhle selbst ist mit einer simplen

Kletterprobe – 5 zu erreichen.

Allerdings bedenken Sie an dieser Stelle die

Erschwernis durch den doppelten

Belastungsgrad (BE) der getragenen Rüstungen

und von sperrigen Ausrüstungsgegenständen!

Ein Scheitern führt zu schmerzhaften Prellungen,

die W6 SP anrichten.

Wie dieses Zusammentreffen ausgeht hängt ausschließlich von den SC ab. Die Situation kann zu Verhandlungen und abergläubischen (Fehl-)informationen über den Druiden führen, zu mitleidiger Hilfe für die halb verhungerten Wesen, aber auch zu einem blutigen Gemetzel.

In der Nähe

Irgendwann sollten selbst Helden mit größeren Orientierungsproblemen die Behausung des mutmaßlichen Druiden erreichen.

Die Gruppe befindet sich mittlerweile in höherem, zerklüftetem Gelände. Der Gangbare weg führt über einen kleinen, aber reißenden Gebirgsbach mit eisig kaltem Wasser. Die Behausung des Schurken muss laut Karte ganz in der Nähe sein. Aber wo?

Eine Sinnesschärfeprobe +3 entscheidet, ob die Helden von dieser Position aus bereits die Höhle entdecken.

Wahlweise können sie am Bach nach Fährten suchen.

Eine Fährtensuchenprobe +2 offenbart lehmige Fußspuren, die die Felsen hinauf führen.

Überqueren die tapferen Jäger den Gebirgsbach, dann hängt das Gelingen dieser Tat von den Ideen und der Zusammenarbeit der Gruppe ab. Gute Ideen zur gegenseitigen Hilfestellung sollte Erleichterungen auf die nachfolgende Geschicklichkeitsprobe geben.

Das Misslingen kann zu 1 SP durch Abschürfungen und durchnässter Kleidung führen. Ein Patzer sogar zum Verlust von einzelnen Ausrüstungsgegenständen.

Von der gegenüberliegenden Seite des Wasserlaufes ist die Höhle einfacher zu erkennen.

Mittels einer einfachen Sinnesschärfeprobe.

Die Druidenhöhle

Magister Adalbart, der Bewohner der Höhle, kehrt im Normalfall erst kurz vor Einbruch der Dunkelheit in seine Behausung zurück. Beachten Sie diese Zeiteinteilung, da er bereits am Morgen lange Fußwege unternimmt um die Botanik zu erkunden. Dennoch besteht immer eine Chance von 1-3 auf dem W20, dass er trotzdem zu Hause ist.

In diesem Fall können sich Helden nur mit einfachen Schleichenproben unbemerkt nähern, es sei denn sie waren bereits vorher ungewöhnlich laut, indem sie z.B. in voller Rüstung Kletterproben vergewigten oder Krüppelkiefern gefällt haben um den Bach besser überqueren zu können. Adalbart wähnt sich gut versteckt. Überhaupt ist er von Natur aus ein wenig aufmerksamer Mensch, der meist in seine Forschungen vertieft sind. Die abergläubischen Goblins glaubt er ausreichend verschreckt zu haben.

Über eine natürliche Stiege im Gestein erreicht man am Ende des Hanges ein Sims, das in eine Felsspalte mündet. Der Eingang ist mit einer schweren Decke verhängt, die einstmals ein schönes Muster aufgewiesen haben mag. Wind und Wetter haben den Stoff zu einer unscheinbaren Farbe ausgebleicht.

Davor prangt auf dem Boden ein großes Zeichen, das mit rotem Lehm aufgetragen wurde. Die Form ähnelt einem groben Totenschädel. (Klugheitsprobe).

Die krude Zeichnung ist nur eine Ablenkung um diebische Goblins abzuwehren. Ein privater Witz, über den der Magister innerlich selbst schmunzeln muss. Tatsächlich liegt jedoch auf der Decke ein APPLICATUS der bei der Berührung durch Fremde, Adalbarts Spezialzauber, einen kräftigen AELOTIUS Windstoß auslöst, der über den Eindringling hinwegbraust.

Dies soll zur Warnung dienen, hat jedoch auch eine unerwartet tödliche Komponente. Misslingt einem

unvorbereiteten Helden eine Probe auf Körperkraft, dann segelt er (oder sie) rückwärts den Hang hinunter. Eine äußerst unschöne Erfahrung, die immerhin 3W6 TP verursacht.

Das Innere der langgezogenen Höhle ist klein und überschaubar. In der Nähe des Eingangs befindet sich eine Kochstelle über der ein kleiner Kupferkessel mit einem Eintopf aus Schwarzwurzeln hängt. Daneben türmen sich Scheitholz, Äste, ein Beil und Porzellangeschirr. An einer Wand befindet sich ein improvisierter Tisch aus Holzblöcken mit einem kleineren Stamm als Sitzgelegenheit. In einer Nische befinden sich kärgliche Essensvorräte und Bündel mit Kräutern für Tees. Ein Lager aus getrocknetem Gras und Fellen befindet sich im hinteren Teil.

Die einzigen - nach zivilisierten Maßstäben – wertvollen Gegenstände sind quer über den Tisch verstreut. Einzelne Pergamentbögen sind mit gepressten Blumen versehen, deren botanischer Name in Bosparano darunter steht. Ein fein geschnitztes Tintenfass, samt Schreibfedern und einem kleinen Anspitzmesser reihen sich in das Durcheinander ein. Mittendrin liegt ein **kleines Büchlein** (siehe Anhang "**Das Tagebuch**") und eine **silberne Dose** mit verziertem Deckel (siehe Anhang "**Die Tänzerin**").

Befindet sich der abgemagerte und verwilderte Adalbart in der Höhle, wird er sie anherrschen:

"Wer seid ihr? Ähm? Hat euch mein Bruder gesandt?"

Er weiß, dass er einer Übermacht aus gedungenen Söldnern nicht gewachsen ist. Deshalb wird er die Konversation suchen. Diese Unterhaltung können Sie als Spielleiter ausspielen.

Gleich zu Beginn lassen Proben auf Etikette erkennen, dass dieser Mann aufgrund seiner Redensweise wohl von hohem Stand ist. Menschenkenntnisproben zeigen auf, dass der vermeintliche Druide die Wahrheit sagt.

Er kann ihnen alles erzählen, was in seinem Tagebuch steht.

Ob die Helden sich auf ein Gespräch einlassen oder aber der Magister noch gar nicht anwesend ist und sie ihm bei Betreten der Höhle auflauern – das alles hängt von der Situation ab. Sie können Adalbart durchaus erschlagen – ihren Fehler werden sie wahrscheinlich aus dem Tagebuch entnehmen können (händigen Sie dazu den Ausdruck der Aufzeichnungen im Anhang einem schriftgelehrten Spieler aus).

