

# *Wenn sich zwei Herzen finden*

---

Ein DSA-Kurzabenteuer für  
1 Spielleiter  
und  
3-5 Einsteiger-Helden  
ab 14 Jahren

Komplexität  
(Meister / Spieler)  
mittel / Einsteiger

Erfahrung  
(Helden)  
Einsteiger

Anforderungen  
(Helden)  
Talenteinsatz, Interaktion, Kampffertigkeiten

Ort und Zeit  
Südliches Mittelreich (Almada) / um 1020BF

Autor  
Markus Grebe  
gagaextrem@web.de

*Mit einem herzlichen Dank an Liwi und Coldan, die unermüdlich meinen Worten gelauscht  
und so manche großartige Idee eingebracht haben.*

## Vorwort – Einige Hinweise für den Meister

### Was bisher geschah

#### Ein Rückblick

*„Ich habe Angst Rondrigo! Ich weiß was mein Vater machen wird, wenn er es herausfindet – oh Travia hilf! Was sollen wir nur tun?“*

*„Verzage nicht, Travina! Wir haben noch eine Möglichkeit – Onkel Assavo in Punin. Er ist ein durchaus bekannter Schneider, hat ein größeres Geschäft in der Stadt. Er ist nicht gut auf Vater zu sprechen, mich aber hat er lieb gewonnen. Ich bin sicher, er würde uns bei sich aufnehmen.“*

*„So lass uns aufbrechen, solange wir noch können. Tsa allein weiß, wann man es mir ansehen kann, ich glaube, Vater ist schon misstrauisch geworden.“*

*„Dann sollten wir keine Zeit verlieren. Geh du morgen nach Tagesanbruch zum Bach, Wasser holen und Wäsche waschen. Nimm die leeren Weinschläuche deines Vaters mit, ich werde mir heimlich Vaters Kurzschwert und den versteckten Geldbeutel hinter dem Götterbild nehmen. Wir treffen uns dann zur Mittagsstunde im Wald auf der kleinen Lichtung bei der großen Eiche.“*

*„Und mein Bruder?“*

*„Den schickst du mit der Wäsche zurück und verschwindest schnell, wenn er nicht mehr zu sehen ist. Aber lass uns nun nach Hause gehen, es ist spät, nicht das wir heute noch alles verderben. Bis morgen, liebste Travina – und Phexens Segen mit dir“*

*„Bis morgen Rondrigo, auf dass dir der Herr Boron noch eine sanfte Nacht bereite.“*

Bauern gibt es unzählige in Almada – die fruchtbaren Landschaften entlang des Yaquirs und der Almadanischen Senke sind die Kornkammern jenes Königreiches, welches vor allem für seinen Wein und die hitzköpfigen Bewohner in der übrigen Welt bekannt ist.

Die meisten Familien kommen leidlich miteinander aus, man knüpft hier und da zarte Banden und hofft, dass die Segen von Travia und Tsa die Familien enger zusammenführen. Aber die Streitlust der Almadaner ist weithin bekannt – und so bekämpfen sich manche Familien bis aufs Blut. Denn ob man nun von Adel oder niederem Stand ist, manches mag der lebenslustige Almadaner hinnehmen, aber niemals die Kränkung seiner Ehre oder gar die der Familie.

So ist es auch bei den *Contadores* und den *Bolongarnos*: Spinnfeind sind sich die beiden Familien, die schon seit Generationen nahe dem kleinen Weiler *Valdemo* östlich von *Bangour* in der *Grafschaft Waldwacht* leben. Auslöser dieser innigen Feindschaft war einst der Verkauf eines Pferdes: Denn schon am nächsten Tage lag das Tier tot im Stall – und während die *Bolongarnos* sich betrogen fühlten und ihr Geld zurückforderten, meinten die *Contadores* in ihrem Stolz gekränkt, Hexerei hätte das arme Tier umgebracht und der Verkauf sei auch so rechtens.

Seither meidet man einander, schaut sich verächtlich vom Feld aus an, neidet den Anderen ihre Erfolge und lacht hämisch über ihre Schicksalsschläge.

Zwei Generationen währt der Streit nun schon – und so werden auch *Rondrigo*, der Sohn der *Contadores* und *Travina*, die Tochter der *Bolongarnos*, im Schatten des Zwistes zwischen den beiden Familien groß.

Doch eigentlich haben sich mit den beiden zwei Herzen gefunden, die für einander bestimmt scheinen – und so kam es vor gut drei Monden in der Heimlichkeit des Waldes zu einer schicksalhaften und rahjagefälligen Begegnung, wegen der die Beiden nun Hadern und Zaudern.

Denn gnaden ihnen die Zwölfe, wenn die Väter herausfinden, was passiert ist!

### **Was noch geschehen wird**

#### **Ein Ausblick**

Tatsächlich entschließen sich Travina und Rondriego nach langem Zögern doch noch dazu, zusammen fortzuziehen und in der großen Stadt Punin bei Rondrigos Onkel *Assavo Optimas Tadjeri* ihr Glück zu suchen. So sind die beiden also vor zwei Tagen ohne Abschied von zu Hause verschwunden und nun entlang der staubigen Straße nach Osten unterwegs, um schließlich über die Reichsstraße II *Punin* zu erreichen. Die Helden werden sich auf Bitten der Väter an die Fersen der Beiden heften um sie nach Hause zurück zu bringen.

Doch die Liebenden geraten am vierten Tag ihrer Reise in einem Wald zwischen *Valquirsfurten* und *Valquirbrück* an eine *Räuberbande*. Der unerfahrene Rondriego stellt sich ihnen mutig entgegen und wird gefangen genommen, kann aber seiner geliebten Travina damit die Flucht ermöglichen. Gerade als diese von den Räubern verfolgt mit letzter Kraft wieder die Straße erreicht, sind die Helden in der Nähe...

### **Warum gerade meine Helden? Warum gerade hier?**

#### **Eine Frage der Motivation, eine Frage des Ortes**

Tatsächlich wird davon ausgegangen, dass die Helden bereits einen Grund haben, um sich nach Punin zu begeben, denn das Abenteuer ist eigentlich nur als kleines Zwischenspiel auf der Reise gedacht.

Außerdem ist zu hoffen, dass ihre Helden tatsächlich Helden sind und den Bauernfamilien beistehen. Im Zweifelsfall werden die beiden Familienväter ihr wenig erspartes zusammenkratzen (nicht aber zusammenlegen!), um sich die Hilfe der Helden zu sichern. Wenn auch das nichts hilft wird *Lumino*, der Familienvater der Bolongarnos, versuchen, die Helden mittels seiner Redekünste zu überzeugen.

Wesentlich schwieriger als die Motivation wird sich in der Praxis jedoch die Ortswahl erweisen: Es gibt nicht viele Heldengruppen die *genau eben diesen Weg* einschlagen. Seien sie auch hier als Meister flexibel: Bauern gibt es überall in Aventurien – und auch die Familienproblematik ist (fast) völlig universell übertragbar, ebenso wie die anderen Kernstücke des Abenteuers – die Zollburg, die Stadt, der Händler, die Räuber – sie lassen sich problemlos und mit wenig Arbeit auf andere Regionen (sofern sie nicht gerade in der Grimmfrostöde oder den Dschungeln Meridians spielen) übertragen.

### **Ein Wort zu Weg und Steg**

#### **Die Reisegeschwindigkeit der Helden**

Im Folgenden wird im Abenteuer davon ausgegangen, dass die Helden zu Fuß unterwegs sind und etwa 30 Meilen am Tag zurücklegen, während Rondriego und Travina zusammen nur etwa 15 bis 20 Meilen pro Tag vorwärts kommen.

Somit haben die Beiden zu Beginn des Abenteuers gut 30 Meilen Vorsprung und sind auf Höhe der Zollstation über den Valquir. Sie werden also gegen Ende des dritten Tages von den Helden eingeholt werden.

Natürlich muss hierbei bedacht werden, dass einige Heldengruppen wegen körperlich beeinträchtigten Helden nur geringere Reisegeschwindigkeiten erreichen (denken sie an Nachteile wie *Hitzeempfindlichkeit* im sommerlichen Almda), während andere Gruppen dank Pferden oder gar magischen Hilfsmitteln (Dschinne, Hexenbesen, fliegende Teppiche) wesentlich schneller aufholen können.

Passen sie daher Vorsprung und Reisegeschwindigkeit der Gesuchten an ihre Heldengruppe an – auf der löchrigen Straße wird sich Rondrigo im späteren Verlauf des Abenteuers seinen Knöchel verstauchen – wenn ihre Gruppe zu langsam ist kann dies aber durchaus auch schon vorher geschehen.

Seien sie sich aber auch der Probleme schneller Heldengruppen bewusst:

Machen sie waghalsigen Reitern klar, dass sie nicht auf einer Reichsstraße unterwegs sind und mit entsprechenden Gefahren zu rechnen haben (Schlaglöcher, Gegenverkehr, Tiere auf der Straße) und verlangen sie ggf. Reiten Proben.

Zudem wissen die Helden nichts über das Ziel der beiden Gesuchten – die eingeschlagene Route kann daher zu Beginn nur abgeschätzt werden. Bedenken sie, dass ein Flug auf dem Teppich alle in der Geschichte vorgesehenen Hinweise umgeht, so dass er schnell zum Blindflug wird.

Honorieren sie aber grundsätzlich gute Einfälle und Ideen der Spieler – lieber soll sich der Plot nach den Helden richten als anders herum. Passen sie entsprechend die Begegnungen nach eigenem Ermessen an – wenn sich ihre Spieler wirklich clever anstellen und die Beiden schon am ersten Tag finden, können sie die Begegnung mit den Räufern schon früher einbauen.

#### **Reisegeschwindigkeit (auf offener Straße):**

Gruppe zu Fuß	30 Meilen
Wanderer mit leichtem Gepäck	40 Meilen
Gruppe zu Pferd	35 Meilen
Einzelreiter mit leichtem Gepäck	50 Meilen
Karren	25 Meilen
Fuhrwerk	30 Meilen
Kutsche	50 Meilen
Bei Eilmarsch oder -ritt:	x 1,5
Bei hitzeempfindlichen Helden:	x 0,75

## **Erster Akt – Von Almadanischer Streitlust**

### **Fäden spinnen**

#### **Wenn die Gruppe zweimal vorbei kommt**

Sollten sie die Gewissheit besitzen, dass ihre Gruppe im Laufe des Abenteuerlebens mehrmals Valdemo durchqueren wird, so können sie sie bereits vor dem eigentlichen Abenteuer auf die Bauern stoßen lassen. Dieser Aufhänger bietet sich vor allem dann an, wenn ihre Helden des öfteren die Gastfreundschaft von Bewohnern in Anspruch nehmen.

Bei einer erneuten Durchreise können die Helden dann ein weiteres mal auf die streitenden Väter treffen – und sie als Meister mit dem Abenteuer beginnen.

Diese Variante bietet sich vor allem dann an, wenn sie wert darauf legen, Abenteureraufhänger auch schon vor dem eigentlichen Abenteuer einzustreuen oder wenn sie das Abenteuer in eine Region verlagern wollen, die die Helden regelmäßig durchqueren.

### **In Medias Res**

#### **Das Abenteuer beginnt**

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Seit einigen Stunden seid ihr schon auf der staubigen Straße von Bangour in Richtung Punin unterwegs. Sanft wiegen sich die Ähren in den spätsommerlichen Getreidefeldern am Wegesrand in der Briese des Belemanns, nur hier und da unterbricht ein Obsthain oder ein Stück Weide das endlos wogende goldene Meer. Zu eurer Linken seht ihr die ausgedehnte Senke, ebenfalls voll reicher Felder, bis sie schließlich im Norden in Hügelland übergeht, das von unzähligen Weinstöcken bedeckt ist. Hier wachsen und reifen die Trauben für die sinnlichen Almadanischen Weine – und reif werden sie wahrhaftig, so wie die Praiosscheibe hier am Himmel steht, ohne dass ihr auch nur irgendein Wölkchen den Platz streitig machen würde. Manchmal vermeint ihr, ein Flimmern auf der schnurgeraden Straße zu erkennen, die sich über die sanften Ausläufer des Hügellandes erstreckt, und zu eurer Rechten könnt ihr in weiter Ferne verfolgen, wie eben jene Hügel schließlich in die majestätischen bewaldeten Höhen übergehen, die das Tal nach Süden hin begrenzen.

Lassen sie die Spieler nun Marschformation und Vorbereitungen für etwaige besondere Ereignisse beschreiben. Achten sie auch auf Helden mit den Nachteilen *Hitzeempfindlichkeit*, *Kurzatmigkeit* oder *Verwöhnt*, denen das warme Wetter hier merklich zu schaffen machen dürfte. Anschließend können sie mit der Wegbeschreibung fortfahren.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Es muss jetzt kurz nach Mittag sein, die Praiosscheibe steht fast senkrecht am Himmel, die Hitze ist fast unerträglich geworden. Die meisten Bauern haben Schutz unter den Bäumen an ihren Äckern gesucht und auch ihr überlegt, ob es nicht das Beste wäre, eine kurze Pause während der Almadanischen Boronsstunde einzulegen. Umso überraschter seid ihr, als ihr schweißgebadet die nächste Hügelkuppe überwunden habt: Gut fünfzig Schritt entfernt stehen zwei Bauern am Wegesrand diskutieren scheinbar aufgeregt in der Mittagshitze: Ein Großer, muskulöser Mann, der euch den Rücken zudreht und ein kleiner dicklicher Kerl, der zu ihm aufschaut und wild mit den Armen gestikuliert.

Lassen sie die Helden eine Sinnesschärfe-Probe +3 (auf Sicht oder Gehör) würfeln. Erfolgreichen Helden können sie folgendes mitteilen:

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Tatsächlich scheint es sich um einen typisch Almadanischen Streit zwischen den Beiden zu handeln. Sowohl die aufgeregten Gesten der Arme, als auch die Auswahl an Schimpfwörtern, die ihr aus der Richtung hören könnt, lassen keine Zweifel bestehen.

Während sich die Helden den Beiden nähern eskaliert der Streit plötzlich:

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Plötzlich seht ihr, wie Bewegung in die Szenerie kommt: die Größere der beiden Gestalten stößt lauthals einen Fluch aus und greift behände zu einer Mistgabel, die einige Schritt entfernt von ihr im Boden steckt, während die andere einen Satz nach hinten macht und panisch zurückweicht. Sie scheint euch zu erblicken, schlägt einen Haken und rennt lauthals rufend in eure Richtung los, während der große Kerl mit Mistgabel etwa drei Schritt hinter ihm mit weiten Sätzen aufholt. „Hilfe Senores, Hilfe!“, hört ihr den kleinen Mann rufen, „Er ist verrückt geworden! Will mich umbringen! Zu Hilfe!“

Bei den beiden Bauern handelt es sich um *Salvestro Contador* und *Lumino Bolongarno*, die Väter der beiden verfeindeten Familien. Salvestro wird noch einige Schritte in Richtung der Helden machen, sie dann aber ebenfalls erblicken und schließlich die Mistgabel mit einem missmutigen Blick wieder in den Boden stecken. Anschließend wird er (sofern ihm die Spieler nicht ausdrücklich etwas anderes befehlen) langsam auf die Helden zugehen.

