

EIN hELD ZU SEIN



EIN BEICRAG ZUM ABENCEUERWECCBEWERBS

AUF AVES SPUREN V



Ein Held zu sein

Ein DSA-Gruppenabenteuer für den Spielleiter und 3 bis 6 Helden der Erfahrungsstufe Experte

VON ALEXANDER SCHMIDT UND BJÖRN KEBLER mit Zeichnungen von Hermine Goetz und Kara Zipp

Wir danken unseren Testspielern: Holger Ecken, Hermine Goetz, Matthias Noé, Magnus Tintrup genannt Suntrup

Komplexität: (Meister / Spieler): komplex/komplex

Regelwerk: DSA 4.1

Ort: Mittelreich, Herzogtum Nordmarken, Grafschaft Gratenfels, Baronie Urbeltor

Zeit: im Rondra des Jahres 1034 BF Anforderungen: Interaktion und Talenteinsatz

Genre: Detektivabenteuer

Hal Praiodan Tsafelde von Urbeltor, Kriegsheld und einer der bekanntesten Ritter der Nordmarken, geführt im Register der rondragefälligen Recken und Streiter an allen Fronten der letzten Kriegsschauplätze, wird tot aufgefunden. Die Suche nach dem Mörder führt in die Baronie Urbeltor und zu den alten Gefährten des Ritters. Doch bald stellt sich heraus, dass es Dinge gibt, die einen Mord verblassen lassen.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner.

Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet.

Textbalken, Hintergrundkästen, Avessymbol: Das Schwarze Auge Fanpaket bereitgestellt von Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH

ΪΠΗΑΙΤ

VORWORT	3
ΕΪΠLΕΪΤ̈́UΠG	4
Kapitel I - der hoftag	6
Heldenfeier	7
Ein Held ist tot	8
ҚАРІТЕL 2 - İП DER BAROПІЕ	10
Nach Urbeltor	10
Das könnte uns gehören?	10
Besichtigung der Baronie	ΙΙ
Wie es weitergent	ΙΙ
ҚАРІТЕL 3 - HELDEПТОD	12
Die Untersuchung	12
Z eugeп	12
İn der Burg	12
Der Tatort	12
İndiziensammlung	I4
Verdächtige	I4
KAPİŤEL 4 - DİE FEHDE (OPŤIONAL)	16
KAPİTEL 5 - HELDENVERMÄCHTNİS	18
Der Weg zur letzten Schlacht	18
Die Gemäldesammlung	19
Das Testament	19
Der moralische Konflikt	20
АПНАПС İ : DRAMAŤİS PERSOПАЕ	22
АПНАПС İİ: BESCHREİBUПС DER BAROПİE	29
ANHANG III: ZEITLEISTE DES ABENTEUERS	32
АПНАПС İV : DAS RUFSYSTEM	33
ANHANG V: DIE TESTAMENTE	35
AПНАПС V : SIEGEL, WAPPEП, UПТERSCHRIFT	37
ARRITOUTGSVERZEICHTIS	27 27



Vorwort

Liebe Meisterinnen und Meister, im Zentrum der vorliegenden Geschichte wird ein schwieriges Thema stehen, das mit der nötigen Ernsthaftigkeit und Sorgfalt zu entwickeln sein wird: In diesem Abenteuer soll es um einen Tabubruch gehen, ein Ritter und dekorierter Held vieler Schlachten wird nach Hause kommen und nicht mehr Derselbe sein, durch posttraumatische Belastungsstörungen, die ihn an der Welt verzweifeln lassen, wird er Suizid begehen. Die Aufgabe der Helden wird es sein dies zu erkennen - denn natürlich geht man zuerst von einem Mord an dem Recken aus - und die Ränke, die um den Tod des Helden gesponnen werden, aufzuklären.

Weiterhin kann mit diesem Abenteuer die Karriere eines oder mehrerer ihrer Helden ein Ende finden - nein, nicht auf dem Schlachtfeld - sondern als Lohn der Ängste, die ihre Gruppe über viele Abenteuer hinweg erdulden musste und sich damit auch redlich verdient hat. Es wird die Möglichkeit geben als Barone auf einer Burg in den Nordmarken belehnt zu werden, aber natürlich erst nach einem letzten Abenteuer, dass ihnen zeigen soll, was mit denen passiert, die nicht so viel Glück hatten, wie sie. Dieses Abenteuer soll ihnen den Spiegel vorhalten, damit sie ihre Abenteuerkarriere reflektieren und sich durch Empathie mit dem Schicksal der Versehrten auf der Burg verbunden fühlen.

In einer Welt, in der "Phantastischer Realismus" als Schlagwort benutzt wird, werden der Krieg und seine Folgen oft romantisiert. Die Helden stehen an vorderster Front und haben mehr Tod und Leid gesehen als manchmal zu verkraften sein kann. Dämonen haben an ihren Seelen gezerrt und sie haben Freunde beerdigen müssen, aber das nächste Abenteuer wartet schon, man zieht in die nächste Schlacht. Wir wollen mit dieser Geschichte einen anderen Ansatz verfolgen, der gerade aus seiner Problematik heraus die Grundthese aufzeigen will: Krieg ist niemals eine Lösung und verlieren werden alle, die daran beteiligt sind.

Wir hoffen, dass wir allen Spielern ein Abenteuer anderer Art bieten können, das allerdings einen sensiblen Umgang erfordert.

Hoffentlich werden Sie beim Leiten dieses Abenteuers viele prägende Rollenspielerlebnisse haben, an die Sie sich noch lange erinnern.

Düsseldorf und Münster, Anno Domini 2012, Björn Keßler und Alexander Schmidt

Materialien

Neben dem Grundregelwerk WdH und WdS kann die Kenntnis des Regelwerks WdG hilfreich sein.

Für eine detailliertere Beschreibung der Nordmarken und insbesondere des Gratenfelser Landes möchten wir Ihnen die Spielhilfe **Fluss** (insbes. S. 125-129) ans Herz legen, notwendig ist die Kenntnis jedoch nicht.

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

WdS	Regelwerk Wege des Schwerts
WdH	Regelwerk Wege der Helden
WdG	Regelwerk Wege der Götter

AB X Aventurischer Bote, Ausgabe X
Fluss Regionalspielhilfe Am Großen Fluss
ZB Regelergänzung Zoo-Botanica Aventurica



Еіпсеітинс

VITA

Urbeltor, Hal Praiodan Tsafelde von

Geburtsjahr: 978 BF Geburtsort: Elenvina

Sterbeort: noch nicht an RONdras Tafel

Verehrung: In Dörfern der nördlichen Landgrafschaft Gratenfels, hauptsächlich in der Baronie Urbeltor.

WUNDER

Überlebte als Einziger in der ersten Reihe den Sturm auf Warunk. Petter Sipp aus Elenvina, Iuda Eisendengler aus Gareth sowie Bosper Trip aus Rommilys haben nach Befragung bestätigt, dass Hal Praiodan Tsafelde wie in eine goldene Rüstung gehüllt ausgesehen hätte und kein Gegner ihm schaden konnte. Alle Befragten waren sich einig, dass der Segen RONdras auf ihm gelegen hat.

TATEN

[...]

Pilgerte den kompletten Zwölfergang im Kosch, wobei ihm nach eigener Aussage in der Schwertschlucht die Donnernde selbst erschien.

Befreite die Bewohner des Junkergutes Kleinau mit einigen wenigen Gefährten von Shirchtavanen, dem Wurm vom Windhag.

SCHLACHTEN

1003 BF: Ogerschlachtteilnehmer; Fähnrich eines Plänklerregiments aus den Nordmarken, welches Heldar von Arpitz unterstellt war und die Gassen für die Kavallerie frei machte.

[...]

1012 BF: Zweite Schlacht auf den Silkwiesen; Auf Ruf des Reichsbehüters mit einigen Gratenfelser Freiwilligen gekommen. Kämpfte im Freiwilligenheer an der Seite der Schweren Kavallerie. [...]

1021 BF: Schlacht auf den Vallusanischen Weiden; Kämpfte am linken Flügel im Feld der Kavallerie aus der Provinz Nordmarken. Erlitt früh eine schwere Verletzung, als er einem Landwehr-Bannerjungen das Leben rettete.

[...]

Vermerk: Dritte Dämonenschlacht wegen Kriegsverletzung aus der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden verpasst.

[...]

1027 BF: Schlacht auf dem Mythraelsfeld. Führte die Gratenfelser Koschwacht.

[...]

1032 BF: Mit einer der Ersten auf den Mauern Warunks bei der Rückeroberung der Stadt.

ORDEN

Kaiser-Raul-Schwerter in Gold Greifenstern in Silber

- Auszug aus dem Register der rondragefälligen Recken, Arivor, 1033 BF

Die Vorgeschichte

Dies ist die Geschichte eines Helden, seines Lebens und seines Sterbens.

Hal Praiodan Tsafelde wurde in einfachen Verhältnissen geboren, aber er wusste was er wollte: Ein Ritter werden, aufrecht und stolz für die Unterdrückten streiten, einen Drachen erschlagen und sich einen Namen machen, der überdauert. Am Ende seines Lebens konnte er zurückblicken und sehen, dass er fast alles erreicht hatte: ein liebend Weib gefreit, einen Drachen besiegt und viele Ge-

fährten um sich, die ihm treu ergeben waren. Er wurde ins Register der rondragefälligen Recken aufgenommen und nach der Schlacht auf den Silkwiesen 1012 BF wurde ihm ob seiner Verdienste sogar ein Baronstitel mit dazugehörigem Lehen übertragen: Urbeltor in den Nordmarken.

Der neue Baron ist beliebt in Urbeltor und schafft auf seiner Burg für versehrte Kameraden der vielen Kriegszüge Plätze, an denen sie ihren Lebensabend verbringen können. Er selbst zieht weiter auf Abenteuer. Der Vogt auf Urbeltor, Koradin von Schellenstein, ist erst nicht begeistert einen neuen Herrn zu bekommen, gerade einen aus dem sogenannten "Hal'schen Neuadel", passt sich der Situation aber bald an, weil er durch die Abwesenheit Hal Praiodans faktisch die Macht in Händen hält. Nach einiger Zeit raufen sich Koradin und Hal Praiodan trotz der Umstände, die sie zueinander geführt haben zusammen.