Bei einem direkten Angriff wird der Magister seine Haut so teuer wie möglich verkaufen. Notfalls bis zu

seinem Tode (die Werte finden Sie im Anhang).

Es können maximal zwei Helden gleichzeitig gegen ihn kämpfen und Waffen, die auf Distanzklasse S geführt werden, sind auf dem beengten Raum nutzlos (At und Pa je -6).

*Wie die Begegnung auch ausgeht, wichtig ist in jedem Fall die Erkenntnis, dass die **Spieluhr** etwas besonderes ist.*

Lassen Sie jeden Helden eine Intuitionsprobe durchführen: bei Gelingen findet der Held die Musikuhr mit der Tänzerin wichtig und wunderschön. Er würde sie gerne mitnehmen.

Die Gruppe oder einzelne Helden sollten selbst darauf kommen, was sie im nächsten Kapitel damit anfangen kann.

3. Kapitel: Hinter der Fassade

Dieses Kapitel ist schwerer zu spielen, als die anderen, da es sich keineswegs geradlinig entfaltet, sondern auf sehr vielen Entscheidungsfreiheiten der Gruppe basiert. Die Unterpunkte sind also eher nicht als Begebenheiten zu sehen, die der Gruppe passieren, sondern als Handlungsoptionen und Spielleitervorschläge. Diesen Abschnitt des Abenteuers zu leiten erfordert von dem SL ein großes Maß an Improvisationstalent. Im Kapitel "Nachlese" finden Sie allerhand Tipps wie man mit Problemen in der Abenteuerentwicklung umgehen kann.

Eine Entscheidung treffen

Hat Magister Adalbart von Lichtenstien überlebt und die Helden von seiner Identität überzeugt, wird er sie bitten ihm dabei zu helfen, das Böse zu besiegen, das seinen Bruder beherrscht. Er verspricht ihnen in diesem Fall eine Belohnung. Er selbst will sich jedoch noch nicht persönlich in Reichweite des Barons begeben, wird aber die Planung der Vorgehensweise der Gruppe beraten. Zum Beweis kann er ihnen sein Tagebuch mitgeben.

Spielen sie Adalbart wirklich nur beratend. Er kann ihnen Informationen geben und Erfolgsaussichten des Planes einschätzen. Der Plan selbst sollte ausschließlich von den Spielern kommen.

Vielleicht können die Helden auch nur aus eben jenem Tagebuch die vergangenen Geschehnisse

rekonstruieren, da der Magister zu Tode gekommen ist.

Sinnen sie auf Rache, da sie sich von Baron Lichtingenstien missbraucht fühlen? Wollen sie den Bösewicht nur aus reinem Heldenmut besiegen? Oder lassen Sie diese Gegend des Mittelreichs hinter sich und ziehen einfach weiter?

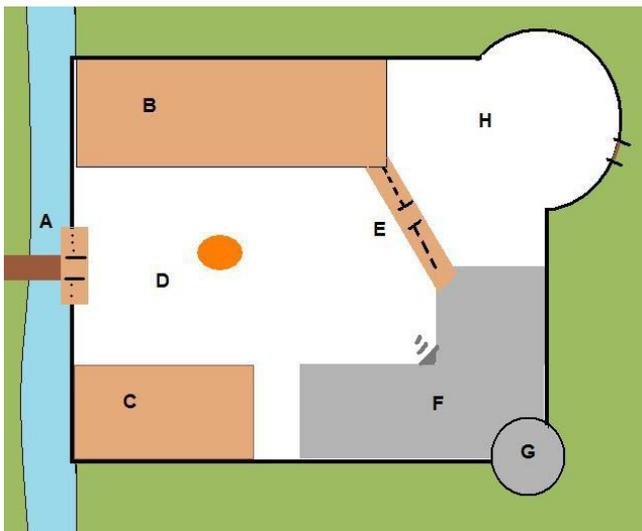
Möglichkeiten der Konfrontation

Der Weg zurück ist vollkommen ereignislos und die Reise kann übersprungen werden.

Sollten die Spieler die direkte Konfrontation suchen, dann haben sie sämtliche Soldaten des Barons gegen sich (*deren Werte finden Sie in Kapitel 1*). Ein offener Angriff auf den Baron, der sicher geschützt in seiner wehrhaften Burg sitzt, ist reiner Selbstmord.

Ein öffentliches Anprangern anhand der vagen Beweise gegen den Baron, z.B. am Marktplatz des Dorfes, führt zu Unmut und Lynchversuchen bei der dörflichen Bevölkerung. Der Doppelgänger schickt daraufhin ein Dutzend seiner Soldaten um die Helden verhaften zu lassen.

Ein geheimes Eindringen in die Burg mag erfolgreicher sein. Sei es unter einem Vorwand, mit der Hilfe von Bediensteten oder als nächtlicher Einbruch (Proben auf Schleichen, Verstecken, eventuell Klettern und Schlösser öffnen nach Ermessen des Spielleiters).



Skizze der Burg Lichtingenstien

Beschreibung der Burg:

A) Wassergraben mit Zugbrücke.

Letztere ist Nachts in Friedenszeiten heruntergelassen, das Tor ist jedoch geschlossen. Am Tor stehen bei Tageslicht gewöhnlich zwei Wachen. Nachts befindet sich eine im Torhaus darüber.

B) Das Gesindehaus.

Hier finden sich Küche, Werkstätten, Lager und Schlafräume der Diener, Köche, Stallungen und der Soldaten. Tagsüber befinden sich W6 Gardisten in ihren Aufenthaltsräumen. Die anderen sind im Dienst oder haben Erledigungen.

C) Pferdestallungen.

Hier finden sich sicherlich ein gutes Dutzend Pferde, zumindest wenn man die Arbeitstiere zum Ziehen schwerer Lasten mit einrechnet.

D) Innenhof.

Der Hof ist fein gekiest und der zentrale Mittelpunkt der Anlage, der der Repräsentation dient. Tagsüber kann man hier ein paar Stallburschen (bzw. -mädel) und zu jeder Tageszeit einen Wächter treffen, der über den Hof und auf den Mauern Patrouille läuft. Eine ausladende Treppe führt zum Herrenhaus.

In der Mitte des Innenhofes sind die beschlagnahmten **Musikinstrumente** aufgetürmt, die bei der Rückkehr der Helden als lodernder **Scheiterhaufen** brennen.

E) Mauer mit Wehrgang.

