

Ein Epos aus Andergast

von Panagiotis Tsachpinis

Wie der Titel schon verrät, spielt dieses Gruppenabenteuer in Andergast. Es enthält Begegnungen mit Raubritter, jugendlichen Diebesbanden und abergläubischen Dörflern. Von Seiten des Meisters wird einiges an Improvisation verlangt, da den Spielern an mehreren Stellen freie Hand gelassen wird, wie sie weiter vorgehen wollen. Vom Schwierigkeitsgrad ist es aber für eher unerfahrene Helden ausgelegt.

Als ergänzende Lektüre empfiehlt sich natürlich die Spielhilfe *Unter dem Westwind* (Beschreibung Andergasts und Nostrias ab Seite 135) und möglicherweise – wenn auch nur am Rande relevant - *Reich des roten Mondes* (über die Kultur der Orks).

Inhalt:

- ❖ Einleitung
 - Das Epos von Eichhafen Seite 2
 - Das Dilemma Seite 2
 - Der Ablauf des Abenteuers Seite 2
- ❖ I. Ein Mädchen in Not
 - Die Raufbolde Seite 2
 - Krusolds Hof Seite 4
- ❖ II. Das Mädchen Koscha
 - Auf der Suche Seite 8
 - Der Schmied Arnbold Seite 8
 - Der Diener Peraisumus Seite 9
 - Die Goblins im Wald Seite 10
 - Der Tempel der Peraine Seite 10
 - Die ‚Wolfstränke‘ Seite 11
 - Die Ruine im Wald Seite 11
- ❖ III. Die Detter-Bande
 - Nachforschungen Seite 11
 - Der Vater des Großen Detter Seite 12
 - Im ‚Schutzarm‘ Seite 12
 - Das Treffen Seite 12
- ❖ IV. Burg Trollwacht
 - Die Gesellschaft der Raubritter Seite 13
 - Die Nacht in der Burg Seite 18
 - Die Rückreise Seite 18
- ❖ V. Eichhafen
 - Ankunft Seite 19
 - Das Fest Seite 20
 - Die Detterbande Seite 21
 - Der Kampf Seite 22
 - Der Abschluss Seite 23
- ❖ Der Mühen Lohn Seite 24
- ❖ Anhang
 - Dramatis Personae Seite 24
 - Das Epos von Eichhafen Seite 29

Einleitung

Das Epos von Eichhafen

In der andergastschen Baronie *Eichhafen* gilt es seit deren Gründung als Tradition, dass der älteste Sohn des Barons eine gewisse Queste ablegen muss, will er den Titel seines Vaters erben. Diese Queste besteht aus dem Auffinden eines beinahe heiligen Dokuments – dem *Epos von Eichhafen*. Bei diesem Epos handelt es sich um ein Gedicht aus der Gründerzeit, welches lyrisch zwar in den tiefsten Gewässern dümpelt (siehe Anhang 2), doch für die Eichhafener ist es von höchster Bedeutung.

Das Epos wird für die Queste nun an einem geheimen Ort versteckt, und überall in der Region werden Hinweise auf das Versteck gelegt – der adlige Sprössling muss diesen Hinweisen folgen und das Gedicht finden, um das Anrecht auf sein Erbe zu erlangen. Aktueller Herr der Baronie ist *Gosthelm von Eichhafen*, sein Sohn *Firunislaus* muss nun das Epos aufspüren.

Das Dilemma

Firunislaus ist der hiesigen Damenwelt sehr zugetan. Seine letzte Liebschaft war ein Straßenmädchen namens *Koscha*, welche er aber kurz vor Antritt der Queste verlassen hat. Grund dafür war eine andere - *Urmeline Haspel-Norteich*, die Tochter eines Adligen aus Nostria. Nun ist dieses Land der Todfeind Andergasts, und weder Firunislaus, noch seine Angebetete dürfen von ihrer Beziehung erzählen. Sie tauschen in unregelmäßigen Abständen Briefe aus, welche von *Osgar Waldeslaurer*, dem Leibdiener Firunislaus' überbracht werden. Das wirkliche Dilemma setzt ein, als die rachsüchtige Koscha einen jener Liebesbriefe stiehlt und somit droht, die unerlaubte Affäre auffliegen zu lassen.

Der Ablauf des Abenteuers

Zunächst retten die Helden das Mädchen Koscha aus einer brenzligen Lage. Anschließend helfen sie ihr dabei, nicht nur Urmelines Liebesbrief, sondern auch das Epos zu stehlen – wobei die Helden natürlich nur unwissend ihre Komplizen sind.

Firunislaus, der nun um seinen Ruf fürchtet, heuert die Helden an, den Brief zurückzubringen – bevor sein Vater von dem Verhältnis mit Urmeline erfährt. Eine Suche im hinterwäldlerischen Andergast beginnt, welche von der Begegnung mit einem Spinnendruiden, über den Besuch einer Raubritterburg, bis hin zum großen Brand von Eichhafen führt.

I. Ein Mädchen in Not

Die Raufbolde

Unsere Geschichte beginnt in einem beliebigen andergastschen Dorf oder Stadt, möglicherweise in der Nähe von Eichhafen. Vermutlich werden die Helden nur auf der Durchreise sein, vielleicht hatten sie in dieser Siedlung auch ein Abenteuer zu bestehen oder sind zu Besuch hier. In jedem Fall werden sie Zeugen folgender Szene:

zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon aus einiger Entfernung könnt ihr die Rufe und Pfiffe hören – Schmähungen, Beschimpfungen, dazwischen ein verzweifertes Schluchzen. Mitten auf der Straße erblickt ihr eine Gruppe Jugendlicher, welche um ein vielleicht dreizehnjähriges Mädchen herumlaufen, und ihr dabei grässliche Schimpfworte an den Kopf werfen. Das Mädchen ist in einfachste Stoffe gekleidet, sie trägt Lumpen; Schuhe hat sie nicht. Ihre Peiniger sehen nicht anders aus, auch sie scheinen aus ärmlichen Verhältnissen zu stammen. Einer von ihnen – ein sommersprossiger Junge – hebt eine Handvoll Dreck auf und schleudert diese dem armen Ding direkt ins Gesicht. Das Mädchen versucht zu fliehen, Tränen kullern ihr über die Wangen, doch die anderen hüpfen und laufen um sie herum, wollen von ihrem garstigen Tun nicht ablassen. Ein Wort, das ihr dabei immer wieder aus ihren Mündern hören könnt, lautet *Hexe*.

Bei dem armen Opfer handelt es sich um *Koscha*, ein Waisenkind hier aus der Gegend. Sie ist eine *Magiedilettantin* und sich ihrer Kräfte kaum bewusst; von den anderen wird sie deshalb als Hexe bezeichnet. Bei den anderen Jugendlichen handelt es sich um 3 Jungen und ein Mädchen, alle nur unwesentlich älter als Koscha.

Die Helden sollten Koscha beistehen und ihre Peiniger vertreiben, was ohne Gewaltanwendung möglich sein sollte. Ein autoritäres Machtwort mag ausreichen, um die vier in die Flucht zu schlagen; der eine oder andere könnte aber auch so frech sein, und sich mit einem schwächlich wirkenden Helden anlegen.

Raufbold

LeP 20 AuP 20 KO 7 MR 1 GS 8 RS 1

Raufen : INI 5+W6 AT 7 PA 7 TP W6 DK H

Sonderfertigkeiten: Knie, Schmutzige Tricks

Ein wirklicher Kampf sollte wohl nicht nötig sein, auf jeden Fall sollen die Helden das Gefühl bekommen, Koscha vor den kleinen Unholden beschützen zu müssen. Wenn diese dann geflohen sind, wird Koscha den Helden nicht vor Dankbarkeit um die Arme fallen – sie zeigt eher Scheu vor den bewaffneten Recken und versucht möglicherweise selbst, die Flucht zu ergreifen. Irgendein Held sollte sie dann aber doch ansprechen und ein paar warmherzige Worte finden.

Die Helden können ruhig vermuten, dass es sich bei dem Mädchen tatsächlich um eine Hexe handelt; dies muss ja nichts Negatives bedeuten. Ein HEXENBLICK enthüllt zwar, dass sie keine Tochter Saturias ist, ein möglicher ODEM offenbart aber schon ihre latent magische Natur. Koscha wird sich den Helden – oder besser: einem der männlichen Helden – öffnen, und ihnen ihr Leid klagen. Dabei erzählt sie, dass es hin und wieder geschieht, dass in ihrer Nähe Gegenstände zerbrechen (KLICKERADOMMS) und einmal hat sie ohne ihr Wollen eine helle Lichtkugel erschaffen, welche alle Anwesenden (einschließlich sie selbst) für einen Augenblick stark geblendet hat (FLIM FLAM).

Wenn die Helden ihr anbieten, sie nach Hause zu geleiten, wird sie erzählen, dass sie gemeinsam mit ihrem Vater auf einem kleinen Bauernhof außerhalb des Dorfes lebt; ihre Mutter ist schon lange tot, ihre Brüder sind im Krieg gegen Nostris gefallen. Gerne würde sie in einer großen Stadt leben, wo es sicherer ist – denn diese Gegend hier wird immer wieder von Raubrittern heimgesucht, und auch der väterliche Hof ist schon einige Male überfallen worden.

Krusolds Hof

Die Geschichte über ihre Familie ist erfunden. Koscha will die Helden dazu benutzen, sich Zugang zum Bauernhof zu verschaffen um das *Epos von Eichhafen* zu stehlen, welches der Baronssprössling *Firunislaus* dort finden muss. Sie weiß, dass *Firunislaus'* Leibdiener *Osgar Waldeslaurer* es dort versteckt hat, und dass es von einigen Soldaten bewacht wird – deshalb spricht sie gegenüber den Helden auf jeden Fall das Thema Raubritter an, welches auch nicht weit hergeholt ist, denn das Raubrittertum ist in dieser Gegend in der Tat weit verbreitet.

Der Hof gehört in Wahrheit dem Bauern *Krusold* und seiner Familie. Neben seiner Frau, den drei Kindern und einer Magd sind noch fünf eichhafener Soldaten anwesend, unter dem Kommando von Oberst *Trogar Bodiak*, sowie der Leibdiener *Osgar*. Letzterer trägt das Epos bei sich, und einen Brief *Urmelines*, der an seinen Herrn adressiert ist.

zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr folgt einer schlecht ausgebauten Straße entlang eines kleinen Wäldchens. Kräftige Eichen wachsen hier, und aus der Ferne kann man die Geräusche von arbeitenden Holzfäller hören. Praios steht am Himmel, doch ist sein Antlitz heute getrübt – schwere Regenwolken ziehen auf, es scheint, als würde der Himmel bald seine Schleusen öffnen.

Ein schmaler Pfad führt abseits der Straße zu Koschas väterlichem Hof. Es ist nur ein kleines Anwesen, vermutlich reicht seine Bewirtschaftung gerade so zum Leben aus. Neben dem einfachen Wohnhaus befindet sich ein Stall, das gesamte Grundstück ist von einer hüfthohen Mauer umgeben. Ein hölzerner Torbogen führt auf den Hof, und unter diesem könnt ihr zwei Gestalten ausfindig machen – Krieger in schäbiger Rüstung, die sich gerade einen Humpen Bier teilen.

Wie angewurzelt bleibt Koscha stehen. Jegliche Farbe weicht ihr aus dem Gesicht, schon wieder steigen ihr die Tränen in die Augen. „Oh, nein,“ flüstert sie, und ihr ahnt, was dies zu bedeuten hat – Raubritter!

Bei den Kriegern handelt es sich, wie gesagt, um Soldaten des Barons von Eichhafen, die darauf achten, dass das wertvolle Epos nicht verloren geht. Zwei weitere Kämpfer stehen vor dem Wohnhaus, im Gebäude selbst sind die bäuerliche Familie, der Leibdiener und Oberst *Bodiak* mit noch einem Soldaten. Insgesamt also sechs mögliche Gegner (Familie und *Osgar Waldeslaurer* sind keine Kämpfer).

Die große Anzahl an Soldaten mag vielleicht übertrieben erscheinen, aber in erster Linie soll sie dazu dienen, die Helden von einer drohenden Gefahr zu überzeugen. Erklärt werden kann der Aufwand durch den Wert, welchen das Epos für die Eichhafener hat.

Da die einfachen andergastischen Krieger auf dem Lande finanziell eher schlecht gestellt sind, und ihre Rüstungen daher aus allerlei alten Armeebeständen stammen, sehen die Männer des Barons für das unerfahrene Auge wie Raubritter aus.

Wie die Helden nun vorgehen, ist ihnen überlassen. Wenn möglich sollte niemand der Soldaten getötet werden – dies könnte weitreichende Konsequenzen haben, deshalb wäre es angebrachter, wenn jeder besiegte Gegner ‚nur ohnmächtig‘ wird.

Natürlich muss es nicht zum Kampf kommen, auch ein diplomatisches Agieren ist möglich, vielleicht sogar wünschenswert. Aber was auch immer die Helden tun – Koscha wird in das Schlafzimmer des Bauernpaares gelangen, wo sich *Osgar* mit den Dokumenten aufhält.