Eine der wichtigsten Dinge in seinem Leben konnte Hal Praiodan aber noch nicht zu einem guten Ende führen, obgleich ihn sein Vogt und auch seine Freunde dazu drängten. Seine einzige Tochter Rondirai, wie er sich selbst eingestehen musste keine Schönheit und dazu noch mit Madas Fluch bedacht, ist noch unverheiratet und so wird sein Name die Zeiten nicht überdauern.

Vor einem halben Jahr, im Tsa 1033 BF, kommt Hal Praiodan wieder einmal von seinen Abenteuern nach Hause. Er war nach der Eroberung Warunks noch in den Schwarzen Landen geblieben und scheint sich endlich zur Ruhe setzen zu wollen. Doch der Held Hal Praiodan ist nicht mehr derselbe. Die Symptome von posttraumatischen Belastungsstörungen treten im letzten halben Jahr seit dem Tsa 1033 auf und er bekommt sein Leben nicht mehr in den Griff. Viele seiner alten Freunde erkennen die Veränderungen, können diese aber nicht deuten. Der Einzige, dem er sich unter dem göttlichen Siegel der Verschwiegenheit anvertraut, ist der Boron-Geweihte Brun Leidinger auf Burg Urbeltor, der ihm aber letztlich auch nicht weiter helfen kann.

Nach seiner Rückkehr beginnt er seine Fühler auszustrecken, ob eine Heirat seiner Erbtochter mit dem Sohn des benachbarten Barons Bärhardt von Kranick zum Kranickfluchs möglich sei. Bei Zustandekommen verspricht Hal Praiodan diesem eine Summe von 5.000 Dukaten als Mitgift für seine Tochter und mit seinem Tod die Herrschaft über die Baronie Urbeltor. Dafür müsste der Sohn allerdings seinen Namen annehmen, damit seine Dynastie weiter bestehen bleibe. Im Praios 1034 BF kommt es endlich zu einer ersten Einigung und er verspricht die Änderung seines Testaments.

Sein Vogt von Schellenstein sieht im nachbarlichen Baron allerdings keine gute Wahl, da er in dessen Augen die Tugenden vermissen lässt, die einen guten Herrscher ausmachen, vor allem die notwendige Güte den versehrten Bewohnern der Burg Urbeltor gegenüber.

Zu weiteren Überlegungen kommt es jedoch nicht mehr. Hal Praiodan Tsafelde von Urbeltor wird immer depressiver und begeht am 30. Praios 1034 BF Suizid. Er stürzt sich in seiner Baronie in einer Schlucht in den Tod, die ihn an die Schwertschlucht im Kosch erinnert.

Der Erste, der den Toten findet, ist sein Vogt Koradin von Schellenstein. Dieser versucht alle Indizien eines Selbstmordes verschwinden zu lassen, weil er die vermeintliche Schande vertuschen möchte. Er vernichtet den Abschiedsbrief und versucht durch verschiedene Details den Selbstmord nach einem Mord aussehen zu lassen, damit kein Makel auf den Helden fällt. Denn Koradin weiß, dass Hal Praiodan im Register der rondragefälligen Recken gelistet war und so besteht die Möglichkeit ihn als Lokalheiligen der Rondra-Kirche verehren zu lassen, was allerdings durch einen Selbstmord nicht zu halten wäre.

Er kehrt zur Burg zurück und bemächtigt sich des Testamentes des Barons von Urbeltor mit der Absicht die Baronie nicht in die Hände des Barons von Kranick kommen zu lassen.

Er trägt die Hoffnung, dass die Verbindung mit der Baronie Kranick so hinfällig wird, da Alrik Custodias von Gratenfels, der Landgraf von Gratenfels, als Lehnsherr noch nichts von der Absprache weiß.

Alrik Custodias selbst erfährt erst auf dem Hoftag, auf dem er einige Helden ob ihrer Verdienste gerade zu Titularadligen ernennen wollte, vom "Mord" an seinem Freund und Vasallen Hal Praiodan Tsafelde. Nun sieht er eine Möglichkeit: besagte Helden sollen den Mord aufklären, danach - so möglich - will er die bekannten Recken zu echten Adligen in Urbeltor schlagen. Sie ahnen schon, um wen es geht: Ihre Helden.

Aufbau des Abenteuers

Das Abenteuer beginnt damit, dass sie eine Einladung zum Gratenfelser Hoftag erhalten. Die Reise dorthin wird bereits vom Grafen Custodias bezahlt und die Helden sollten ruhig aus dem Vollen schöpfen.

Kapitel I

Auf dem Hoftag werden die Helden herzlich empfangen, lernen einige Vasallen des Grafen kennen, schmausen und erzählen von Heldentaten. Sie lernen den Baron Bärhardt von Kranick zu Kranickfluchs kennen. Der Vogt von Urbeltor erscheint verspätet und berichtet dem Grafen von einem Mord. Der Graf beauftragt die Helden sogleich diesen Mord aufzuklären und verspricht als Belohnung die Baronie Urbeltor. Der Baron von Kranick dagegen zieht erbost von dannen und insistiert, dass ein Testament bestünde.

Kapitel 2

Die Helden reisen in die Baronie Urbeltor und erhalten einen ersten Einblick in die Stimmung der Baronie und deren Bewohner. Zum ersten Mal begegnen sie den verstockten Burgbewohnern, alles alte Kameraden des Barons.

Kapitel 3

Die Helden beginnen mit ihren Ermittlungen und stoßen auf immer mehr Ungereimtheiten in diesem Fall. Sie durchbrechen eine Mauer des Schweigens und erhalten ein Bild, das mehr Fragen aufwirft als beantwortet.

Kapitel 4 (Optional)

Im Laufe der Ermittlungen geraten die Helden in eine Fehde mit dem Baron von Kranick, der versucht den Helden Steine in den Weg zu legen und das Testament zu finden bevor die Helden den Mord aufklären. Er will um jeden Preis Urbeltor für sich sichern und nimmt eine Eskalation der Fehde in Kauf, die sich immer weiter zuspitzt und letztlich zur Gefahr für Baronie und Heldenleben wird.

Kapitel 5

Die Helden decken den Selbstmord des Barons auf und sie kommen auf die Spur des Testaments des Barons unterschlagen vom Vogt Urbeltors. Doch möglicherweise handelt es sich um eine Fälschung.

Nun stehen sie vor der moralischen Zwickmühle: erzählen sie die Wahrheit und zerstören das Bild des heroischen Barons mit allen Konsequenzen - vor allem für die Bewohner der Burg?

Für die genaue zeitliche Abfolge der Ereignisse finden Sie im Anhang eine übersichtliche Zeitleiste (S. 32)

Einbettung in den aventurischen Hintergrund

Mit der Konzeption als möglicherweise letztem Abenteuer ihrer Helden geht auch eine Vorplanung voraus. Führen Sie den Baron von Urbeltor, Hal Praiodan Tsafelde, in früheren Abenteuern ein, die Helden stehen in einer Schlacht Seite an Seite mit ihm oder erlegen den Wurm von Windhag zusammen. Der Möglichkeiten sind viele, ihn in anderem Zusammenhang einzuführen. Alternativ nehmen Sie einfach einen gestandenen anderen Abenteurer ihres Aventuriens, den Ihre Helden kennen oder, so

sie lange Planungssicherheit haben, kann ein altgedienter Held ihrer Gruppe selbst in die Rolle des Hal Praiodan schlüpfen, auch wenn es vielleicht kein wirklich rühmliches Ende für ihn wäre. Reizvoll ist die neueste Entwicklung (Siehe AB 153) des Grafen Alrik Custodias, der Gratenfelser Koschwacht und des Koradiners Bärhardt von Kranick, die sie in diesem Abenteuer vielschichtig anlegen können, um eine Kampagne in den Nordmarken zu beginnen, die mit dem Attentat auf den Herzog Jast Gorsam zu einem interessanten (Zwischen-)Ende führen kann.

Auswahl der Helden

Dieses Abenteuer richtet sich an gestandene Recken, die ob ihrer Verdienste dazu auserwählt werden könnten, eine Baronie zu bekommen. Weiterhin können nur solche Helden sich selbst in den Versehrten und auch in Hal Praiodan sehen und zu einer Selbstreflektion kommen. Die Liste ihrer Taten sollte dementsprechend nicht zu knapp sein, damit man ihnen eine derartige Verantwortung auch zutraut, gleichzeitig aber auch, damit sie in lebensgefährlichen Situationen waren, die auch hätten schief gehen können. Damit einher geht, dass mindestens einer der Helden den nötigen Hintergrund mit entsprechendem Sozialstatus und Charisma hat, um den Titel des Barons zu bekommen. Die anderen Helden sind als Hofmagierin, Marschall oder hofeigener Jäger nicht so in der repräsentativen Pflicht, wie diejenige, die Sie als Baronin auswählen. Das Abenteuer spielt in den Nordmarken und verbindet Elemente des Hochmittelalters, wodurch Rittertum und Ehre zu Schlagwörtern werden, mit denen die Autoren exotische Helden, wie Achaz, Orks und Goblins eher ausschließen. Der gestandene Ritter, die Magierin und viele der Geweihten des Zwölfgötterpantheons werden dagegen sicherlich auf ihre Kosten kommen. Aber auch der klassische Streuner oder allgemein gesellschaftliche Charaktere sind hier sicherlich auf ihrem Parkett. Naturverbundene Charaktere dagegen werden wenige Betätigungsfelder finden, da sich die Abschnitte in der Natur auf ein Mindestmaß beschränken werden, allerdings ist Spurensuche in diesem Abenteuer gefragt.