Diese Mauer trennt den Innen- vom Gesindehof ab. Das Fallgatter im breiten Durchlass ist immer oben und stark eingerostet. Die Mauerkrone ziert ein hölzerner Wehrgang, der das Gesinde- mit dem Herrenhaus verbindet.

F) Herrenhaus.

Das gemütliche Herrenhaus mit den vielen Zimmern wird nur unzureichend genutzt. Der Baron bewohnt es derzeit fast alleine, wenn nicht gerade hohe Gäste auf der Burg verweilen. Nur Hauptmann Egwinn schläft dort und ganztags sind dort zwei Wachen im Bereitschaftsdienst. Neben dem Jagdzimmer und dem Speisesaal befindet sich die, mit einer beschlagenen Eichentür verschlossene, Waffenkammer.

G) Wehrturm.

Der stilvolle Turm mit dem spitzen Dach wird nur selten und wegen der erbauenden der Aussicht genutzt. An seiner Spitze befindet sich ein Signalhorn. Er ist vom Herrenhaus aus begehbar.

Wenn es die Situation zulässt, dann sollte hier der Endkampf in luftiger Höhe stattfinden.

H) Gesindehof.

Der Gesindehof ist tagsüber mit reger Betriebsamkeit erfüllt.

Er ist schmutzig und laut und stellt somit einen Gegensatz zum stilvollen Innenhof dar. In ihm findet man eine Schmiedeesse an der Werkzeug hergestellt wird, Gatter für Ziegen und Hühner, sowie die Misthaufen. Der Hof hat eine unbewachte Pforte auf der Rückseite, die zu einem steilen Pfad führt. Über diesen läuft sämtlicher Lieferverkehr und alltägliche Erledigungen der Bediensteten ab. Nachts ist die Pforte verschlossen.

Verbündete suchen

Am geschicktesten ist es wahrscheinlich sich Verbündete vor Ort zu suchen.

Sollten die SC sich dabei offen durch die Baronie bewegen, dann wird der Doppelgänger das mitbekommen und nach dem Fortschritt der Mission fragen. Je nachdem, wie die Helden sich erklären, könnte er versuchen sie verhaften zu lassen, z.B. wenn sie schlüssig erklären, den Druiden bereits erledigt zu haben, oder er drängt ungeduldig auf Fortführung der Aufgabe.

Sollte der Baron also Spitz bekommen, dass etwas gegen ihn im Busch ist, dann wird er gegen die Helden intervenieren. Er kann die Gestalt sämtlicher Personen annehmen, der er gesehen hat. Also auch der Helden oder eventueller Verbündeter! Wenn sich die Helden also viel Zeit lassen und dabei sehr auffällig verhalten, dann geben sie dem Gestaltenwandler damit Gelegenheit zu einem gefährlichen Verwechslungsspiel, das ihnen leicht den Kopf kosten kann.

Sollten die SC sich geheim durch das Dorf bewegen (Proben auf Verkleiden oder Verstecken), erregen sie wahrscheinlich nicht die Aufmerksamkeit des "Barons" und können still und heimlich Unterstützer finden.

Die beiden wichtigsten Personen Lichtingenstiens sind durch Amt und Würden der Praiot Praiodan und Hauptmann Egwinn der Burgwache.

Für beide gibt es bei den Personenbeschreibungen in den Anhängen Hinweise, wie viel Überzeugungsarbeit geleistet werden muss. Die Proben auf Überzeugen werden um 4 erleichtert, wenn das Tagebuch des Adalbert von Lichtingenstien als Beweis vorliegt (bei Egwinn ist jedoch eine Vertrauensperson notwendig, die ihm die Inhalte

vorliest).

Denkbar wären auch die Überredungen von einzelnen, weniger loyalen, Bediensteten, die z.B. den Zugang zur Burg erleichtern oder eine ablenkende Botschaft überbringen können.

Je nach konspirativer Tiefe des Dienstes sind Überredenproben zwischen +0 und +4 erforderlich.

Die Schlüsselpersonen bleiben jedoch die beiden oben Genannten:

Egwinn kann als Befehlshaber die Wachen des Barons zurückhalten. Er wird dabei nicht aktiv gegen seinen Dienstherrn vorgehen.

Praiodan ist nach dem Baron die wichtigste Rechtsprechende Instanz. Er könnte nach der heiligen Inquisition der Praioskirche in der Stadt des Lichtes schicken lassen um erfahrene Spezialisten zu ordern, die die Wahrheit herausfinden sollen. Während der mehrwöchigen Wartezeit bis zu deren Eintreffen würde er eine Anklage vorbereiten, die sich gewaschen hat. Dies wird er den Helden auf jeden Fall vorschlagen, wenn sie sich ihm offenbaren.

Die Inquisition hätte tatsächlich eine reale Chance die Maske des Doppelgängers fallen zu lassen. Allerdings würde dieser fliehen, ehe die Inquisitoren ihm zu Nahe kommen könnten. Einem Wesen mit derartigen Verwandlungskräften fällt die Flucht nicht sonderlich schwer.

Praiodan kann die Gruppe durch göttliche Liturgien und Heilung stärken. Sein Einfluss bei der einfachen Bevölkerung ist groß, so dass er diese zumindest unruhig oder abwartend stimmen kann – je nachdem was gerade erforderlich ist.

Den Doppelgänger enttarnen

Verbündete, Helfer, aber wahrscheinlich auch die Helden selbst brauchen einen letzten Beweis: die Enttarnung des Doppelgängers. Wo auch immer die Helden den Gestaltenwandler stellen, er wird überlegen und rhetorisch versiert reagieren. Selbst in der tiefsten Nacht ist er wach, ausgeruht und wirkt abgeklärt.

Der Wandler braucht keinen Schlaf und simuliert diesen nur, wenn es für seine Rolle erforderlich ist.

Außer vagen Spekulationen in Adelbarts Aufzeichnungen gibt es keinerlei handfeste Beweise gegen Alrik von Lichtingenstien.

Argumentation

Der Baron kann jeden Vorwurf mit einem Argument widerlegen:

1. Er hatte Gedächtnislücken:

"Diese kamen von dem Jagdunfall. Ein Eber tötete meinen Leibdiener und ich selbst wurde am Schädel verletzt."

2. Er hat sich verändert/ ist wütend/ mag keine Musik mehr:

"Es steht dem gemeinen Volk nicht zu, eine Rechtfertigung für meine Verhaltensweisen zu fordern. Allein vor den Göttern muss ich bestehen. Aber um des Friedens willen, werde ich es erklären. Der Mensch ist dem Wandel unterworfen. Der Unfall hat mir den Ernst des Lebens gezeigt."