Sofern sie möchten können sie für die folgende Szene einen der beiden Bauern an einen Spieler übergeben, um keinen Monolog führen zu müssen.

Die genaue Beschreibung der wichtigsten Personen dieses Abenteuers finden sie im Anhang.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Schließlich stehen die beiden Bauern vor euch – der Kleine Dickliche nach Atem ringend und mit Schweiß auf der Stirn, der Große mit seinem muskulösem Körper, der sich zunächst ehrfürchtig in eurer Gruppe umblickt. Dieser zieht dann seinen einfachen Strohhut und macht noch einen Schritt nach vorn: „Peraine zum Gruß, Senores\*! Salvestro Contador mein Name, ich bin der Besitzer dieses Feldes. Wenn ich euch einen Rat geben darf: Haltet euch von diesem Kerl hier fern, sein schmieriges Äußeres könnte leicht eure Gewänder beschmutzen. Bleibt nur zu hoffen, dass er nicht auch mein Korn verdorben hat, als er vorhin mein Land in böser Absicht betreten hat.“ Ihr seht wie ein schiefes Lächeln über sein Gesicht huscht, dann platzt es auch schon aus dem andern Bauern heraus: „Das müsst *ihr* gerade sagen, falsche Schlange. Seid nicht Manns genug, euren Worten mit Fäusten Nachdruck zu verleihen, sondern müsst sofort zur Mistgabel greifen. Aber natürlich, was soll man von einem Contador auch anderes erwarten! Euresgleichen war ja schon immer ein verschlagener Haufen von Betrügern und Hochstaplern. Vorsicht Senores, bei Phex, er lügt wenn er den Mund aufmacht und versucht nur zu oft, euch einzulullen!“ [Sofern eine passende Heldin in der Gruppe ist wird er sich ihr zuwenden, einen tiefen Knicks machen und fortfahren: „Und ihr Senora, passt bloß auf, denn es ist bekannt, dass er der schlimmste Weiberheld und Schürzenjäger im ganzen Vaquirtal ist – gerade noch vor seinem Sohn, der auch jeder Frau ans Mieder geht!“] Er atmet tief durch, blickt noch einmal zu Salvestro – dieses mal seinerseits mit einem fiesem Lächeln auf dem Gesicht – wendet sich dann jedoch noch einmal euch zu: „Aber ich habe mich noch gar nicht vorgestellt. Lumino Bolongarno, Besitzer des Nachbarfeldes und eigentlich auch Eigner von diesem hier, zumindest, wenn es die Contadores praiosgefällig mit dem Recht halten würden.“

\* Ein Hinweis zur Anrede: Der Einfachheit halber wird in den Vorlesetexten nur die männliche Anrede genutzt. Wenn sich weibliche Helden in der Gruppe befinden werden diese aber natürlich ebenfalls gebührend mit „Senora“ begrüßt. Sofern sie eine zweigeschlechtliche Anrede nutzen wollen greifen sie auf „Senore(s) y Senora(s)“ zurück.

Lassen sie die Helden nun frei agieren und die beiden ausfragen – immer wieder unterbrochen von schmähenden Zwischenrufen und Einwüfen gegeneinander. Wenn die Helden schließlich fragen, was der eigentliche Grund für den Streit der beiden gewesen sei, wird sich Lumino in Rage reden:

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

„Ja der Grund, dass kann ich euch wohl sagen! Travina, meine fünfzehn Sommer alte Tochter, ist verschwunden! Seit vorgestern Mittag wie vom Ingerimm verschluckt. Und zuletzt gesehen hat man sie am Bach, wo auch der nichtsnutzige Sohn der Contadores viel zu oft auf der faulen Haut liegt. Bei Travia, hat ihr sicherlich aufgelauert und sich an meiner armen Tochter vergriffen! Denn einem Contadores kann man ja wahrhaftig alles zutrauen! War ja auch der, der meinen Sohn dazu angestiftet hat, mit der Sense zu spielen und... Aber ich schweife ab... Also, meine Tochter ist verschwunden, aber ich kanns doch nun nicht einfach

zulassen, also hab ich mich erniedrigt und bin hier aufs Feld des Übeltäters und hab ihn zur Rede gestellt – aber ihr seht ja, zückt sofort die Mistgabel und versucht mich umzubringen, damit's ja keine Zeugen gibt! Bei Peraine, zum Glück waren die Herrschaften da.“  
„Lüge, alles Lüge!“, schallt es von der anderen Seite. „Da seht ihr es ja wieder, Senores! Und ihr müsst grade reden Lumino...“, er dreht sich mit hochrotem Kopf in die Richtung des Bauern um, „Eure Dirne von einer Tochter hat doch meinem armen Rondrigo den Kopf verdreht und sonst was mit ihm angestellt! Aber, beim Herren Praios, irgendwann wird euch dafür wieder die Strafe der Götter ereilen! Habt ja schon mal gesehen, was ihr von euren Lügenmärchen habt! Erst vor zwei Götterläufen hat die Herrin Rondra selbst mit einem Blitz die Scheune abgebrannt, aber keinen Tag später hat er schon wieder das Maul aufgerissen und gemeint, dass meine Frau, ja *meine Frau*, eine stolze und ehrliche Contador, für sein Leid verantwortlich gewesen sei. Da hat er Glück gehabt, dass die Leuin nicht gleich ihn mit dem Blitz gespalten hat und dann so was! Nein, ich sage euch, seine Tochter hat meinen armen Sohn entführt. Ist ja auch eine Hexe, das Biest, meine Frau hat sie ja schon mal dabei ertappt, wie sie auf dem Besen geritten ist! Will uns bestimmt auch dieses Mal wieder die Ernte verhageln, wie es letztes Jahr der Fall war...“  
So fahren die beiden also damit fort, sich gegenseitig Anschuldigungen und Verwünschungen an den Kopf zu werfen, und erst als sie nach einiger Zeit wieder in eure Richtung blicken und bemerken, wie euch die mittägliche Hitze zusetzt, halten sie inne.  
Salvestro wendet sich euch zu: „Aber gewiss sind die Herrschaften erschöpft und wollen sich den Rest der Boronsstunde noch ausruhen. Daher wäre es mir natürlich eine Ehre...“, „... euch in *meinem* bescheidenen Heim Unterkunft und etwas zu Essen und zu Trinken anzubieten...“, fällt ihm Lumino ins. „Denn wie man ja weiß, nagen die Contadores stets am Hungertuch und sind ohnehin nicht in der Lage, ihre Gäste traviagefällig zu bewirtschaften.“

Es ist nun an den Helden, die Situation durch Worte und Taten zu entschärfen. Am sinnvollsten wäre es, wenn sich die Gruppe aufteilt oder zumindest beiden Familien einen Besuch abstattet. Lassen sie Lumino dabei noch als krönenden Abschluss einen schnippischen Kommentar hinter Salvestro herrufen, wenn dieser mit einer oder mehreren Heldinnen zu seinem Haus aufbricht.

Sollten die Helden stattdessen versuchen genervt ihres Wege zu ziehen und die beiden einfach stehen lassen, wird Lumino ihnen nachlaufen und sie eindringlich bitten, ihm bei der Suche nach seiner Tochter zu helfen. Notfalls wird er versuchen, die Helden mittels einigen Dukaten oder dem Verweis auf ihre göttliche Pflicht (z.B. bei Rittern oder Geweihten) umzustimmen – und sich notfalls auch reumütig wegen der Streiterei zeigen. Bedenken sie, dass er für einen Bauern eine gehörige Portion Menschenkenntnis besitzt und erstaunlich redegewandt ist – sie kennen ihre Spieler am besten, versuchen sie ihr Glück.

Wenn die Helden das Angebot annehmen, werden sie zum Bauernhaus der Familie gebracht, wo Salvestro oder Lumino ihre Frauen auffordern werden, den Gästen etwas Wein und Obst zu reichen.

Die Personenbeschreibungen der Familienmitglieder finden sich im Anhang.

Die Häuser der Bauern sehen sich erstaunlich ähnlich – der einzige große Unterschied ist, dass die Bolongarnos den Stall nach einem Brand nun direkt an das Haus angebaut haben, während er bei den Contadores noch einige Schritt abseits steht.

Die Häuser selbst sind weiß verputzt und erstaunlich gut instand gehalten (man legt Wert darauf, sich vor den ungeliebten Nachbarn keine Blöße zu geben), die Einrichtung ist einfach, aber zweckdienlich: Ein Tisch mit einigen Stühlen in der Stube, eine Feuerstelle, ein Regal voller Werkzeuge, neben dem Tisch in der Wand ein kleiner Schrein mit einer kunstvoll

gefertigten Peraine Statue (Bei den Contadores: „Eigenhändig geschnitzt!“). Im Schlafzimmer ein gut gearbeitetes Doppelbett für die Eltern und Einzelbetten für die Kinder, dazu einige Kleidertruhen. Im Stall ist Platz für ein halbes Dutzend Kühe oder Pferde, außerdem ist ein großer Hühnerkäfig zu finden.

Je nachdem, wo sich die Helden zuerst umhören, können sie folgende Gerüchte aufschnappen, diese sind als wahr (+), teilweise wahr (+/-) oder falsch (-) gekennzeichnet.

Bei den Contadores:

„Wir leben schon seit Generationen hier, waren schon lange vor den Bolongarnos da...“ (Das weiß niemand mehr genau...)

„Die Travina ist eine Hexe (-), meine Frau hat sie schon mal auf dem Besen fliegen sehen (+/-) (Sie leidet an Einbildungen und sieht öfters „seltsame Sachen“), letztes Jahr hat es uns die Ernte verhagelt (+), dass war mit Sicherheit sie! (-)“

„Der Lumino schlägt Frau und Tochter (+), hat auch dem armen Federico im Zorn den kleinen Finger abgeschnitten (-).“

„Wir leben hauptsächlich vom Getreideanbau und der Schweinezucht (+), aber Salvestro ist geschickt mit dem Schnitzmesser – hat schon so manche Miniatur geschnitzt und teuer auf dem Markt verkauft (+).“

„Die Bolongarnos leben von Ackerbau und Viehzucht (+), es heißt sie hätte auch einen kleinen Hügel mit Wein weiter im Norden (+), allerdings wird der nicht genutzt weil sich Lumino nicht damit auskennt (+/-)“ (Tatsächlich hat er dort einige Jahre Weinbau betrieben, aber die Trauben wurden immer wieder von Dieben gestohlen.)

„Die Scheune der Bolongarnos ist vor zwei Götterläufen abgebrannt (+), Rondra selbst hat sie mit einem Blitz dem Erdboden gleich gemacht (+/-) (Zumindest war es ein Blitz), dass hat er davon (-) weil er ständig Lügengeschichten über uns erzählt. (+)“

„Rondrigo war zuletzt unterwegs im Wald um Feuerholz zu sammeln (+/-) (Tatsächlich hat er sich dort mit Travina getroffen), ist aber nicht zurückgekommen (+), wahrscheinlich hat sie ihn verhext (-).“

„Salvestro war mal Söldner (+), hat beim Orkensturm gegen die Schwarzpelze gekämpft (+).“ (Wenn die Helden ihn nicht unterbrechen, wird er stolz eine Geschichte aus seiner Söldnerzeit erzählen und dann nach seinen Sachen suchen, wobei er feststellt, dass sein Kurzsword verschwunden ist. Später wird er noch feststellen, dass auch sein kleiner Geldbeutel hinter dem Göttingenbild verschwunden ist, welchen er dort immer für schlechte Zeiten versteckt hatte.)

Bei den Bolongarnos:

„Wir waren natürlich zuerst hier...“ (Wer weiß...)

„Antara ist eine fantastische Köchin – ihr müsst unbedingt von ihrem Obstkuchen probieren!“ (+)

„Der Rondrigo ist ein Taugenichts (-), genauso wie sein Vater (-), nur den Frauen an die Mieder gehen, das können sie (-), haben bestimmt der armen Travina aufgelauert und ihr was angetan (-). Immerhin war Salvestro mal Söldner (+) ihm ist also alles zuzutrauen...“ (-)

„Die Celissa ist verrückt (+/-) (Zumindest ein wenig...), sieht dauernd seltsame Sachen (+) und behauptet, dass unsere Travina eine Hexe sei (+), was für ein Unsinn! (+)“

„Hat vor zwei Jahren Feuer an unserer Scheune gelegt (-), denn alles ist so schnell abgebrannt (+), dass konnte nicht mit rechten Dingen zu gehen (-).“

„Unseren Federico haben sie dazu angestiftet, mit der Sense zu spielen (-), hat sich den kleinen Finger abgeschnitten, der Arme... (+)“

„Wird dieses Jahr sicherlich eine gute Ernte geben (+), nur Wein gibt's nicht, der wurde schon die letzten zwei Jahre von den Stöcken gestohlen (+), waren sicher die Contadores, diese Neidhammeln (-).“

„Bevor Travina verschwunden ist, war sie unten am Bach, Wasser holen und Wäsche waschen (+), hat ihren Bruder mit der sauberen Kleidung heim geschickt (+), dann war sie verschwunden (+), ich sag's noch mal, es war sicher einer der Contadores! (-)“

„Im Westen haust ein Drache (+), hat sich angeblich zum Schutzherren der Bauern dort aufgeschwungen (+), lässt sich anbeten (+) und verlangt Gold- (+) und Menschenopfer (-). Angeblich hat die Gräfin ein hohes Kopfgeld ausgesetzt – man munkelt von fünfhundert Dukaten – für jeden der drei Köpfe (+).“

Der kleine Federico wird sich während des Gespräches entfernen und zum Fluss schlendern. Wenn die Helden schließlich aufbrechen kommt er ihnen entgegen und wird die Helden kurz ansprechen:

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Ihr denkt gerade darüber nach, wo ihr wohl mit eurer Suche anfangen solltet, als euch der kleine Sohn der Bolongarnos entgegenkommt. Er hält direkt auf euch zu und steht schließlich vor [Heldennamen]. „Senore, werdet ihr den Beiden jetzt hinterher gehen und meine Schwester zurückholen? Wisst ihr, ich vermisse sie, habe nun niemanden mehr zum spielen.“

Sofern die Helden wissen wollen was er mit „den Beiden“ meint (oder anderweitig näher auf seinen Ausspruch eingehen), wird Federico fortfahren:

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

„Naja, hab die Wäsche nach Hause gebracht, wie es meine Schwester gesagt hat, dann bin ich hoch zur Straße weil da grade ein Caballero (alm. für Rittersmann) vorbeikam – mit einem Pferd ganz in eine Rüstung gehüllt. Hab ihm natürlich lange nachgeschaut – und plötzlich kam Travina mit dem Rondrigo von Contadores aus dem Wald. Hab drüber nachgedacht, ob ich ihnen nicht hinterher soll, aber sie waren ja schon so weit weg. Wollte es dann eigentlich Vater sagen, aber der hätte mich sicher wieder nur verhaun.“ Er hält kurz inne und merkt, dass er sich scheinbar verplappert hat. „Ähh... Aber verpetzt mich bitte nicht, ja?“

Wenn die Helden weiter nachfragen kann er ihnen in etwa die Stelle zeigen, wo die beiden aus dem Wald kamen. Tatsächlich sind dort (Fährtsuche-Probe) zwei menschliche Spuren zu entdecken, die (sofern mindestens 5 TaP\* übrig sind oder genug Zeit investiert wird) von einer Waldlichtung in Richtung Straße führen.