Kapitel I- Der Hoftag

Der Einstieg des Abenteuers ist eine Einladung auf den Hoftag Alrik Custodias von Gratenfels, in der der Graf den Helden für die vielen vergangenen Taten dankt - preisen Sie die vielen Abenteuer ihrer Gruppe für Graf und Reich - um dann die Einladung auf seinen Hoftag auszusprechen, auf dem er sie für ihre Treue und Verdienste auszeichnen will. Sie sollen sich am 5. Rondra, dem Schwurtag, in Gratenfels einfinden.

Die Einladung wird von einer Botin des Grafen überbracht. (Heroldin "Lindenblatt"; Wappenrock der Landgrafschaft

Gratenfels: Roter Turm auf Silber mit einem Schildhaupt aus Hermelin mit Zinnenschnitt)

Die Helden sollten sich über die passenden Etikette für einen Hoftag Gedanken machen und wie sie nach Gratenfels kommen.

Heldenfeier

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Stadtansicht Gratenfels' wird immer noch von der architektonischen Hybris ihres vormaligen Grafen Baldur Greifax beherrscht. Gewaltige Mauern bieten der Stadt zwar Schutz, haben aber auch das Stadtsäckel geleert. Überall hängt der Geruch von Schwefel aus den örtlichen Quellen in der Luft. Etliche Büttel und Gardisten wachen über die wehrhaften Stadttore und treiben die mannigfaltigen Zölle und Abgaben von Reisenden ein.

(Für eine ausführliche Beschreibung siehe **Fluss**, S. 127-129).

Ведгивипс

Das Treffen der Vasallen des Landgrafen findet in der Feste Gratenfels oberhalb der Stadt Gratenfels statt, einer prächtigen Anlage mit Vorhof, auf dem unter freiem Himmel - so wie es Gesetz in der Landgrafschaft ist - die rechtlichen Belange des Landes festgesetzt werden. Um eine alte, ausladende Eiche herum wird der Graf, bevor es zum wichtigen Teil kommt, ein Fest geben um seine Gastfreundschaft unter Beweis zu stellen. Lange Bänke und Tische laden zum Hinsetzen und Essen ein. Jeder Eintreffende wird von Haushofmeisterin Gunelde von Treublatt (Mitte 40, unterwürfig) mit lauter Stimme vorgestellt, um danach von Alrik Custodias von Gratenfels mit Handschlag, Umarmung oder Friedenskuss auf den Mund begrüßt zu werden.

Von Attraktionen ...

Danach eröffnet sich die Möglichkeit extra für den Hoftag einbestellte Schauen zu genießen: dem Gaukler Erberto und seiner Truppe beim Feuerspucken, jonglieren oder dem Messerwurf zu zuschauen oder sich zu der überregional bekannten Zwergenköchin Mutola, Tochter der Rabaga gesellen, die gerade ihre Spezialität zubereitet den ganzen Ochsen am Spieß! Weiterhin ist die Heroldin Lindenblatt gerade dabei ihre Laute zu stimmen, umgeben von einigen jungen Hofdamen und Rittern. Nah beim Eingangstor bieten drei Ambosszwerge (Durgosch vergesslich, Dargosch redselig und Dorgosch gutaussehend, alle aus dem Klan der Draxmalamar aus Murolosch) gerade selbst Gebrautes zum Verkosten an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Stimme eines Zwergen ist hinter dem Fass zu hören, der beim Zapfen eine wunderliche Geschichte zum Besten gibt:

"Ja, damals als Väterchen Ambolosch den Drachen erlegt hat. Geschüttet hat es wie aus Stiefeln, aber Väterchen Ambolosch hat die Armbrust angelegt und sein Schuss traf den Drachen ins Auge. Tot war das Untier, das waren noch Zeiten! Noch jemand einen Humpen?" Jeder der drei Zwerge wird die Geschichte um Väterchen Ambolosch und wie er den Drachen bezwang bereitwillig erzählen, genauso wie die Geschichte, wie ihr Drachentöter kaputt gegangen ist. Jeder der drei erzählt Geschichten ein wenig anders, wahr sind sie angeblich dennoch und sie werden sich auch gegenseitig zustimmen.

... UND ADLIGEN

Egal ob Ihre Helden aktiv das Gespräch mit den anwesenden Adligen angehen, früher oder später werden einige der Gäste die Nähe der Helden suchen und das "Kleine Gespräch" pflegen. Insgesamt teilen sich die Vasallen in die reichen Süd-Gratenfelser und die etwas weniger betuchten Nord-Gratenfelser Barone.

Lassen Sie die Helden ruhig von vergangenen Heldentaten erzählen. Je mehr desto besser. Die Zuhörer werden mehr als beeindruckt sein. "Und das alles habt ihr unbeschadet überstanden?"

VASALLEII DES GRAFEII

Auf dem Fest des Grafen werden einige seiner Vasallen auftreten, hier nur einige der Gäste:

Baronie Firnholz: Ulfried von Firnholz zum Firnholz Baronie Nablafurt: Odelinde Neidenstein von der Graufurt

Baronie Rickenhausen: Biora Tagan von Rickenhausen Baronie Schnakensee: Nerek von Schnakensee

Baronie Schwertleihe: Traviadan von Schwertleihe-Weiseprein

Baronie Vairningen: Ulinai von Vairningen

BARON BÄRHARDT VON KRANICK ZU KRANICKFLUCHS

Im Laufe des Festmahls sollte der Baron von Kranick eingeführt werden. Er wird aktiv auf die Helden zugehen und ihnen seine Aufwartung machen. Stellen Sie ihn als großzügig, freundlich und vor allem reich dar. Dabei ist er über beide Ohren verschuldet, seine Baronie nicht grade ertragreich.

Er ist ein Galan alter Schule und wird anwesenden Damen gerne einen seiner Ringe schenken. Oder vielleicht seinen schönen und wertvollen Zierdolch dem großen Kämpfer der Gruppe.

Lassen Sie aber nie Zweifel aufkommen, dass er immer noch Standesdünkel besitzt!

Gesprächsthemen

Die Gespräche drehen sich hauptsächlich um Themen, die anschließend auf dem Hoftag diskutiert werden sollen:

- Sollten mehr Truppen für Tobrien ausgehoben werden?
- Zehntabgaben sind zurückgegangen, von wem fehlen noch Abgaben?
- Die Straßen in der Landgrafschaft müssen neu gepflastert werden.
- Im Norden soll ein kleinerer Trupp Orks gesichtet worden sein, wer hat für ein Kontingent Ritter diesmal Heeresfolge zu leisten?

• es kam zu Übergriffen in den westlichen Baronien, niemand weiß wer die Angreifer sind, viele vermuten Racheakte albernischer Freischärler. Dort muss eingegriffen werden.

Stimmung

Die Helden sollen sich in dieser Szene geborgen fühlen, lassen Sie Ihnen Zeit sich umzusehen, jede der oben genannten Attraktionen zu würdigen und Gespräche zu führen und mit Heldentaten zu protzen. Politik sollte nur im Vordergrund stehen, wenn die Spieler dazu Lust haben.

Unterschwellig ist Spannung zwischen dem reichen Süden und dem ärmeren Norden zu spüren, die aber aufgrund der traviagefälligen Gebote eher in kleinen Sticheleien zu Tage tritt. Klatsch und Tratsch steht auch hier, genauso wie Lästern, hoch im Kurs.

Denken Sie während der Feier daran viel mit Gesten oder sozialen Hierarchiehinweisen - wie z. B. der Sitzordnung - zu arbeiten. Symbolische Kommunikation ist das Stichwort für soziale Handlungsweisen. Lassen Sie z. B. den Grafen zusammen mit einem Helden den Ochsen anschneiden oder einer der Helden fungiert als Mundschenk für den Grafen, wodurch er vor den anderen Adligen ausgezeichnet wird.

Die Koradiner

Einige der Anwesenden tragen auffällig die Farben Grün, Weiß und Blau, was sie als Koradiner auszeichnet. Dieser adlige Bund vertritt die Interessen der Nordmarken auf verschiedenen Feldern, z. B. nordmärkischer Lebens- und Wesensart, oft sind sie auch auf Turnieren zu finden und treten als Stifter auf (Siehe **AB 142**). In diesem Abenteuer treten hauptsächlich Bärhardt von Kranick und Koradin von Schellenstein als Koradiner auf.

Ein Held ist tot

Am späten Nachmittag wird Koradin von Schellenstein, der Vogt der Baronie Urbeltor gemeldet, der sofort zum Landgrafen eilt, um ein Gespräch unter vier Augen zu erbitten, was ihm auch gewährt wird. Die anwesenden Gäste beginnen sofort zu spekulieren, warum Hal Praiodan nicht selbst gekommen ist und nur seinen Vogt geschickt hat.

Dieser trägt noch Handschuhe vom Ritt, die er auch nicht abnehmen wird, da sich unter ihnen Schnitte aus dem Klettern in die Klamm zeigen würden.

Hinter verschlossenen Türen wird der Vogt von Urbeltor vom "Mord" an seinem Lehnsherrn berichten. Er ist aufgelöst und auch sichtlich nervös, was dem Grafen nicht entgeht, aber er schiebt es auf die Tragödie, die sich ereignet hat.

Eine halbe Stunde wird er sich berichten lassen und sofort das weitere Vorgehen planen. Einen Erben Hal Praiodan Tsafeldes von Urbeltor gibt es nicht, da die Tochter (S. 28) in Gareth zur Magierin ausgebildet wird, von der Abmachung mit Baron Bärhardt von Kranick weiß er nichts. Das Testament des Barons unterschlägt der Vogt von Schellenstein.