3. Er hat seinen Bruder angegriffen:

"Von einem Angriff kann keine Rede sein. Mein Bruder und ich hatten einen Streit. Ich kann mich nicht genau erinnern, wie es dazu kam, aber an diesem Tag plagte mich schrecklicher Kopfschmerz."

4. Mit den Veränderungen kamen die Untoten:

"Das stimmt. Böse Mächte waren in jener Nacht am Werk. Ich weise jedoch darauf hin, dass nicht ich derjenige in der Familie bin, der über die Kräfte der Magie gebietet, die zweifellos für so einen frevelhaften Zauber zum Erwecken der Toten notwendig wären."

5. Der Baron gab den Auftrag Magister Adalbart von Lichtenstien zu töten:

"Ich habe euch Reisenden den Auftrag gegeben die finsternen Machenschaften eines Druiden zu beenden. Vom Tod meines geliebten Bruders war niemals die Rede!"

Leichen im Keller

Es gibt ein einziges Indiz im Tagebuch, dass der Beweisführung dienlich wäre: Die Beerdigung des Leibdieners nach dem Jagdunfall durch den verwundeten Baron selbst.

Die Stelle lässt sich recht einfach durch ein paar Fragen herausfinden.

Der Unfall trug sich in der Nähe der Jagdhütte zu, bei der das Abenteuer begann. Dort wurde auch der Diener beerdigt.

Der genaue Ort im Wald lässt sich durch eine Fährtsuchenprobe finden.

Im weichen Waldboden steht ein hölzernes Boronsrad. Auf einer daran befestigten Tafel steht zu lesen:

Hier ruht Wildfrig Hinterwimmer.
Treu bis in den Tod.

Eine Exhumierung müsste von einem Geweihten der Zwölfe, am besten des Boron, genehmigt werden.

Dazu erforderlich ist eine Überredenprobe +8; um 4 Punkte erleichtert, wenn das Tagebuch zum Beweis vorgelegt wird.

Es sei denn die Helden graben auf eigene Faust, ohne den Einbezug eventueller Verbündeter, die sich im Gegensatz zu vielen Spielern an die Gesetze des Mittelreichs halten. Dies ist jedoch nichts für SC mit Totenangst.

Tatsächlich liegt in dem Grab keineswegs der treue Diener, sondern die stark verwesene Leiche des echten Baron Alrik von Lichtenstien. Trotz des Zustandes kann sie von Getreuen oder mit einer gelungenen Anatomieprobe +5 identifiziert werden. Mit einer wirklich schweren Probe +12 kann sogar die Todesursache durch Erdrosseln herausgefunden werden.

Die kleine Tänzerin

Wahrscheinlich werden die Helden auf die Idee kommen, dass das Geheimnis irgendwie mit Musik gelöst werden kann.

Dieser Schwäche ist der Gestaltenwandler gewahr und hat deshalb vorsorglich sein Reich von sämtlichen Instrumenten gesäubert.

Ein dahin geschmetterter Gassenhauer mag den Doppelgänger zwar stören, beeinträchtigt jedoch nicht dessen Kräfte.

Eine wirklich meisterhaft gelungen vorgetragene Weise mit 20 *TAP auf Singen/ Musizieren oder ein kleine Kapelle mit einem anspruchsvollen Stück (bis zu 4 Charaktere können ihre *TAP auf Singen +3 oder Musizieren +3 kombinieren, wenn sie unterschiedliche Instrumente zur Verfügung haben), werden ihm so starke Schmerzen verursachen, dass ein Verlust der Gestalt des Barons ausgelöst wird.

Viel einfacher geht dies mit der kleinen Tänzerin. Die Melodie der Spieluhr, die unter dem Deckel schlummert, ist so beeindruckend und schön, dass der Gestaltwandler seine Maske fallen lassen muss, sobald er sie zu hören bekommt.

Zum Vorlesen:

Schreiend schlägt der Baron die Hände vor das Gesicht. Seine Finger färben sich grau, der Körper wird gedrungener. Als das Wesen die Hände herunternimmt, blickt ihr in ein ausdrucksloses Nichts als grauem Fleisch.

Das letzte Gefecht

Die Entdeckung des Doppelgängers muss nicht Zwangsläufig zu dessen Vernichtung führen. Wenn Sie als Spielleiter einen gefährlichen Schurken in Ihrer Kampagne haben möchten, dann eignet sich der Wandler sicherlich gut dazu. Durch mehrfachen Gestaltenwandel auf der Flucht kann er leicht entkommen.

Sie können auch eine spannende Verfolgungsjagd spielen, die je nach Ausgangssituation, zu Fuß oder zu Pferde abläuft. JEDE Person der sie begegnen, sei es im Schloss, im Dorf oder auf einem unübersichtlichen Weg kann dabei der Doppelgänger sein. Dies gibt ihm die Möglichkeit plötzlich und unvermittelt in jeder Gestalt anzugreifen oder falsche Fährten zu legen.

Ein episches Ende für den Wandler wäre sicherlich ein letztes Gefecht auf der Spitze des Burgturmes. Eventuell sogar nach einer rutschigen Verfolgungsjagd über das Dach.

Längere Verfolgungen können Sie je nach Umgebung über eine Folge von Proben auf Reiten/Klettern (wenn beritten oder kletternd), Körperbeherrschung, Athletik, Sinnesschärfe und Konstitution regeln. Ich schlage vor, dass sie insgesamt 3 Proben von jedem Verfolger verlangen und jedes misslingen bedeutet, dass der betreffende Charakter eine SR im Rückstand liegt.

Vielleicht ist es dem Wandler dabei sogar gelungen einzelne Helden abzuhängen und er hat nur noch einzelne Gegner. Dabei greift er aus dem Hinterhalt (vielleicht in der schwer atmenden Maske eines Kameraden, der angibt kurz zuvor eingetroffen zu sein) an und setzt auch den DUPLICATUS zur Verteidigung ein.

Ein Sturz in die Tiefe könnte ihm ein Ende,

aufgespießt auf einem Fahnenmast, bescheren. Oder aber seine Leiche wird nie gefunden, aber vielleicht ist dies bei einem magischen Wesen wie diesem Doppelgänger normal?

Nachspiel

Im beschaulichen Dorf Lichtingenstien kehrt einige Tage nach der Enttarnung des Gestaltenwandlers endlich wieder Ruhe ein. Adalbart wird aus dem selbst auferlegten Exil geholt, wenn er überlebt hat. Er kann die Rolle eines Verwalters einnehmen bis ein passender Erbe gefunden wurde. Ansonsten übernimmt diese Aufgabe Bruder Praiodan. Spätestens jetzt wird die Leiche des echten Barons aus seinem flachen Grab geborgen und umgebettet.