Die Helden haben nun also einen ersten Anhaltspunkt und sollten sich schleunigst auf den Weg machen. Wenn sie vorher noch die Bauern über ihre neuen Erkenntnisse informieren, werden diese weiter darauf beharren, dass „die arme Tochter entführt“ bzw. „der arme Sohn verzaubert“ wurde. Außerdem wird der kleine Federico eine ordentliche Tracht Prügel mit dem Stock bekommen, weil er seinem Vater nichts von seiner Entdeckung berichtet hat.

## Zweiter Akt – Auf Aves Spuren

### **Vom Krieger der vor Langeweile starb Ein Wort zur Reise für den Meister**

Die Reise an sich sollte bis zur Begegnung mit der Räuberbande eher einer friedlichen Schnitzeljagd ähneln. Wenn sie aber wissen, dass ihre Spieler einen actionorientierten Spielstil pflegen, können sie je nach Bedarf noch auf folgenden Begegnungen zurückgreifen:

#### **Optionale Begegnung I:**

##### **Räuberbande**

Statt dass die Helden den Botenläufer auf seiner Rast antreffen, ist dieser gerade vor einigen Wegelagerern überwältigt worden – passen sie Waffen und Werte nach ihrem Ermessen an.

#### **Optionale Begegnung II:**

##### **Kvillotter am Straßenrand**

Statt des Wiesels liegt eine Kvillotter nahe der Zollstation am Straßenrand. Das Tier fühlt sich von den Helden bedroht und greift denjenigen, der am weitesten außen läuft, mit einem gezielten Biss an. (Sinnesschärfe- Probe +9 oder Gefahreninstinkt-Probe +5 um reagieren zu können) Wird einer der Helden vergiftet kann man sich an der Zollstation notdürftig um ihn kümmern.

##### **Kvillotter (ZBA S.165)**

INI: 7+2W6	PA: 2	LeP: 10	RS: 0	KO: 9
Biss:	AT: 12	DK: N	TP: 1W6+1 (+Gift*)	
GS: 3	AuP: 15	MR: 6/3	GW: 5	

Besondere Kampfgelbn: Hinterhalt (9), Gezielter Angriff, sehr kleiner Gegner (AT+3, PA+6)



*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Die Landschaft wird zunehmend hügeliger, die Straße nähert sich nun immer stärker dem Hügelwald zu eurer Rechten an und es dauert nicht lange, bis ihr schließlich den Halbschatten der Bäume genießen könnt. Ihr seid nun sicherlich schon gut drei Stunden unterwegs, die Praiosscheibe ist weiter nach Westen gezogen und auch die Hitze hat merklich nachgelassen. Die Straße beschreibt eine weite Rechtskurve und führt schließlich um die Ausläufer des Waldes herum. Hier durchquert sie nun eine von einem kleinen Bach durchflossene Senke, eine kleine Holzbrücke ermöglicht euch den Übergang, danach steigt sie zum nächsten Hügel an und windet sich weiter in Richtung Osten.

Verlangen sie eine Sinnesschärfe-Probe +5 auf Sicht. Sollten die Helden Erfolg haben, sehen sie schon jetzt, wie sich der Botenreiter am Straßenrand niederlässt, ansonsten bemerken sie ihn erst hinter der nächsten Hügelkuppe.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Als ihr euren Blick ein weiteres Mal über die Landschaft schweifen lasst, könnt ihr von der Hügelkuppe erkennen, dass ihr scheinbar nicht mehr alleine auf der Straße seid. Den ganzen Tag ist euch noch niemand entgegen gekommen, doch nun seht ihr in einiger Entfernung, wie sich ein Wanderer im Schatten einiger Weiden niederlässt, noch gut fünfhundert Schritt trennen euch von ihm. Dann macht die Straße einen Schlenker und der nächste Hügel versperrt euch die Sicht.

Als ihr ihn überwunden habt, breitet sich zu eurer Linken erneut ein weites mit Hecken und Feldern durchzogenes Tal aus. Ihr könnt dutzende Bauern erkennen, die unermüdlich mit Sensen durch die Felder gehen und das reife Getreide ernten.

In Rufweite vor euch sitzt nun der junge Mann, den ihr vorhin schon entdeckt habt. Er ist wohl um die zwanzig bis dreißig Sommer alt, hat es sich am Straßenrand bequem gemacht und schaut misstrauisch in eure Richtung.

Bei dem Mann handelt es sich um *Punino Amado Sabre*, einen Botenläufer der hiesigen Gräfin *Groschka, Tocher der Bulgi* (sein Wappen ist mit einer Heraldikprobe +3 zu identifizieren). Er hat sich an dieser Stelle niedergelassen und gönnt sich eine kurze Pause von seinem anstrengenden Lauf. Er wird den Helden zuerst etwas reserviert begegnen (vor allem wenn sie offensichtlich gut gerüstet sind), sich aber nach einem kurzen Gespräch offen (und vor allem stilvoll und gebildet) zeigen.

Sollten die Helden nach den beiden Gesuchten fragen wird er kurz nachdenklich und antwortet dann:

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

„Ein junger Mann und eine noch jüngere Frau sagt ihr?“ Euer gegenüber hebt seinen breitkrepfigen Hut und kratzt sich kurz am Kopf, danach beginnt er mit den Fingern über seinen Kaiser-Alrik-Schnurrbart zu streichen. „Doch wahrhaftig, heute kamen zwei des Weges auf die eure Beschreibung passt. Heute Morgen auf halbem Wege zwischen der Zollstation über den Valquir und der Grafenstadt Taladur hab ich sie getroffen. Ja genau, ein gut gebauter Jüngling und ein junges Mädchen, sahen nach Tagelöhnern oder Bauern aus.“

Mit weiteren Details kann er leider nicht dienen, sofern sie aber die Reisegeschwindigkeit der Beiden durch einen verstauchten Knöchel angepasst haben, können sie hier den Spielern diese Information zukommen lassen.

Der junge Mann wird sich noch auf ein kurzes Gespräch mit den Helden einlassen – sollte einer von ihnen offensichtlich aus dem Norden stammen wird er sich neugierig nach den neuesten Ereignissen erkundigen, vor allem über die Situation im Svelttal (er hat dort Angehörige), auch Elfen wird er – sofern diese nicht offensichtlich abgeneigt sind – in ein Gespräch verwickeln.

Danach verabschiedet er sich gebührend und läuft weiter in Richtung Bangour.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Die Sonne steht schon tief und taucht die ganze Ebene in ein kräftiges Rot, als ihr schließlich in einiger Entfernung ein größeres Gebäude – offensichtlich ein Gasthaus oder eine Wildnisherberge – kurz vor einer Weggabelung erblicken könnt.

Als ihr etwas näher herangekommen seid, könnt ihr schließlich die rotgoldenen Lettern auf dem großen Schild über dem Eingang entziffern: „Wanderers Ruh“

Ja, Ruhe habt ihr euch nach diesem anstrengenden Tagesmarsch wahrhaftig verdient!

Etwas weiter hinter dem Gasthaus verzweigt sich der Weg nach Süden und Osten, ein schiefer Wegweiser zeigt mit seinen kunstvoll gefertigten Pfeilen Wanderern den Weg.

Der Weg nach Süden führt Richtung Hundred, der nach Osten Richtung Taladur (beides auf dem Wegweiser deutlich zu erkennen). Die Helden können nun im Gasthaus einkehren und sich dort von den Strapazen erholen.

Ein Nachtmarsch wäre zwar theoretisch möglich, allerdings sollten sie den Spielern klarmachen, dass es tagsüber wegen der Temperatur schon anstrengend genug werden wird (verteilen sie für diesen Tag bis zu 25% zusätzliche Erschöpfungspunkte).

Im Gasthaus können die Helden Essen und Trinken zu regulären Preisen bekommen, die Unterkunft ist günstig, aber gepflegt.

Anspruchsvollen Geschmäckern kann der Wirt *Joselito Adelbuhler* auch einen guten Almadanischen Landwein für 5H pro Becher anbieten – wenn die Helden offensichtlich Fremde sind, können sie ihn mit etwas Wortgeschick sogar zu einer kostenlosen Kostprobe überreden (und wehe dem, der den Wein dann nicht lobt!).

Eingekehrt sind die Gesuchten hier übrigens nicht – und auch keiner der Gäste (lediglich drei reisende Tagelöhner aus Hundred) hat sie gesehen. Die Tagelöhner lassen sich im Übrigen auch zum Glücksspiel oder Wetttrinken überreden – wenn man die Preisklasse entsprechend niedrig ansetzt...

**Preise in der Taverne**

Becher Milch	3K	Brotmahlzeit	2H
Becher Kräutertee	5K	Eintopf	3H
Krug Bier	6K	Stück Obstkuchen	2H
Landwein	12K	Grütze	1H
Guter Almadanischer Wein	5H	Schweinschaxe mit Gemüse	2S
Strohlager im Schlafsaal	2H	Einzelzimmer	3S
Doppelzimmer	5S	Pferd im Stall (inkl. Verpflegung)	3H

Die Nacht können die Helden hier ungestört verbringen und am nächsten Tag frisch ausgeruht ihren Weg fortsetzen (Regeneration +1, evt. zusätzlicher Abbau von Erschöpfung). Beachten sie, dass exzessive Zecher jetzt ihren großen Werwolf spüren dürften...

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Am nächsten Morgen tretet ihr ausgeruht vor die Taverne. Die Morgensonne schaut schon zwischen den Hügeln hervor, die sanften Strahlen kitzeln eure Augen und verscheuchen den letzten Anfall von Müdigkeit. Das Wetter ist – wie schon die letzten Tage – wie fürs Reisen geschaffen: wolkenloser blauer Himmel, ein sanfter Belemann aus West-Südwest. Eine große Staubwolke im Osten, an die zwei Meilen vom Gasthaus entfernt, zeugt von einer Kutsche, die scheinbar erst vor kurzem das Gasthaus passiert hat.

Man könnte die Reise wahrhaftig genießen, müsstet ihr nicht die beiden Verschwundenen verfolgen. Seufzend setzt ihr euch in Bewegung und folgt weiter der Straße.

Es ist zu hoffen, dass die Helden die bisherigen Puzzleteile richtig zusammensetzen und den Weg nach Taladur einschlagen. Vergessen sie nicht – wie immer – nach Formation und Vorbereitung zu fragen. Nach gut zwei Stunden Marsch können sie das folgende Ereignis zur Auflockerung einbringen:

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Hat sich dort nicht etwas im Gebüsch am Straßenrand bewegt? Tatsächlich! Gut zehn Schritt vor euch biegen sich die Grashalme zur Seite, *irgendetwas* bewegt sich auf euch zu!

Lassen sie die Helden eine Sinnesschärfe Probe +4 auf Sicht Würfeln. Erfolgreichen Helden können sie folgenden Abschnitt vorlesen:

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Angespannt spähest du in Richtung der umknickenden Gräser – als dir plötzlich auffällt *was* sich dort bewegt. Du schaust zu deinen Kameraden und setzt unwillkürlich ein Grinsen auf: Es ist nichts weiter als ein Wiesel, das durch das Gebüsch huscht.

Tatsächlich wird das Wiesel wenige Augenblicke nachdem es aus dem Gebüsch auf die Straße gehuscht ist einen Haken schlagen und versuchen, im Feld auf der anderen Seite zu verschwinden. Wenn es ihre Helden darauf anlegen, können sie das Tier nach kurzer Verfolgung erlegen und eine halbe Ration Fleisch und etwas Fell (Luxusartikel!) erbeuten.

**Wiesel (ZBA S.187)**

LE: 5            AT:4            PA: 6  
TP: 1SP        RS: 0            GS: 12  
sehr kleiner Gegner (AT +3 / PA +6)

Nach diesem kleinen Intermezzo erreichen die Helden schließlich gegen Mittag die Zollstation über den Valquir.

Sie untersteht dem alt gedienten Armeeeoffizier *Danilo Magnifico Sfalia*, der vier Zöllner, einen Schreiber und einen Grenzjäger kommandiert.  
(Beschreibungen der Personen siehe Anhang).

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Es muss schon auf die Mittagsstunde zugehen, als sich endlich zwischen dem Flimmern der sengenden Hitze die Zollstation in der nächsten Senke vor euch abzeichnet. Das steinerne Gebäude liegt direkt an der Uferböschung des Valquir, eine kleine steinerne Brücke führt über den Fluss, an beiden Enden seht ihr eine kleine Mauer in die ein Tor gearbeitet ist. Trotz der sengenden Sommerhitze führt der Fluss erstaunlich viel Wasser, ihr könnt einige Gestalten sehen, die sich dort abkühlen.

Als ihr näher herankommt erkennt ihr, dass die Brücke an beiden Enden von je einem Gardisten mit Hellebarde bewacht wird, zwei weitere stehen am Eingang zum Innenhof und fertigen gerade eine Gruppe Zahori mit ihrem Wagen ab.

Wenn die Helden die Brücke überqueren wollen müssen sie zuerst eine gute Viertelstunde warten, bis die Zahori passieren dürfen – was natürlich nicht ohne größere Diskussion und Feilscherei von statten geht. Dabei kommt es zu folgender Szene, bei der auch die Helden eingreifen können:

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Gerade hat sich die Gardistin nach langer Unterredung mit den Zahori geeinigt und macht sich daran, das Tor über die Brücke öffnen, da schwingt die Tür des Zollhauses auf und ein Mittvierziger in einem glänzend polierten Harnisch tritt heraus. Mürrisch schaut er in Richtung der Zahori, dann zu der Gardistin: „Elea, habt ihr den Wagen auch gründlich durchsuchen lassen? Wir wollen doch nicht, dass das Pack irgendwelches Diebesgut mit hinüber nimmt!“

Man hört ein deutliches Seufzen der Gardistin, das in der aufbrausenden Empörung der Zahori untergeht. Der Mann in der Rüstung dreht sich kurz um, ruft nach zwei Gardisten in der Zollstation und schaut dann wieder zum Wagen, wobei sein Blick deutlich erkennen lässt, was er von den Zahori hält.

Die Helden können eingreifen und versuchen, den Weibel zu überzeugen, die Zahori auch ohne langwierige Kontrolle passieren zu lassen. Danilo verabscheut das fahrende Volk und wird alle Vorurteile anbringen, die ihm einfallen und wird sie als „Diebesgesindel“ und „Bande von Betrügern“ titulieren. Letztendlich können die Helden ihn aber mit etwas Überzeugungskraft (Talentprobe gegen Menschenkenntnis 8 oder gutes Rollenspiel) oder einem Weinschlauch aus dem Wagen überreden, sein Vorhaben aufzugeben.

Wenn es den Helden gelingt sich für die Zahori einzusetzen werden diese auf der anderen Seite dankbar auf die Gruppe warten und den Helden anbieten, sie ein Stückchen auf ihrem Wagen mitzunehmen. Über die beiden Gesuchten wissen sie nichts, da sie erst heute Morgen in aller Frühe von Hundred in Richtung Ragath aufgebrochen sind.

Nach den Zahori werden die Helden von *Elea Assiref* und *Gonzalo Arrôz* nach ihrem „woher“ und „wohin“ befragt und schließlich aufgefordert, zwei Kreuzer pro Bein und einen Heller pro Rad zu zahlen (Pferde zählen *zusätzlich* zum Reiter).