Damit steht dem weiteren Vorgehen des Grafen nichts im Wege:

Eigentlich wollte er die angereisten Helden nur zu Titularadligen machen, aber ungeahnt ergibt sich eine Möglichkeit, die weit gereisten und sozial bedeutenden Helden mittels eines Lehens enger an die Landgrafschaft Gratenfels zu binden. Durch die Belehnung von weit bekannten Recken wird auch er selbst erhöht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Fast eine Stunde ist euer Gastgeber fort gewesen, doch nun tritt er mit ernster Miene vor die Versammelten Würdenträger, bittet um Ruhe und hebt an: "Meine getreuen Untertanen, Freude und Leid liegen oft nah beieinander, so auch heute. Unser guter Freund und Ritter, der über die Landesgrenzen hinaus weit bekannte und geliebte Hal Praiodan, unser Baron zu Urbeltor, ist ermordet worden."

Während die Anwesenden näher an den Grafen heran treten, beginnen die Einen leise zu tuscheln, während Andere stumm den weiteren Worten des Grafen lauschen.

"Dies sollte ein froher Tag werden und es tut mir besonders leid diese schlimme Kunde übermitteln zu müssen, war Hal doch ein guter Freund von mir. Doch diese schändliche Tat soll nicht ungesühnt bleiben, der Kopf des Mörders soll an den Mauern Gratenfels' ausgestellt werden, damit jeder sehen kann, was mit Mördern in meiner Grafschaft passiert. Damit diese Tat so schnell wie möglich aufgeklärt wird, bestimme ich hiermit den weit gereisten Recken [Namen des Helden] sowie seine berühmten Gefährten zu meiner "Rechten Hand". Sucht in meinem Namen nach dem Mörder und lasst Gerechtigkeit walten. So euch dies gelingen mag, bestimme ich euch [Name des Helden] zum neuen Baron über die an mich heimgefallene Baronie Urbeltor, die ihr aus meiner Hand empfangen sollt. Sühnt den Tod, eines der größten Helden der Nordmarken! Der Hoftag ist bis auf weiteres unterbrochen, wir werden in einem Mond neu zusammenkommen, wegen pressierenden Angelegenheiten werde ich auf Einzelne von euch zurückkommen."

Die Schreckensmeldung und die schnelle Wendung, die der Graf den Ereignissen gibt, erstaunen alle.

Wem Recht Gebührt

Bevor sich aber irgendjemand gefasst hat, wird der Baron von Kranick mit hochrotem Kopf das Wort ergreifen und auf sein Recht pochen, dass sein Sohn durch die mündliche Vereinbarung mit Hal Praiodan neuer Baron auf Urbeltor werden sollte.

Probleme und ein Testament

Jetzt steht der Graf vor einem Problem, das sich nicht lösen lässt, da einerseits einer seiner Barone ein Recht auf die Baronie erhebt, er andererseits aber sein Wort schon den Helden gegeben hat. Er wird sich darauf berufen von dieser Vereinbarung als Lehnsherr noch nichts gehört zu haben und weiterhin fragen, ob die Hochzeit ohne sein Wissen vollzogen worden sei. Dieses muss der Baron von Kranick verneinen, wodurch sich der Graf bestätigt sieht, bei seiner Entscheidung zu bleiben. Kranick wird noch auf ein Testament pochen, was der verräterische Koradin unterschlagen habe, worauf der Graf antwortet, dass er dies prüfen wird.

Die anwesenden Barone beginnen ein heftiges Wortgefecht, in dem sich die Lager verteilen und über die Baronie heftigster Streit ausbricht. Die Einen (eher im Süden liegende Baronien) suchen eine gräfliche Lösung, die Anderen (die in der näheren Umgebung) möchten den Anspruch des Barons zumindest untersucht wissen. Bärhardt von Kranick wird noch lautstark weiter gegen diese Entscheidung wettern und versuchen Anhänger auf seine Seite zu ziehen, während der Graf die Helden in die Burg bittet. Unter Beschimpfung der Helden und des "lügnerischen" Koradin wird der Baron von Kranick von einigen Männern vom Hofe eskortiert.

Heiligsprechung

Der Graf wird die Streitereien mit Hinweis auf die Tragik des Mordes unterbinden, woraufhin alle Adligen beim Grafen auf eine Heiligsprechung Hal Praiodans pochen, die dieser dann dadurch in die Wege leitet, dass er Koradin von Schellenstein zum örtlichen Rondra-Tempel schickt um einen Visitator der Rondra-Kirche zu erbitten. Die Helden sollten das mitbekommen, da diese Heiligsprechung später hoffentlich zu einem moralischen Konflikt unter ihnen führen wird.

Еіпе Вітте

In der Burg wird er den Helden in Teilen reinen Wein einschenken. Hal Praiodan war ein guter Freund von ihm und er will den Mörder tot sehen. Dies habe oberste Priorität und er ist sich sicher mit den Helden die Richtigen für diese Aufgabe gefunden zu haben. Er hat es ernst gemeint, einen von ihnen zum Baron zu machen, wer wüsste besser als er, dass auch Helden zum Regieren befähigt wären.

Die möglicherweise mündliche Absprache war ihm nicht bekannt, was sie auch hinfällig macht. Sollte wirklich ein Testament auftauchen, müsste auch dieses erst einmal geprüft werden. Aber laut dem Vogt Koradin von Schellenstein wurde noch kein Testament gefunden.

Die Barone wären zwar bärbeißig, aber würden die Helden schon akzeptieren, gerade Bärhardt wäre im Grunde seines Herzens ein freundlicher Mensch, wenn auch etwas in alten Zeiten gefangen.

Heroldin Lindenblatt

Graf Alrik wird den Helden seine Heroldin Lindenblatt mitgeben, die in der Baronie Urbeltor bekannt machen wird, dass der Held, der später Baron werden soll, bis auf weiteres die Baronie zusammen mit Vogt Koradin von Schellenstein verwaltet. Außerdem würde so die Stellung der Helden gestärkt, da die gräfliche Unterstützung so offensichtlich wird.

Die Helden bekommen keinen Ring oder Ähnliches, die Autorität der Heroldin, die den Bewohnern von Urbeltor persönlich die Entscheidung des Grafen vortragen wird, reicht völlig als Legitimation.

Der Graf wird berichten, dass er Koradin mit der Aufgabe der Heiligsprechung noch in Gratenfels halten wird, damit die Helden sich ein unvoreingenommenes Bild in Urbeltor machen können.

Im Anschluss werden die Helden der Heroldin vorgestellt.

Danach können die Helden noch einen Abend in Gratenfels verbringen, denn an eine Reise nach Urbeltor ist an diesem Tag nicht mehr zu denken.



Kapitel 2 - İn der Baronie

Am Morgen des 6. Rondra 1034 BF wird der Graf die Helden und seine Heroldin verabschieden und "Alles Gute" wünschen, danach geht es auf der Reichsstraße III nach Urbeltor. Wir gehen im Folgenden davon aus, dass die Helden beritten sind. Sollte dies nicht der Fall sein müssen Sie die Geschwindigkeit Ihrer Helden anders berechnen (Siehe WdS, S. 142).

Die Heroldin Lindenblatt wird recht guter Laune sein und viel mit den Helden über deren Taten sprechen.

MACH URBELTOR

Im strahlenden Sonnenschein geht es ostwärts durch die Grafenmark Gratenfels, bis man gegen Mittag nach knapp 20 Meilen das kleine Dorf Dorntrup erreicht. Bis dahin war die Reichsstraße gut ausgebaut, ab jetzt geht es über eine mühsam dem Wald abgetrotzte Straße im schlechten Zustand weiter nach Norden. Der Wald ist recht dicht und man befindet sich in einem größeren Tal zwischen den Ausläufern des Vorderkosch im Westen und dem eigentlichen Kosch im Osten. Einige Meilen später lässt man einen Pfad in den Wald zum Weiler Hasenheide links liegen. Die letzten 10 Meilen bis Burg Urbeltor schafft man gerade noch bis zum Abend, wo man die Burg in der untergehenden Sonne betrachten kann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade stimmt die Heroldin ihre Laute und summt eine euch unbekannte Melodie, als der Weg aus der Waldschneise herausführt, der ihr seit etlichen Meilen gefolgt seid.

Vor euch steigt das Land sanft an. Im Osten verschwindet der Schatten der Koschberge in den Wolken und davor steigen bewaldete Hügel auf. Einige Meilen entfernt erkennt man einen Dorfhaufen aus dessen Schloten dünne Rauchfäden steigen. Dahinter windet sich ein Weg an einem schroffen Hügel hinauf zu einer trutzigen Burg, die über dem Land thront.

"Das ist Burg Urbelstein", trällert Lindenblatt, "keine Schönheit, aber unbesiegt, wenn man den Barden glaubt." Sie zwinkert euch an und steckt die Laute wieder fort.

Heldenlied

Lindenblatt wird die Idee äußern das Heldenlied Hal Praiodans zu komponieren. Sollte einer Ihrer Helden helfen wollen, ermutigen Sie ihn darin. Sie erhofft sich große Inspiration durch den "Odem der Historie des Mannes an dem Ort, an dem er wandelte".

Das könnte uns gehören?

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr reitet durch ein eisenbeschlagenes Tor, das von fünf Schritt hohen Mauern eingerahmt wird. Zwischen den Zinnen erblickt ihr die Farben der Baronie an Gestängen flattern. Rechter Hand erhebt sich auf einem kleinen eigenen Plateau der Palas, der nur über eine Brücke zu erreichen ist. Schmiede und Stall sind eindeutig zu erkennen, haben aber schon bessere Tage gesehen. Sogar einen kleinen abgesteckten Exerzierplatz könnt ihr linker Hand an der Mauer erkennen. Niemand der Anwesenden Menschen bewegt sich, alle stehen stumm an ihrem Platz und schauen euch starr an. Es ist still, nur das Knattern der Flaggen im Wind durchbricht die Stille. Irgendwo quietscht eine Türe. Schließlich tritt ein breitschultriger Mann, dem der rechte Arm fehlt, aus dem Stall auf euch zu. "Was ist Euer Begehr auf Burg Urbeltor?"