Die SC sind (zumindest bei diesem Ausgang des Abenteuers) gefeierte Helden in der mittelreichischen Baronie.

Ihnen wird bei einem öffentlichen Umtrunk für das Volk eine Urkunde überreicht (der **Sozialstatus** steigt dadurch um 1 Punkt) und ein Marktschreier berichtet von ihren Taten.

Man lässt sich nicht lumpen und bekleckert die Helden nicht nur mit Ruhm. Jeder Charakter erhält feierlich eine Belohnung in Höhe seines Sozialstatus (**Wert: SO x SO Dukaten**).

Dabei muss es sich nicht unbedingt um Münzen handeln, denn vor allem bei höheren Beträgen wird das Staatssäckel knapp. Der Lohn kann auch Wertgegenstände nach dem Listenpreis beinhalten, z.B. ein Pferd, eine Rüstung oder ein Schwert mit einem kleinen Wappen der Lichtingenstiens. Die Gegenstände haben keine besonderen Fähigkeiten, aber eventuell kann so ein Wappen oder der Name für ein Pferd der Ausrüstung eine Besonderheit geben. Vielleicht ist sogar ein schönes Musikinstrument angebracht.

Die kleine Tänzerin dürfen sie ebenfalls als Andenken behalten.

Manchen Spielern mag eine ungleiche Belohnung sehr unfair vorkommen, aber im feudalen Mittelreich ist ein standesgemäßer Lohn angebracht und durchaus üblich. Spieltechnisch können Sie begründen, dass der Sozialstatus bei der Charaktererschaffung viele Punkte kostet und nur selten Vorteile hat.

Nachlese

Der Mühen Lohn

Alle Helden erhalten + 75 AP für jedes **erfolgreich bewältigte Kapitel**.

(sollte der Doppelgänger also im dritten Kapitel nicht unschädlich oder zumindest vertrieben werden, erhält man hierfür keine oder weniger AP im Ermessen des Spielleiters)

Sonderpunkte im 1. Kapitel:

+ 10 AP für Helden, die den Boroni geholfen haben
+ 10 AP für Helden die mit den Kindern in Lichtingenstien interagiert haben

Sonderpunkte im 2. Kapitel:

+10 AP wenn Helden einen friedliche Interaktion mit den Goblins hinbekommen haben (+20 AP, wenn sie dem Stamm sogar Hilfe zukommen lassen)
+10 AP für jeden SC, der den Feenreigen beobachtet hat
(+20 wenn sie sogar daran teilgenommen haben)
+20 AP für Helden, die Adalbart am Leben ließen

Sonderpunkte im 3. Kapitel:

+10 AP für jeden SC, die Praiodan als Verbündeten gewannen
+ 10 AP für jeden SC, die Egwin als Verbündeten gewannen
+20 AP für denjenigen Helden (oder aufgeteilt auf die mehrere), der die Idee hatte den Doppelgänger mit Musik zu enttarnen

Spezielle Erfahrungen:

Durch die häufige Anwendung haben die Charaktere spezielle Erfahrung (und damit Steigerungserleichtungen) in nachfolgenden Talenten erhalten:

Überzeugen (wenn sie Verbündete gesucht haben),
Orientieren, das Hauptkampftalent, Sinnesschärfe.
Eventuell kommen Fährtensuche und Talente der Heimlichkeit (Schleichen, Verstecken) ebenfalls in Frage.

Was tun, wenn ...?

... meine Spieler nicht nach Gareth wollen?

Das Abenteuer kann mit abgeänderten Ortsbezeichnungen (Rahul Hügel) ebenfalls unterwegs in anderen feudalen Reichen z.B. in Nostria, dem Bornland, dem Horasreich oder andernorts im Mittelreich stattfinden. In einem Testspiel musste die Gruppe mit einer Otta an der Küste Südthorwals ankern, da das Schiff beschädigt und unterbesetzt war. Das Abenteuer fand deshalb bei Merske statt, dessen Hügelland als ähnlich mysterisch gilt.

... die Spieler die Jagdhütte nicht betreten wollen?

Kein Problem der Überfall der Zombies kann überall stattfinden. Die Hütte bietet nur einen interessanten Kontrast zwischen Heimeligkeit und Grauen. Sie ist Schutz und Todesfalle gleichermaßen

... es den Spielern zu wenig an Kampfaction ist?

Das Abenteuer bietet durchaus mehr Möglichkeiten zur gewalttätigen Auseinandersetzung. Die Blixen können von vorneherein aggressiver und stärker sein. Der Doppelgänger kann einige höchst loyale Wachen um sich gesammelt haben, die ihn bis zum Tod verteidigen. Vielleicht steht ihm auch mächtigere Magie zur Verfügung?

... ich als Spielleiter alle Kampfwerte der Schurken und Meisterpersonen anhand ihrer Bewaffnung berechnen muss?

Sämtliche Werte sind für das Spiel fertig berechnet. Sie müssen nichts mehr ausrechnen! Rüstungsbehinderung, Waffenabzüge und Vorteile wurden einbezogen. Dies gilt allerdings nur für die angegebene Standardbewaffnung.

... meine Spielgruppe keinerlei Wildniserfahrung besitzt?

Es spricht nichts dagegen, dass sie bei ständigem Scheitern erst einmal in die Zivilisation zurückkehren und sich eventuell einen Führer suchen. Dies wäre eine improvisierte Zwischenepisode, aber vielleicht ein guter Einstieg für einen neuen Helden mit Wildniserfahrung. Kluge Helden würden jedoch Angesichts schlechter Werte bereits

vorher einen Wildniskundigen mitnehmen .

... meine Helden einfach nicht auf die Spur des Doppelgängers kommen? Sie erschlagen statt dessen den "Druiden" und fordern die Belohnung ein.

Es gibt in diesem Abenteuer genügend Hinweise und Möglichkeiten der Wendung, weshalb dieses Ende nicht vorgesehen ist. Hier müssten Sie improvisieren. Obwohl sich der Doppelgänger in Gestalt des Barons über den Mord an dessen Bruder freut, wird er versuchen die Helden verhaften und hinrichten zu lassen. Können sie sich der Verhaftung entziehen? Oder aus dem Kerker ausbrechen? Gibt es die Möglichkeit vom Kerker aus Verbündete zu gewinnen und das Abenteuer zum vorgesehenen Ende zu bringen.

... es der Gruppe nicht gelingt den Doppelgänger zu enttarnen? Oder wenn er entkommt?

Nun gut, man kann nicht immer gewinnen.

Seine großen Leidenschaften sind die Jagd und Musik.