Soldat

LeP 34 AuP 36 KO 13 MR 2 GS 8 RS 3

Langschwert: INI 11+W6 AT 14 PA 12 TP 1W+5 DK N

Sonderfertigkeiten: Aufmerksam, Finte, Wuchtschlag, Ausfall, Gezielter Stich

Oberst Trogar Bodiak

LeP 34 AuP 36 KO 14 MR 2 GS 8 RS 3

Bastardschwert: INI 12+W6 AT 14 PA 11 TP 1W+6 DK N

Sonderfertigkeiten: Aufmerksam, Eisern, Finte, Wuchtschlag, Ausfall, Entwaffnen

Je nachdem wie der Plan der Helden verläuft, können kurz nach ihrem Eintreffen auch der Baronssohn Firunislaus und sein Gefolge eintreffen – dabei handelt es sich um sechs weitere Soldaten, allesamt beritten, angeführt von Hauptmann *Steinrich*. Firunislaus wird nicht kämpfen, die anderen schon.

Folgende Szene spielt sich während eines geeigneten Moments ab:

zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich, allen anderen Lärm übertönend – ein Schrei! Aus dem Wohnhaus, ausgestoßen in höchster Not! Sofort fällt euch auf – Koscha ist verschwunden. Jedoch klang der Schrei eher nach einem Mann als nach einem Mädchen.

wenn die Helden dem Schrei auf den Grund gehen:

In der einfachen aber gemütlichen Stube mit der kleinen Figur der Mutter Travia sitzt ängstlich zusammengekauert eine bäuerliche Familie – Vater, Mutter, drei Kinder. Sie alle halten sich schutzsuchend aneinander fest, blickend euch flehend an. „Bitte,“ kommt es aus dem Mund des Bauern, „bei den Zwölfen, verschont uns! Wir haben nicht viel, aber nehmt es, nur lasst uns am Leben!“ Die Menschen haben offensichtlich Angst vor euch. Da fällt euch ein, dass nach Koschas Aussage nur sie und ihr Vater hier leben sollten – aber wer sind dann diese Leute?

Die Tür zum Schlafzimmer steht offen, von dort hört ihr ein leises Röcheln; es klingt fast so, als würde jemand versuchen, um Hilfe zu rufen, doch seine Stimme versagt. Ihr eilt hinein, und seht dort einen älteren Mann am Boden liegen – Haare, Kleidung und Teile der Haut verbrannt, leichte Rauchfahnen steigen noch von ihm auf. Er lebt, doch er scheint große Schmerzen zu haben. Von Koscha gibt es keine Spur; ein Fenster steht offen.

Bei dem Verletzten handelt es sich um Osgar Waldeslaurer. Koscha hat ihn mit einem (eher unbeabsichtigten) IGNIFAXIUS niedergestreckt, und den Liebesbrief sowie das Epos gestohlen. Dann ist sie aus dem Fenster geklettert und in das nahe Wäldchen geflohen. Um eine sofortige Verfolgung von Seiten der Helden zu verhindern, sollten sich einige der Soldaten in den Weg stellen – ohnehin wäre jetzt der Auftritt von Firunislaus gekommen. Sollten die Helden überwältigt worden sein, so erklärt man sie für verhaftet „im Namen Seiner Hochwohlgeboren Baron *Gosthelm von Eichhafen*.“ Man wird sie solange festhalten, bis Firunislaus eingetroffen ist. Selbstverständlich gehen die Soldaten davon aus, dass es sich bei der Gruppe um nostrische Spione und Söldner handelt.

zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Jüngling ist fast noch ein Kind, doch scheinen die Kämpfer sichtlichen Respekt vor ihm zu haben. Er trägt eine altmodische Uniform, sein Haar ist strohblond und recht struppig. Ein Wappen haftet an seiner Brust, und schon wird er von einem Hauptmann – mit mächtigem Zwirbelbart und Andergaster – als „Prinz Firunislaus, von Praios' Wille Thronfolger des Hauses von Eichhafen“ vorgestellt.

Der Mann mit dem Zwirbelbart ist Hauptmann Steinrich, bewaffnet mit einem Andergaster. Mittlerweile fallen die ersten Tropfen vom Himmel, und der ‚Prinz‘ beschließt, das Verhör/die Anhörung der Helden im Inneren des Hauses fortzusetzen. Dort liegt sein Leibdiener Osgar, welcher seinem Herrn berichtet, dass „jenes Mädchen“ *alles* gestohlen hat, woraufhin Firunislaus erleicht.

zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Das Epos wurde gestohlen?“ bricht es aus dem großen Hauptmann hervor, während Prinz Firunislaus nicht in der Lage ist, zu sprechen. „Was habt ihr damit vor?“ herrscht der Soldat euch an. „Wollt ihr es an die Nostrianer verkaufen?“

Die Helden mögen sich dazu äußern.

„Jenes Epos,“ erklärt euch der Hauptmann mit stolz geschwellter Brust, „befindet sich seit Generationen im Besitz des Hauses von Eichhafen. Es handelt sich um ein Gedicht, welches vom Gründer dieses Hauses, *Etl dem Baumschläger*, verfasst und an dessen Nachfahren weitervererbt wurde. Dieses Epos bildet das Herzstück der Baronie von Eichhafen.“ Kurz blickt er den blonden Jüngling an, welcher noch immer um Luft ringt. „Die Tradition will es so, dass der älteste Sohn des amtierenden Barons sich dieses Epos verdienen muss, will er später den Titel seines Vaters annehmen. Zu diesem Zweck wird das Epos an einem geheimen Ort versteckt, und es werden Hinweise gelegt – diesen Hinweisen muss der Thronfolger nachgehen, und so er das Epos findet, ist er würdig, nach dem Abdanken seines Vaters neuer Baron von Eichhafen zu sein.“ Der Hauptmann deutet auf den leicht verkohlten Mann. „Osgar Waldeslaurer, Leibdiener des jungen Herrn, versteckte das Epos hier bei diesen einfachen Bauersleuten. Firunislaus ist den entsprechenden Hinweisen gefolgt, und hat den Bauernhof gefunden, doch was ist jetzt? Bei Rondra, ihr nostrianischen Spione habt es gestohlen! Ihr wollt verhindern, dass es einen neuen Baron von Eichhafen gibt!“

Hauptmann Steinrich hält die Helden für Agenten Nostrias und schlägt vor, sie nach Eichhafen zu bringen und dort dem Baron vorzuführen. Von Koscha hat er noch nie etwas gehört, aber natürlich wird ab sofort nach ihr gesucht werden; er schickt sogar einige Soldaten los, um ihre Spur aufzunehmen.

Firunislaus weiß durch seinen Leibdiener, dass Koscha nicht nur das Epos, sondern auch den Liebesbrief von Urmeline gestohlen hat. Doch keiner seiner Soldaten darf davon erfahren, deshalb fast er den Plan, die Helden anzuheuern.

zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Draußen vor dem Fenster lässt Efferd seine Launen an der Natur aus. Es regnet in Strömen, das Innere des Bauerhauses ist vom Rauschen erfüllt. Koschas Spuren dürften schnell verwischt sein, Hauptmann Steinrichs Leute werden wohl keinen Erfolg haben.

Firunislaus hat nun endlich seine Sprache zurück. „Hauptmann,“ wendet er sich an den Offizier, „ich möchte mit diesen Herrschaften (er deutet kurz auf euch) alleine reden.“

Ungläubig blickt Steinrich ihn an. „Bitte,“ sagt der Sohn des Barons. „Es gibt einige Dinge in Bezug auf das Epos zu besprechen, welches nur für ausgewählte Ohren bestimmt ist.“

„Aber mein Herr,“ beginnt der Hauptmann, „bei meiner Treue Eurem Vater gegenüber, diese Leute sind nostrische Spione, und Euch mit ihnen allein zu lassen...“

„Osgar wird ebenfalls hier bleiben und auf mich Acht geben,“ unterbricht ihn Firunislaus. Steinrich schaut erst den Jungen an, dann den alten Mann mit den Brandwunden.

„Ich befehle es Euch, im Namen meines Vaters und bei den Göttern!“ Die Stimme des Burschen ist plötzlich lauter und fordernder geworden, selbst der alte Diener scheint verwundert.
Hauptmann Steinrich will noch einmal widersprechen, doch sein Herr schneidet ihm erneut das Wort ab. „Mir wird nichts geschehen, Hauptmann, seid unbesorgt. Diese Frauen und Männer sind gewiss keine nostrischen Spione, das sagt mir mein Gespür.“
„Euer Gespür...“ stottert der Hauptmann.
„Das Gespür eines Herrschers, von Praios befohlen.“ Firunislaus deutet zur Tür. „Geht hinaus, allesamt. Nur Ihr (er blickt euch an) und Osgar mögt bleiben.“
Noch zögert Steinrich, dann gibt er seinen Leuten mürrisch den Befehl, den Raum zu verlassen. „Wenn Ihr uns braucht, Herr, wir stehen vor der Tür.“
Firunislaus nickt ihm zu und wartet ab, bis die Tür geschlossen ist. Dann wendet er sich euch zu und senkt seine Stimme, sodass er aufgrund des Regens kaum zu verstehen ist.
„Was genau habt Ihr mit Koscha zu schaffen?“ fragt er, und an der Art, wie er ihren Namen ausspricht, wird euch klar, dass sie keine Unbekannte für ihn ist.

Firunislaus hört sich nun die Geschichte der Helden an, und er glaubt ihnen. Anschließend wird er ihnen erzählen, was ihm wirkliche Sorgen bereitet, und woher er Kosch kennt.

zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Koscha und ich,“ beginnt der Sohn des Barons, weiterhin mit gesenkter Stimme, „wir hatten vor einiger Zeit ein Verhältnis. Doch es endete, als ich eine andere kennen lernte.“ Er schaut betreten seinen Leibdiener an, dann richtet sich sein Blick wieder auf euch. „Seitdem will sie mir schaden. Sie hegt Rachepläne, und nun scheint sie Erfolg gehabt zu haben. Ihr müsst wissen...“ Er stockt kurz. „...Ihr müsst wissen, das Epos ist nicht das einzige, das sie gestohlen hat, bei Phex. Da ist noch etwas anderes...“ Hilfesuchend wendet er sich an Osgar Waldeslaurer, der mit seinen Verbrennungen ein wenig schaurig aussieht. „Sie hat einen Brief gestohlen,“ berichtet der Diener. „Einen Brief der Geliebten meines Herrn.“
„Ja,“ bestätigt Firunislaus. „Es ist so... das Mädchen, welches ich nun liebe, und um deren willen ich Koscha verlassen habe, sie ist... sie stammt aus...“ Es fällt ihm schwer, den Namen jenes Landes auszusprechen. „Sie kommt aus Nostris.“
Draußen grummelt es leise am Himmel, und ihr könnt nur erahnen, welche eine Bürde sich der junge Mann aufgeladen hat – ein Anergaster und eine Nostrianerin? Bei allen Zwölfen, niemals würde eine solche Verbindung anerkannt werden.
„Ich war der Mittler,“ richtet nun wieder Osgar das Wort an euch, nachdem sein Herr den Blick trübe zu Boden gesenkt hat. „Ich überbrachte ihr Briefe von ihm und umgekehrt. Nun trug ich einen Brief des jungen Mädchens bei mir, und ich wollte ihn meinem Herrn auf unserer Rückreise nach Eichhafen überreichen – doch jetzt hat diese kleine Diebin ihn an sich genommen.“
„Bitte!“ Der Prinz fällt vor euch auf die Knie. „Beim Herren Praios, um der Gnade Travias willen – Ihr seid meine einzige Rettung! Ihr müsst verhindern, dass jemand diesen Brief zu Gesicht bekommt! Das Epos ist mir egal, aber dieser Brief – er würde mich ruinieren, er würde meine gesamte Familie ruinieren. Wir würden in Ungnade fallen! Ich bitte Euch, edle Recken – findet Koscha, bevor es Hauptmann Steinrich tut!“

Firunislaus wird den Helden nun fast jede Summe anbieten, die sie verlangen. Beginnen tut er bei 50 Dukaten, aber er willigt ein, weitaus mehr zu zahlen. In seiner Verzweiflung verspricht er den Helden das Blaue vom Himmel, obwohl er längst nicht über soviel Geld verfügt. Die

Helden dürfen aber auf keinen Fall den Verdacht bekommen, dass er noch nicht einmal die 50 Dukaten zahlen kann (jedoch wird später sein Vater diese Summe aufbringen).

Wenn sie sich auf das Geschäft einlassen – also Koscha bzw. den Brief von Urmeline noch vor den Soldaten des Barons zu finden – so wird er überglücklich sein und ihnen versichern, dass er ewig in ihrer Schuld stehen wird. Leider kann er keine Hinweise auf Koschas Aufenthalt geben – sie ist ein Straßenkind ohne Eltern. Am besten sollten sich die Helden in dem Dorf oder der Stadt umhören, in welchem sie Koscha getroffen haben.

Anschließend ziehen Firunislaus und seine Leute trotz den Regens ab, die Helden können aber gerne als Gäste bei der Familie Krusold bleiben.