Wenn sich die Helden nach Travina und Rondrigo erkundigen, wird Elea bestätigen, dass tatsächlich ein junges Pärchen mit passender Beschreibung an der Zollstation vorbeigekommen ist:

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

„In der Tat, gestern Vormittag kam hier ein junges Pärchen vorbei auf das eure Beschreibung passt. Allerdings waren die beiden in Begleitung eines älteren Bauern – hat behauptet, er sei mit seinem Wagen zu seinem Gehöft in der Nähe von Taladur unterwegs – und letzteres sei auch das Ziel der beiden anderen. Hab dann nicht näher nachgefragt, klang alles ganz normal.“

Nachdem die Formalitäten geklärt sind (was einschließlich der Zahori gut eine halbe Stunde dauern sollte), kann die Gruppe ihren Weg fortsetzen. Mit Hilfe der Zahori können die Helden Taladur etwa 3 Stunden vor Sonnenuntergang erreichen (die Zahori selbst werden sich an der letzten Weggabelung weiter nach Norden aufmachen), zu Fuß treffen sie kurz vor der Abenddämmerung ein. Auf dem Weg dorthin können sie den Helden bei Bedarf schon einige Informationen über die „Stadt der Streittürme“ zukommen lassen. (Kasten weiter unten und HdR S.144f)

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Seit einiger Zeit hat sich die Landschaft langsam verändert. Die weiten Felder sind hinter der Zollburg nach und nach kargen Weideflächen gewichen, statt großer Gehöfte seht ihr nun die schmutzig-weiß gekalkten Katen unfreier Bauern am Wegesrand. Statt hohem goldenem Weizen wachsen nun niedrige Weinstöcke auf den kleinen Feldern, am Wegesrand ist das Gras gedrungenem Gebüsch gewichen. Plötzlich taucht hinter der nächsten Senke vor euch die mächtige Silhouette der Stadt auf. Umfasst ist sie von einer fast sechs Schritt Steinmauer – die aber im Angesicht der riesigen Türme, die sich mitten aus der Stadt gen Himmel strecken, geradezu winzig aussieht. Das müssen die Türme sein, von denen man euch auf dem Weg erzähl hat, die Türme, die der Stadt ihren Namen gegeben haben – Taladur, die Stadt der Streittürme. Über der Szenerie thront herrschaftlich die gräfliche Burg aus dunklem Granit mit einem massiven, wohl über zwanzig Schritt hohen Bergfried.

Die Helden erreichen die Stadt von Norden her und können sie nach einer kurzen Routinekontrolle betreten. Mit etwas Überredungskunst oder einigen Silberstücken kann man den zuerst mürrisch und abweisend wirkenden Wachen schließlich noch einige Informationen über die Gesuchten abringen:

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Die Torwächterin runzelt kurz die Stirn, schaut dann noch einmal in eure Richtung [und gegebenenfalls auf die Silbermünzen], dann nickt sie und meint: „In der Tat, die beiden kamen tatsächlich hier vorbei, erinnere mich noch ganz genau. Nicht das sie sonderlich auffällig gewesen wären – Bauernvolk kommt ja allenthalben hier entlang. Nein, denkwürdig war, dass es die beiden mit den letzten Strahlen der Praiosscheibe in die Stadt geschafft haben. Waren schon dabei, die Tore zu verriegeln, da standen sie plötzlich völlig außer Atem vor uns. Nunja, war spät, hab mir die beiden kurz angeschaut, schienen mir normale Fellachen zu sein. Hab dem Jüngling noch geraten sein Schwert lieber stecken zu lassen solange er in der Stadt ist und sich nicht mit den Wachen der großen Familien anzulegen – ein Rat, den ich auch euch ans Herz lege.“

Auf der untenstehenden Karte sind die wichtigsten Örtlichkeiten der Stadt gekennzeichnet, an den mit Sternchen \* markierten Orten können die Helden Informationen über die Gesuchten finden. Details zu Taladur finden sie in der Spielhilfe „Herz des Reiches“ ab Seite 144, für dieses Abenteuer spielt die Stadt und ihre Intrigen allerdings nur eine untergeordnete Rolle, weshalb hier lediglich ein Abriss folgt.

## Wichtige Orte für dieses Abenteuer

### 1) Bodartor:

Die Torwachen können (wie auch schon beim Betreten der Stadt durch etwas Überzeugungsarbeit oder ein paar Silbermünzen motiviert) mitteilen, dass die Beiden heute Morgen die Stadt in aller Frühe verlassen haben.

### 2) Wollmarkt:

Hier kann der eine oder andere Händler bemerkt haben, wie die Gesuchten in aller Frühe Richtung Bodartor unterwegs waren.

### 3) Travia Tempel:

Das „Haus der Guten Frau“ ist ein typischer, reichlich mit Blumen geschmückter Stadttempel mit Langschiff aus Naturstein (R&S S.159ff) und wird von zwei Geweihten und fünf Novizen betreut. Die Novizin *Vibora* kann auf Nachfrage der Helden bestätigen, dass die beiden Gesuchten heute Morgen zu einem kurzen Gebet eingekehrt sind und etwas Geld gespendet haben. Da das Mädchen noch sehr jung aussah hat sie die Beiden ein wenig beobachtet und kann den Helden auch den ersten Hinweis darauf geben, dass Travia schwanger ist.

### 4) Eisenstraße:

Hier kann unter Umständen der eine oder andere fleißige Händler die beiden gesehen haben, als sie gestern Abend durch die Straße in Richtung der Turmschänke gezogen sind. Der Krämer *Tafan Pipoto* (Geschäft direkt NW von Markierung 4) kann Auskunft geben, dass die Beiden bei ihm einen Wasserschlauch, zwei Decken und etwas Zunder erstanden haben, außerdem haben sie sich nach einer Unterkunft für die Nacht erkundigt, worauf er das Gasthaus „Turmschänke“ empfohlen hat.

### 22) Turmschänke:

Die dralle 22jährige Wirtin *Azila Sertaro* kann bestätigen, dass hier tatsächlich gestern Nacht ein fescher Jüngling eingekehrt ist. „Hübsches Kerlchen, hätte ihn ja gerne mal von Rahjas Früchten kosten lassen. Zu Schade, dass er schon eine Begleiterin hatte.“ [Falls ein (wirklich) ansehlicher Held in der Gruppe ist: „Aber vielleicht möchtet ihr ja einmal...“]

## Schenken und Gaststätten

Turmschänke	Q6 / P5 / S8
Angroschs Keller	Q3 / P4
Der Hammer	Q7 / P5 / S10 (aber derzeit bis auf den Schlafsaal komplett belegt)
Gräfliche Braustube	Q6 / P6

## Die großen Familien der Stadt

Tandori (Drahtzieherei)	blaue Schwertlilie auf weißem Grund
Amazetti (Bronzegießerei)	grüner Drache auf Schwarz
Von Zalfor	rote geflügelte Schlange auf Gold
Ernathesa (Glockengießerei)	silberne gekreuzte Rapiere auf Grün
Von Taladur	goldener Turm auf schwarz-rot geteiltem Schild

## **Weitere Informationen über die Stadt**

Die folgenden Informationen können sie Helden mit entsprechenden Talentwerten zukommen lassen (ansonsten gilt der angegebene Wert als Erschwernis der Talentprobe). Alternativ können sie sie auch einigen Stadtbewohnern in den Mund legen:

**Kriegskunst 5+:**

*„Die Streittürme sind militärisch sicherlich nur von begrenztem Wert, haben aber schon so mancher Familie bei einer Fehde Schutz geboten – sind aber in erster Linie Prestigeobjekte.“*

**Baukunst 5+:**

*„So mancher Turm hat schon bessere Zeiten gesehen. Der dort ist schief und wird nur von einigen Ankern gehalten, der da ist spröde und von der Zeit gezeichnet.“*

**Geographie 5+:**

*„Taladur gehört zur Grafschaft Waldwacht, liegt in der Almadanischen Senke und ist Sitz der Gräfin. Wegen der Nähe zum Kosch sind hier in der Region viele Zwerge zu finden.“*

**Geschichtswissen 7+:**

*„Früher war Taladur einmal das Handelszentrum von Almada, inzwischen hat ihm Punin aber den Rang abgelaufen.“*

**Geschichtswissen 12+:**

*„Ursprünglich diente die Stadt als Handelsplatz zwischen Zwergen und Elfen.“*

**Menschenkenntnis 5+:**

*„Hier ist man noch Humorloser als im Rest des Königreiches – und fühlt sich umso schneller in der Ehre verletzt – andererseits wirft man sich aber offen über die Straßen hinweg Pfuscher und Betrügerei vor...“*

**Menschenkenntnis 7+:**

*„Fast jeder fühlt sich einer Familie zugehörig – und reagiert entsprechend gereizt auf die Konkurrenten. Man tut als Außenstehender gut daran, sich nicht einzumischen.“*

**Heraldik 7+:**

*„Die vielen verschiedenen Wappen, die an den Türmen und bei den Wachen in der Stadt zu sehen sind, gehören zu den einflussreichen Familien, die hier eifersüchtig um die Vorherrschaft ringen.“*

**Passendes Handwerkstalent 7+:**

*„Hier werden viele Waren von außerordentlicher Qualität gefertigt – zum Teil echte Zwergische Handwerkskunst.“*

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Kaum habt ihr die Stadt betreten, da trägt der Wind auch schon die Geräusche des fleißigen Hämmerns und den Geruch von Feuer aus den vielen Werkstätten zu euch hinüber. Die Stadt ist ein einziges Gewirr von Gassen um die Hauptstraße herum, einzig die hohen Streittürme bieten euch Anhaltspunkte für die Orientierung.

Wenn die beiden Gesuchten tatsächlich noch hier sind, dann könnten sie überall in diesem Trubel sein – wo also anfangen zu suchen?

Geben sie den Helden nun freie Hand, sich in der Stadt umzuschauen und sich bei den Bewohnern nach Travina und Rondriego zu erkundigen. Vielleicht will auch der eine oder andere Held die Gelegenheit nutzen und sich gut gearbeitetes Werkzeug oder ein scharfes Schwert besorgen?

Wenn sich die Helden nach Sonnenuntergang noch in den Straßen aufhalten, können sie folgende Begegnung einfügen. Spielen sie zumindest den Beginn der Szene alleine mit dem Spieler eines Helden aus.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Gerade hast du dir das kunstvolle gearbeitete Schild einer der Werkstätten angeschaut und bist ein wenig hinter deine Begleiter zurückgefallen, da nimmst du aus den Augenwinkeln eine Bewegung in einer der Seitengassen wahr.

Lassen sie den Helden kurz reagieren und fahren sie dann fort.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Du erkennst eine kleine Gestalt, die sich aus der Seitengasse auf dich zu bewegt, offensichtlich eine junge Frau – nein, eher noch ein Mädchen – in einer viel zu großen, weit an den Ärmeln und am Oberkörper ausgeschnittenen Tunika. Schüchtern hält sie anderthalb Schritt vor dir an, macht einen unbeholfenen Knicks und meint dann mit leicht zittriger Stimme:

„G-Guten Abend edler Herr, i-ist es nicht erstaunlich ... kühl heute Nacht? Braucht ihr ... nicht v-vi-vielleicht jemanden, der ... euch die kalten Lenden wärmt?“

Offensichtlich hat sie der Satz viel Überwindung gekostet, sie senkt den Kopf, schaut kurz zu Boden und mustert dich dann wieder mit einem gequälten Lächeln.

Bei dem Mädchen handelt es sich um die vierzehn Sommer junge *Jasmina*, deren Familie bei der letzten Fehde zwischen den Tandori und den Ernathesa getötet wurde. Seither lebt das kleine Mädchen auf der Straße und hält sich mittels Armenspeisung, Bettelei und gelegentlichen Rahjendiensten am Leben. Auf die zu große Kleidung angesprochen wird sie entgegnet, dass sie das Gewand vor einigen Tagen von einem großzügigen Gönner nach einer langen Nacht erhalten hat.

Der weitere Verlauf des Gespräches hängt ganz vom Verhalten des Helden ab – das Mädchen ist für einige Heller, etwas Essbares oder brauchbare Kleidung sichtlich dankbar – vor allem wenn keine Gegenleistung verlangt wird.

Wenn die Helden Rondriego detailliert (!) beschreiben kann sie sich daran erinnern, dass sie ihn tatsächlich gestern Abend nach Einbruch der Nacht kurz vor der „Turmschänke“ gesehen hat.

Letzten Endes sollte die Gruppe die Nacht in der Turmschänke verbringen und am nächsten Morgen aufbrechen. Wenn die Helden auf Jasmina getroffen sind kann diese ihnen – je

nachdem wie sich die Helden ihr gegenüber verhalten haben – zum Tor folgen und die Gruppe mit freundlichem Zuwinken verabschieden.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Und weiter folgt ihr Aves Spuren, lasst die lärmende Stadt der Streitigkeiten hinter euch und wendet euch nun nach Südosten, immer weiter den Weg entlang. Aber anders als gestern scheint heute nicht nur die helle Praiosscheibe am Himmel, so manches weiße Wölkchen hat sich zu ihr an den Himmel gesellt. Auch der Wind ist aufgefrischt und weht merklich aus Süd-Südwest.

Lassen sie die Helden auf Wettervorhersage +3 würfeln:

0-3 TaP\*: Hier braut sich ein kräftiges Sommergewitter zusammen...

4-6 TaP\*: ...das wahrscheinlich noch heute losbrechen wird...

7+ TaP\*: ...genauer gesagt wohl heute Nachmittag.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Nach gut drei Stunden Fußmarsch taucht zu eurer Rechten wieder der Valquir auf, die Straße nähert sich nun immer mehr dem Fluss, bis sie schließlich wieder parallel zu ihm Richtung Südosten verläuft. Zu eurer Rechten reicht der Wald nun bis an das Flussufer, zu eurer Linken bauen sich die mit Weinstöcken bepflanzte Hügel auf, in denen dutzende Tagelöhner mit mühsamer Handarbeit die Traubenernte einbringen.

Leider können die Tagelöhner den Helden keinerlei Hinweise auf die beiden Gesuchten geben (Man hat schließlich mehr zu tun, als den lieben langen Tag Reisenden auf der Straße hinterher zu schauen...).

Gegen Mittag verschlechtert sich das Wetter zusehends, kurz vor Valquirsfurten kommt es zu einer erneuten Begegnung:

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Anders als die letzten Tage ist die Mittagshitze heute erträglicher, dafür liegt eine erdrückende Schwüle über dem Land. Im Westen seht ihr die ersten dunklen Wolkenberge, die sich am Horizont auftürmen und vom Belemann mit einer steifen Briese in eure Richtung geweht werden. Bei euch ist der Himmel schon bedeckt, bald wird der große Regen wohl losbrechen. Aber vielleicht ist das gar nicht so schlimm – immerhin habt ihr die letzten Tage den Abstand zu den Gesuchten verringert – und die Beiden werden sich vielleicht unterstellen, so dass ihr dann weiter aufholen könnt.