Wenn die Helden abends Burg Urbeltor erreichen wird Helmbrecht von Rommilys (Siehe S. 25) sie begrüßen, direkt über den dunklen Hof und die äußerst schmale Brücke (Höhenangst-Probe) zum Palas bringen, wo er die beiden Mägde Merle und Sigrud vorstellen wird.

Er wird sie bitten für die Helden und Lindenblatt Zimmer vorzubereiten und eine kalte Platte zu bereiten, die auch nach einer halben Stunde im Rittersaal serviert wird, dazu gibt es ein gutes Ferdoker. Wenn die Helden zu Bett gehen wollen, wird Merle sie zu ihren Kammern im zweiten Obergeschoss begleiten. Helmbrecht wird sich schnell verabschieden, da er die restlichen Bewohner der Burg mit der neuen Situation vertraut machen möchte.

Das erste Treffen

Am nächsten Morgen nach dem Frühstück werden die Bewohner für die Helden antreten und jeder wird sich kurz vorstellen (Siehe Dramatis Personae ab S. 22). Die Gesichter der Männer sind verschlossen und die meisten blicken starr grade aus. Der Hofmagier ist nicht anwesend, er erachtet dieses Gehabe nicht für notwendig. Weiterhin fehlt Diethard zur Zwinge, der beim Toten Wache hält.

Helmbrecht wird danach den Helden, der als möglicher Baron auserwählt ist, bitten ein paar Worte zu sagen. Es ist nicht wichtig, dass die Helden sich jeden Bewohner jetzt schon merken, aber wie sie sich verhalten kann Auswirkungen auf die spätere Reaktion der Burgbewohner haben (Siehe "Das Rufsystem" S. 33). Nach dieser Vorstellung wird Helmbrecht mit den Helden und der Heroldin noch einen Erkundungsgang über das Burggelände machen. Im Folgenden der Garten, mit dem Grabstein der Frau des Barons Traverike.

DER GARTEII

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hier ist es wärmer und vor allem windgeschützter als auf dem Burghof. Auf den ersten Blick erkennt man, dass jemand den Garten hegt. Viele Fußspuren führen über den kleinen Weg, der sich durch den Garten zieht und zu den vier getrennten Beeten sowie dem Grabstein weiter hinten führt.

Der Garten ist aufgeräumt, in einer Tonne stecken Harken, Sicheln, Rechen. Hauptsächlich erblickt man lokale Kräuter wie Joruga, Vierblättrige Einbeere und Bunter Mohn. Einige der Pflanzen muten gar exotisch an, wie Lotos oder Olginwurz. Etwas weiter hinter stehen drei Holunderbüsche und Beerensträucher.

Besichtigung der Baronie

Die Heroldin wird am ersten Tag die Helden zu einem Ausflug durch die Baronie animieren, wo sie die Entscheidung des Grafen bekannt geben möchte. Die Helden müssen anwesend sein, damit die Untertanen der Baronie Urbeltor die neuen Namen zu Gesichtern zuordnen können. Zum Dorf Urbel ist es nur eine gute halbe Stunde westwärts der Burg ins Tal hinunter.

Das Dorf Urbel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr das kleine Dörfchen Urbel erreicht, beginnt die Heroldin mit ihrer weit tragenden Stimme die Dörfler zusammen zu trommeln, während ihr weiter Richtung Dorfplatz lauft:

"Volk von Urbel, lauft zusammen am Marktplatz, wo euch in einer Stunde der Wille eures Landesherren, des Grafen Alrik Custodias von Gratenfels, kundgetan wird. Sagt es jedem und holt die Leute von den Feldern!"

Nach einer Stunde ist der Platz gut gefüllt und man beäugt euch neugierig. Schließlich erhebt sich Lindenblatt und stellt sich vor die Menge. Aus ihrem Gewand holt sie eine Schriftrolle hervor und beginnt laut zu deklamieren. "Meine treuen Untertanen! Heute ist es Unsere traurige Pflicht euch vom Mord an eurem geliebten Baron Hal Praiodan Tsafelde von Urbeltor zu berichten. Wer von euch etwas zu den Umständen seines Todes sagen kann, ist aufgefordert dies zu tun. Bis auf weiteres fungiert

[Name des Helden] mit seinen Gefährten [Namen] als Unsere "Rechte Hand" in der Baronie Urbeltor und wird eurem guten Vogt Koradin von Schellenstein bei der Verwaltung derselben zur Seite stehen. Seht in [Name des Helden] Unseren designierten Nachfolger für die Baronie Urbeltor, so Wir denn zufrieden sein können mit ihr/ihm."

Niemand wird sich bezüglich der Informationen zum Mord melden. Selbst wenn die Helden mit gräflicher Vollmacht ausgestattet wurden, sind Sie Fremde, denen man stets nur wenig Vertrauen entgegenbringt.

Man lädt die Helden noch zu einer kalten Brotzeit ein und wird ein kleines Mädchen mit einem Blumenstrauß zu den Helden schicken, die ein kurzes Gedicht aufsagen wird:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Lieber Herr Baron /Liebe Frau Baronin

Baum und Ähre als auch Tier dienen, so wie wir, euch treu!

Seid willkommen singen wir im Chor, hier in Urbels Tor!"

DER HORBARDISCHE HÄHDLER

Nutzen Sie diese Szene, um bereits früh den reichen norbardischen Händler Andrej Logoltin (Siehe S. 28) einzuführen. Er wird etwas am Rand stehen und besser gekleidet sein als die anderen Dorfbewohner, die sich in wenige Familien aufteilen (Siehe S. 28). Machen Sie auch später deutlich, dass der Norbarde nur wenig gelitten ist.

Die restlichen Besuche

Ähnliche Prozeduren sind auch in den beiden Weilern Hasenheide (Sechs Stunden von Burg Urbeltor auf der Straße, Fünf durch den Trampelpfad von Dorf Urbel aus) und Friedeshag (Fünf Stunden) zu erwarten.

Wie es weitergent

Spätestens ab diesem Zeitpunkt wird das Abenteuer modular verlaufen, weil nicht mehr vorherzusehen ist, was die Helden als nächstes planen. Denken Sie daran, dass manche Szenen auch passieren werden, wenn die Helden vielleicht gerade nicht auf der Burg sind, dann muss eine der Meisterpersonen sie möglicherweise erzählen oder unterschlägt sie absichtlich.

Kapitel 3 - Heldentod

Für einen genauen Ablauf der Ereignisse mit detaillierten Beschreibungen nutzen sie den Abschnitt "Der Weg zur letzten Schlacht" (S. 18)

Die Untersuchung

Um den "Mord" aufzuklären, müssen die Helden die letzten Tage von Hal Praiodan anhand verschiedener Möglichkeiten rekonstruieren. Für die Ausgestaltung des Zustandes Hal Praiodans finden Sie im Anhang von jedem Burgbewohner Kommentare, wie die letzten Tage empfunden wurden.

ZEUGEII

Einfach gesagt: es gibt keinen richtigen. Koradin von Schellenstein zählt zumindest offiziell als einer, allerdings ist der erst einmal nicht in der Baronie.

Die Mauer des Schweigens

Die Mauer des Schweigens ist ein System (Siehe S. 33), anhand dessen Sie feststellen können, was der Befragte den Helden erzählt.

Zu Beginn werden die Bewohner kaum Vertrauen zu den Helden haben und bleiben dementsprechend schweigsam und geben wenig Auskunft. Mit der Zeit steigen oder sinken die Helden in den Augen der Burgbewohner.

Zum Mord

Alle Bewohner sind von einem Mord überzeugt und haben jeder einen Verdächtigen. Darum werden sie den Helden einsilbige Aussagen über ihren Kenntnisstand bezüglich des Mordes auch beantworten, unabhängig von deren Ansehen - was allerdings nur auf Aussagen von Koradin beruht.

War an jenem Tag etwas anders?

Jeder Burgbewohner erinnert sich, dass der Baron sich am Tag seines Aufbruchs nach Gratenfels (30. Praios) persönlich bei ihm oder ihr verabschiedet hat.

Helmbrecht von Rommilys erwähnt die häufigen Alarmzustände, die der Baron veranlasst hat und erwägt, dass der Mord etwas damit zu tun hat.

Die Dörfer

Hier finden sich kaum Hinweise, außer dass der Baron am letzten Tag des Praios kurz vorbeikam und sich persönlich beim Dorfschulzen verabschiedet hat, davor war der Baron seit Monden nicht mehr in den Weilern.

İn der Burg

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Gemächer des Barons sind akkurat aufgeräumt. Alles liegt an seinem Platz. Seine Kleider sind fein säuberlich sortiert im Schrank. Der kleine Schreibtisch sieht aus, als wäre er nie benutzt worden. In den Schubladen findet man einige alte Schriftstücke, die allerdings mehrere Monate alt sind sowie ein Zensusbuch der Baronie aus dem Jahr 1033 BF.

Sonst finden sich keine Hinweise. Merle war am Morgen des 30. Praios hier um aufzuräumen, fand alles jedoch schon genau so vor.

Der Grund dafür: Der Baron hat vor seiner Abreise alles aufgeräumt und geordnet.

Schriftstücke

Die Helden können bei den Schriftstücken einen Blick auf Unterschrift und Siegel des Barons werfen. Das kann ihnen eventuell dabei helfen später das falsche Testament zu erkennen. Die Schriftstücke selber sind ohne Belang für das Abenteuer.

Im Anhang (S. 37) finden Sie Material, um hier etwas vorzubereiten.

Der Tatort

Wenn die Helden sich auf den Weg zum Tatort machen, wird der Borongeweihte an die Helden herantreten und sie bitten den Leichnam zu bergen. Bislang läge er noch in der Schlucht. Auf der Burg selbst hatten sich zwar die alten Kameraden angeboten, doch zum einen sind die meisten versehrt und zum anderen kann der Alltag auf der Burg nicht vernachlässigt werden. Nur Diethard zur Zwinge sei an der Schlucht und halte borongefällige Totenwache. Der Boroni beschreibt den Helden den Weg zur Stelle.