II. Das Mädchen Koscha

Auf der Suche

Nun gibt es verschiedene Ortschaften, die von den Helden aufgesucht werden können – ob diese allesamt in derselben Siedlung liegen oder in verschiedenen Dörfern, obliegt Der Entscheidung des Meisters. Das gleiche gilt für Reihenfolge und Länge der Suche.

Allgemeine Informationen über Koscha:

- ein Hexenkind, das vor einigen Monden einen Töpferstand auf dem Markt in Trümmer gelegt hat
- eine kleine Hexe, die nicht so unschuldig ist, wie sie tut; sie hat bereits mehrere Männer verführt
- einige kennen sie als einfaches Straßenmädchen
- sie hat vor einiger Zeit dem Sohn des Schmiedes *Arnbold* den Kopf verdreht; daraufhin hat der Schmied entweder sie oder seinen Sohn verprügelt (je nach Version)
- da sie eine Hexe ist, könnte sie bei dem alten Druiden/dem alten Hexer im Wald leben, welcher zur Erdgöttin *Peraisumu* betet (die andergastsche Verschmelzung von *Peraine* und *Sumu*)
- ab und an schläft sie wohl im Tempel der *Peraine*

Der Schmied Arnbold

Der Schmied und seine Familie (sieben Kinder, der betroffene Sohn heißt *Praioswin*) sind strenge Anhänger des *Lowanger Dualismus*. Für sie ist *Praios* der Schöpfer alles Guten, und *Boron* der alles Bösen. Sie leben keusch und sittlich, sind harte Arbeiter und loben wo sie nur können den Herrn *Praios*. Weibliche Helden dürfen das Haus der Familie nur betreten, wenn der größte Teil ihres Körpers bedeckt ist; bei freizügigen Männern ist man genauso streng. *Arnbold* schämt sich für seinen Sohn, der Unzucht mit einer Dirne getrieben hat. Darüber reden tut er nur mit Helden, welche sich als ebenfalls sehr gläubig erweisen (wobei Götter wie *Phex* oder *Rahja* nicht sehr beliebt sind im Hause *Arnbold*). Er erzählt dann, dass er *Praioswin* für zwei Wochen in den Keller gesperrt hat – die „lästerliche Buhlin“ hat er in den Wald gejagt; in den, in welchem die „lästerlichen Rotpelze“ leben.

Durch Nachfragen können die Helden erfahren, dass es in einem Wald in der Nähe tatsächlich eine Sippe von Goblins gibt.

Der Diener Peraisumus

Widerwillig kann man den Helden den Weg zu einem Druiden (den manche auch Hexer nennen, für andere ist er gar ein Knecht des Namenlosen) beschreiben. Sein Name (den aber außer ihm niemand kennt) lautet *Bosper*, und er lebt in einem bestimmten Waldgebiet, welches von übermäßig vielen Spinnen bevölkert wird. Aus diesem Grund traut sich auch niemand in seine Nähe. Die Helden finden ihn, indem sie den großen Netzen folgen.

Der Weg zu Bosper führt tatsächlich durch das Revier mehrerer Waldspinnen. Bald schon stoßen die Helden auf erste Netze, in denen Vögel, Kaninchen und sogar ein Rehkitz hängen. Überall sind kleinere Spinnen auszumachen, auf eine etwaige *Spinnenangst* seitens der Helden sollte geachtet werden.

Es dauert nicht lange, und die ersten der einen Schritt großen Waldspinnen werden auf die Gruppe aufmerksam. Um sich nicht unachtsam in einem der großen Netze zu verfangen, ist eine Probe auf *Sinnenschärfe* +9 notwendig. Mit einer GE-Probe +5 kann man sich aus dieser Falle befreien (pro KR um einen weiteren Punkt erschwert; AT/PA sinken um 5 solange man im Netz hängt).

Waldspinne

Anzahl: W6 Tiere (können im Laufe eines Kampfes mehr werden)

INI 2+2W6 **PA** 5 **LeP** 22 **RS** 2 **KO** 13

Biss: DK H AT 9 TP 1W6+2

GS 2 **AuP** 15 **MR** 10/8

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (9), Netz (5)

Nach einiger Zeit im Wald stoßen die Helden auf das Lager des Druiden.

zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Weg führt weiter durch diesen unheimlichen Wald, vorbei an weiteren Netzen mit teilweise noch lebendiger Beute. Nicht nur große Spinnen gibt es hier, auch unzählige kleine – ihr seht sie auf den Stämmen der Bäume, zwischen hohen Gräsern, und irgendwie habt ihr das Gefühl, dass es plötzlich unter eurer Kleidung kribbelt und krabbelt. Immer wieder müsst ihr euch kratzen, und vielleicht ist es ratsam, die Hosenbeine in die Stiefel zu stecken.

Je weiter ihr in den Wald eindringt, umso mehr der achtbeinigen Tiere scheint es hier zu geben, andere Waldbewohner sind kaum noch auszumachen.

Dann, nach einer Weile, verdichten sich die Netze um euch herum. Sie hängen zwischen den Zweigen und Stämmen, nehmen gar ganze Baumkronen für sich ein. Viel Auswahl an Weg habt ihr nicht mehr, es sei denn, ihr wollt euch durch die großen Netze schlagen.

Eine Schneise öffnet sich vor euch. Ein besonders großer Baum ist umgestürzt, liegt auf dem moosigen Boden und wirkt irgendwie wie das Monument einer unbekanntenen Spinnengottheit. Und tatsächlich sitzen sie auf ihm – Tausende von kleinen Krabblern, in unterschiedlichen Größen, in verschiedenen Farben von Hellbraun bis Boronschwarz. In den Wipfeln darüber könnt ihr weitere der einen Schritt großen Baumspinnen ausmachen – ihre schwarzen Augen scheinen euch zu beobachten, aber noch erfolgt kein Angriff. Sie sitzen dort, starren herab, so als würden sie auf ein geheimes Kommando warten.

Neben dem umgestürzten Waldriesen erblickt ihr eine Feuerstelle. Holz knistert, ein altmodischer Kessel steht über den Flammen. Es gibt mehrere Decken und einen Tragekorb, aus dem verschiedene Pflanzen und Äste herausragen. Ein Mann mit langem braunen Haar und Bart, welche schon einen leichten Grauton angenommen haben, tritt soeben an das Feuer heran. Spinnen sitzen auf seinem zerschlissenen Gewand. Spinnen sitzen auch in seinen Haaren, krabbeln durch den Bart, steigen gar auf sein Gesicht. Auf seinem Handrücken sitzt

eines der Tiere und um seine Füße herum wimmelt es von ihnen. Als er euch erblickt, öffnet er überrascht den Mund, und ihr vermeint, über seiner Unterlippe kleine dünne Beinchen ragen zu sehen.

Dies ist Bosper. Er lebt in Frieden mit den Spinnen des Waldes, und solange die Helden bei ihm sind, wird ihnen nichts geschehen. Er ist ein verschrobener Mann, dessen Verstand im Laufe der Jahre immer mehr Schaden erlitten hat – würde er nicht als Einsiedler im Wald leben, er wäre schon längst in die Hände der Noioniten gegeben worden.

Um sich ihm und seinen 'Mitbewohnern' zu nähern ist eine MU-Probe notwendig, erschwert um passende Ängste.

Bosper ist einigermaßen freundlich, bietet seinen Gästen sogar etwas von seiner Pilzsuppe an – nur leider schwimmen im Topf kleine Spinnen umher bzw. sind mitgekocht worden. Er kennt das Mädchen Koscha, sie hat eine Weile am Rande des Spinnenreviers gelebt – dort, wo sich jetzt eine Bande von Räufern eingenistet hat. Bosper kann den Helden den Weg erklären, und so sie freundlich zu ihm waren, brauchen sie keine weiteren Angriffe der Baumspinnen zu befürchten.

Die Goblins im Wald

Eine kleine Sippe von Rotpelzen, welche sich selbst als *Suulak* bezeichnen, lebt in einem der Wälder und treibt hin und wieder Handel mit einigen Dörflern. Größtenteils sind die Goblins jedoch misstrauisch, wenn auch nicht feindselig.

Ihr Heim besteht aus Zelten sowie einfachen Holzhütten, welche mit dicken Fellen ausgestattet sind. Sie sprechen sporadisch Garethi und befürchten, dass die Helden hier sind, um sie zu vertreiben. Der Wirt Arnbold war zwar der Auffassung, er hätte Koscha hierher vertrieben, doch die *Suulak* kennen das Mädchen nicht.

Der Tempel der Peraine

Die hier lebende Geweihte *Maline Bagosch* fühlt sich in Andergast nicht wohl. Ursprünglich stammt sie aus Greifenfurt, und sie hat sich bis heute nicht an die hiesigen Verhältnisse gewöhnt – ihre Göttin wird mit Sumu gleichgesetzt, und *Tsa* scheint man mit *Satuaria* zur *Tsatuaria* vermengt zu haben. Das gleiche gilt für *Travia* und *Ingerimm (Trabine)* und sie hat noch immer nicht herausgefunden, bei wem es sich um den launischen Gott *Bruun* handelt, sie vermutet aber, dass dieser eine abgewandelte Form des *Boron* ist. Zudem treibt der Aberglaube der Andergaster sie in den Wahnsinn, und von der Beziehung zu *Nostris* will sie erst gar nicht reden. *Maline* will versuchen, den Menschen hier wenigstens etwas Bildung beizubringen, aber lange wird sie wohl nicht mehr bleiben; sie hat nur Angst, dass wenn sie geht, der Tempel dann *Peraisumu* geweiht wird.

Sie kennt *Koscha*, das Mädchen übernachtet hin und wieder im Tempel. Allerdings hat sie sich schon lange nicht mehr blicken lassen, und *Malina* macht sich Sorgen. Von *Koschas* übernatürlicher Begabung weiß sie nichts bzw. sie hält dies für einen Auswuchs des hiesigen Aberglaubens. Sie weiß aber, dass *Koscha* einen Freund hat – *Jagoslaw*, des Sohn des Wirts der *Wolfstränke*. Außerdem hat die Kleine ihr von einem Druiden im Wald erzählt (*Bosper*), mit dem sie sich wohl gut verstanden hat.

Die ‚Wolfstränke‘

Durch die Peraine-Geweihte Maline Bagosch werden die Helden auf diese Schenke aufmerksam. Es handelt sich hierbei um eine einfache Bierstube, die hauptsächlich von schweigsamen Jägern aufgesucht wird. Der Wirt spricht selbst nicht sehr viel, außerdem ist er seit einem Überfall durch Raubritter auf einem Bein lahm. Die meiste Arbeit erledigt sein Sohn Jagoslaw.

Jagoslaw ist nicht gut auf Koscha zu sprechen. Sie waren zusammen, doch sie hat ihn mehrfach betrogen; angeblich treibt sie sich jetzt mit der *Detter-Bande* rum, einer Gruppe halbwüchsiger Räuber, nicht viel älter als Koscha selbst. Wo man diese Bande finden kann, weiß Jagoslaw allerdings nicht.

Die Ruine im Wald

Ein Hinweis des Druiden Bosper. Es handelt sich um eine ehemalige Burg, nicht sehr groß, welche vor Jahrhunderten von den Orks zerstört wurde. Dieser Ort hat für die ansässigen Dörfler keinerlei Bedeutung, die meisten wissen nicht einmal von der Ruine. Ein paar Banditen nutzen sie zur Zeit als Unterschlupf – sobald die Helden auftauchen, greifen sie zu den Waffen. Es handelt sich um drei menschliche und zwei goblinische Räuber.

Räuber (Mensch)

LeP 33 AuP 36 KO 13 MR 2 RS 2 GS 8

Beil: INI 8+1W6 AT 12 PA 9 TP 1W+3 DK N

Säbel: INI 10+1W6 AT 13 PA 11 TP 1W+3 DK N

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Finte

Räuber (Goblin)

LeP 26 AuP 33 KO 12 MR 2 GS 9

Säbel: INI 11+W6 AT 12 PA 10 TP 1W+3 DK N

Sonderfertigkeiten: Dämmerungssicht

Die Räuber geben schnell auf und ergreifen die Flucht. Sollten die Helden sie stellen, so kennen sie Koscha – das junge Ding, das sich neuerdings mit der *Detter-Bande* rumtreibt. Wo man diese Bande finden kann wissen sie nicht – einige sagen, sie würden sich bei den Goblins im Wald verstecken, andere sprechen von einer Burgruine, ähnlich wie dieser hier. Ihr Anführer ist ein junger Bursche namens *Großer Detter*.