Während ihr ein wenig nachdenklich der Straße folgt fällt euch hinter der nächsten Kurve ein Planwagen auf, der scheinbar entgegen eurer Reiserichtung unterwegs war, aber von der Straße gerutscht ist und offensichtlich fahruntüchtig an der Uferböschung steht.

Wenn die Helden näher kommen können sie den unglücklichen Zwergenhändler *Tharin, Sohn des Xomasch* erblicken, der fluchend und mit einer schussbereiten Windenarmbrust neben sich an der Achse des Wagens herumwerkelt. Sofern die Helden aber keine offensichtlich feindseligen Aktionen unternehmen, wird er sie unbehelligt näher kommen lassen. Sobald die Helden die Situation entspannt und sein Vertrauen gewonnen haben wird er schließlich grummelnd den Hammer beiseite legen und sich den Helden zuwenden:

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

„Bei Angroschs langem Bart, das hat man davon!“, jammert der Zwerg, „Seit gut zwei Stunden werkel ich schon hier rum. Ist mir doch wahrhaftig das Rad gebrochen, als ich in ein Schlagloch da hinten gekommen bin. Das hat man davon, wenn man sich auf Menschenwerk verlässt, nicht mal die leiseste Ahnung von guter Handwerkskunst. Und mein fauler Bruder, den ich zurückgeschickt hab um Werkzeug und Holz zu holen, hat sich auch noch nicht blicken lassen. Bei Angrosch, bin sicher er hat sich wieder in die Taverne gesetzt und säuft Dünnbier, und ich steh hier alleine, eine Einladung für das Räuberpack und werde auch noch ganz Nass wenn’s nachher regnet – und meine Waren erst, oh, bei Angrosch, wenn das Väterchen wüsste! Aber verzeiht, ich habe mich noch gar nicht vorgestellt! Tharin, Sohn des Xomasch mein Name, fahrender Händler und Lederer.“

Tharin transportiert insgesamt fünfzehn Kisten mit verschiedenen Lederwaren – vor allem Kleidung, Stiefel, Lederseile, Geldkatzen – aber auch einige kunstvoll gearbeitete Bolzenköcher und zwei komplette Lederrüstungen mit Helm und Zeug. Zusätzlich hat er drei Fässer Met geladen (deren Deckel er gerade zu einem provisorischen Ersatzrad umarbeitet). Ansonsten findet sich noch allerlei Handwerkszeug.

Die Helden können natürlich versuchen, dem Zwerg bei der Anfertigung des Ersatzrades zu helfen: Insgesamt sind 15 TaP\* aus einer gemeinsamen Holzbearbeitungsprobe nötig, die 3 SR in Anspruch nimmt und wie folgt modifiziert wird:

Basis: 10 auf 12/14/16 (Tharin) oder TaW des fähigsten Helden

Bonus: –(Zahl der Helfer x 2)

Malus: +4 (kein eigenes (!) Werkzeug) / +2 (Meister der Improvisation) / +0 (mit Werkzeug)

Wenn die Helden Tharin bei der Reparatur helfen (oder anhalten um ihn vor möglichen Räubern zu schützen), wird dieser ihnen dankbar einen großen Schluck Met aus seinen Fässern anbieten („Sind sie ja nu eh schon geöffnet – und bevor alles überschwappt...“) und anschließend den Wagen wenden um nach Vaquirsfurten zurück zu fahren – und die Helden auffordern auch aufzusitzen. Zwar ist das voll beladene Fuhrwerk nur geringfügig schneller als die Helden, aber die Fahrt dürfte wesentlich angenehmer als der lange Fußmarsch sein.

Wenn die Helden nach Rondrigo und Travina fragen kann Tharin ihnen bestätigen, dass er die beiden gestern Nachmittag auf halber Strecke aufgelesen und bis nach Vaquirsfurten mitgenommen hat:

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

„War da noch auf dem Hinweg zu meiner Werkstatt – wisst ihr, ich lebe seit kurzem – so dreiundzwanzig Jahren – in Vaquirsfurten. Hab in Taladur Metallteile besorgt, denn, wisst ihr, ich arbeite schon längere Zeit an einer neuen Art von Rüstung – eine Mischung aus Plattenpanzer und Lederwams, soll eine Art Eisenmantel werden, sich aber tragen wie weicher Pelz. Nunja...“, man sieht ihn auf seinen Fuhrmannsmantel klopfen, „das ist das einzige was ich bisher zustande gebracht habe, ähnelt noch ziemlich einem Fünflagenharnisch – und bei Angrosch, könnte durchaus etwas bequemer sein. Aber Moment, ich schweife ab... Ihr wolltet etwas über die beiden jungen Menschen wissen die ich mitgenommen hab? Nun, der Jüngling humpelte, tat mir ein wenig leid – ich meine, ich hab mir ja auch schon mal ne

ganze Kiste mit Metall auf den Fuß fallen lassen, kann also nachvollziehen, dass das Wandern da kein Spaß ist... Ähm, wie auch immer, also hab ich die beiden aufsitzen lassen und mitgenommen. Haben sich dann artig bedankt und sind in Vaquirsfurten ins Gasthaus. Wenn ihr etwas Glück habt sind sie noch dort und wenn nicht, also, weit kommt der Kerl mit seinem Fuß ohnehin nicht.“

Spätestens heute Morgen hat sich Rondrigo den Knöchel bei einem Sturz verstaucht, die Helden sollten also guter Dinge sein die beiden noch heute einzuholen.  
Nach gut zwei Stunden Fahrt erreichen die Helden schließlich Vaquirsfurten.

Außer dem kleinen Perainetempel und dem Gasthaus „Zur goldenen Ähre“ gibt es in dem Dorf nicht viel zu sehen. Mit Tharins Schmiede (die zugleich seine Werkstatt ist) erschöpft sich das Handwerkliche Angebot bereits.  
Für die Schenke können sie einen ähnlichen Grundriss wie für das Gasthaus „Wanderers Ruh“ zu Grunde legen. Dort können die Helden vom schwächtigen Wirt *Alrico* erfahren, dass die beiden Gesuchten gestern Abend zusammen mit Tharin ins Dorf kamen und heute Vormittag wieder Richtung Südosten aufgebrochen sind:

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

„Haben mir gesagt, sie wollen seinen Onkel in Punin besuchen, danach sind sie noch zum Tempel, wegen des verstauchten Knöchels, aber ihre Gnaden ist derzeit auf Wanderschaft und die junge Peraina kennt sich noch gar nicht mit der Wundheilkunst aus. Zeit wird's eigentlich, denke ja fast, dass die gütige Peraine sie gar nicht als Novizin will – ist ja ohnehin ein ziemlich eigenes Ding, da Mädchen...“

Außerdem findet sich Tharins kleiner Bruder, *Cadrim, Sohn des Xomasch* in der Taverne – sturzbetrunken über einige leere Krüge gebeugt. Sobald sein Bruder auftaucht und ihm die Leviten liest, wird er wiederholt beteuern, dass er „nur kurz einen Heben wollte und gerade dabei war, sich mit dem Werkzeug auf den Weg zu machen.“

Sofern die Helden noch einen Blick in den Tempel werfen wollen, werden sie feststellen, dass die Eingangstüren zwar offen sind, aber weder die Geweihte, noch die Novizin anwesend sind. (Tatsächlich ist Peraina nördlich des Dorfes auf die Felder und hilft dort bei der Ernte.)

Sobald die Helden das Dorf hinter sich gelassen haben, treffen sie nach gut einer halben Stunde auf einen Söldnerhaufen, der Richtung Vaquirsfurten zieht.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Das Wetter wird zusehends schlechter, dunkle Wolken hängen vor der Praiosscheibe. Das eine ums andere Mal fielen schon einzelne Tropfen und ihr dachtet, dass Efferd und Rondra nun ihren wilden Tanz aufführen, aber bisher seid ihr davon gekommen.

Vom Wetter erstaunlich unbeeindruckt scheint die kleine Gruppe zu sein, deren Lachen und Singen hinter der nächsten Kurve schon vom Wind in eure Richtung getragen wird.

Sinnesschärfe auf Gehör +3:

Es handelt sich um mindens fünf Personen

Nach drei Minuten tauchen die Söldner schließlich vor den Helden auf und werden – sofern sie nicht provoziert werden – weiterziehen ohne die Gruppe großartig zu beachten. Allenfalls offensichtlichen Söldnergenossen wird ein herzliches: „Ho!“ zugerufen.

(Die Beschreibung der Söldner finden sie im Anhang)

Während die Söldner vorbeiziehen kann ein Held mit einer Sinnesschärfeprobe +4 auf Gehör einzelne Gesprächsfetzen mithören:

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

„...und dann sach ich ihm, \*lachen\* also sach ich, \*senkt die Stimme um eine Oktave und macht theatralische Gesten\* „Sei bloß vorsichtig mit dem Brotmesser, kannst ja am Ende noch wem damit wehtun!“, \*lautes Lachen der Söldner\* Naja und dann hättest ma sehn sollen, ich mach also meinen Schlachtruf \*brüllt kurz und lacht\*, die kleene Klammert sich an ihn \*lachen\*, er weicht erschrocken zurück und fällt mit ihr zusammen von der Brücke ins Wasser! \*lautes Gröhlen\*“

Wenn die Helden die Söldner (ob nun darauf hin oder von sich aus) nach den Beiden befragen, wird sich ihnen schließlich *Cordovan*, der Anführer des Haufens zuwenden:

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Der Anführer wendet sich euch zu und setzt ein Grinsen auf. „Ein kleiner Jüngling und ein Mädchen sagt ihr?“ Er bricht dann in Gelächter aus, fährt dann aber fort. „Hm ja, kann gut sein das wir sie getroffen haben, wer weiß...“ Er dreht sich zu den andere Söldnern um, die nun ebenfalls laut lachend angehalten haben. „Tja, vielleicht wollt ihr meinem Gedächtnis mit ein paar Silberstücken auf die Sprünge helfen, oder ein wenig Armdrücken mit Gandrosch machen, oder...“ Er wendet sich der Söldnerin im betonenden Lederwams zu. „...hehe, nein, besser nicht...“

Strapazieren sie die Nerven ihrer Spieler so kurz vor dem Ziel noch ein wenig. Die Söldner wollen sich einen kleinen Spaß machen und den Helden ein wenig auf der Nase herumtanzen, allerdings haben sie keine Lust, im Regen bis Valquirsfurt zu marschieren. Wenn die Helden sie schließlich Breitgeslagen haben, wird Cordovan ihnen mitteilen, dass man den Beiden vor gut einer halben Stunde begegnet ist. Sie wollten scheinbar der Gruppe ausweichen und nutzten dazu eine kleine Holzbrücke über den Fluss bei einem Bootshaus. Hesindian hat sich einen kleinen Spaß erlaubt und die Beiden ein wenig erschreckt, so dass sie ins Wasser gefallen sind. Danach haben sie sich tropfnass in Richtung des Waldes verzogen und sind dort verschwunden.

Nach dem Gespräch werden die Söldner lachend weiterziehen. Kurz vor dem Bootshaus setzt schließlich der lang erwartete Regen ein:

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Mit einem Mal öffnet Efferd seine göttlichen Schleusen: Zuerst fallen nur eine Handvoll Tropfen, danach schwillt der Regen binnen weniger Herzschläge an und schließlich hüllen dicke Regenschleier die Umgebung ein. Ein paar Blitze zucken und tauchen die völlig veränderte Landschaft in gespenstisches Licht.

In der näheren Umgebung ist kein geeigneter Unterstand in Sicht, allerdings können die Helden nach gut fünf Minuten zügigen Fußmarsches ein kleines Bootshaus erreichen, dass neben einer Holzbrücke am Fluss steht und trotz der einfachen Bauweise sehr einladend wirkt. Bei genauerer Betrachtung lässt sich feststellen, dass das Haus leer ist.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Ihr schüttelt eure nassen Kleider aus und schaut euch in der kleinen Hütte um. Nur ein wenig altes Stroh bedeckt den staubigen Boden, hier und da tropft es durch das Dach ins Innere. Die Fenster zur Straße hin sind mit hölzernen Läden verschlossen an denen der Wind zerrt, in Richtung des Flusses wurden sie scheinbar mit Gewalt entfernt, hier peitscht der Regen ins Innere, es hat sich bereits eine große Pfütze am Boden gebildet.

Ob die Helden nun bis zum Ende des Regenschauers hier warten, weiterziehen oder die Brücke überqueren – irgendwann hören sie schließlich Geräusche aus dem Wald von der südlichen Flussseite. (Würfeln sie verdeckt Sinnesschärfeproben und spielen sie mit dem erfolgreichsten Spieler die folgende Szene aus).

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Du runzelst kurz die Stirn. War da nicht ein Geräusch? Eine Art Scharren? Du spitzt die Ohren und konzentrierst dich. Ja, da ist es wieder! Aber es ist kein Scharren, es sind Rufe. Sie scheinen irgendwo aus Richtung des Waldes zu kommen.

Wenn sich die restlichen Helden konzentrieren können auch sie nach einer Weile die Rufe hören. Sie kommen tatsächlich aus dem Wald im Süden und werden zunehmend lauter, bis schließlich deutlich wird, dass es sich um aufgeregte Hilferufe handelt.

Bei den folgenden Szenen wird davon ausgegangen, dass die Helden im Bootshaus gewartet haben. Passen sie sie also bei Bedarf an.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Plötzlich seht ihr etwa dreißig Schritt von der Brücke entfernt einen Schemen zwischen den Regenschleiern auftauchen – dicht gefolgt von einem zweiten, einen Augenblick später taucht schließlich ein dritter auf. Die Konturen werden klarer, als der nächste Blitz zuckt könnt ihr ein rotes Gewand erblicken. Als die erste Gestalt fast die Brücke erreicht hat könnt ihr erkennen, wie sie plötzlich stürzt und einen Schmerzenschrei ausstößt, während die zweite und dritte auf sie zuhalten.

Gestatten sie den Helden nun zu reagieren.

Die Situation ist folgende: Travina ist gestürzt. Ihre beiden Verfolger sind *Alica* und *Baron*, zwei Räuber einer Bande in deren Versteck (eine nahe Klosterruine im Wald) Travina und *Rondrigo* versehentlich gestolpert sind. Die beiden werden die Situation ausnutzen um sich auf sie stürzen und sie anschließend in den Wald zu schleifen. Travina wehrt sich, ist aber von der Flucht völlig entkräftet und hat aber ohne das Eingreifen der Helden keine Chance. Sollten die Helden auf bis zu fünfzehn Schritt heran kommen werden die Räuber sie bemerken und kurz innehalten, was Travina die Möglichkeit gibt sich loszureißen und in Richtung der Helden zu fliehen, während sich die beiden Banditen in Richtung Wald absetzen.

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Die beiden anderen Gestalten haben die gestürzte Person hochgehoben. Jetzt, da ihr näher heran seid könnt ihr erkennen, dass es sich scheinbar um eine junges Frau handelt, die schreiend um sich schlägt und erfolglos versucht, sich dem Griff der Beiden zu entziehen. Plötzlich halten die Gestalten wie versteinert inne und blicken in eure Richtung. Das Mädchen nutzt die Gelegenheit, reißt sich los und rennt in eure Richtung davon, während sich die anderen Zwei fluchend umdrehen, in Richtung des Waldes losstürmen und wieder zwischen den Regenschleiern verschwinden.