Der Weg zum Tatort

Wenn man dem Weg von Burg Urbeltor nach Süden zwei Stunden folgt, gelangt man an einen Abzweig, der zu den Minen führt. Folgt man diesem gewundenen Weg, der nach kurzer Zeit steiler wird, gelangt man nach einer knappen Stunde in eine Schlucht. Rechts erheben sich die Ausläufer des Kosch, links geht es steil in die Tiefe (Höhenangst-Proben) und erst nach weiteren 10 Minuten kommt man an den Aufstieg zum kleinen Plateau. Hier erkennt man deutlich, dass ein Pferd angebunden war (Fährtensuchen +5) Es war das Pferd des Barons, das bereits auf der Burg ist, da Koradin es mitnahm. Es hat wohl die ganze Zeit ruhig gestanden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach dem kurzen Anstieg ermöglicht ein kleines Plateau einen atemberaubenden Blick auf Burg Urbeltor und die zugehörige Baronie. Der Beschreibung nach muss es hier gewesen sein, wo der Baron von Urbeltor seinen letzten Kampf ausgefochten hat.

Das Plateau ist gerade einmal 50 Rechtschritt groß und spärlich mit kleinen Eichen bewachsen, eure Schritte werden vom überall wachsenden Moos gedämpft. Die Eichenschößlinge gehen meist gerade mal bis an die Hüfte, nur der Baum nahe am Abgrund verdient diesen Namen.

Der Schritt an den Abgrund erfordert eine gehörige Portion Mut (Mut-Probe +Höhenangst), nur eine kleine Eiche bietet die Möglichkeit sich fest zu halten, nach vorne gibt es keine Barriere. Es geht über 12 Schritt in die Tiefe.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Blick in die Tiefe ist schaurig: Zerklüftete Felsen, eherne Nadeln, die mahnend nach oben zu zeigen scheinen, an einem Vorsprung scheint noch Blut zu kleben. Der Wind pfeift und zerrt an eurer Kleidung. Weit unten auf einem Stein könnt ihr einen zerschundenen Körper in metallener Rüstung sehen, in seiner Nähe sitzt ein bulliger Mann in einfacher Kleidung mit einem Schwert über den Knien und einem Wappenrock der Baronie Urbeltor.

Eine Untersuchung des Plateaus bringt kaum Erkenntnisse, gerade in der Hinsicht auf Kampfspuren findet sich rein gar nichts, weil Koradin nicht daran gedacht hat welche anzufertigen. Einzig eine sehr genaue Untersuchung (Fährtensuchen-Probe +15) der Stelle vorne beim größeren Baum ergibt eine nicht zerstörte Spur: Hier hat jemand gekniet. Weiterhin kann man am Baum eine Kerbe finden. Hier hatte der Baron von Urbeltor mit seinem Dolch den Abschiedsbrief an den Baum genagelt.

Die Schlucht

Eine Kletterpartie in die Schlucht hinunter ist an dieser Stelle ohne Hilfsmittel nahezu unmöglich (Klettern-Probe +18) und selbst mit Seilen und Haken immer noch schwierig (Klettern-Probe +10). Verlässt man das Plateau, findet man ein Stück weiter am Weg eine bessere Stelle für den Abstieg. An dieser Stelle sind auch Koradin, von dem die Helden noch nicht wissen, dass er unten war und Diethard, der die Totenwache hält, hinunter geklettert. (Fährtensuchen +8, Klettern-Probe +6 bzw. +3 mit geeigneter Ausrüstung).

Unten angekommen wird entweder ein mitgereister Burgbewohner Diethard in die neue Lage einweihen oder die Helden müssen selbst mit dem stummen Waffenknecht kommunizieren, bevor sie sich die Leiche näher anschauen können, denn Diethard wird seinen alten Kameraden in seiner Trauer scharf verteidigen.

Rufveränderung:

Gewaltsame Lösung: -5 bei Diethard -3B -2OL Friedliche Lösung: +1 bei Diethard

Das Opfer

Das Erste, was auffällt ist, dass Hal Praiodan in vollständiger Rüstung mit Stiefeln, Plattenzeug, Garether Platte und Sturmhaube gerüstet ist, in der mehrfach gebrochenen rechten Hand hält er sein Schwert, das Koradin dort drapierte. In Wirklichkeit hätte er es niemals in der Hand behalten können. Seine lederne Schwertscheide- und seine Dolchscheide sind leer. Sein Schild ist noch immer auf den Rücken gegürtet, allerdings völlig zerstört. Er trägt den Wappenrock der Baronie.

Die Zeichen seines Todes sind deutlich zu sehen: Der Kopf hängt in unnatürlichem Winkel ab, sein Rückgrat scheint gebrochen und sein linker Arm ist zerschmettert. Weiterhin ist der Körper noch von Totenstarre betroffen. Eine tödliche Wunde ist nicht zu sehen, aber wer weiß schon, ob sie nicht von den anderen schlimmen Verstümmelungen überdeckt ist.

Eine Fährtensuche-Probe (+10) ergibt hier neben Diethard eine zweite Spur, die von Koradin stammt, die aber niemand erklären kann, da keiner von Koradins Ausflug nach unten weiß.

Niemand wird genau sagen können, wie lange der Leichnam da schon liegt. Aus den Aussagen sollte aber zu schließen sein, dass es irgendwann zwischen dem 30. Praios morgens (Hal macht sich angeblich auf den Weg nach Gratenfels) und dem 2. Rondra mittags (Koradin findet die Leiche) passiert sein muss.

Die Bergung

Die Bergung sollte den Helden einiges abverlangen, aber spätestens mit Hilfe der Burgbewohner auch zu schaffen sein. Für die alten Kameraden des Ritters ist es eine Frage der Ehre den Leichnam unbeschadet zu bergen. Pietät im Umgang mit dem Toten ist ihnen wichtiger als effektive Ideen, die den Leichnam entehren könnten. Sollte es keine Möglichkeit geben wird ein Schrein in der Schlucht errichtet.

Die Heimführung

Der Leichnam wird in die Kapelle der Burg gebracht, wo sich der Geweihte Brun Leidinger um ihn kümmern wird, bis er einen Tag später schließlich in der Kapelle aufgebahrt wird. Er dankt den Helden in jedem Fall.

Rufveränderungen:

Die Helden schaffen es nicht den Baron aus der Klamm zu bergen: -3OBL

Bringen die Helden den Toten zurück und lassen ihn dabei wie er war: -+1OBL

Bringen die Helden den Toten zurück und haben ihn "hergerichtet": +3OBL

Bringen die Helden den Toten zurück und behandeln ihn offensichtlich zuvorkommend: +4O +3BL zusätzlich.

Hinterlassenschaften

Einen Tag nach der Bergung übergibt der Boroni den Helden die Rüstung und den Waffengurt, in dem sich mittlerweile der Dolch wiederfindet. Ebenso übergibt er den Siegelring des Barons.

Er kann bestätigen, dass es keine frischen Kampfspuren an der Leiche zu finden gibt, was sich bei einer Prüfung durch die Helden auch bestätigt. Die Todesursache (Heilkunde Wunden +4, Anatomie +1) ist eindeutig der Aufprall.

İndiziensammlung

Damit die Helden überhaupt auf die Idee kommen, dass es sich nicht um einen Mord handelt, müssen sie die Schlüsse aus ihren Entdeckungen ziehen. Hier eine Aufstellung der Entdeckungen, die zumindest seltsam sind und nicht von der "Mauer des Schweigens" (S. 37) abhängig sind.

AUF DEM PLATEAU

Spur eines Knienden am Baum keine Kampfspuren, nur drei Spuren - Diethard, Koradin, Hal Praiodan angebundenes Pferd und bewusster Aufstieg zum Plateau tiefe Kerbe im Baum, wo der Dolch steckte zwei Spuren in die Schlucht - niemand weiß, dass Koradin in der Schlucht war das Schwert in der Hand (bei diesem Sturz?) leere Dolchscheide, kein Dolch zu finden

in der Burg

der Dolch ist wieder da (er wird in der Nacht vom Magier dem Toten wiedergebracht) keine Kampfspuren an der Leiche die Satteltaschen waren leer, kein Proviant oder Gepäck für den Hoftag der Baron verabschiedete sich bei jedem Bewohner persönlich im letzten halben Jahr mindestens 4x Alarmbereitschaft ohne ersichtlichen Grund der Vogt reiste am 2. Rondra ab, erreichte aber erst am 5. Gratenfels - seltsame Diskrepanz das Zimmer des Barons ist reinlich aufgeräumt, die Mägde waren es nicht

in den Dörfern

der Baron kam am 30. Praios und hat sich persönlich verabschiedet in den letzten Monaten wurde die Burg oft in Alarmzustand versetzt, warum weiß niemand

Verdächtige

Für einen Mord brauchen die Helden am Anfang Verdächtige. Im Folgenden ein paar Auffälligkeiten, die einige Personen verdächtig machen können.

DER MAGIER (S. 24)

Der Magier des Barons ist abweisend, hält die Helden für Usurpatoren und versucht sogar zu Beginn die Burgbewohner gegen die Helden aufzubringen. Er befürchtet fort geschickt zu werden und möchte hauptsächlich in Ruhe gelassen werden.

Der Streit mit dem Baron, der irgendwann ans Tageslicht kommen wird, kann sein Übriges tun, dass der Magier in Verdacht gerät. Er bewahrt ein zerstörtes Bild auf und restauriert es im Gedenken an die Schlacht, die sie beide gefochten haben, wird das aber den vermeintlichen Usurpatoren nur zögerlich bis gar nicht erklären. (Siehe S. 19)

Im Garten der Burg, versteckt hinter einigen Holunderbüschen, hat der Magus eine Orchidee gezüchtet. Eine wunderschöne Blume, die er zur Gewinnung von Samthauch benutzt, das er selbst extrahiert. Wenn er in den Garten geht, achtet er darauf alleine zu sein, angesprochen auf die Blume wird er erst alles leugnen.