III . Die Detter-Bande

Nachforschungen

In den Dörfern können die Helden verschiedene Gerüchte über diese Gruppierung aufschneiden:

- die Bande besteht nur aus Kindern und Jugendlichen (richtig)
- ihr Anführer ist der Große Detter (richtig)
- sie verstecken sich bei den Goblins (falsch)
- es sind hohe Kopfgelder auf sie ausgesetzt (falsch, die Bande stellt keine wirkliche Gefahr dar)
- es handelt sich um nostrische Spione (falsch)

- sie treiben sich in der Schenke *Schutzarm* rum (richtig)
- Detters Vater hat einen Bauernhof (richtig), wo sie sich verstecken (falsch)

Der Vater des Großen Detter

Erlmann ist Bauer und betreibt einen bescheidenen Hof. Mit seinem räuberischen Sohn aus erster Ehe will er nichts zu tun haben; ab und an kommt Detter dennoch hierher und bittet um Geld, doch Erlmann schmeißt ihn jedes Mal wieder raus.

Erlmanns Ehefrau und die Kinder können auch nicht helfen, bis aus den zwölfjährigen *Jarlan*, der von seinem Halbbruder stark beeindruckt ist – der Junge weiß, dass die Detterbande sich in der Burg *Trollwacht* versteckt.

Im Schutzarm

Eine Schenke für zwielichte Gestalten; sogar einige Goblins halten sich hier auf. Die Helden können sich nach der Detterbande erkunden – an Neuigkeiten erfahren sie, dass die Bande wohl mittlerweile in den Diensten irgendeines Raubritters steht; alle bisherigen Gerüchte sind natürlich ebenfalls in Erfahrung zu bringen.

Der Wirt *Olein* weiß indes viel mehr über die Gesuchten – seine Nichte *Silvana* ist dort Mitglied, doch er wird sich hüten, etwas zu verraten; von den Diebstählen der Gruppe profitiert auch er hin und wieder. Jedoch kann er für die Helden ein Treffen arrangieren – um Mitternacht, auf dem kleinen Hof hinter der Schenke.

Das Treffen

zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Hinterhof ist nicht beleuchtet. Außer den Hintertüren einiger Häuser – so auch die des *Schutzarms* – gibt es nur eine schmale Gasse als Zugang. Ganz in der Nähe streiten sich zwei Katzen – ihr Geschrei hallt von den Wänden der ärmlichen Gebäude wider. Madamal oder Sterne spenden euch kein Licht, schwarze Wolken sind am Himmel zu sehen; bald schon fallen die ersten vereinzelt Tropfen. Von den Mitgliedern der Detterbande fehlt jede Spur.

Die Banditen lassen die Helden eine Weile warten – irgendwann setzt ein starker Regen ein, welcher den folgenden Kampf verkomplizieren wird.

Die Nichte des Wirts, *Silvana*, erscheint. Bei ihr befinden sich zwei weitere Bandenmitglieder, nämlich *Borkfried* und *Seffel* – begleitet von fünf weiteren Schlägern, denen eine zünftige Keilerei versprochen wurde. *Silvana* ist die Anführerin, und sie hat nicht vor, mit den Helden zu sprechen, stattdessen geht sie gleich zum Angriff über.

Schläger

LeP 26 AuP 28 KO 10 MR 1 RS 1 GS 8

Keule: INI 7+W6 AT 9 PA 7 TP 1W+3 DK N

Langdolch: INI 7+W6 AT 9 PA 9 TP 1W+2 DK H

Silvana, Borkfried und Seffel

LeP 24 AuP 24 KO 10 MR 1 RS 1 GS 8

Säbel: INI 9+W6 AT 9 PA 9 TP 1W+3 DK N

Wurfmesser: FK 12 TP 1W

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Aufgrund des Regens werden AT und PA um einen Punkt erschwert, so es keine Lichtquelle gibt kommen noch einmal Zuschläge von +5/+5 hinzu.

Die Mitglieder der Detterbande werden die einfachen Schläger vorstürmen lassen und versuchen die Helden zunächst mit ihren Wurf dolchen zu erwischen (Helden mit Fackeln, FLIM FLAM o.ä. geben ein gutes Ziel ab).

Die drei Räuber werden die Flucht ergreifen, sobald sich ihre Niederlage abzeichnet. Von den Schlägern ist nichts zu erfahren, sollte einer der drei anderen gefangen genommen werden, kann dieser die Helden zur Burg Trollwacht führen. Er kann außerdem erzählen, dass Detter und Koscha ein Paar sind, und dass die Bande für den Herren der Burg, den Ritter *Grakvach Wenzeslaus* arbeitet.

IV. Burg Trollwacht

Die Gesellschaft der Raubritter

Bei dieser Burg – welche die Helden gegen Abend erreichen sollten - handelt es sich um eine sehr alte Feste, die auf einem hohen und breiten Felsen inmitten des *Ingval* errichtet wurde. Die Strömung des Flusses ist hier recht stark, einziger Zugang bildet eine Zugbrücke, welche kurz vor Sonnenuntergang hochgezogen wird.

Sollten die Helden nicht den direkten Weg über die Brücke wählen (wahrscheinlich in Begleitung eines gefangenen Banditen), können sie auch schwimmen und anschließend versuchen, an der Außenmauer empor zu klettern; dazu sind eine *Schwimmen*-Probe +5 sowie zwei *Klettern*-Proben +8 notwendig.

Kurz vor der Burg erreichen die Helden noch ein kleines Holzfällerdorf, welches Baumstämme über den Fluss verschifft. Die Bewohner hier stehen unter dem Schutz den Ritters, wofür sie einen gewissen Tribut bezahlen. Fragen wird man hier nicht beantworten, aber *Menschenkenntnis* kann enthüllen, dass die Menschen sich vor der Burg und ihrem Herrn fürchten.

Sollten die Helden im Vorfeld Erkundigungen über Trollwacht oder Wenzeslaus einholen, so können sie erfahren, dass es auf dieser Burg nicht mit rechten Dingen zugehen soll; Grakvach Wenzeslaus ist zudem ein Raubritter, und er soll mit den Niederhöllen im Bunde stehen.

zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Über den Fluten erhebt sich ehern und trutzig die Burg Trollwacht. Ihre Wände sind dunkel, teilweise schwarz, die Fenster bestehen nur aus schmalen Schlitzfenstern, ähneln stark Schießscharten für Bogenschützen. Es gibt einen Bergfried und einen Wehrgang, keine weiteren Türme. Ein Banner weht an der höchsten Stelle – es zeigt einen schwarzen Stierschädel auf Blutrot, der Farbe Rondras. Dunkelgraue Wolken ziehen über den Himmel, es regnet leicht. Aus einem Schornstein steigt schwarzer Rauch.

Am Ufer befindet sich der Beginn einer steinernen Brücke, welche nach wenigen Schritten aber von einer Zugbrücke aus schwerem Holz abgelöst wird. Ketten halten den Eingang offen, der Weg führt bis an das Burgtor, welches von zwei mannshohen Statuen flankiert wird, die sitzende Löwen darstellen.

Wenn die Helden die Brücke überqueren, werden sie feststellen, dass die Steinlöwen gehört sind, was ihnen ein gewisses dämonisches Aussehen verleiht. Eine *Heraldik*-Probe (mit mindestens 7 TaP*) kann gewisse Ähnlichkeiten der Flagge mit dem Wappen der Orks (weißer Stierschädel vor roter Scheibe auf Schwarz) offenbaren, genauso gut (3 TaP*) aber auch mit dem Wappen des Königreichs Andergast (schwarzer Stier auf Gold).

Auf der Mauer über dem Tor stehen zwei Armbrustschützen, welche die Helden sofort ins Visier nehmen und nach deren Begehr fragen. Kurz darauf wird ein Hofdiener erscheinen, begleitet von zwei muskelbepackten und schwer tätowierten Thorwalerinnen – den Zwillingsschwestern *Gundrid* und *Thordis Ágardottir*. Die Helden werden misstrauisch beäugt, dürfen die Burg aber betreten.

zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die dunkle Festung ist karg und spärlich eingerichtet – in jeder Hinsicht *rondrianisch*, möchte man sagen. Alte Waffen hängen an den Wänden, unterschiedlicher Herkunft – andergastisch, thorwalsch, albernisch und auffallend häufig orkisch. Die Türen bestehen aus dickem Eichenholz, durch die schmalen Fenster dringt kaum das Tageslicht. Fackeln erhellen die Gänge, welche aus massiven Felsquadern bestehen, jedoch sind die Feuer in so weiten Abständen angebracht, dass hier mehr die Schatten herrschen, als denn das Licht.

Geräusche von Schwertübungen sind zu hören, dazwischen menschliche Kampfschreie und aggressives Gurren; letzteres lässt euch sofort an Schwarzpelze denken. Einige Krieger kommen euch entgegen, sie tragen schwere Rüstungen und Zweihandwaffen. Ihre Gesichter sind vernarbt, der Blick düster. Offenbar handelt es sich um alte Kriegsveteranen, die schon zu viel Grausames gesehen haben, als dass ihnen noch ein Lächeln über die Lippen kommen würde. Mit einer knappen Geste grüßen sie die beiden Thorwalerinnen, euch beachten sie kaum.

Man führt euch in den Speisesaal der Burg. Dieser besitzt keine Fenster, jedoch wird er durch Feuerbecken wesentlich mehr erhellt als die Gänge und Flure. Schwere Wandteppiche hängen an den Wänden, sie zeigen Szenen aus verschiedenen Schlachten gegen die Orks oder die Nostrianer. Ihr erkennt rondragefällige Symbolik, aber auch immer wieder das Abbild eines schwarzen Stieres. Über einem breiten Kamin mit prasselndem Feuer hängt der knöchernen Schädel eines solchen Tieres, links und rechts von ihm befinden sich zwei orkische Kriegshämmer, *Gruufhai* genannt.

Man deutet euch Platz zu nehmen, einige Flaschen Wein und Gläser stehen bereits auf der langen Tafel. Die Thorwalerinnen setzen sich ebenfalls, und kurz darauf erscheint ein weiterer Bediensteter – er ist von schwächlichem Wuchs, rötliches Fell bedeckt seinen Körper; ein Goblin.

Nicht nur Goblins dienen auf Burg Trollwacht, neben den menschlichen Kriegern leben hier auch einige orkische Kämpfer. Wenzeslaus, welchem von einem Brazoragh-Priester der orkische Ehrenname *Grakvach* verliehen wurde, hat lange Zeit unter den Schwarzpelzen gelebt. Er kennt ihre Sitten und Gebräuche, und sein einst rondrianischer Glaube hat sich stark mit der Religion des Stiergottes vermengt. So ist es kein Wunder, dass zu seinen Leuten auch *Yurach* – von ihrer Sippe ausgestoßene Orks – gehören.

Der Goblin, welcher das Garethi einigermaßen beherrscht, erkundigt sich, was die Helden zu trinken wünschen – neben Wasser und Milch gibt es jede Menge Alkohol, darunter auch orkisches Gebräu.

zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Allmählich betreten weitere Burgbewohner den Saal und nehmen an dem langen Tisch Platz. Ihr seht Frauen und Männer mit düsteren Gesichtern, allesamt gut gerüstet und bewaffnet. Fast kommt es euch vor, als wäret ihr zu Gast in einem Tempel des Schwarzen Kor. Diener tischen herzhaftes Essen auf, Braten und fettige Suppen. Nicht alle Angestellten sind menschlich, weitere Goblins arbeiten für den Herrn des Hauses; und unter den anwesenden Kriegern befinden sich tatsächlich auch einige Schwarzpelze. Gespräche beginnen, von rauhen und dunklen Stimmen vorgetragen; Geschichten über Kriege, Überfälle und Brandschatzungen. Aber niemand prahlt mit seinen Taten – die Kämpfer unterhalten sich nüchtern und in knappen Worten über die blutigen Dinge, von denen sie gehört oder die sie selbst begangen haben. Schnell wird euch klar, dass ihr hier an einer Tafel mit Gesetzlosen sitzt – aber jeder von ihnen ist ein ausgebildeter Veteran, der dem Tod schon hundertmal lachend ins Gesicht geschaut hat.

Der eine oder andere Veteran ist auch an den Geschichten der Helden interessiert – besonders Söldner und Kor-Geweihte können hier auftrumpfen. Obwohl man Rondra als höchste Göttin ehrt, hält man ihre Tugenden und Ideale nicht besonders hoch; es handelt sich schließlich um einen Haufen Raubritter, welche schon jede erdenkliche mörderische Tat begangen haben. Man trinkt hauptsächlich Bier, und es kann auch zu Streitigkeiten kommen, welche in einer Rauferei enden – die Helden können gerne mitmischen, allerdings werden dazu keine schweren Waffen gezogen, was einen Einsatz von kleinen versteckten Klingen nicht ausschließt. Hauptsächlich aber werden die Goblins Opfer von verbalen und auch körperlichen Attacken – jedermann hier verachtet die Rotpelze, ihr Status ist der von minderen Sklaven.

Gegessen wird nicht, abgesehen von einigen Scheiben Brot – man wartet, bis der Herr des Hauses den Saal betreten hat.

zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem der Tisch vollständig gedeckt ist, ziehen die Bediensteten sich zurück. Eine der thorwaler Schwestern erhebt sich und fordert die anwesenden „Bastarde und Lumpenpack“ zur Ruhe auf. Die Gespräche verstummen, nur ein noch recht junger Krieger redet weiter – solange, bis einer der Orks ihm eine Schale mit heißer Suppe ins Gesicht wirft. Der Bursche schreit wütend auf, dann will er sich auf den Schwarzpelz stürzen – doch der geworfene Dolch der anderen Schwester saust nur haarscharf an seinem Kopf vorbei und bleibt in der hinter ihm befindlichen Wand stecken. Daraufhin blickt er die hühnenhafte Frau erschrocken an, und setzt sich wieder auf seinen Stuhl.