Das Mädchen rennt noch einige Schritte, rutscht erneut aus und bleibt schließlich schwer atmend vor euch im Schlamm liegen.

### **Wenn die Helden Gefangene machen**

Es kann durchaus sein, dass einige der Helden den Räubern nachsetzen wollen. Vor allem Zauber wie der Axxelaratus sind wie geschaffen für eine Verfolgungsjagd.

Beachten sie aber, dass der Untergrund bereits durch den Regen aufgeweicht ist – verlangen sie Athletik-, Körperbeherrschungs- oder Gewandheitsproben nach eigenem Ermessen.

Ein weiteres Problem stellt der Wald dar – zwar ist das Unterholz nur mäßig dicht und auch die hinterlassenen Spuren sind gut erkennbar, aber anders als die Helden kennen sich die Räuber hier aus. Sie werden versuchen, die Helden durch Hakenschlagen und die Flucht in unwegsames Gelände abzuschütteln. Sollte das nicht gelingen und der Vorsprung weiter schrumpfen, werden sich die beiden schließlich trennen.

Im Nahkampf stellen aber weder Alrica, noch der Baron eine größere Bedrohung dar – und sobald sie die Hoffnungslosigkeit ihres Unterfangens bemerken, werden sie sich lieber ergeben und mit den Helden kooperieren als sterben.

Mit einem Gefangenen haben die Helden bei einer möglichen späteren Verhandlung auf alle Fälle ein Ass im Ärmel.

Travina wird einige Minuten brauchen um Luft zu holen und sich von den Ereignissen der letzten Stunde zu erholen. Die junge Frau ist vollkommen entkräftet und sichtlich verschreckt. Am sinnvollsten wäre es, wenn die Helden das Mädchen zum Bootshaus tragen und sich dort um sie kümmern. Vor allem einfühlsame Helden können hier ihre Stärken ausspielen. Sobald sich Travina wieder ein wenig gefasst hat, wird sie sich zuerst herzlich für ihre Rettung bei den Helden bedanken und dann mit aufgeregter und sich überschlagender Stimme erzählen was vorgefallen ist. Am besten stellen sie Travina dar, indem sie wild gestikulieren, schnell reden und immer wieder längere Atempausen einlegen.

#### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

„Wisst ihr, ich war mit meinem geliebten Rondrigo unterwegs nach Punin, um dort einen Onkel zu besuchen. Nein eigentlich nicht besuchen, eigentlich waren wir... Aber auf dem Weg kam uns ein Haufen Söldner entgegen, Rondrigos Vater ist ja auch, aber die waren... Also die Söldner... Wir sind ihnen aus dem Weg gegangen, hier am Bootshaus über die Brücke, die Holzbrücke da vorne, aber kaum waren wir halb drüben hat auf einmal der Kerl mit Armbrust gebrüllt... War wie ein Ork und ich... ich... ich hatte solche Angst, dachte schon, dass sie uns was antun wollten. Hab mich vor Schreck an Rondrigo... Oh Mütterchen Travia, bitte lass ihm nichts passiert sein, bitte, bitte, ich flehe dich an... Hab mich also... also... an ihn geklammert – waren ja noch auf der Brücke, konnten nicht weg. Hab ihn dadurch zur Seite oder nach hinten? Ja, nach hinten geschubst, so dass wir beide in den Fluss gefallen sind.

Danach sind wir dem Pfad in den Wald gefolgt, also, eigentlich war es kein Pfad, einfach niedriges Dickicht... Hab ihn gestützt, denn er ist ja verletzt, nein, also, war vorher schon verletzt am Fuß, aber jetzt...“ Travina hält inne und bricht in Tränen aus.

Lassen sie die einfühlsamen Helden ihrer Gruppe eingreifen und eine Charisma-Probe ablegen. Sobald sich Travina wieder gefasst hat wird sie fortfahren.

#### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

„Wie sind ja nur dahin weil... dachten es sei besser... Ihr versteht? Falls die Söldner doch noch mal zurückkommen... Wir dachten ja sie wollten irgendwas von uns, sonst hätten sie doch nicht... also standen wir nach einiger Zeit vor einer alten Ruine – wahrscheinlich ein Kloster oder so, gibt es hier ja einige in der Umgebung. Waren seltsame Pflanzen am Eingang, hab mich an ihnen verbrannt, aber sonst... Schien noch erstaunlich gut instand zu sein, also das Kloster meine ich, das Dach war dicht – und dann hatte auch schon der Regen angefangen. Haben uns also untergestellt, ein Feuer gemacht und uns ein bisschen aufgewärmt... Also am Feuer, nicht so wie... Aber plötzlich waren da Schritte – Rondrigo geht nachsehen und plötzlich stehen da die Gestalten in der Tür, erst drei, dann vier, dann fünf... Straßenräuber denk ich und pack meinen lieben Rondrigo fester und dann...“ Wieder bricht Travina ab und hält sich an [Name des Helden der sich davor um sie gekümmert hat] fest. Dann aber sinkt sie schluchzend und zitternd zu Boden.

Travina wird nun eine Spielrunde wimmernd am Boden kauern, sofern die Helden sie nicht mit einer Charisma-Probe +3 (Alternativ auch Überreden +7) beruhigen können. Sobald der Anfall vorüber ist wird sie noch einmal tief Luft holen und weitererzählen:

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Bei Phex, wir müssen direkt in deren Versteck gestolpert sein! Wie konnten wir nur so dumm sein! Hätte er doch auf mich gehört! Ich hab ihm gesagt die Ruine ist nicht geheuer... Aber er... Also, er zieht sein Kurzschwert, so wie sein Vater... Aber der ist ja Krieger, Rondrigo nicht... Ruft in meine Richtung das ich weglaufen soll, also spring ich durchs Fenster nach draußen – aber kaum bin ich um die Ecke und lauf tiefer in den Wald, da hör ich ihn auch schon aufschreien.“ Travina geht in die Knie und kämpft mit sich, schließlich fasst sie sich aber ein Herz und fährt fort. „Bei Mutter Travia, ich bete, dass sie ihn nicht erschlagen haben! Nicht meinen lieben Rondrigo! Nicht er, alles nur nicht er... Also wollte ich zurück zur Brücke und Hilfe holen... irgendwen...notfalls auch die Söldner, hauptsache Jemanden der mir hilft. A-Aber die Schurken haben mich entdeckt und sind mir nachgerannt, sie sahen aus wie die Dämonen aus Mutters Kindermärchen...“ Travina drückt sich fester an [Heldennamen]. „Ich hab solche Angst... Sie wollten mir bestimmt was antun... Bestimmt... Oder mich wie Rondrigo... Hab versucht sie abzuhängen, aber mit meinem tsagesegneten Leib...Achja, das könnt ihr ja nicht wissen, aber Rondrigo und ich, wir... Es war ein schöner Frühsommertag und wir...“ Sie hält kurz inne, holt tief Luft und lockert den Griff um [Heldennamen]. „Ich hatte natürlich keine Chance... Aber den Göttern sei Dank wart ihr gerade in der Nähe! Bei Perraine, was hätten mir diese Schurken sonst angetan...“ Sie macht eine kurze Pause, wischt sich die Tränen aus dem Gesicht und schaut euch erst lächelnd, dann aber wieder flehend an: „Bitte, ihr müsst meinen armen Rondrigo retten! Ich... Ich...“ Wieder bricht sie weinend ab und schlägt die Hände vor ihr Gesicht.

Es ist zu hoffen, dass die Helden der armen Frau helfen. Sollten sie zögern wird sich Travina verzweifelt vor ihnen in den Staub werfen und sie anflehen: „Die Herrschaften mögen alles bekommen was sie wollen, so sie nur helfen!“

Wenn sich die Helden nach dem Grund der Reise erkundigen, wird Travina noch einmal erzählen, dass sie Rondrigos Onkel besuchen wollten. Offenbaren die Helden, dass sie von den Vätern geschickt wurden, wird Travina kreidebleich, offenbart ihnen aber schließlich nach kurzem Zögern wahrheitsgemäß die ganze Geschichte – ebenfalls unterbrochen von gelegentlich Weinkrämpfen. Die Helden tun gut daran, die Frau erst einmal zu beruhigen und nicht weiter auszufragen.

Innerhalb der nächsten Stunde lässt der Regen nach und die Praiosscheibe blickt wieder zwischen den Wolken hervor.

### **Wenn die Räuber Travina entführt haben**

Es kann durchaus passieren, dass die Helden nicht oder nicht schnell genug reagieren – dann wird Travina von den beiden Räufern gepackt und zurück in den Wald gezerrt. Den Helden bleibt dann nichts anderes übrig, als die Spuren der Räuber zu suchen und sie bis zur Ruine zu verfolgen (was auf Grund des nassen Bodens etwas Geduld verlangt aber nicht unmöglich ist.).

Travina wird nach ihrer Gefangennahme wegen ihrer Schwangerschaft nur im Schlafsaal an eines der Fässer gebunden (so dass sie noch Bewegungsfreiheit besitzt). Außerdem wird sie zumindest von den tief götterfürchtigen Räufern Schmutzfinger und Langer Olaf mit gebührendem Respekt behandelt.

## **Dritter Akt – Das Mädchen und die Räuber**

### **Die Situation**

#### **Ein Überblick**

Die Helden haben nun die Aufgabe, Rondrigo aus den Händen der Banditen zu befreien. Wenn sie noch einmal bei Travina nachfragen können sie folgende Informationen erhalten:

- 1) Es sind mindestens fünf Räuber, darunter zumindest eine Frau.
- 2) Ihr Lager scheint die verlassene Klosterruine im Wald zu sein. Travina kann den Helden grob die Richtung weisen.
- 3) Zwei der Räuber sind mit Knüppeln bewaffnet, einer hatte einen Bogen. Bei ihren Verfolgern konnte sie Kurzschwerter oder Dolche aufblitzen sehen.
- 4) Rondrigo ist höchstwahrscheinlich tot oder verletzt.

5) Die Bande scheint schon längere Zeit in diesem Versteck zu leben – Travina konnte auf ihrer Flucht mehrere große Truhen an einer Mauer stehen sehen, die Gewiß nicht von heute auf morgen hierher getragen wurden.

Sofern die Helden einen oder sogar zwei Gefangene gemacht haben, können sie sogar noch detailliertere Informationen erhalten:

6) Die Bande besteht aus fünf Männern und einer Frau: Bärwürger, Schmutzfinger, Klumpfuß, Alrica, Baron und Langem Olaf.

7) *Casimir* „Bärwürger“ ist der Anführer, hat seinen Namen daher, dass er im letzten Winter mit eigenen Händen einen jungen Bären im Wald erwürgt hat. Er ist ein fähiger Schwertkämpfer und sollte nicht unterschätzt werden.

8) Die Bande lebt von gelegentlichen Überfällen auf Reisende oder Handelswagen in der Umgebung, aber Bärwürger weiß, dass er es nicht übertreiben darf.

9) Rondrigo lebt noch, Schmutzfinger hat ihn mit seiner Keule niedergeschlagen, er hat „nur“ eine gebrochene Rippe.

10) Bärwürger ist kein Unmensch, er wird den Jungen sicherlich nach einiger Zeit freilassen oder gegen Gefangene Bandenmitglieder eintauschen. Seine größte Sorge wird es sein, freien Abzug zu erpressen. Auch Travina sollte nur gefangen genommen werden, damit sie das Versteck nicht an die Büttel der Gräfin verrät

Die genauen Beschreibungen der Räuber finden sie im Anhang.

## **Schwert und Feder**

### **Die Optionen**

Den Helden stehen nun verschiedene Optionen offen:

#### 1) Mit Kors Segen – Sturmangriff

Sicherlich nicht die beste Wahl, die die Helden treffen können. Zwar sind die Räuber ihrer Gruppe höchstwahrscheinlich unterlegen, allerdings halten sie Rondrigo als Geisel fest. Die Helden könnten also sehr schnell in die Situation gelangen, dass Casimir damit droht, Rondrigo zu töten wenn sie die Räuber nicht ziehen lassen. Sollte Rondrigo aber erst einmal befreit sein haben die Räuber keinen Trumpf mehr – und Casimir wird eher aufgeben, als sich sinnlos abschlagen zu lassen.

#### 2) In Phexens Schatten – Kommandomission

Die Helden können tatsächlich versuchen, heimlich in das Lager einzudringen und Rondrigo zu befreien. Allerdings sind die Räuber – sofern zumindest einer der Beiden Verfolger von Travina entkommen konnte – vorgewarnt. Aber auch wenn die Helden beide Verfolger festsetzten konnten wird Casimir mit Sicherheit misstrauisch wenn die Beiden in einigen

Stunden nicht zurückkehren ... In diese Kategorie würden auch allerlei Zaubertricks wie der Banbaladin, Visibili und Leib der Erde fallen.

Und auch hier gilt, dass die Räuber ohne Rondrigo ihr Heil in der Flucht suchen werden.

### 3) Unter Tsas Regenbogenflagge – Verhandeln

Sicherlich für Helden wie auch Räuber die beste Wahl – wenn ihre Gruppe damit leben kann, Zugeständnisse zu machen. Casimir will Rondrigo ohnehin nicht lange als Geisel behalten – und da die Helden wissen wo sich das Räuberlager befindet muss er sich ohnehin eine neue Bleibe suchen. Also wird er versuchen freien Abzug von den Helden zu erpressen, auch wenn diese ihrerseits Gefangene gemacht haben (allerdings wird er dann zusätzlich einen Teil der Beute anbieten). Wenn die Helden Blutvergießen vermeiden wollen (und damit leben können, dass sie die Bande nicht der Gerichtsbarkeit ausliefern) haben sie hier die besten Chancen. Sollte sich ein achtbarer Geweihter in der Gruppe befinden, kann dieser mit einer feurigen Predigt und Fingerzeig auf das Seelenheil der Räuber zumindest Schmutzfinger und Längen Olaf zur Aufgabe bewegen.

### 4) Mit Praios Hilfe – Verstärkung holen

Durchaus eine Option, allerdings mit Tücken: Casimir wird sich so schnell es geht absetzen – und auch wenn die Helden die Söldner oder Büttel zur Hilfe holen ist Rondrigo noch immer in der Gewalt der Räuber...

### 5) Durch Satinavs Wirken – Warten

Tatsächlich werden die Räuber innerhalb eines Tages ihre Sachen packen und – sofern sie wirklich unbehelligt gelassen werden – tiefer in den Wald ziehen. Sollten die Helden keine Anstalten machen sie zu verfolgen werden sie Rondrigo irgendwo im Wald aussetzen. Allerdings wird Travina darauf drängen etwas zu unternehmen – spielen sie bei dieser Option die Angst der jungen Frau um ihren Geliebten aus und machen sie den Spielern klar, dass sie jede Minute namenlose Qualen leidet. Wenn sie es dramatisch gestalten wollen kann Travina auch in Hysterie verfallen und kopflos in Richtung des Räuberlagers loslaufen.