Vor einigen Wochen wurde er von einem magischen Wesen, einem Gestaltwandler ermordet, der seine Position einnahm. Das Wesen hatte ihn über Monate hinweg in Gestalt seines eigenen Leibdieners (ebenfalls schon lange tot) überwacht, studiert und sich jeden seiner Charakterzüge eingepägt. Dann schlug es bei einem Jagdausflug zu (siehe Vorgeschichte), inszenierte einen Unfall und konnte somit bei kleinen Unstimmigkeiten bei der Nachahmung des Barons behaupten, dass es an Gedächtnisschwund läge. Manche Wesenszüge jedoch kann selbst der Doppelgänger nicht nachahmen: Musik ist ihm zuwider und so befahl es sämtliche Instrumente und Gesang aus dem Herrschersitz zu verbannen. Denn bei zu starkem Alkoholgenuss oder aber bei Musikgenuss kann der Doppelgänger sich nicht länger auf seine Maske konzentrieren und das gilt es zu vermeiden.

Da der Bruder des Barons Verdacht geschöpft hatte vertrieb der Gestaltwandler diesen in die Wildnis. Doch selbst dort stellt er noch eine Gefährdung dar und das Wesen beschloss ihn unter einem Vorwand zu ermorden. Die Gelegenheit erscheint günstig als die Helden auftauchen.

Er vermutet (zurecht), dass der Bruder des Barons zu einer Höhle floh, in der sie in jungen Jahren gemeinsame Zeit auf der Jagd verbracht hatten. Zu seinem Leidwesen kennt der Wandler den Ort nur aus Erzählungen und kann deshalb nur eine grobe Wegbeschreibung geben.

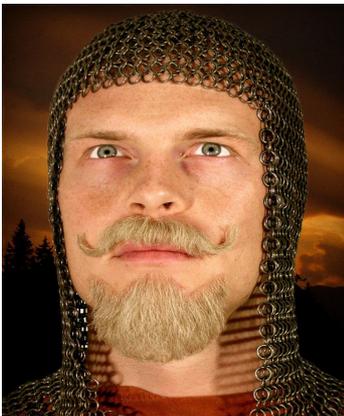
In seiner wahren Gestalt ist der Doppelgänger ein gesichtsloses Wesen mit grauer Haut und nichtssagendem Körperbau.

Die Umwandlung von einer Gestalt zur anderen kann selbst im stärksten Mann Alpträume erwecken. Es ist ein unschöner Anblick wenn Gesichtszüge und Gestalt zu schmelzen scheinen und wie Wachs zerfließen.

Diesen Anblick werden die Helden höchstwahrscheinlich zu sehen bekommen, wenn die Tänzerin ihren Tanz beginnt...

Anhang - Dramatis personae

Baron Alrik von Lichtingenstien



Zitat: „Es soll euer Schaden nicht sein!“

Alrik v. Lichtingenstien ist zwar nur der zweitgeborene der Familie, erbte aber dennoch die Herrschaft über das Lehen, da sein Bruder den Weg der Magie wählte und nach mittelreichischem Recht

seine Ansprüche verlor. Von Lichtingenstien ist ein kleiner, schwächlicher Mann Ende 30, dessen helles, sorgfältig gestutztes Haar und Bart seit einiger Zeit von den ersten grauen Strähnen durchzogen wird. Er ist ein typischer Vertreter des Adels des zentralen Mittelreichs: selbstbewusst, gebildet und den ritterlichen Tugenden nacheifernd. Eine gewisse Arroganz und eine Überlegenheitsgefühl gegenüber niederen Ständen gehören ebenfalls zu ihm wie sein gepflegtes Äußeres.

Doppelgänger, Alter: unbekannt, dem Aussehen nach 39

Funktion: Erst Auftraggeber, später Bösewicht

Mu: 11 Ko: 11 LE: 35 AE: 20 Mr: 6 INI: 9
RS: 5 (Kleidung + natürl. Rüstungsschutz + mag. Amulett RS 3)

At: 15/12 Pa: 12 (Würgen/ Basiliskenzunge) TP: W6

(A)/ W6+2 DK: H

Bes: Duplicatus (10), Hinterhalt (35)

Gezielter Würgegriff (einmal gelungen kann er nur mit einer KK Probe gelöst werden, die sich jede Kr um +2, +4, +6, usw. Erhöht)

Wahre Gestalt durch Musik: Helden, denen beim Anblick der Verwandlung eine MU-Probe+4 misslingt, neigen zu panischen Fehlreaktionen oder lethargischem Rückzug. MU, KL, CH sind 15 Minuten lang, oder bis zum ersten erfolgreichen Angriff des SC, um die Punktedifferenz der Probe gesenkt.

eine leichte Weltfremdheit, die bei ihm zu einem häufigen verhaspeln im Satz führt.

Magier 5. St, Alter: 43

Funktion: zuerst vermuteter Gegner, später potentieller Verbündeter

Mu:10 Kl:16 Ch:13 Ge:11 Kk:8 In:11 Ff:13 Ko:10

Mr: 3 LE: 29 AE: 45 INI: 9

At: 8 Pa: 11 (Zauberstab 3. Grad: W6+1 TP)

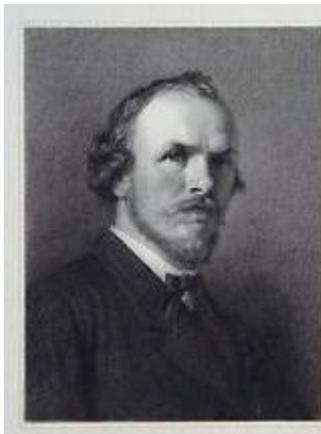
RS: 1 (Robe)

Heraus. Talente: Lesen (11), Pflanzenkunde (9), Wildnisleben (3)

Heraus. Zauber: Aelotius (11), Horriphobus (5), Ingnifaxius (2), Silentium (7)

Sonderfertigkeit: Astrale Meditation, Ortskenntnis, Spezialgebiet Verwandlung von Unbelebtem

Magister Adalbart von Lichtingenstien



Zitat: „Eine, äh, interessante Theorie, aber könnt Ihr diese auch belegen, ähm?“

„Ich frage mich, welch schändliches Hexenwerk auf meinen Bruder Einfluss genommen hat.“

Adalbart ist der ältere Bruder des Barons, der sein Leben der Magie

widmete und sein Erbrecht zugunsten des weltlicheren Juniors abtrat. Bis vor kurzem führte er ein überschaubares Dasein in seinen ruhigen Studiengemächern, auf der Suche nach einer fröhlich pfeifenden Abart des Zaubers Aelotius Windgebraus. Nur selten nahm er am höfischen Leben teil, wobei es ihm vor allem die Jagdausflüge angetan hatten. Dies war sein Glück, denn nach einem missglückten Mordversuch „seines Bruders“ floh er in die Wildnis der Baronie und nur seine Kenntnisse im Waidmannswerk ermöglichen ihm das Überleben. Obwohl erst Anfang 40, ist Adalbarts einst wilde Haarmähne längst ausgefallen und sein kurzer Bart frühzeitig ergraut.