Neben dem Kamin befindet sich eine schmale Tür, und diese öffnet sich nun. Ein Mann erscheint dort, sicherlich gute zwei Schritt groß. Er trägt eine schwarz glänzende Rüstung, an der Seite befindet sich ein Breitschwert in einer kunstvoll verzierten Scheide. Das Symbol des Stierkopfes prangt auf seiner Brust, darüber hängt ein Amulett der Göttin Rondra. Sein Haar ist braun und lang, das Gesicht genauso von Narben zerfressen wie die Antlitze seiner Untergebenen. Ein Lächeln huscht über seine Lippen, welches aber nicht vollständig gelingt – es scheint so, als seien mehrere Muskeln seines Gesichts gelähmt. Stolz betritt er den Saal, die anwesenden Krieger neigen ehrerbietig die Häupter. Einzig die beiden Thorwalerinnen stehen, jede an einer Seite des breiten Stuhls am Kopf der Tafel.

Ritter Grakvach Wenzeslaus schreitet zu seinem Platz, dabei folgen ihm zwei junge Menschen – ein Knabe, der euch unbekannt ist, und das Mädchen Koscha, welches nicht wagt, euch

anzublicken. Wenzeslaus deutet den beiden, ebenfalls Platz zu nehmen, wobei ihnen anzusehen ist, dass sie sich zwischen all den rauen Gesellen mehr als unwohl fühlen. Der Ritter setzt sich auf seinen Sessel, lässt sich von einer der Schwestern seinen Becher füllen. „Für die Löwin, für den Stier,“ sagt er dann mit dröhnender Stimme, und alle stimmen in den Trinkspruch ein.

Koscha fühlt sich unwohl – nicht nur wegen der Gesellschaft, in der sie sich befindet, sondern auch wegen der Helden; sie vermeidet jeglichen Augenkontakt. Detter (der junge Bursche bei ihr) weiß nichts über die Helden, er hält sie für irgendwelche Söldner.

Ritter Wenzeslaus beginnt ein Gespräch und möchte zunächst wissen, wer denn seine Gäste sind. Dabei behandelt er das Thema ‚Koscha‘ nur am Rande, er ist mehr an den Helden und ihrem bisherigen Lebensweg interessiert; sollte einer von ihnen zu Wenzeslaus‘ Runde passen, so wird er diesem Helden anbieten, auf Burg Trollwacht zu bleiben – es gibt freie Kost und Logis, und gleichzeitig reichlich Beute zu machen. Er spricht auch freigiebig über seine Beziehung zu den Orks, und er erachtet die gleichzeitige Verehrung von Rondra und Brazoragh nicht als ketzerisch – für ihn bilden sie das „Alveranische Paar des Ewigen Kampfes“, beide Götter sind „unmissverständlich füreinander geschaffen“. Er versucht niemanden von seinem Glauben zu überzeugen, im Gegenteil – er respektiert sogar Andersdenkende. Sollte einer der Helden Angehöriger einer ‚archaischen‘ Kultur sein (z.B. ein Waldmensch), so zeigt der Raubritter sich als äußerst interessiert an dessen Götterpantheon und versucht sogar Verbindungen zur Stammeskultur der Orks zu ziehen (das Brazoragh bereits von den Ur-Tulamiden unter dem Namen *Ras'ar'Rag* verehrt wurde, weiß er allerdings nicht).

Erst gegen Ende der Mahlzeit möchte er noch einmal genau wissen, weshalb die Helden Koscha suchen. Das Mädchen selbst ist die ganze Zeit über still, während Detter irgendwann anfängt, die Helden misstrauisch zu mustern.

Sollten die Helden Wenzeslaus nicht alles erzählen (also beispielsweise den Liebesbrief verschweigen), wird der Ritter sich direkt an Koscha wenden.

zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Von Ritter Wenzeslaus aufgefordert, beginnt das Mädchen zu berichten. Dabei blickt sie zumeist auf ihren Teller, nur selten richten sich ihre Augen auf euch oder den Burgherren. „Ich wusste von dem Epos,“ sagt sie mit leiser Stimme. „Ich wollte es stehlen, um mich an Firunislaus zu rächen.“ Der Junge neben ihr – wohl jener *Große Detter* – wirft ihr einen finsternen Blick zu. Koscha erzählt, wie sie in euch die Gelegenheit sah, das *Epos von Eichhafen* in die Finger zu bekommen; dass sie dabei auch in den Besitz des Liebesbriefes aus Nostris kam, war reiner Zufall.

Während sie noch spricht, wird sie plötzlich von Detter unterbrochen. Er packt sie am Arm, starrt sie wütend an. „Du hast gesagt, *wir* würden den Bauernhof überfallen und das Epos stehlen,“ kommt es zischend über seine Lippen. „*Wir* wollten den Baron und seinen Sohn erpressen.“ Koscha wirft euch einen hilfeschreitenden Blick zu. „Du hast mich und meine Bande hintergangen!“ herrscht Detter sie an.

„Ich war...“ beginnt sie mit schüchternen Stimme, in ihren Augen bilden sich erste Tränen, „ich wusste nicht, ob du das schaffen kannst. Deshalb habe ich jemand anderen gefragt...“ Sie blickt [einen männlichen Helden] an, lächelt dir zu. Detter folgt diesem Blick, seine Augenbrauen ziehen sich zusammen. „Was soll das heißen...?“

„Ich brauchte *männliche* Hilfe,“ sagt das Mädchen, jetzt mit selbstsicherer Stimme, und noch immer lächelt sie dich an.

„Das ist doch...“ Detter wird wütend. Er blickt von Koscha zu dir, die Zornesröte steigt ihm ins Gesicht. „Hast du etwa mit ihm..?“
„Wir hatten eine wundervolle Nacht,“ sagt das Mädchen und zwinkert dir zu.

Der entsprechende Held hat noch kurz die Möglichkeit, ein paar Worte zu sagen, doch nach wenigen Augenblicken schon wird Detter von seiner Wut übermannt, und er wird gegenüber Koscha handgreiflich.

zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es klatscht laut, als Detters flache Hand Koschas Wange trifft. Das Mädchen schreit auf, verliert das Gleichgewicht und fällt beinahe von ihrem Stuhl. Detter steht über ihr, seine Hände ballen sich zu Fäusten.

Augenblicklich sind alle Gespräche verstummt, die versammelten Raubritter blicken den jungen Mann an – einige mit Empörung, andere grinsend. Wenzeslaus will sich gerade erheben, als Detter plötzlich von einer unsichtbaren Faust getroffen und auf den Tisch geworfen wird. Teller, Suppenschüsseln und Gläser fliegen zur Seite, und der Junge nimmt Fahrt auf – etwas schleift ihn bis ans Ende des Tisches, und als dieses erreicht ist, knallt er lautstark auf den Boden des Saals.

Koscha ist mittlerweile aufgestanden. Ihr Gesicht ist hochrot, sie atmet schwer. Die Blicke der Anwesenden wechseln zwischen ihr und dem jetzt stöhnenden Detter, und jedem ist klar, dass es das Mädchen war, welches Detters Sturz verursacht hat.

Koscha ist selbst ein wenig überrascht, auch wenn ihre Kräfte für sie nichts Neues sind. Die anwesenden Krieger jedoch wussten nichts von ihrer Begabung, für sie war das Mädchen einfach nur Detters Freundin.

Detter selbst steht nun wieder auf, die Zornesröte im Gesicht. Er will sich wieder auf Koscha stürzen, doch einige der Kämpfer stellen sich ihm in den Weg, und kurz darauf verlässt er wütend den Saal.

zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Aber, aber, meine Liebe,“ sagt Ritter Wenzeslaus, nachdem der Große Detter davon gestapft ist. „Ich wusste ja gar nichts von deiner besonderen Begabung. Ich hielt dich bisher für ein einfaches Räuberspielzeug.“

Koscha wendet sich ihm zu, sagt aber nichts.

„Du könntest für uns von Wert sein,“ meint der Burgherr. „Jemand wie du fehlt noch in meiner Truppe.“ Er ruft einen Diener herbei und befiehlt diesem, Koscha einen neuen Becher mit Wein zu bringen. Außerdem fordert er sie auf, sich näher zu ihm zu setzen, was sie nach einigem Zögern auch tut.

Wenzeslaus will sich nun intensiver mit dem Mädchen beschäftigen, er hat aber auch die Helden nicht vergessen. Deshalb will er zunächst von Koscha wissen, ob sie den Brief und das Epos noch bei sich hat. Sie bejaht diese Fragen, und Wenzeslaus ordnet an, den Helden das *Epos von Eichhafen* auszuhändigen. Den Liebesbrief will er jedoch behalten (immerhin stellt dieser ein gutes Druckmittel gegen den Baron dar, sollte dies einmal notwendig sein). Er bietet den Helden an, heute in seiner Burg zu nächtigen (draußen braut sich bereits das nächste Unwetter an), morgen können sie dann das Epos zurück nach Eichhafen bringen –

sicherlich wird der Baron sie dafür angemessen belohnen, er wird sie gar „zu Helden des ruhmreichen Eichhafens“ ernennen, wie er leicht spöttisch anmerkt. Dem Sohn können sie ja erzählen, der Brief seiner Geliebten sei vernichtet worden.

Es liegt an den Helden, wie sie auf Wenzeslaus' Anweisungen reagieren. Vorneweg – es spielt keine Rolle, ob sie die Burg mit oder ohne Urmelines Liebesbrief verlassen. Der Ritter wird das verhängnisvolle Schreiben natürlich nicht hergeben wollen, aber wer weiß, auf was für Ideen die Heldengruppe kommt (z.B. einen BANNBALADIN o.ä.). Das Epos wird ihnen auf jeden Fall noch heute Abend ausgehändigt, nachdem sie ihre Zimmer bezogen haben.

Eine der Thorwalerinnen geleitet die Helden zu ihren Kammern, welche ähnlich rondrianisch eingerichtet sind wie der Rest der Burg. Auch hier sind die Fenster sehr schmal, ein Held ohne viel Ausrüstung könnte sich aber hindurchzwängen. Der Fluss befindet sich in einer Tiefe von etwa zwölf Schritt. Pro Zimmer gibt es zwei Schlafplätze. Einer der Goblins überreicht den Helden dann noch das Epos.

Die Nacht in der Burg

Koscha erfährt nun von Wenzeslaus, dass er sie am morgigen Tag in den Steineichenwald bringen wird, um sie dort einem Schamanen der Orks vorzustellen. Dieser soll sie ausbilden, damit sie Mitglied in der Gemeinschaft der Raubritter werden kann. Koscha missfällt dieser Gedanke sehr, und so klopft sie des nachts an die Tür der Helden und bittet diese, ihr bei der Flucht aus der Burg zu helfen.

Auch hier gibt es keine Vorgabe, wie die Helden sich verhalten sollten – und es ist wiederum gleich, ob sie Koscha helfen oder nicht. Eine Flucht mitten in der Nacht ist möglich, jedoch gibt es eine Patrouille in den Gängen sowie auf dem Wehrgang draußen. Ob es zu Auseinandersetzungen mit den Kriegern kommt, hängt vom Meistern und den Spielern ab. Möglicherweise verweigert man Koscha auch die Hilfe, woraufhin sie die Helden verflucht (allerdings ohne Wirkung) und sich nach einer anderen Fluchtmöglichkeit umsieht. Möglicherweise versuchen die Helden auch, Wenzeslaus Urmelines Liebesbrief zu entwenden – die Schwierigkeit dieses Unterfangens ist wiederum Meisterentscheid.

Die Rückreise

Es hängt von den Aktionen der Helden ab, wie der nächste Tag verläuft – werden sie von Koscha begleitet oder nicht, sind sie mit ihr möglicherweise schon in der Nacht geflohen? Haben sie nur das Epos oder auch den Brief? Werden sie gar von Wenzeslaus' Kriegern verfolgt? In jedem Fall regnet es ununterbrochen, sodass das Vorankommen erschwert ist, mögliche Spuren aber auch einfacher zu verwischen sind.

Wenn die Helden friedlich abziehen, wird Wenzeslaus ihnen noch einmal anbieten, sich seiner Truppe anzuschließen, ansonsten lässt er sie gehen. So Koscha noch auf der Burg ist, wird er mit ihr und seinen Leuten in Richtung Orkland aufbrechen (aber erst, nachdem die Helden schon lange fort sind).

Auf dem Weg nach Eichhafen (Länge, Strecke, Zufallsbegegnungen nach Gutdünken des Meisters) treffen die Helden auf Hauptmann Steinrich und vier Soldaten. Sie sind noch immer auf der Suche nach Koscha und dem Epos, ihre momentane Spur ist die Detterbande. Wenn die Helden das Epos vorweisen, wird Steinrich sich für jegliche Anschuldigungen seinerseits entschuldigen, und die Helden natürlich zurück nach Eichhafen eskortieren.