1) Tempel – Größtenteils ohne Dach, die Nordwestliche Wand ist fast völlig eingestürzt, dient den Räubern als Platz für ihr Lagerfeuer

2) Wehrturm – Sechs Schritt hoher Turm mit kleinen Zinnen, bietet einen guten Überblick über die Lichtung, im Erdgeschoss liegt der gefesselte und geknebelte Rondrigo

3) Schlafsaal – Mit einigen Strohlagern ausgestattet, dient als Schlafstätte (falls die Räuber Travina entführen konnte ist diese hier an ein Fass gebunden)

4) Kerker – Vier Schritt hoher Turm mit massiver, von den vielen Jahren kaum beeinträchtigter Metalltür, dient zur Lagerung der Beute, stets verschlossen (Schlösser Knacken +9), Casimir besitzt den großen Metallschlüssel

5) Torhaus – zur Hälfte eingestürzt, zusammen mit der angrenzenden Mauer fast völlig von Efeuer überwuchert

6) Brunnen – etwa vier Schritt tiefe bis zum Grundwasser (steht etwas erhöht), wird von den Räubern nur dann genutzt wenn kein Bier zur Verfügung steht

### **Efeuer (ZBA S.235)**

Art: Gefährliche Pflanze

Bestimmung: +4

Verwendung: Keine

Schon kurze Berührung von Efeuer führt zu starkem brennen auf der Haut (1 SP)

### **Mögliche Beute**

Es folgt eine Auflistung der wertvollsten Beutestücke mit Wertangabe und Fundort.

Mit einem Sternchen \* markierte Teile wird Casimir nach Möglichkeit in Säcke schaffen und auf seiner Flucht mitnehmen.

1 Tiegel mit Heiltrank*	100 ST	(2)
1 Beutel mit einigen Halbedelsteinen*	35 ST	(4)
3 kleine Fässer Almadanischer Landwein	je 20 ST	(3)
1 Seidener Geldbeutel*	15 ST	(3)
2 Kisten mit Stahlbarren	je 40 ST	(4)
6 teure Ballkleider*	je 25 ST	(4)
1 Beutel mit Ringen und Halsketten*	35 ST	(4)
1 Beutel mit verschiedenen Kräutern*	20 ST	(4)
2 Große Lederschilder	je 60 ST	(3)
5 Wolfpelze*	je 10 ST	(4)

Auf die Ergreifung der Räuber hat die Gräfin ein Kopfgeld von insgesamt 60 ST ausgesetzt.

Wenn Rondrigo schließlich wieder frei ist wird auch er seinen Rettern von ganzem Herzen danken. Spielen sie das rührselige Wiedersehen der beiden aus und gehen sie anschließend zum nächsten Problem über.

### **Wenn die Räuber siegen**

Sollten sich die Helden wirklich dämlich anstellen (oder viel Würfelpech haben), können die Räuber tatsächlich einen Sieg über die Gruppe davontragen.

Sobald sie sich ihres Sieges sicher sein können werden sie die Helden auffordern, sich zu ergeben. Eigentlich will Bärwürger niemanden töten – er wird den Helden also durchaus mehrmals das Angebot machen. Wenn die Helden einlenken werden sie von den Räubern gefesselt (Geweihete werden die Räuber erst nach mehrfacher Aufforderung von Bärwürger binden, Magier hingegen sofort fesseln, knebeln und mit einer Augenbinde versehen) und in die Tempelruine gebracht, dort wird den Helden auch eine eventuell nötige Wundversorgung gestattet. Die Räuber werden sich dann der wertvollsten tragbaren Ausrüstungsgegenstände (also Schmuck, Geld, Zierwaffen u.ä.) bemächtigen und die Gruppe nach und nach während ihrer Flucht aussetzen, indem sie die Helden in gut fünfhundert Schritt Abstand an Bäume fesseln. Der körperlich schwächste Gefangene (also Travina, Rondrigo oder ein wirklich mitgenommener Held) wird schließlich in den Schlamm geworfen und liegen gelassen, damit er die anderen befreien kann.

Wenn die Helden den Räubern nachsetzen wollen müssen sie dann feststellen, dass Bärwürger die Route gut geplant hat und die Räuber entkommen sind. (Wenn sie ihren Helden trotzdem noch eine Chance geben wollen: mit je einer Fährtsuchenproben +9, +12 und +15 lässt sich die Spur der Räuber weiter verfolgen.

### **Hin oder zurück?**

Die Helden stehen nun vor der Entscheidung, ob sie das Paar nach Punin begleiten oder zurück zu ihren Vätern bringen wollen.

Sowohl Travina als auch Rondrigo werden die Helden anflehen sie nach Punin ziehen zu lassen. Travina weiß genau, was sie von ihrem Vater zu erwarten hat – und auch Rondrigo ist sich nur zu gut bewusst, dass seine Familie völlig entgeistert über die Vaterschaft wäre.

#### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Während ihr beratschlagt wie ihr weiter vorgehen sollt tritt Travina an euch heran: „Senores, ich bin euch unendlich Dankbar für unsere Rettung – aber ich flehe euch an, macht nicht alles zunichte. Wir hätten dies nicht auf uns genommen, wenn wir eine andere Möglichkeit gesehen hätten. Aber unsere Familien sind sich spinnefeind – und gnaden mir die Götter wenn mein Vater herausfindet, dass ich von Rondrigo schwanger bin.

Er hat Mutter damals mit Stock und Peitsche halb totgeschlagen, nachdem sie einem feschen Junker schöne Augen gemacht hatte – und das gleiche wird er mit mir tun, wenn nicht schlimmeres. Wie gern möchte ich den Rahjabund mit Rondrigo eingehen, aber unsere Väter würden das niemals zulassen. Alles was sie kennen ist ihr Hof und die ewige Streiterei. Wir sind ihnen doch eigentlich gleich, sie brauchen uns nur damit es auch nach ihrem Tod weitergehen kann, aber das wollen wir nicht. Ich will ein friedliches Leben mit meinem Rondrigo verbringen und ihm – so Tsa es will – noch viele Kinder schenken.“

Während sie gesprochen hat ist Rondrigo neben sie getreten und nickt zustimmend.

„Edle Herren, ich wäre bereit jedes Los auf mich zu nehmen, wenn ich nur mit meiner Travina zusammen sein kann. Und wenn es um die Rache unserer Väter geht, so fürchte ich nicht um mich, sondern um meine liebste Travina. Ich könnte damit leben geschlagen oder verstoßen zu werden, nicht aber bei Travia. Niemals würde ich zulassen, dass meiner Liebsten auch nur ein Haar gekümmert wird – eher würde ich sterben.“

Travina ist auf die Knie gesunken und blickt zu Boden, Rondrigo schaut euch eindringlich an. „Unser Schicksal liegt in euren Händen, Senores, ich bitte euch, tut das Richtige.“

Es ist zu hoffen, dass die Helden die beiden gewähren lassen und sie weiter nach Punin begleiten.

Die Reise wird wegen Rondrigos verstauchtem Fuß und gebrochener Rippe noch gut drei Tage dauern und ereignislos verlaufen. Schließlich erreichen die Helden endlich Punin:

#### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Ah Punin, Schmelztigel der Kulturen, die edle Stadt am Yaquir. Endlich habt ihr euer Ziel erreicht – und sozusagen im vorbeigehen noch die Zukunft der beiden Liebenden gerettet. Tatsächlich habt ihr euch schnell zum Geschäft von Rondrigos Onkel in der Ingvacht durchgefragt – er hat wohl nicht übertrieben, als er von ihm als bekanntem Schneidermeister gesprochen hat:

Während die Beiden mit ihm im Hinterzimmer reden werft ihr einen Blick auf die Kollektion in den reichlich gefüllten Regalen: Feinste Spitze, Elfenbausch, Samt, Seide – Kleider aus jedem erdenklichen Stoff sind zu sehen.

Plötzlich schwingt die Tür auf und euch tritt eine bis über beide Ohren strahlende Travina entgegen. Noch ehe ihr etwas sagen könnt wirft sie sich gegen [den Helden den sie auf der Reise am meisten liebgewonnen hat]:

„Er nimmt uns auf! Rondrigo hat mit ihm gesprochen und er ist einverstanden – ja sogar erfreut! Ihn macht er zum Schneiderlehrling und ich darf solange ich nichts Besseres gefunden habe als Magd bei ihm arbeiten. Oh ich bin ja so glücklich! Tausend Dank Senores, ohne euch hätten wir es vielleicht niemals nach Punin geschafft!“

Etwas später treten auch Rondrigo und sein Onkel ein. Letzterer wird sich noch einmal gebührend bei den Helden bedanken und ihnen anbieten, sich ein Kleidungsstück aus seiner Kollektion auszusuchen. Die Helden können hier prachtvolle Gewänder nach ihrem Ermessen finden, teuerste Luxusware von Drôler Spitze bis zu Al'Anfaner Seide.

### **Was noch kommen wird Ein Blick in die Zukunft**

Einen Mond nach ihrer Ankunft werden Rondrigo und Travina schließlich den Rahjabund eingehen und nach sechs Monaten werden den Beiden schließlich Zwillinge geboren: Die kleine *Tsaja* und *Rondrala* erblicken das Licht der Welt.

Travina wird ihre Berufung im Regenbogentempel der Tsa finden, zur Novizin geweiht werden und fortan als Hebamme noch vielen Kindern den Weg ins Leben bereiten. Drei Jahre später wird sie erneut Zwillingen das Leben schenken und mit 20 Sommern schließlich zur Akoluthin.

Rondrigo wird nach dem Tod seines Onkels die Schneiderei übernehmen und das Geschäft – wenn auch mit nicht ganz so viel Geschick – fortführen.

### **Wenn die Helden die Beiden zurück nach Hause bringen**

Es kann durchaus sein, dass sich ihre Helden verpflichtet fühlen, die Kinder zu ihrer Familie zurück zu bringen. Sollte auch das Flehen der Beiden keinen Erfolg haben werden sie sich jedoch fügen und den Helden nach Hause folgen. Beschreiben sie auf dem Rückweg, dass Travina keinen Schlaf mehr findet und nachts zitternd auf ihrem Schlafplatz liegt, auch Rondrigo kann sie nicht beruhigen.

Die Helden werden etwa vier Tage bis zum Gehöft der Bauern brauchen, wo sie dann herzlich empfangen und mit Speis und Trank entlohnt werden. Natürlich werden sich die Väter dann sofort wieder in die Haare kriegen und im Streit trennen, auch die Geschichte von den beiden Liebenden will man nicht wirklich wahr haben und bleibt bei seiner Version des Verzauberten Sohnes, bzw. der Geschändeten Tochter.

Die beiden werden vorerst in der Hütte ihrer Familie eingesperrt, sobald die Helden weiter gezogen sind werden sich die Väter dann um ihre Kinder „kümmern“:

Rondrigo wird von seinem Vater ausgeschimpft und eine Woche ohne Essen belassen.

Travina ergeht es wesentlich schlimmer: sie wird mit Stock und Peitsche verprügelt – und zwar so sehr, dass sie ihre Kinder verliert. Anschließend lässt ihr Vater sie zur Strafe mit einem Burschen aus dem Dorf verheiraten.

## Der Mühen Lohn

Für die Erlebnisse auf der Reise und die Rettung der beiden Liebenden können sie pauschal **125 Abenteuerpunkte** an die Helden verteilen, für besonders gute Einfälle oder Dialoge können sie getrost noch einmal **25 Abenteuerpunkte** zusätzlich verteilen.

Sollten die Helden während der Verfolgung der Gesuchten mit Eilmärschen bis an ihre Grenzen gegangen sein, können sie außerdem eine *Spezielle Erfahrung auf Ausdauer* vergeben.

Wenn die Helden die Liebenden bis nach Punin begleitet haben, gelten sie von nun an als Freunde der Familie *Tadjeri* und können sich *Verbindungen* zu Rondrigos Onkel *Assavo* notieren, die sie zum Beispiel zum günstigen Erwerb teurer Kleidung nutzen können.

## **Anhang I: Dramatis Personae**

### **Die Bauern:**

Salvestro Contador (Vater)

34 Jahre alt, 1.95 groß, kahler Schädel, blaue Augen, muskulöser und durchtrainierter Körper, Narbe auf der linken Wange

Kleidung: Einfaches graues Leinenhemd, knielange grüne Leinenhose, Strohhut

Fremden gegenüber zuerst abweisend, aber wenn sie erst einmal sein Vertrauen gewonnen

haben ein kumpelhafter Typ, war früher Söldner und erzählt gerne die eine oder andere

Geschichte aus seinen jungen Tagen, will Rondrigo nach seinem Vorbild formen

Herausragende Eigenschaften: KK, Schwerter, Holzbearbeitung, Streitsucht

Celissa Contador (Mutter)

35 Jahre alt, 1.72 groß, mittellanges blondes Haar, graue Augen, altgewordene Schönheit, aber noch immer rahjagefällige Körperformen

Kleidung: Langer brauner Rock, langärmliges graues Obergewand mit hellgrünem

Ledermieder, alles bewusst traviagefällig geschnitten

Redselige Frau, besitzt ein erstaunliches Vorstellungsvermögen (Einbildungen, hält Travina für eine Hexe), tief traviagläubig

Herausragende Eigenschaften: IN, Einbildungen, traviagläubig

Rondrigo Contador (Sohn)

17 Jahre alt, 1.73 groß, kurze dunkelblonde Haare, blaue Augen, ansehlicher Körperbau, hübsches Gesicht

Kleidung: kurzärmeliges blaues Leinenhemd, lange braune Hose, abgenutzter Filzhut, Lederstiefel

Gutherziger junger Mann, aber geringes Selbstbewusstsein, bisher seinem Vater gegenüber hörig, aber nun entschlossen seinen eigenen Weg zu gehen

Herausragende Eigenschaften: CH, niedriger MU, Gutaussehend

Lumino Bolongarno (Vater)

32 Jahre alt, 1.77 groß, kurzes braunes Haar, Kinnbart, wettergegerbter Körper, grüne Augen, gut genährt

Kleidung: Elegantes (aber viel zu enges) grünes Wollhemd, knielange graue Wollhose, braune Lederschärpe, grüner Filzgut mit Pfauenfeder (den er aber nur selten trägt)

Wirkt auf Besucher freundlich und wohlwollend, aber seiner Familie (vor allem Frau und Tochter) gegenüber herrisch, stets bedacht zu zeigen das er der „Herr im Hause“ ist, zögert dabei auch nicht, Frau und Tochter zu schlagen, hat aber gelegentlich auch einfühlsame Momente

Herausragende Eigenschaften: Menschenkenntnis, Überreden, (leichte) Fettleibigkeit, Streitsucht, Jähzorn (gegenüber Familienmitgliedern)

Antara Bolongarno (Mutter)

31 Jahre alt, 1.70 groß, langes schwarzes Haar als Pferdeschwanz, ausdrucksstarke und schöne braune Augen, am Körper aber meist noch Spuren von den Schlägen ihres Mannes

Kleidung: weit geschnittenes rotbraunes Wollhemd mit braunem Ledermieder, langer weißer Wollrock, einfacher Strohhut

Stets freundlich, aber in Gegenwart ihres Mannes zurückhaltend, wenn sie aber angesprochen wird (und ihr Mann gerade außer Hörweite ist) kann sie wie ein Quasselwurz reden, versucht ihren Mann bei ausufernder Zurechtweisung mit ihrem Rehblick zu besänftigen, gute Köchin

Herausragende Eigenschaften: CH 12, Kochen, Überreden

Travina Bolongarno (Tochter)