Er besitzt den hageren, schlaksigen Körperbau eines Gelehrten, der nie zu körperlicher Arbeit gezwungen war und überragt seinen Bruder um einen halben Kopf.

In der Wildnis trägt er nur eine mitgenommene Robe in gedeckten Farben. Im höfischen Leben könnte man ihn mit standesgemäßer, wenn auch konservativer, Kleidung erleben. Dies entspricht seinen herausragenden Charakterzügen: Stille, Nachdenklichkeit, ein Hang zu Traditionellem und

Herr Egwinn, Hauptmann der Burgwache



Zitat: „Soll ich dir Prügel erteilen, Bursche?“

„Wein, Weib und Gesang es gibt nichts was jemals schöner klang.“

Gewaltig, rot und laut. So kann man Egwinn in Kürze beschreiben. Der

grob-schläch-tige Hü-ne ist ein erfahrener Krieger bis unter die wallend rot gelockten Haarspitzen und den ebenso beeindruckenden Schnauz-bart. Obwohl er nicht gerade für seinen scharfen Verstand bekannt ist, wird sein militärisches Geschick in Lichtingenstien durchaus geschätzt. Ansonsten ist Egwinn vom Wesen her ein nicht sonderlich feinfühli-ger Le-be-mann der übermäßiges Essen und guten Wein schätzt, worauf die dicke rote Nase und der Leibumfang deutlich hinweisen.

Von Natur aus fühlt er sich dem weiblichen Geschlecht weitaus überlegen. Deshalb wird er weibliche Charaktere nur schwer akzeptieren. Über plumpe oder frauenfeindliche Witze kann er schallend lachen, was bei seiner lauten Stimme mit etwas Glück meilenweit hörbar ist.

Seit er die Stellung des Hauptmanns inne hat, hält sich hartnäckig das Gerücht er sei ein entfernter Verwandter des verstorbenen Herzogs von Weiden, dem er vom Wesen sehr ähnelt. In Wirklichkeit war er noch vor Jahren ein einfacher Soldat in der Reichsarmee, dessen Tapferkeit mit einer Empfehlung

bei den Lichtingenstiens belohnt wurde.

Da er loyal gegenüber der Herrscherfamilie ist benötigt man eine Überzeugenprobe + 6 (Frauen haben zusätzlich eine Erschwernis von +3, Krieger oder ehemalige Reichssöldner eine Erleichterung von -2) um ihn auf die eigene Seite zu ziehen. Selbst dann wird er sich und seine Leute allenfalls zurückhalten und nicht selbst eingreifen.

Krieger 7. St, Alter: 37

Funktion: Saufkumpane, argwöhnischer Wächter, ein möglicher Verbündeter

Mu: 16 Kl: 8 Ch: 9 Ge: 12 Kk: 15 In: 10 Ff: 9 Ko: 15

Mr: 4 LE: 40 INI: 11

At: 15 Pa: 10 (Streitaxt: W6+5 TP), At: 17 (Lanze)

RS: 7/4 (Plattenpanzer, Schaller)

Herausr. Talente: Kriegskunst (9), Zechen (9), Raufen (11)

Vor-/ Nachteile: Arrogant, Aberglaube (6), Zäher Hund

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Rüstungsgew. II

Bruder Praiodan



Zitate: „Es werde Licht im Namen des Herren PRAios.“

„Der Herr ist streng, doch mit seiner gütigen Gerechtigkeit zahlt er es den Reinen und Guten.“

„...und der Götterfürst sprach: Hexerei ist mir ein

Gräuel und mit flammenden Strahlen will ich sie zerschlagen und vom Angesicht Deres tilgen!“

Der unscheinbare, aufgrund seiner Pummeligkeit etwas verweichlicht wirkende, Praiodan ist trotz seiner jungen Jahre ein geachteter und wichtiger Mann in der Baronie. Er steht dem örtlichen Praiostempel vor und hält somit im Namen des Herren PRAios das Gesetz hoch.

Im Volk ist er beliebt, denn seine gerechte Rechtsprechung enthält immer ein Quäntchen Weisheit die zum Nachdenken anregt und so ist es nicht weiter verwunderlich, dass die Bürger seinen

Gottesdienst gerne besuchen.

Der Tempel des Praios ist ihm zu bescheiden und obwohl er dem Baron damit ständig in den Ohren liegt, ist er dennoch ein häufiger und gern gesehener Gast im Herrenhaus. Dort gibt er sich seiner Leidenschaft für feines Essen und abendliche Gespräche über Theologie nur allzu gerne hin und er freut sich selbst ebenfalls über Besuch der dieses Interesse teilt.

Praiodan ist gewiss kein Fanatiker und gilt für einen Geweihten des PRAios durchaus als aufgeschlossen. Gegen Ketzerei und schwarze Magie wird der dunkelhaarige Seelenhirte mit aller Inbrunst zu Felde ziehen.

Um ihn von der Bösartigkeit des Doppelgängers zu überzeugen benötigt man zwar eine Überzeugenprobe + 7 (Geweihte gleich welcher Religion erhalten einen Bonus von - 2 (PRAiosgeweihten glaubt er immer); Magier und Rashtulla-Gläubige gleich welcher Art erhalten zusätzlich einen Malus von +4). Dann jedoch ist der Gruppe der göttliche Beistand des Sonnengottes sicher.

In diesem Fall wird Praiodan mit Wundern die Kampfkraft der Gruppe (im Ermessen des Spielleiters) erhöhen.

PRAiosgeweihter 3. St, Alter: 25

Funktion: Gesprächspartner, seelischer Beistand, Heiler und potentieller Verbündeter

Mu: 13 Kl: 13 Ch: 13 Ge: 9 Kk: 9 In: 14 Ff: 11 Ko: 11

Mr: 7 LE: 26 KE: 27 INI: 10

At: 7 Pa: 7 (Sonnenzepter: W+3 TP) RS: 1 (guldene Robe)

Herausr. Talente: Rechtskunde (10), Götter & Kulte (11), Überzeugen (11), Heilkunde Wunden (7)

Vor-/ Nachteile: Totenangst (7), Kurzsichtig

Sonderfertigkeiten: Liturgien nach Wahl des Spielleiters

Nachwort für zwischendurch

Ich wünsche viel Spaß mit diesem Abenteuer. Ich kann nur sagen, dass es verdammt viel Arbeit war. Über ein wenig Feedback würde ich mich durchaus freuen.

mail 2: huettingerni@yahoo.de

Für eine bessere Zukunft!