Auf der einen Seite ärgert es den Hauptmann natürlich, dass nicht er es war, welcher das Epos gefunden hat, aber andererseits ist er froh, dass die Suche endlich vorbei ist.

Unterwegs muss noch einmal eine Nacht im Freien verbracht werden. Die Nachtwache kann im strömenden Regen eine Gestalt ausmachen, welche sich dem Lager nähert – es ist Koscha. Sie ist vor Wenzeslaus geflohen, welcher nun hinter ihr her ist. Sie hat auch ein Pferd, das sie etwas abseits stehen gelassen hat, um sich an das Lager heranzuschleichen. Koscha bittet um Schutz, welcher ihr von Hauptmann Steinrich auch sofort gewährt wird – wobei er sie gleichzeitig im Namen des Barons für verhaftet erklärt.

Gemeinsam mit Koscha erreichen die Helden schließlich das kleine Städtchen Eichhafen.

V. Eichhafen

Die Ankunft

Gelegen am Ingval und am viel genutzten *Sälweg*, über welchen Steinsalz nach Anergast gelangt und die hiesigen Händler Pelze, Eisenwaren und Fleisch ins Ausland transportieren. Das Dorf hat knapp über 700 Einwohner, leben tut es hauptsächlich vom Fällen und Verschiffen von Steineichen über den Fluss. Es gibt einen örtlichen Efferd- sowie einen Firuntempel.

Eine nähere Beschreibung Eichhafens findet sich in *Unter dem Westwind* auf Seite 151.

zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eichhafen mag andernorts als Dorf erscheinen, hier in Anergast wird es bereits als Stadt gehandelt. Gelegen an den beiden wichtigsten Handelswegen der Region – dem Ingval und dem Sälweg – scheint es zu bescheidenem Wohlstand gekommen zu sein; mehrere Schenken und ein Gasthaus hat es hier, sowie das wuchtige Wohnhaus des Barons und seiner Familie. Ihr könnt mehrere Fuhrwerke erblicken, ein jedes mit den Stämmen der mächtigen Steineichen beladen. Fahrende Händler bieten Waren aus dem Holz eben jener Bäume feil, und auf dem Fluss treiben die großen Stämme in Richtung Westen. Neben Holzfällern – und Händlern seht ihr auch einige Jäger, welche sich wegen des anhaltenden Regens aber lieber in den Wirtsstuben rumtreiben.

Baron Gosthelm von Eichhafen ist natürlich über die Ereignisse auf dem Bauernhof informiert; er weiß, dass Hauptmann Steinrich die Helden für Komplizen der Diebin hält, und er war sehr verwundert als er erfuhr, dass sein Sohn eben jene vermeintlichen Schurken angeheuert hat, um das Epos zurückzubekommen. Von Firunislaus' Affäre mit Urmeline weiß er nichts.

Da die Helden nun das Epos zurückbringen, empfängt er sie hochofrenut – er lobt sie als edle Retter seines bescheidenen Erbes, fügt am Rande aber hinzu, dass Steinrich und dessen Leute das wertvolle Schriftstück aber auch alleine hätten finden können. Aber wie dem auch sei – die Gruppe wird als Helden gefeiert.

Nun muss beratschlagt werden, wie es weitergehen soll: Was geschieht mit Koscha? Gilt Firunislaus' Queste als erfüllt, oder muss das Epos noch einmal versteckt werden? Und wie ist den Helden angemessen zu danken?

Zunächst zahlt Baron Gosthelm die Recken aus; sollten diese bei Firunislaus eine zu hohe Belohnung ausgehandelt haben, so wird Gosthelm sie mit einer geringeren Summe vertrösten; allerdings ernennt er sie zu Ehrengästen auf dem Fest, welches zur bestandenen Queste seines Sohnes abgehalten werden soll. Die Helden mögen in Eichhafen bleiben, so sie wollen, wegen Platzmangels im Herrschaftshaus werden sie im einzigen Gasthaus der Stadt untergebracht.

Koscha wird in den kleinen Schuldturm gesperrt, über ihre Strafe soll später verhandelt werden. Der Baron beruft zunächst einen Rat ein, um die Position seines Sohnes zu besprechen; an diesem Rat nimmt die gesamte Familie Teil (weitere Kinder, Großeltern, Verwandte) sowie die Vorsteher der beiden Tempel und Hauptmann Steinrich. Man bespricht sich stundenlang, eine Entscheidung wird erst am nächsten Tag gefällt – dann soll auch die Feier stattfinden, so Firunislaus seine Queste nicht wiederholen muss.

Die Helden können sich nun frei in Eichhafen bewegen, jeder Bürger und jede Bürgerin beglückwünscht sie zu ihrer herausragenden Tat, man bezeichnet sie gar als „Helden von Eichhafen“.

Viel erleben kann man hier allerdings nicht; Jäger und Baumfäller haben allerhand Gerüchte zu erzählen (vielleicht der Ansatz zu einem neuen Abenteuer?), von den Händlern kann man gute Holzwaren zu günstigen Preisen erstehen. Im Wirtshaus speisen und trinken die „Retter des Epos“ natürlich umsonst.

In der Nacht wird Osgar Waldeslaurer die Helden aufsuchen und nach dem Verbleib des Briefes fragen; sollte sich dieser noch im Besitz Grakvach Wenzeslaus' befinden, so wird Osgar sich große Sorgen machen, denn dieser Mann ist ein berühmter Raubritter und hält nun etwas in seinen Händen, womit er den zukünftigen Baron bzw. dessen Vater erpressen kann.

Das Fest

Am nächsten Morgen wird entschieden, dass Firunislaus würdig ist, nach dem Abdanken seines Vaters neuer Baron von Eichhafen zu werden. Schließlich hat er das Versteck des Epos' gefunden, der anschließende Diebstahl stand nicht mehr in Zusammenhang mit seiner Aufgabe. Am Abend soll dies schließlich gebührend gefeiert werden, die Helden sind Ehrengäste.

Das Städtchen wird für den Abend hergerichtet – überall hängt man Wimpel und Fähnchen auf, auf den Fensterbänken stehen geschnitzte Figürchen, und wer eine andergastsche Tracht besitzt, legt sich diese zurecht. Schweine werden geschlachtet, und die Wirte füllen ihre großen Fässer. Wenn die Helden wollen, so können auch sie sich nach der hiesigen Tradition kleiden: einfache Frauen tragen dunkle Kleidung, meist mit weißer Haube; die Damen von Stand bevorzugen ein langes Untergewand (die sog. *Cotte*) und darüber ein Gewand ohne Ärmel, aber mit Ärmelausschnitten, die bis zu den Hüften reichen (*Hexenfensterlein* genannt). Die Haare werden meist zur Schneckenfrisur geflochten. Für Männer gibt es einen prunkvollen Gambeson, dazu eine Mütze oder Barett aus Pelz.

zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gegen Abend erstrahlt Eichhafen in neuem Glanz: an den Ufern des Ingval treiben auf kleinen Holzflößchen Teelichter, entlang der breiteren Straßen sind Fackeln aufgestellt. Die Häuser sind geputzt und geschmückt, allerlei Zierrat aus Holz, Stoff und Lehm erfreut die Augen und Herzen der Menschen – hier grinsen freche Koboldgesichter, dort stehen kunstvoll gefertigte Tierfigürchen, man sieht Nussknacker und Holzschiffchen, sowie aufwendig verzierte Drudenfüße und Geisterfratzen. Die Banner Eichhafens und Andergasts wehen im

kalten Abendwind, und man hofft, dass das Wetter sich hält – bisher sind nur einige Tropfen gefallen.

Die Bevölkerung hat sich ebenfalls herausgeputzt, so sie die nötigen Ressourcen dazu hat: die ärmeren Bewohner der Stadt sind bunt gekleidet, mit Tunika, Weste, Gugel und Joppe. Wer Stiefel sein Eigen nennen kann, trägt diese. Die Familie des Barons sowie die Großhändler sind dunkel gewandet, mit langen Gewändern für die Frauen, und Gambeson mit Barett für die Herren. Die ein oder andere Zierwaffe blinkt im Licht der Flammen.

Auf dem Marktplatz, an welchem sich auch das Gasthaus, zwei der Schenken sowie der Tempel des Wintergottes befinden, sind lange Tische aufgestellt. Hier wird gelacht, getanzt und gegessen. Firunislaus wird zum offiziellen ‚Thronfolger‘ ernannt, und ihr seid selbstverständlich die Helden der Stunde. Man hat euch sogar schon zugeraunt, dass der eine oder andere Barde ein Lied über euch verfasst hat, um es am heutigen Abend vorzutragen. Die Speisen sind deftig, eben typisch andergastisch: geräucherter Schinken, Blutwurst, Schmalz und fette Würste. Dazu Malzbier, Wacholderschnaps und – für diejenigen, welche der Rahja nicht so nahe stehen – Eicheltee.

Es wird getrunken und gelacht, und die Helden müssen immer wieder erzählen, wie sie das Epos zurückerobert haben. Tatsächlich gibt es unter den Musikanten auch einige Gesellen, welche die Taten der Heroen in Lieder gefasst haben bzw. sich von den Wagemutigen selbst inspirieren lassen wollen.

Die Helden erhalten allerlei Anträge – von einer Liebesnacht mit einem Handwerksburschen oder Magd, bis zu dem Angebot von Händlern, den nächsten Handelszug nach Joborn oder in die Hauptstadt zu eskortieren. Auch hier ergeben sich Ansätze für Folgeabenteuer.

Die Detterbande

Es wird fröhlich gezecht und gefeiert, bis zu später Stunde – wenn die meisten schon schlafen oder betrunken sind - das Chaos hereinbricht.

Wenzeslaus möchte ‚seine Zauberin‘ gerne wiederhaben, und da auch der Große Detter ein Interesse an Koscha hat, hat der Raubritter die Detterbande vorausgeschickt, um in Eichhafen für Unruhe zu sorgen.

zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Baron – selbst schon gut angetrunken – stimmt gerade ein altes andergastisches Lied an, welches von ruhmreichen Schlachten gegen die verhassten Nostrianer handelt, als einer der wachhabenden Gardisten laut rufend den Festplatz betritt. „Der Turm!“ versucht er gegen die feiernde Gesellschaft anzukommen. „Sie greifen den Turm an!“ Und tatsächlich – wenn ihr in Richtung Nordosten blickt, so seht ihr dort plötzlich Feuer, und zwar genau dort, wo sich der Schulturm der Stadt befindet.

Baron Gosthelm unterbricht sich daraufhin selbst und will sich erheben – doch der Alkohol und Sumus Griff machen ihm einen Strich durch die Rechnung und lassen ihn auf seinen Hosenboden fallen. Im selben Augenblick wird neues Geschrei laut, und ihr seht eine wilde Schar bewaffneter Halbwüchsiger den Dorfplatz stürmen!

Dies ist die komplette Detterbande, bestehend aus etwa zwanzig Jugendlichen plus einigen verbündeten Schlägern und Dieben. Das Gros der Angreifer fällt über die Feiernden her und versucht Schmuck, Geldbeutel und Waffen in die Hände zu bekommen. Detter selbst und

seine engsten Vertrauten haben den Schuldturm in Brand gesetzt und sind dabei, Koscha zu befreien.

Angehörige der Detterbande

LeP 24 AuP 24 KO 10 MR 1 RS 1 GS 8

Säbel: INI 9+W6 AT 9 PA 9 TP 1W+3 DK N

Keule: INI 9+W6 AT 9 PA 7 TP 1W+2 DK N

Wurfmesser: FK 12 TP 1W

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Der Große Detter

LeP 24 AuP 25 KO 11 MR 1 RS 1 GS 8

Säbel: INI 9+W6 AT 11 PA 9 TP 1W+3 DK N

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Aufgrund der Lichtverhältnisse sind AT und PA um einen Punkt vermindert (gilt nicht in der Nähe des brennenden Schuldturms)

Der Kampf

Wie der folgende Kampf genau abläuft, liegt in der Hand des Meisters. Beachtet werden sollte die mögliche Angetrunkenheit der örtlichen Garde sowie die der Helden (*Zechen*-Proben!). Detter kann durch die Aktionen der Helden sterben, er kann aber auch überleben. Koscha entkommt ihrem Gefängnis und geht im allgemeinen Durcheinander kurzzeitig verloren.