Pflanzenkunde+6: Enthüllt die Möglichkeit der Orchidee zur Gewinnung von Samthauch (**ZB**, S. 264.)

Götter Kulte +8: Samthauch wird im Al'Anfaner Ritus zur Berauschung verwendet.

Am Abend nach der Heimführung (s.o.) wird er den Dolch des Barons zur Leiche zurückbringen.

"Ich wollte nicht, dass es so endet. Nein, nicht so..." murmelt er. Und meint natürlich den letzten Streit.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr die Tür zum Turm öffnet, schlägt euch ein Geruch von muffiger, rauchiger Luft entgegen, darunter eine leicht süßliche Note. Es kostet einige Herzschläge, bis ihr euch an die schneidende Mischung gewöhnt habt. Der Raum selbst ist düster und nur spärlich beleuchtet. Das, was man sieht, ist ein einziges Durcheinander von Pergamenten, Pflanzen in Kübeln und Kleidern, die überall herum liegen. Einige Regale sehen zerwühlt und nur halb bestückt aus. Heruntergebrannte Kerzen kleben auf zwei schmierigen Tischen. Auf einem davon liegen offensichtlich tote, verstümmelte Ratten. Ein Dolch steckt mitten auf dem zweiten.

Im Zimmer ein Stockwerk drüber steht neben einem klapprigen Bett ein Bilderrahmen, ohne Bild. Am Boden liegen Fetzen von Leinwand. Der geschlossene Fensterladen klappert.

An Ratten übt er seine Heilmagie, der Dolch ist der vom Baron, sofern er ihn bis dato noch nicht zurück gebracht hat..

DER VOGT (S. 22)

Er war als Erster am Tatort und hat tatsächlich das Testament des Barons verschwinden lassen. Er und der Baron verstehen sich erst seit einigen Jahren gut, davor war es schwierig zwischen ihnen.

Seine Spuren am Tatort widersprechen den offiziellen Aussagen. Dagegen finden sich in seiner Kammer keinerlei Hinweise. Wenn er aus Gratenfels zurückkehrt taucht auch noch das Testament auf wundersame Weise wieder auf bzw. die Helden erhalten es von ihm (Siehe "Heldenvermächtnis, S. 18).

Zwar trägt Koradin Handschuhe, darunter kommen jedoch Schürfwunden vom Abstieg in die Schlucht zu Tage.

Bärhardt von Kranick (s. 23)

Es ist weithin bekannt, dass der Baron schon seit Jahren einen eifersüchtigen Blick auf die Baronie Urbeltor geworfen hat. Er hat einen ausschweifenden Lebensstil und die Eisenminen Urbeltors versprechen gute Einnahmen und Zolleinkünfte.

Er hat sich damals vor der Belehnung Tsafeldes beim Grafen beschwert und vehement gegen die Bestallung eines "Auswärtigen" ohne nennenswerte Vita und vor allem gegen jegliche Form des Neuadels ausgesprochen er war da sicher nicht alleine, aber einer der Rädelsführer. Für die Tatzeit führt er an mit einigen Freunden auf der Jagd gewesen zu sein. Egal wen die Helden fragen, alle geben die Auskunft, dass in einem offenen Kampf der Baron von Urbeltor selbst mit verbunden Augen den Baron Kranick besiegt hätte.

Allerdings macht der Baron keinen Hehl daraus, dass der Tod Tsafeldes ihm nur zu Pass kommt. Außerdem lässt er schnell durchblicken, dass die Nachforschungen der Helden ihm nicht in den Kram passen, da sie Auswärtige sind.

Über den Schwarzen Bug kann man später noch die Schulden, die Bärhardt beim Norbarden hat, als ein weiteres Motiv generieren



Kapitel 4: Die Fehde

Der Konflikt mit Bärhardt

- Optional -

Durch die Lüge des Vogtes Koradin bezüglich des Testaments ist die Heirat des Sohnes von Bärhardt mit der Tochter Hal Praiodans plötzlich gefährdet. Seine weiteren Pläne als neuer Vogt auf Urbeltor erleiden einen empfindlichen Rückschlag und weiterhin fühlt sich der Baron von Kranick in seiner Ehre beschnitten. Als Ergebnis macht er sich am 07. Rondra mit kleinem Gefolge auf den Weg nach Urbeltor, um mit Koradin und den neuen Machthabern zu sprechen um einen Konsens zu finden. Einen Tag später erreicht er die Burg Urbeltor. Dort wird er eingelassen und alle Bewohner der Burg sammeln sich am Vorplatz. Er wird poltern, dass er mit "dem Schellenstein" zu sprechen habe. Auf die Antwort, dass der nicht anwesend sei wird er sagen, dass jetzt schon "das Pack" den "lügnerischen Hundsfott von einem Vogt" verleugnen müsse. Diese "ausländischen Krüppel" würden als erstes vom Hof fliegen, wenn er hier neuer Herr wäre. Mit Nichtadligen unter den Helden wird er kein Wort wechseln. Nach wiederholter Negierung bezüglich Koradin wird er versuchen über die Brücke in den Palas vorzudringen, was aber - so nicht ein Held eingreift spätestens von Koch Dappert unterbunden wird, der den Baron von Kranick zurückhält. Bärhardt wird daraufhin außer sich vor Wut verlangen den unverschämten Burschen zu züchtigen, der seine Standesgrenzen vergessen hätte. In seiner Rage spricht er die Fehde gegen die Baronie und deren neue Machthaber: die Helden, aus. In großer Geste leiht er sich einen Handschuh bei einem seiner Untergebenen, den er formvollendet vor die Füße der Helden wirft. Danach rauscht er ab in seine Baronie.

Das weitere Vorgehen

Er sendet bei der Rückkehr nach Kranick (8.Rondra) den Schwarzen Bug zum Händler Logoltin, um neues Gold für die bevorstehende Fehde zu leihen. Logoltin jedoch ist nicht bereit mehr Gold zu verleihen (wenn er von den wahren Hintergründen erführe, dann erst recht nicht).

Bärhardt schließt den Pass nach Kranick und beruft einen Teil der Landwehr genau dorthin. Informationen über dieses Vorhaben gelangen etwa am 8. oder 9. Rondra zu den Helden. Spätestens nach 4 Tagen erreichen mit einem Mal Briefe aus den benachbarten Baronien die Burg, mit Stellungnahmen, dass man sich aus dem Konflikt herauszuhalten gedenkt.

Der Baron gegen die Helden

Der Baron ist überzeugt, dass die Helden in keinem Falle dazu geeignet sind eine Baronie zu führen. Seine eigenen Aktionen betrachtet er natürlich nicht so kontrovers. Er beschließt drei Dinge:

Er will verhindern, dass die Helden den Mord aufklären, um Ihnen die Baronie zu verwehren. Dazu sendet er seine Leute unter der Führung des Schwarzen Bug aus, der den Helden, wo es nur geht, Steine in den Weg legen soll. Er will das Testament in den Händen halten bevor die Helden den Mord aufklären! Er hat berechtigte Angst, dass die Helden dadurch einen zu großen Status erlangen und die Sache noch weiter verkomplizieren.

Ihm ist bewusst, dass er sich auf dünnem Eis bewegt und legt all seine Anstrengungen daran das Testament zu finden. Da er Schellenstein verdächtigt, beginnt er damit das Testament in der Burg zu suchen - natürlich ebenfalls über seinen Mittelsmann.

FELDZUG...

Das weitere Vorgehen ist aus zweierlei Sicht zu betrachten. Passt in Ihre Gruppe ein großangelegter Feldzug des Barons von Kranick können Sie groß auffahren: Der verfeindete Baron wird mit allen Mitteln gegen Urbeltor ziehen, die Landwehren schotten das Gebiet ab und Sie haben ein abgeschlossenes Terrain auf dem Sie agieren können. Bärhardt wird noch Söldner rekrutieren und aus den Wäldern lässt er Kriegsgerät bauen mit dem er auf Urbeltor zieht. Ihre Helden müssen die Dörfer verteidigen und im Letzten sogar eine Belagerung der Burg überstehen. Die Versehrten müssen ihren letzten großen Kampf fechten und vielleicht fällt der ein oder andere im Kampf um die Heimat.

...ODER SCHARMÜTZEL

Realistischer angelegt ist die Fehde allerdings eher ein kleineres Scharmützel in dem Bärhardt die offene Konfrontation scheut und mit Angriffen aus dem Hinterhalt die Fähigkeiten der Helden als Landesväter, was auch den Schutz von Land und Leben der Dorfbevölkerung einschließt, zu unterminieren versucht.

Der Baron gegen die Baronie

- Es ist Rondra und die Felder und Scheunen bieten ein ideales Angriffsziel. Der Schwarze Bug wird versuchen diese mit Untergebenen in Brand zu stecken oder zu verwüsten.
- Die Landwehr wird an den Wegen stärker besetzt, um Händler und Reisende nicht in die Baronie zu lassen. Z. B. den Kiepenkerl Broderick (Siehe S. 28)

- Ein Eisentransport aus den Minen wird überfallen und das Geld wird bei den Zehntzahlungen im nächsten Jahr fehlen.
- Ein Einbrecher soll auf der Burg das Testament finden.
- Einige Einwohner wurden durch die Aktionen des Bug verletzt, sie fehlen der Baronie als Arbeitskraft und können ihre Familien nicht ernähren.
- Der Schwarze Bug verübt durch seine Männer ein Attentat auf die Helden, ein Steinschlag, Hinterhalt oder ähnliches, passt zu ihm.
- Der Händler Logoltin wird bedrängt um weiteres Gold an Bärhardt zu zahlen, dieser droht damit ihn aus der Baronie zu schmeißen, wenn er erst Vogt in Urbeltor ist.
- Verängstigte Bewohner der Baronie bitten bei den Helden um Beendigung der Fehde, da an ein geregeltes Leben kein Denken mehr wäre.
- Der Schwarze Bug wird zu immer drastischeren Mitteln greifen, die auch der Baron von Kranick missbilligen würde, wenn er nur davon wüsste.