15 Jahre alt, 1.55 groß, schulterlanges schwarzes Haar als Pferdeschwanz, grüne Augen, schlank

Kleidung: Rotes kurzärmeliges Wollhemd, dunkelbraunes Ledermieder, hellbrauner Rock, lederne Sandalen

Gutmütige und fürsorgliche junge Frau, anderen gegenüber stets freundlich und offen, fürchtet sich vor ihrem Vater, im dritten Monat schwanger

Herausragende Eigenschaften: FF, KL, Kochen, Schneidern, Hauswirtschaft

Federico Bolongarno (Sohn)

9 Jahre alt, 1.35 groß, kurze blonde Haare, grüne Augen, fehlender kleiner Finger an der linken Hand (verloren beim Spielen mit der väterlichen Sense)

Kleidung: Kurzärmeliges graues Leinenhemd, knielange erdfarbene Hose

Kindlich-naiv, redselig gegenüber Fremden, leicht zu beeindrucken

Herausragende Eigenschaften: IN, Stigma (fehlender Finger)

## **Der Onkel:**

Assavo Optimas Tadjeri

35 Jahre alt, 1.69 groß, kurze schwarze Haare, grüne Augen, hager  
 Kleidung: luxuriöses Obergewand aus reiner Seide, teure grüne Hose aus Elfenbausch,  
 prächtiger mit Edelsteinen verzierter Hut  
 Gutmütiger Mann, schätzt seinen Neffen Rondrigo sehr, reißt gerne Witze, für einen  
 Almadaner erstaunlich geduldig, fühlt sich zu der Elfe Noiona Abendwind zugetan (die ihn  
 bisher allerdings geflissen ignoriert hat)  
 Meisterlicher Schneider und Lederer  
 Herausragende Eigenschaften: FF, Begabung (Schneidern), Schneidern (19!), Lederarbeiten,  
 Hauswirtschaft, Malen/Zeichnen, Pflanzenkunde, Schlafstörungen

### Die Räuber:

Casimir „Bärenwürger“ Haumann  
 24 Jahre alt, 1.83 groß, athletisch, kurzgeschorene braune Haare (mit einer gut verdeckter  
 grüner „Hexensträhne“), grau-grüne Augen, durchdringender Blick  
 Kleidung: Lederharnisch, Lederhelm, grünes Wollhemd, braune Lederhose, Lederstiefel  
 Verschlissen und grimmig, hasst laute Geräusche und Musik, stets Abseits von  
 Menschenmengen zu finden, aber trotz allem eine herrische Stimme und erstaunliche  
 Menschenkenntnis, geübter Zecher, trägt seinen Spitznamen weil er im letzten Winter  
 eigenhändig einen jungen Bären erwürgt hat. Durchschnittlicher Bandenanführer und  
 Wegelagerer  
 Herausragende Eigenschaften: KK, KO, Schwerter, Raufen, Ringen, Athletik, Eisern,  
 Herausragender Sinn (Gehör), Jähzorn, Goldgier

INI: 13+1W6	AT: 14	PA: 16	TP: 1W6+4 (Schwert und Schild)	DK: N
INI: 12+1W6	AT: 12	PA: 14	TP: 1W6+2 (Kurzschwert)	DK: NH
LeP: 34	RS: 3	AuP: 40	WS: 10	MR: 3
			GS: 8	

Olaf „Langer Olaf“ Fassbender  
 20 Jahre alt, 1.94 groß, schlacksig und ungeschickt, kurzes dunkelbraunes Haar, blaue Augen  
 Kleidung: Zerschlissenes braunes Leinenhemd, abgewetzte graue Wollhose, Filzhut mit  
 abgebrochener Gänsefeder

INI: 10+1W6	AT: 10	PA: 10	TP: 1W6+2 (Dolch)	DK: H
INI: 10+1W6	FK: 14		TP: 1W+4* (Kurbogen)	
LeP: 28	RS: 0	AuP: 30	WS: 6	MR: 0
			GS: 8	

Furchtsamer Kerl, bleibt meist als einziger im Lager, Schwachstelle der Bande, fürchtet  
 ebenso wie Schmutzfinger um sein Seelenheil  
 Herausragende Eigenschaften: niedriger Mut, Einbildungen (permanente Angst um sein  
 Seelenheil)

„Schmutzfinger“, „Klumpfuß“, „Alrica“, „Baron“ – weitere Banditen

INI: 11+1W6	AT: 12	PA: 10	TP: 1W6+1 (Knüppel)	DK: N
INI: 12+1W6	AT: 11	PA: 11	TP: 1W6+2 (Kurzschwert)	DK: NH
LeP: 26	RS: 1	AuP: 30	WS: 7	MR: 1
			GS: 8	

### Die Händler:

Tharin, Sohn des Xomasch

96 Jahre alt, 1.41 groß, breitschultrig, grau-blaue Augen, wuschelige braune Haare, prachtvoller Bart

Kleidung: Fünflagenharnisch, lange grüne Lederhose, robuste dunkelbraune Lederstiefel  
Umgänglicher Händler, phexisch-gewieft was seine Geschäfte angeht, transportiert derzeit eine Ladung Met und Lederwaren

Herausragende Eigenschaften: KK, KO, FF, Hieb Waffen, Armbrust, Lederarbeiten, Grobschmied, Zechen, Überreden (Feilschen), Goldgier, Jähzorn, Zwergenwuchs

Cadrim, Sohn des Xomasch

82 Jahre alt, 1.34 groß, schwächlich wirkender Zwerg, schwarze Augen, kurze blonde Haare

Kleidung: Schmutziger Lederharnisch, abgewetzte grüne Wollhose

Nichtsnutziger Bruder von Tharin, häufig launisch und mürrisch, versucht stets an Bier oder Met zu kommen

Herausragende Eigenschaften: KK, niedrige FF, Zechen, Sucht (Bier und Met), Jähzorn, Goldgier, Zwergenwuchs, Meeresangst

### **Der Bote:**

Punino Amado Sabre

24 Jahre alt, 1.83 groß, durchtrainierter Körper, aufmerksame blaue Augen, mittellanges dunkelbraunes Haar, elegante Frisur, Schnauzbart

Kleidung: Teures Hemd aus blauem Bausch, knielange grüne Hose aus Bausch, edler Filzhut mit Adlerfeder, hellbraune Lederschärpe, einfacher Wappenrock

Erstaunlich stilvoller und gebildeter Mann, gegenüber anderen zuerst verschlossen, sobald man sein Vertrauen gewonnen hat aber zuvorkommend, ein wenig eitel

Herausragende Eigenschaften: KO, GE, Athletik, Körperbeherrschung, Menschenkenntnis, Etikette, Heraldik, Philosophie, Betören, Eitelkeit, Neugier

### **Die Söldner:**

Cordova „von“ Jurios, genannt „Weibel“ – Anführer der Söldner, mitteloser Bastardsohn eines Almadanischen Grafen, genießt den Respekt und die uneingeschränkte Treue seiner Leute

Gerbald „Schildwall“ Zertel – passabler Kämpfer mit Streitaxt und Lederschild

Gandrosch, Sohn des Dorgrim – mürrischer und streitlustiger Zwerg, kompetenter Zecher, wird beim Trinken von seinen Kameraden auch „Faß ohne Boden“ genannt

Hesindion „Hesindian“ Ragaza – etwas dümmlicher Armbrustschütze

Yezabella Promesa Sgirra – pöbelnde Söldnerin, sucht stets Streit und macht sich stets über andere lustig, hämisches Lachen

Rhajineza „Rahjane“ Molina – gut gebaute Söldnerin mit üppigen Formen und körperbetonender Lederrüstung, stets in der Nähe von Cordovan zu finden

Volapio Monzon – durchtrainierter Söldner, bewaffnet mit Schwert und Schild

## **Die Zöllner:**

Danilo Magnifico Sfalia, Armeeeoffizier a.D.

46 Jahre alt, 2.02 groß, hochgewachsener Körper, trübe dreinblickende grüne Augen, Glatze, Drei-Tage-Bart

Kleidung: Blankpolierte leichte Platte, teures gelbes Bauschhemd, teure braune Hose aus Bausch, teurer roter Seidengürtel, kunstvoll gearbeiteter Hut

Alter Armeeveteran aus der Zeit des Orkensturms, adeliger Sprössling der Familie von Breitenfurt, hat vor fünf Monden die Führung der Zollburg übernommen (und seither die Einnahmen fast verdoppelt), zweigt aber regelmäßig Geld und Alkohol von reisenden Händlern ab um seine wöchentlichen Trinkexzesse zu finanzieren, unbeliebt bei den restlichen Zöllnern

Herausragende Eigenschaften: GE, KK, Kriegskunst, Zweihänder, Schwerter, Kettenwaffen, Etikette, Menschenkenntnis, Überreden, Eisern, Zäher Hund, Vorurteile (gegen Zahori), Sucht (Bier)

Elea Assiref 46 Jahre alt, 1.81 groß, vernarbter Körper, verkrüppelte linken Hand (drei fehlende Finger + Teil der linken Handfläche), lebhaft braune Augen, blonde Haare durchsetzt mit grauen Strähnen

Kleidung: Lederrüstung, blau-rot gestreifte Wollhose, blau-rot gestreifter Waffenrock, Lederrüstung, Lederhelm

Vor Geros Ankunft für die Zollburg verantwortlich, resolute Weibelin mit dem Herz am rechten Fleck, hat des Öfteren arme Tagelöhner und Bauern frei passieren lassen, wurde daher vor kurzem von Danilo abgelöst, schlecht auf jenen zu sprechen, streitet sich des Öfteren mit ihm, muss aber zähneknirschend seine Autorität anerkennen

Herausragende Eigenschaften: CH, niedrige FF, Infanteriewaffen, Raufen, Ringen, Wildnisleben, Einhändig, Prinzipientreue

Gonzalo Arrôz

32 Jahre alt, 1.68 groß, vollschlank, kurzes hellblondes Haar, grau-grüne Augen

Kleidung: elegantes grünes Wollhemd, teure braune Wollhose, einfacher Filzhut mit Feder  
Schreiber der Zollburg, gewissenhafter Mann, mag Gero aber noch weniger als Leta, hat letztere durch ein Schreiben an den Baron gemeldet um ihre Ablösung zu erwirken, sehnt sich nun aber nach den alten Verhältnissen, kann den Helden sein Leid klagen und (bei entsprechender Reaktion) darum bitten, dass diese erneut dem Baron bescheid geben mögen (will erneutes Aufsehen durch seine Person vermeiden)

Herausragende Eigenschaften: KL, Lesen/Schreiben, Menschenkenntnis, Etikette, Rechnen, Hauswirtschaft, Sprachgefühl, Rachsucht

Tsayano Zonzo Sertao, Morena Optimas, Falco Leuentreu – weitere Zöllner

Uriel „Flavo“ Eisener – auf der Zollstation untergebrachter Grenzjäger, stammt aus Garetien

## **Die Wirtsleute:**

Joselito Adelbuhler – Wirt von „Wanderers Ruh“

29 Jahre alt, 1.74 groß, stämmig, kurzes schwarzes Haar, schwarze Augen, deutlich tulamidische Züge

Kleidung: Einfaches graues Wollhemd, Einfache Wollhose, schmutzige Schürze

Gesprächiger Kerl, aber manchmal etwas schwermütig, ist gut über die Ereignisse in der Umgebung informiert, erzählt gerne Geschichten von seiner Zeit als Smutje auf einer Garetischen Galeere.

Herausragende Eigenschaften: Kochen, Brauer, Fleischer, Überreden (Lügen), Verbindungen (zu diversen reichen Handwerkern in Taladur)

*Azila Sertaro – Wirtin der Turmschänke*

22 Jahre alt, 1.72 groß, drall, langes schwarzes Haar als Pferdeschwanz, braune Augen, rahjagefälliger Körperbau

Kleidung: weit geschnittenes weißes Wollhemd, enges und wenig verhüllendes Mieder, Langer brauner Wollrock, beige Schürze

Redselige und lebhaftige Frau, rahjagläubig, lädt regelmäßig hübsche Gäste in ihr Zimmer ein, temperamentvolle und ungestüme Liebhaberin

Herausragende Eigenschaften: CH, IN, Gutaussehend, Betören, Menschenkenntnis, Überreden, Kochen, Hauswirtschaft, Selbstbeherrschung, rahjagläubig

## Anhang II: Zeittafel

**Was passiert wann?**

**Die Zeittafel**

**(Diese Auflistung geht von einem idealen Abenteuerverlauf aus und muss nicht zwangsläufig eingehalten werden)**

- |                |   |
|----------------|---|
| Vor 44 Jahren: | Ein von den Contadores verkauftes Pferd stirbt einen Tag nach dem Erwerb durch die Bolongarnos. Die beiden Familien verfeinden sich.                              |
| Vor 87 Tagen:  | Travina und Rondriigo haben eine rahjagefällige Begegnung im Wald nahe des väterlichen Gehöfts.   |
| Vor 76 Tagen:  | Travina bemerkt die ersten Anzeichen ihrer Tsasegnung und berichtet Rondriigo davon   |
| Vor 23 Tagen:  | Travina macht ihrem Vater gegenüber Andeutungen. Dieser macht klar, dass er es niemals zulassen würde, dass sich ein Familienmitglied mit den Contadores einlässt |
| Vor 5 Tagen:   | Die Travina und Rondriigo fassen den Entschluss ihren Eltern den Rücken zu kehren und nach Punin zu ziehen.   |
| Vor 3 Tagen:   | Die Beiden treffen letzte Reisevorbereitungen.  |
| Vor 2 Tagen:   | Die Beiden setzen sich kurz vor Mittag heimlich nach Osten ab, werden aber von Travinas Bruder <i>Federico</i> entdeckt.  |

1. Reisetag: Vormittag: Die Helden brechen von Bangour aus nach Osten auf.  
 Nachmittag: Die Helden erreichen das Gehöft der Bauern.  
 Rondrigo und Travina passieren die Zollstation  
 Abend: Die Helden Begegnen dem Botenläufer und kehren im Gasthaus „Wanderers Ruh“ ein.  
 Rondrigo und Travina erreichen Taladur und nächtigen in der „Turmschänke“.
2. Reisetag: Mittag: Die Helden erreichen die Zollstation.  
 Rondrigo verknackst sich den Knöchel, die beiden Gesuchten werden vom fahrenden Zwergenhändler *Tharin, Sohn des Xomasch* nach Vaquirsfurten mitgenommen.  
 Abend : Die Helden erreichen Taladur.  
 Die Gesuchten erreichen Vaquirsfurten.
3. Reisetag: Vormittag: Die Helden treffen auf den Zwergenhändler.  
 Mittag: Die Helden erreichen Valquirsfurten und Reisen in Richtung Valquirbrück weiter.  
 Rondrigo und Travina begegnen den Söldnern  
 Nachmittag: Die Helden begegnen den Söldnern.  
 Travina und Rondrigo suchen in der Klosterruine Schutz und werden von den Räubern überrascht. Travina flieht und wird kurze Zeit später von den Helden gerettet.  
 Abends: Die Helden befreien Rondrigo
6. Reisetag: Mittags: Die Gruppe erreicht Punin

### **Anhang III: Verwendete Abkürzungen**

ZBA – Zoo Botanica Aventurica  
 R&S – Ritterburgen und Spelunken  
 HdR – Herz des Reiches