Mögliche Situationen:

- die Helden können versuchen, in den Schuldturm zu gelangen; dies ist möglich, allerdings besteht Gefahr durch Feuer und Einsturz des Gebäudes
- einige der Banditen versuchen eine Schweineherde zu stehlen (die Tiere werden auch innerhalb des Dorfes gehalten), und die grunzende Meute rennt wild und von Panik erfüllt durch die Straßen
- ein schutzloser Bewohner der Stadt gerät in eine tödliche Lage, aus der ein Held ihn befreien kann
- betrunkene Bürger oder Soldaten verwechseln in ihrem Rausch die Helden mit den Räubern und greifen diese an
- wenn am Ufer des Flusses gekämpft wird, besteht die Gefahr des Ertrinkens

zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine junge Gardistin, bewaffnet mit einer altmodischen Form der Hellebarde, hat sich vor Firunislaus gestellt und schützt diesen gegen zwei angreifende Banditen. Sie verteidigt ihren Herrn gut, doch plötzlich schießt aus dem Tumult ein greller Flammenstrahl und trifft sie vor die Brust; schreiend und qualmend geht die Frau zu Boden. Die beiden Räuber blicken sich erschrocken um, da wird auch einer von ihnen von hellem Feuer getroffen. Seine Kleidung beginnt augenblicklich zu brennen, und als lebende Fackel rennt er in die kämpfende Menge. Firunislaus sucht Schutz hinter einem umgestoßenen Tisch, von dem das Bratenfett tropft. Ihr könnt eine kleine Gestalt erkennen, die sich ihm nähert – das Mädchen Koscha. Ihre Kleidung ist rußgeschwärzt, an vielen Stellen weist auch die Haut Brandflecken auf. Ihre Augen glimmen seltsam im Fackellicht, und aus ihren Fingern zündeln winzige Flämmchen. Sie hält genau auf den Prinzen zu, während ihre bloßen Füße rauchende Abdrücke auf dem unbefestigten Stadtboden hinterlassen.

Koscha will ihren ehemaligen Geliebten nun töten. Inwieweit sie noch Herr ihrer selbst ist, wissen nur die Götter – sie scheint unter einem fremden Bann zu stehen, welcher sich ihrer magischen Fähigkeiten bedient, und sie Flammenlanzen schießen lässt.

Es ist nun an den Helden, Firunislaus zu retten. Wer sich Koscha auf wenige Schritte nähert, wird mit ihrer Variante des IGNIFAXIUS konfrontiert – diese verursacht 2W TP (je 10 TP senken den RS um 1), jedoch ist es möglich, dem Strahl zu entgehen (*Ausweichen*+4).

Hauptsächlich wird sie aber den Jungen attackieren.

Wenn Koscha irgendwie aufgehalten wird (etwa durch einen *Fernkampf*-Angriff), verliert sie sämtliche Kontrolle über ihren Körper: die Haare beginnen zu kokeln, ihre Kleidung verbrennt, über die ganze Haut lecken Flammen. Sie spreizt die Arme, der Kopf ruckt nach hinten, und aus ihrem Körper schießen mehrere Flammenlanzen – wer in unmittelbarer Nähe zu ihr steht, wird von W3 Strahlen getroffen (kein *Ausweichen* möglich), alle anderen können in Deckung gehen (*Ausweichen*+6) ansonsten erwischt sie ein Strahl.

Durch die Flammenlanzen entstehen nun überall Feuer, die sich schnell ausbreiten. Bald steht das erste Gebäude in Flammen, und kaum einer der Bewohner ist noch in der Lage, den Brand zu löschen. Es geht nun vornehmlich darum, die Stadt selbst zu retten, Koscha wird sich irgendwann ‚leergeschossen‘ haben und mit vollkommen verbrannter Haut und ohne Haare (aber noch am Leben, wenn auch bewusstlos) zu Boden gehen.

All die beschriebenen Ereignisse sollten enden, sobald am nächsten Morgen die Sonne aufgeht.

Der Abschluss

zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Rauchschwaden steigen noch immer von den Häusern Eichhafens auf, doch das Feuer ist gelöscht. Es gibt Verletzte und auch einige Tote, aber die Stadt ist mit dem größten Schrecken davongekommen.

Im Osten erhebt sich blass das Antlitz des Praios, der Himmel über euch ist grau. Tropfen fallen herab, Efferd sendet seine rettende Gabe zu spät. Der Baron und sein Sohn sind noch am Leben, betrunken ist niemand mehr. Eure Wunden müssen verarztet werden, genauso wie die der Dorfbewohner. Gebäude müssen stabilisiert werden, das eine oder andere Haus ist noch immer vom Einsturz bedroht. Es wird große Mühen kosten, Eichhafen wieder in seinen vorherigen Zustand zu versetzen.

Der Himmel wird zwar heller, doch nun setzt der Regen ein. Er prasselt auf euch hernieder, und nicht wenige Dörfler blicken hinüber zum Tempel des Wassergottes – hätte er diesen erlösenden Schauer nicht eher schicken können? Natürlich wagt niemand, diese kritischen Worte laut zu äußern.

Baron Gosthelm tritt zu euch, auch er ist gezeichnet von der vergangenen Nacht. Gerade will er einige Worte an euch richten, als er etwas erblickt – Gestalten, die im nun strömenden Regen langsam in die Stadt reiten.

Gut ein Dutzend Krieger sind es, auf prächtigen Rössern. Bewaffnet mit Äxten, Schwertern und auch Armbrüsten. Vorneweg erkennt ihr drei Reiter – zwei muskelbepackte Frauen in thorwalscher Tracht, dazwischen ein Ritter in voller Gestehrüstung. Das Metall ist dunkel, der Helm ist dem Kopf eines Orks mit langen Reißzähnen nachempfunden. An seinem Gürtel hängt ein grobschlächtiger Säbel fremdartiger Herkunft.

Ritter Wenzeslaus hat nicht vor, das Städtchen anzugreifen. Er fordert nur eines – Koscha. Diese soll ihm übergeben werden, und er wird wieder abziehen. Dazu benutzt er das Wissen um die Beziehung Firunislaus' zu Urmeline – auch wenn er den Brief nicht mehr besitzen sollte, so wird nach seinen Worten Firunislaus alles gestehen. Um den Ruf seiner Familie nicht aufs Spiel zu setzen, willigt Baron Gosthelm ein, Koscha an den Ritter auszuliefern. Man packt das Mädchen in Decken und legt es auf eines der Pferde. Sie ist bei Bewusstsein, kann sich aber weder bewegen noch sprechen – jedoch wirft sie einem der Helden einen Blick zu, aus dem das nackte Grauen zu sprechen scheint; ob die Ursache in ihrem ‚magischen Anfall‘ liegt oder in der Tatsache, dass sie wieder nach Burg Trollwacht muss, kann nicht ergründet werden.

So die Helden keine Konfrontation suchen, wird Wenzeslaus friedlich mit seiner Beute abziehen. Die Detterbande interessiert ihn nicht, Eichhafen lässt er vorerst in Ruhe. Das Abenteuer endet an dieser Stelle – es sei denn, die Helden versuchen doch noch, Koscha zu befreien, aber das ist ihre Entscheidung.

VI. Der Mühe Lohn

Für jeden der Helden sollte es etwa 200 bis 300 AP geben. SE können für häufig benutzte Talente und Zauber vergeben werden, sowie für *Zechen* (so jemand an den Gelagen auf Burg Trollwacht und in Eichhafen teilgenommen hat), *Gassenwissen* und *Überreden*. Die *Kulturkunde (Andergast)* steht nun zur Verfügung.

VII. Anhang

Anhang 1 - Dramatis Personae

Koscha

Erscheinung: Ein zierliches Mädchen mit braunem Haar, dessen Alter schwer einzuschätzen ist – zunächst wird man sie für zwölf oder dreizehn halten, sie könnte aber auch schon fünfzehn und älter sein. Ihre Kleidung ist recht schäbig, da sie die meiste Zeit ihres Lebens auf der Straße gelebt hat bzw. dort noch immer lebt. Besondere Auffälligkeiten gibt es an ihr nicht, sie trägt weder Schmuck noch Waffen. Schuhe besitzt sie nicht.

Geschichte: Die Mutter starb bei der Geburt, ihren Vater hat Koscha nie kennen gelernt. Ob einer ihrer Eltern ebenfalls magiebegabt war, ist unbekannt. Ihre Mutter lebte in ärmlichen Verhältnissen in einem kleinen Dorf in Andergast, und die Tante, die Koscha anschließend bei sich aufnahm, führte auch kein wohlhabenderes Leben. In ihrer Kindheit erlebte das Mädchen Gewalt und Missbrauch, und bald schon lief sie weg. Sie schloss sich verschiedenen Jugendbanden an und lernte dabei schnell, wie man männliche Führungspersonlichkeiten um den Finger wickeln konnte. Ihre latente Magiebegabung kam hin und wieder zum Vorschein, doch Koscha hatte zu sehr Angst davor, als dass sie sich jemanden in dieser Hinsicht anvertraut hätte.

In ihrer Heimatregion begann sie viele Liebschaften – sie nutzt die Söhne von Handwerkern und Händlern aus, um kurzzeitig ein Dach über dem Kopf und etwas zu Essen zu haben. Ihr

größter ‚Fang‘ war Firunislaus, Sohn des Barons von Eichhafen. Aufgrund seiner gesellschaftlichen Stellung entschied sie, bei ihm zu bleiben – bis er sie für eine andere verließ. Koschas Stolz war gekränkt, und fortan versucht sie, diese Schmach zu rächen. *Charakter:* Koscha spielt mit den Männern, wickelt sie um den Finger und nutzt sie aus. Meist wirkt sie unschuldig und hilfsbedürftig, und hinter ihrem Verhalten steckt nicht immer pure Berechnung; sie verhält sich unbewusst so, dass es ihr zum Vorteil gereicht. Wenn sie jedoch etwas nicht bekommt, das sie unbedingt haben will, so kann sie sehr zickig bis wütend werden – gerade dann zeigt sich die arkane Kraft in ihr, welche ihren Jähzorn sogar noch zu fördern scheint. Wirkliche Gefühle kann sie nicht zeigen, und es gibt keinen Menschen, dem sie vertrauen würde. Sie kennt keine Freunde – nur Männer, die in ihren ‚Diensten‘ stehen. *Weiterer Lebenslauf:* Koscha überlebt dieses Abenteuer. Ob sie sich dem Ritter Wenzeslaus anschließt und auf Burg Trollwacht bleibt, oder ob sie von dort flieht, steht in den Sternen. *Funktion:* Zunächst das vermeintliche Opfer, in Wahrheit Ursache für die Probleme der Helden.

Seelentier: Wildkatze

Größe: 1,62 *Haarfarbe:* braun *Augenfarbe:* dunkelbraun

Kurzcharakteristik: Verführerin, Problemkind

Herausragende Eigenschaften: CH 14, Magiedilettant, Rachsucht, Jähzorn

Wichtige Talente: Betören 10, Überreden (Lügen) 8, Gassenwissen 7

Beziehungen: kommt auf ihre aktuellen Bekanntschaften an, aber i.d.R. sehr gering

Finanzkraft: nicht vorhanden

Grakvach Wenzeslaus

Erscheinung: Trotz seines schon etwas höheren Alters ist Wenzeslaus noch gut in Form – jedoch sieht man ihm seine zahlreichen Kämpfe und Schlachten an, und es gibt kaum eine Stelle auf seinem Körper, die nicht von Narben bedeckt ist. Sein Haar ist lang und braun, bei genauerem Hinsehen sieht man hier und da graue Ansätze. In seiner Erscheinung ist er recht imposant – seine kriegerische Ausstrahlung reichte aus, um verschiedene Häuptlinge der Orks zu beeindrucken. Er spricht stets ruhig und beherrscht, aber dabei mit einer solchen Autorität, dass man sich Befehlen seinerseits nur schwer widersetzen kann. Obwohl er niemals laut wird, liegt in jedem seiner Worte eine unterschwellige Drohung, gepaart mit der Gewissheit, dass er am Ende doch bekommen wird, was ihm seiner Meinung nach zusteht.

Geschichte: Als unehelicher Sohn des Ritters *Cord von Trollingen* ist es Wenzeslaus dank seiner Zielstrebigkeit, kombiniert mit äußerster Brutalität, gelungen, auch ohne Erbenspruch die Burg seines Vaters zu übernehmen. Zuvor war er Mitglied der andergastischen Armee, hat dann später als Söldner Handelszüge begleitet, welche ihn bis nach Thorwal brachten und häufig mit orkischen Räubern konfrontierten. Beeindruckt von der Mentalität der Orks, stets den Kampf zu suchen ohne Rücksicht auf Verluste, begann er mehr und mehr, sich für die Kultur der Schwarzpelze zu interessieren. Mit einigen Söldnern, darunter auch den thorwaler Schwestern Gundrid und Thordis, suchte er Phexcaer auf, und erarbeitete sich dort schnell einen Ruf als kompromissloser Schläger und Mörder. Später festigte er seinen Kontakt zu verschiedenen orkischen Stämmen, bis er sich entschied, einige Jahre bei den Schwarzpelzen zu leben. Dank seiner Brutalität und Kampfkraft wurde er von einem kleinen Stamm der *Zholochai* aufgenommen und in deren Kriegsführung unterwiesen. Er kämpfte Seite an Seite mit seiner neuen Familie gegen andere Sippen, und nicht wenige Häuptlinge zollten ihm Respekt. Schließlich erhielt er gar einen orkischen Namen – Grakvach.

Zurück bei den Menschen traf er wieder auf die Thorwalerinnen, übernahm Burg Trollwacht und führt seitdem ein Leben als Raubritter. Seinen Kontakt zu den Orks hat er aber nie aufgegeben.