Anhang - Dramatis rēs

Die kleine Tänzerin

Hinter diesem Namen verbirgt sich eine kleine, aufklappbare Silberdose, die mit filigranen Mustern und Einlegearbeiten verziert ist. Im Inneren befindet sich eine winzige Tänzerin, die sich zu einer feinen, aber das Herz zerreiβend schönen Melodie zu drehen beginnt. Diese Spieluhr ist von kompliziertester und feinsten Machart und könnte aus dem Horasreich oder von einem garethischen Machanikus, einem echten Könner seines Fachs, stammen.



*Meisterinformation: Die Uhr ist sicherlich ein wertvolles Einzelstück - eine Freude für Auge, Ohr und Herzen - hat jedoch keinerlei besondere Kräfte. Dennoch ist sie ein **Schlüsselgegenstand** in diesem Abenteuer, da ihre Musik den Doppelgänger zur Enttarnung zwingen kann. Sie befindet sich derzeit im Besitz von Magister Adalbart, der sie während seiner Flucht aus dem Schloss geistesgegenwärtig einsteckte.*

Die Karte

Folgt dem Ostweg in Richtung Hügelland.

An der Kreuzung an der Heide folgt weiter dem Pfad in östliche Richtung.

Der Pfad verliert sich im Hügelland. Haltet euch nun weiterhin östlich, auch wenn das Gelände unübersichtlich wird..

Wenn ihr auf einen Eichenwald trifft, dann lauft an dessen südlichen Ausläufern entlang.

Bei den aufrecht stehenden Steinen biegt ihr scharf gen Praios ab.

Ihr erreicht jetzt höher gelegenes Gelände.

Bei einem Bachlauf, auch "Glitzerquell" genannt, müsstet ihr eine Höhle finden, in der der finstere Druide haust.

Das Tagebuch

Dieses ein wenig zerschundene, ledergebundene Büchlein ist mit engen, aber akkuraten Schriftzeichen in Garethi beschrieben. Einige Begriffe sind dem Zahyad oder dem Bosparano entlehnt, dies hemmt jedoch den Lesefluss nicht. Um das Buch zu überfliegen sollte zumindest Talentwert in Lesen auf Taw. 4 vorliegen.

Das Buch gehört dem gelehrten Adalbart von Lichtenstien - seines Zeichens Magier - dem

älteren Bruder des Barons.

Die Identität des Verfassers wird auf den ersten Seiten klargestellt. Es beginnt mit Beschreibung von höfischem Alltag, sowie magietheoretischen Überlegungen, die allenfalls in akademischen Kreisen ein Spezialinteresse hervorrufen könnten. Zwischen den Seiten findet sich eine Samtschnur als Einmarker.

Auf der nachfolgenden Seite finden Sie die relevanten Einträge der letzten Zeit in druckbarer Form.

**Forschungs- und Tagebuch des
Magister Adalbart von
Lichtingenstien**

28. Tsa

Mein Bruder hatte einen Jagdunfall, bei dem er sich den Schädel verletzte. Der Getreue Wildfrig verstarb durch den Angriff des Ebers. Das Untier konnte entkommen. Unter Schmerzen hat mein Bruder dem Diener eine angemessene Bestattung für seine treuen Dienste gegeben.

4. Phex

Ich wache ganze Nächte an Alriks Bett. Er scheint kaum schlafen zu können.
Den Zwölfen sei Dank, dass nicht noch Schlimmeres passiert ist.

[langweilige Einträge folgen]

2. Peraine

Alrik erholt sich gut. Sein Gedächtnis hat jedoch unter der Schädelwunde gelitten. Es sind nur Kleinigkeiten,

aber zumindest mir fällt es auf.
Dennoch will er bald wieder die Regierungsgeschäfte übernehmen.

14. Peraine

Ich habe heute einen Stärkungstrank für meinen Bruder gebraut. Er roch daran und schüttete ihn vor meinen Augen angewidert aus. Er meinte, dass er längst gesund sei und er scheint damit recht zu haben. Wenn nur seine Stimmung nicht ständig die eines wütenden Orken wäre.

23. Peraine

Alriks Launenhaftigkeit nimmt ernsthafte Ausmaße an. Er hat eine Gruppe reisender Bänkelsänger noch an den Toren abweisen lassen und ihnen mit Prügeln gedroht.

2. Ingerimm

Im Namen des Barons ging der Erlass, dass das Spielen von Musik in den Mauern von Lichtingenstien zu unterlassen sei. Auch das Pfeifen und Singen sind verboten. Dabei war mein Bruder einstmals ein Feingeist und Musikliebhaber. Hat ihn der Tod seines Getreuen in einen Griesgram verwandelt?

15. Ingerimm

Die Ungerechtigkeit des Barons kennt kaum mehr Grenzen. Er hat mir von dem Plan erzählt sämtliche Musikinstrumente konfiszieren zu

lassen. Heute Morgen schlug er die neue Magd in das Gesicht, als sie eine bekannte Waise pfiff. Ich werde ihn wohl zur Rede stellen

27. Ingerimm

Erst jetzt komme ich wieder dazu mich dem Pergament zu widmen. Ich bin auf der Flucht und habe mir einen Rückzugsort in der Wildnis geschaffen. Ich habe Alrik wegen der Magd angesprochen und er ging wie toll auf mich los. Er stieß mich und ich versuchte so gut es ging seine Hände von meiner Kehle fernzuhalten. Als wir im Handgemenge gegen die Kommode prallten begann die horasische Spieluhr von Mutter zu spielen. Alrik schlug die Hände vor das Gesicht und lief schreiend davon. Ich fürchtete um mein Leben und nahm nur das Nötigste mit um ein Leben als Eremit zu führen.

[Einträge über Lebensmittel und Kräuter folgen]

19. Rahja

Das Jahr neigt sich dem Ende zu und mir wird unwohl, wenn ich diese seltsame Sternkonstellation betrachte. Boron steht im Zeichen der Tsa. Targunitoth?

24. Rahja

Jemand hat die Konstellation ausgenutzt um unheilige Untote aus den Gräbern zu rufen. Ich werde den

Kampf aufnehmen. Ich bin sicher, dass mein Bruder nicht er selbst ist. Ist er von einer Bösen Macht besessen? Hat ER jene gerufen, die niemals aus Borons Armen zurück auf Dere sollten?