Charakter: Negative Züge wie Jähzorn oder vorschnelles Handeln hat Wenzeslaus schon lange abgelegt. Er braucht seine Macht nicht mehr durch Taten zu demonstrieren, bloße Gesten und Worte reichen mittlerweile aus. Dabei spricht er immer ruhig, während er gleichzeitig eine Aura der Gewalttätigkeit verströmt. Sinnloses Töten und Foltern sind nicht seine Sache bzw. auch diese Dinge sind Aspekte seiner Vergangenheit, welche er zur Genüge ausgelebt hat. Jetzt kämpft er nur noch, wenn es wirklich notwendig ist, oder wenn sich ihm ein wahrhaft ehrenvoller Gegner offenbart. Ansonsten überlässt er die körperliche Arbeit seinen Untergebenen, deren ungestümes Temperament er oft mit dem wissenden Lächeln eines altgedienten Veterans begutachtet. Er hält auch nichts von offenen Beleidigungen oder Drohungen, seine Art ist viel subtiler.

Eine besondere Bildung hat er nie genossen, alles was er kann und weiß, haben ihm seine Feinde und die eigenen Wunden beigebracht. Mittlerweile interessiert er sich sehr für die kämpferisch-religiösen Traditionen anderer Kulturen, und zieht deshalb in Erwägung, sich irgendwann das Lesen beibringen zu lassen, um entsprechende Bücher studieren zu können.

Weiterer Lebenslauf: Wenzeslaus wird nun Zeit in das Mädchen Koscha investieren, da er bisher keine großen Erfahrungen mit der Zauberei gesammelt hat. Er wird sie zu einem Schamanen bringen, um sie dann als ‚Hofmagierin‘ in seiner Burg zu behalten.

Funktion: Möglicher Gegner der Helden, vielleicht auch nur eine Art ‚dunkler Bedrohung‘ im Hintergrund. So er Koscha mit nach Trollwacht nimmt, wird er als einer der Sieger aus dieser Geschichte hervorgehen.

Seelentier: Orkischer Kampfhund

Größe: 1,99 *Haarfarbe:* Dunkelbraun *Augenfarbe:* Grau

Kurzcharakteristik: meisterlicher Krieger, erfahrener Veteran und jetzt Raubritter

Herausragende Eigenschaften: MU 19, CH 15, KK 17, GE 15, Eisern, Hohe Lebenskraft, Veteran, Zäher Hund, Aberglaube, Gerechtigkeitswahn

Wichtige Talente: mehrere Nahkampftalente meisterlich oder besser, Reiten 16, Selbstbeherrschung 18, Überreden (Einschüchtern) 15, Kriegskunst 16, Sprachenkunde (Garethi, Thorwalsch, Oloarkh)

Beziehungen: gering

Finanzkraft: gering

LeP 51 AuP 55 RS 8 (Gestechrüstung) GS 7 MR 6

Arbach: INI 12+W6 AT 24 PA 22 TP 1W+6 DK N

Andergaster: INI 9+W6 AT 22 PA 19 TP 3W+4 DK S

Sonderfertigkeiten: Waffenmeister (Arbach), Ausfall, Binden, Finte, Gegenhalten, Hammerschlag, Meisterparade, Niederwerfen, Windmühle, Wuchtschlag, Kriegsreiterei

Gundrid und Thordis Ágardottir

Die beiden Zwillingsschwestern waren in Thorwal lange Zeit als Söldner tätig und lernten dabei Wenzeslaus kennen. Später heuerten sie auf nostrianischer sowie auf andergastischer Seite an, wo sie erneut auf den Ritter trafen. Sie halfen ihm bei seiner Übernahme von Burg Trollwacht und weichen seitdem nicht mehr von seiner Seite. Bei den anderen Räubern der Burg genießen sie höchstes Ansehen, in der Rangordnung steht nur Wenzeslaus über ihnen. Gundrid kann recht jähzornig sein, ist aber auch sehr an (kriegerischen) Männern interessiert. Thordis hingegen ist ruhig, sie spricht nur, wenn es sein muss – die meiste Arbeit übernimmt für sie der Kriegshammer. Beide sind meisterliche Beilwerfer.

Seelentiere: Silberwolf (Gundrid), Borkenbär (Thordis)

LeP 42 AuP 46 RS 3 GS 8 MR 4

Breitschwert & Rundschild (Gundrid): INI 13+W6 AT 18 PA 23 TP 1W+6 DK N

Kriegshammer (Thordis): INI 12+W6 AT 19 PA 17 TP 2W+5 DK N

Schneidzahn (beide): FK 26 TP 1W+6

Sonderfertigkeiten: Waffenmeister (Schneidzahn), Wuchtschlag, Finte, Hammerschlag, Gezielter Stich, Meisterparade, Niederwerfen, Schildattacke

Wenzeslaus' Krieger

Hierbei handelt es sich um eine bunte Schar Söldner aus dem aventurischen Nordwesten. Sie stammen aus Andergast, dem Svelltschen Städtebund und Albernia. Auch einige Orks befinden sich unter ihnen.

Krieger (Mensch)

LeP 38 **AuP** 40 **RS** 4 **GS** 8 **MR** 4

Bastardschwert: **INI** 14+W6 **AT** 15 **PA** 14 **TP** 1W+7 **DK** N

Brabakbengel: **INI** 14+W6 **AT** 15 **PA** 14 **TP** 1W+5 **DK** N

Morgenstern: **INI** 13+W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP** 1W+6 **DK** N

Andergaster: **INI** 11+W6 **AT** 15 **PA** 13 **TP** 3W+3 **DK** S

Leichte Armbrust: **FK** 15 **TP** 1W+6

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Finte, Gegenhalten, Niederwerfen

Krieger (Ork)

LeP 38 **AuP** 44 **RS** 4+1 (natürl. RS) **GS** 8 **MR** 1

Arbach: **INI** 12+W6 **AT** 15 **PA** 10 **TP** 1W+6 **DK** N

Byakka: **INI** 11+W6 **AT** 15 **PA** 9 **TP** 1W+7 **DK** N

Brabakbengel: **INI** 12+W6 **AT** 15 **PA** 10 **TP** 1W+7 **DK** N

Sonderfertigkeiten: Dämmerungssicht, Wuchtschlag, Gegenhalten, Niederwerfen, Biss

Der Große Detter

Erscheinung: Ein etwa sechzehnjähriger Bursche mit dunkelblondem Haar. Er wirkt recht schlaksig, hat aber ein aggressives Auftreten. Durch eine Messerattacke hat er sein rechtes Ohrläppchen verloren. Seine Augen liegen auffallend tief in den Höhlen.

Geschichte: Vom Bettler bis zum Bandenmitglied hat Detter bereits alle Stadien der Armut durchlaufen. Dabei hat er sich einen guten Ruf als Schläger erworben, was einen örtlichen Räuberhauptmann dazu veranlasste, ihn unter seine Fittiche zu nehmen. Dieser Hauptmann wurde mittlerweile gehängt, doch Detter hat dessen Lehren berücksichtigt und ist jetzt Anführer einer eigenen Bande. Bei dem Versuch, einige von Wenzeslaus' Leuten zu überfallen, wurde er gefangen genommen; jetzt arbeiten er und seine Spießgesellen als Handlanger des Raubritters.

Charakter: Detter ist äußerst aggressiv und lässt sich leicht aus der Fassung bringen. Er ist absolut egoistisch und bekommt Wutanfälle, wenn etwas nicht so läuft, wie er es haben möchte.

Weiterer Lebenslauf: Detter stirbt möglicherweise während dieses Abenteuers.

Funktion: Ein kleiner Schurke und Opfer von Koschas Spielchen.

Seelentier: Frettchen

Größe: 1,72 *Haarfarbe:* dunkelblond *Augenfarbe:* graublau

Herausragende Eigenschaften: Jähzorn, Impulsiv

Wichtige Talente: Raufen 9

Beziehungen: unter den jugendlichen Raufbolden der Region recht groß

Finanzkraft: sehr gering

Kampfwerte: s.o.

Firunislaus von Eichhafen

Erscheinung: Firunislaus hat blaue Augen und strohblondes Haar. Er ist recht groß für sein Alter, seine Gesichtszüge sind ein wenig weiblich. Die Ordnung seiner Kleider lässt zu wünschen übrig, weshalb er manchmal etwas schlampig wirken kann.

Geschichte: Ältester Sohn des Barons von Eichhafen. Demnach steht ihm der Titel seines Vaters zu – vorausgesetzt, er findet das Epos. Unter den Dienstmädchen Eichhafens genießt er einen gewissen Ruf, und auch einem Techtelmechtel mit Koscha war er nicht abgeneigt. Als er sich dann jedoch in Urmeline Haspel-Norteich verliebte, entsagte er allen anderen Frauen.

Charakter: Eine besondere ‚adlige Erziehung‘ hat er nicht genossen, den Titel eines Barons wird er nur deshalb annehmen, weil das so von ihm verlangt wird. Firunislaus ist ein wenig feige und lässt gerne andere für sich arbeiten – nur im Umgang mit jungen Mädchen blüht er auf.

Weiterer Lebenslauf: Firunislaus wird wohl – so die Zwölfe wollen – zukünftiger Baron von Eichhafen.

Funktion: Auftraggeber der Helden.

Seelentier: Rotpüschel

Größe: 1,77 *Haarfarbe:* blond *Augenfarbe:* blau

Herausragende Eigenschaften: Adlig

Wichtige Talente: Betören 6

Beziehungen: gering

Finanzkraft: gering

Baron Gosthelm von Eichhafen

Beschreibung: Ein stattlicher Mann mit etwas zuviel Bauch. Sein Haar hat ihn schon früh im Stich gelassen, doch er trägt es mit Fassung.

Geschichte: Sohn des vorherigen Barons, erhielt seine Legitimation, indem er als Jugendlicher selbst nach dem ‚Epos von Eichhafen‘ suchte.

Charakter: Gosthelm ist ein ruhiger Typ, der sich voll und ganz auf den Hauptmann seiner Garde verlässt. Er führt seine Baronie ohne viel Elan, vor Bedrohungen schreckt er zurück.

Seelentier: Baumbär

Größe: 1,80 *Haarfarbe:* dunkelblond *Augenfarbe:* graublau

Herausragende Eigenschaften: Adlig, Aberglaube

Beziehungen: mittelmäßig bis gering

Finanzkraft: mäßig

Hauptmann Steinrich

Beschreibung: Steinrichs größter Stolz ist – neben seinen beiden Töchtern – sein mächtiger Schnauzbart, dem er jeden Tag besondere Pflege zukommen lässt. Ansonsten sind seine Gebaren militärisch zackig, seine Uniform sitzt stets korrekt.

Geschichte: Ausgebildet in Andergast, bewehrt im Krieg gegen Nostria. Nun ist er froh, dass er an keiner Schlacht mehr teilnehmen muss und ist seinem Herrn absolut loyal ergeben.

Charakter: Ein typischer Soldat – er kann kämpfen, kann Befehle erteilen und sie auch ausführen. Aus Firunislaus würde er gerne einen echten Kämpfer machen, doch der Junge hört nur selten auf Steinrichs Ratschläge.

Seelentier: Bornländer (Hund)

Größe: 1,81 *Haarfarbe:* braun *Augenfarbe:* braun

Herausragende Eigenschaften: Akademische Ausbildung (Krieger), Eisern, Autoritätsgläubig, Eitel (was Bart und Uniform betrifft)

Wichtige Talente: diverse Nahkampftalente, Reiten 16, Kriegskunst 15

LeP 42 AuP 46 RS 4 GS 8 MR 4

Langschwert & Schild: INI 15+1W AT 17 PA 19 TP 1W+6 DKN

Andergaster: INI 12+1W AT 20 PA 17 TP 3W+3 DK S

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Finte, Gegenhalten, Entwaffnen, Gezielter Stich, Meisterparade, Kriegsreiterei

Anhang 2 - Das Epos von Eichhafen

Eichhafen – Heil!

Andergast – Heil!

Wir erschlagen die Nostrianer mit dem Beil!

Wir haun die Nostrianer tot
Denn dies ist unser täglich Brot
Und liegen sie in ihrem Blut
So geht's uns Andergastern gut.

Eine stolze Stadt wolln wir uns baun
Um darin Nostrianer zu verhaun
Es komm' auch viele Fraun
Sich unsre stolze Stadt anzuschau

Eichhafen ist der Name
Unsrer edlen Dame
Sie erfüllet uns mit Stolz
Denn aus ihr kommt nur das beste Holz

Eichhafen, dich werden wir verteidigen
Gegen Ork, Goblin und Nostrias Schergen
Für dich werden wir kämpfen
Zum Schutze der Bäume und der Herden

Drum lasst uns trinken, lasst und feiern
Und ganz viel tanzen
In der Schlacht heben unsre Ritter
Stolz ihre Lanzen

Vor unsren stolzen Rittern
Werden unsre Feinde zittern
Und auch vor unsrer eichnen Feste
Denn sie ist die Beste

Eichhafen – Heil!

Andergast – Heil!

Wir erschlagen die Nostrianer mit dem Beil!

Mit dem BEIL!