DAS ENDE

In beiden geschilderten Szenarien kann das Ende der Fehde über einen Stellvertreter-Kampf gelöst werden, den allerdings nur Bärhardt bewilligen kann. Dieser wird gegen Ende der Fehde auch einsehen, dass die ihm Situation über den Kopf wächst und er mit seinen Kräften und monetären Mitteln am Ende ist.

Schließlich kann sich auch Graf Alrik Custodias in die Fehde seiner Vasallen einmischen und sie an die Kandare nehmen. Bärhardt selbst sollte allerdings aufgrund der jüngsten Wendungen (Siehe S. 23) überleben und der Schwarze Bug befindet sich mal wieder abgebrannt auf einer Straße.



Kapitel 5 - Heldenvermächtnis

Dieses Kapitel ist der zentrale Punkt des Abenteuers, denn hier wird sich herausstellen, dass Hal Praiodan den Freitod gewählt hat. Dazu müssen die Helden zum einen die Indizien der Morduntersuchung erfahren haben, zum anderen die Geschichten der Bewohner kennen und zu guter Letzt natürlich die letzten Tage in Hal Praiodans Leben rekonstruieren.

Diese Auffälligkeiten müssen sie dann zu einem Bild zusammen fügen (Siehe Zeitleiste S. 32).

Die geschilderten Verhaltensweisen Hal Praiodans bilden so etwas wie die "Essenz" dessen, was sich über die letzten Wochen und Monate ereignet hat, damit die Helden genauer sehen, wie die Probleme kulminierten. Fühlen Sie sich frei, die genannten Auffälligkeiten zu entzerren und auf einen längeren Zeitraum zu verteilen, wenn Ihnen das besser erscheint.

DER WEG ZUR LETZTEIT SCHLACHT

Seit der Baron aus Warunk zurückkam verschlechterte sich sein Gesundheitszustand zusehends. Er magerte ein wenig ab und ging allen Waffenübungen aus dem Weg.

VERÄПDERUПGEП

Am 20. Praios kommt es zu der mündlichen Übereinkunft bezüglich der Hochzeitspläne seiner Tochter mit Bärhardts Sohn. Man kommt überein den Grafen am Hoftag über die Pläne zu informieren und um sein Einverständnis zu bitten. Am 22. Praios ist Hal Praiodan auf einem Ausritt zu den Minen und erkennt, dass die dortige Schlucht ihn an die Schwertschlucht im Kosch erinnert, wo ihm Rondra erschien. In den folgenden Tagen wird er depressiver. Weiterhin gehen ihm die Erinnerungen an die Zeit in Warunk immer schlechter aus dem Kopf und er kann kaum noch schlafen. In der Nacht auf den 23. Praios trifft ihn die Magd Yolande in der Küche an, wo er in die kalte Asche des Herdes stiert und erst nach langem Ansprechen und Rütteln zu sich kommt. Am 23. offenbart er sich erstmals dem Boron-Geweihten Brun Leidinger unter dem Siegel der Verschwiegenheit. Dieser versucht in der Nacht zum 24. Praios den Baron mittels der Liturgie "Schlaf des Gesegneten" (WdG, S. 268) zu beruhigen. Am 24. selbst fühlt sich Hal etwas besser und geht abends zum Magier in den Turm, um sich nach dessen Forschungen zu erkundigen. Es kommt zum Streit, weil dieser von Rauschkräutern benebelt mal wieder zu nichts in der Lage ist. Der Streit eskaliert soweit, dass Hal droht ihn rauszuschmeißen, was von der Magd Sigrud mit angehört wird, die es am nächsten Tag unter den Burgbewohnern verbreitet. Nach der Konfrontation herrscht Funkstille zwischen Hal und Gunnar. In der Nacht schläft Hal wieder nicht gut, so dass er am nächsten Morgen, dem 25.

Praios, furchtbar schlecht gelaunt ist. Als die Magd Merle beim Servieren des Frühstücks auch noch einen Teller des guten Geschirrs zerbricht, verliert er vollends die Fassung und schlägt mehrmals auf sie ein. Hinterher weiß er kaum, was er getan hat und alle sind völlig schockiert. Hal selbst entschuldigt sich später bei ihr und schließt sich in seiner Kammer ein, wo er mehrere Briefe schreibt, die finanzielle Sachen regeln. Er spürt immer mehr, dass er die Kontrolle verliert und kommt an diesem und dem folgenden Tag (26. Praios) nicht mehr aus seinem Zimmer heraus, obwohl mehrere Burgbewohner ihn besuchen wollen (Merle, Brun, Koradin). Am 27. scheint es ihm etwas besser zu gehen, dem Bruder der Magd Merle, der diese besuchen kommt, schenkt er sein altes Schwert in dem Versuch seinen Ausbruch wieder gut zu machen. Am 28. ist er dagegen ungenießbar, er ist unkontrollierbar wütend, wird vor sich hin starrend auf der Brücke zum Palas gefunden und explodiert wegen Kleinigkeiten. Am 28. schließlich lässt er die Burg in Alarmbereitschaft versetzen und erwartet einen Angriff, der nicht erfolgt und erst sein alter Freund Helmbrecht kann ihn davon abbringen, dass kein Angriff bevor stehe.

Eine fatale Entscheidung

In der Nacht zum 29. trifft Hal Praiodan Tsafelde zu Urbeltor den Entschluss, dass er nicht mehr er selbst ist und schreibt sein Testament, danach verfasst er seinen Abschiedsbrief.

Am 30. macht er sich angeblich auf den Weg nach Gratenfels um am 5. Rondra den dortigen Hoftag zu besuchen, was er auch auf der Burg publik macht und sich bei explizit allen Bewohnern der Burg verabschiedet. Danach besucht er nochmal die beiden Weiler und das Dorf der Baronie und übernachtet, wie früher so oft in der Wildnis um am nächsten Morgen sein Pferd in die Schlucht zu führen, die ihn an die Schwertschlucht im Kosch erinnert. Er bindet es an und begibt sich an den kleinen Aufstieg zum Plateau. Er versucht im Gebet noch einmal zu Rondra zu finden, nagelt danach mit seinem Dolch den Abschiedsbrief in den Baum am Abgrund, um sich daraufhin in die Schlucht zu stürzen, wo er am 1. Rondra stirbt.

Hiemals Selbstmord

Am 2. Rondra findet Koradin den Baron als er auf dem Weg zu den Minen ist in der Schlucht liegen. Er klettert hinunter und ist bestürzt den Baron tot vorzufinden. Nach einigen Momenten, in denen er sich sammelt, begreift er erst, dass der Baron sich selbst umgebracht hat und dass diese Tat weit reichende Konsequenzen hat. Er grübelt hin und her und kommt letztlich zu der Entscheidung aus dem Selbstmord einen Mord zu machen. Er versucht so gut er es kann die Tatsachen zu verändern. Steckt Dolch und Abschiedsbrief ein.

Erklärungen

Danach reist er zurück nach Burg Urbeltor, findet das Testament und steckt dieses ein, weiterhin verbrennt er im Garten den Abschiedsbrief, wo er den Dolch des Barons in seiner Hektik vergisst. Weiterhin mobilisiert er die Bewohner der Burg und überbringt ihnen die tragische Nachricht. Da man den Leichnam dort unten nicht so einfach wird bergen können, wird Diethard zur Zwinge zur Totenwache bestimmt und macht sich auf den Weg in die Schlucht. Noch am Abend hält Koradin ihnen eine Rede, dass der Mörder gefunden werden müsse und dass er sich auf den Weg nach Gratenfels macht um dem Grafen Meldung zu machen. Sie sollen alle darüber nachdenken wer es getan haben könnte und Fremden gegenüber misstrauisch sein.

Die nächsten Tage

Auf der Burg herrscht Trauer und zumindest bei einigen ist der Magier im Verdacht. Brun Leidinger bereitet die Kapelle für den Leichnam vor. Danach leben alle in Ungewissheit wie es weiter geht und warten auf die Rückkehr von Koradin. Am 6. Rondra erscheinen die Helden mit der Heroldin auf der Burg. Und müssen beginnen die Mauer des Schweigens zu durchdringen, um das Puzzle langsam zusammen zu setzen.

Die Gemäldesammlung

Hal Praiodan hatte eine Gemäldesammlung, die man im zweiten Stock des Palas bewundern kann. Er hatte von jedem Abenteuer entweder ein Bild mitgebracht - in verschiedenen Größen - oder schließlich eines anfertigen lassen. Mittlerweile fehlt jedoch eines, das der Baron in den letzten Tagen zertrümmert hat. Das fehlende, teilweise schon restaurierte Bild zeigte die Schlacht auf dem Mythraelsfeld. Es steht im Turm des Magiers, der es rekonstruiert. Aus Warunk hat der Baron von Urbeltor nie ein Bild gehabt. Auf allen Bildern ist eine kleine Figur des Ritters zu sehen, die sich mit dem Rücken zum Betrachter der Gefahr der jeweiligen Schlacht entgegenstellt. Neben Schlachtszenen gibt es noch den Wurm von Windhag und eine Darstellung der Schwertschlucht mit einer Allegorie Rondras.

Die Sammlung:		
Datum BF	Motiv	Kamerad
1003	Ogerschlacht	Dappert
1012	2.Schlacht auf den Silkwiesen	Helmbrecht
1017	Schwertschlucht Allegorie Rondras	
1021	Vallusanische Weiden	Bosper
1027	Mythraelsfeld	Gunnar
1027	Der Wurm von Windhag	
1028	Warunk (KEIN BILD)	Diethard

Sinnhaftigkeit

Aus der Sammlung sollen die Helden erkennen, dass diese Ereignisse wichtige Stationen im Leben des Barons waren. Und schließlich sollen sie erkennen, dass jeder der versehrten Burgbewohner ebenfalls eine Verbindung zu den dargestellten Szenen bildet. Hier wird die Brücke geschlagen nach den Hintergründen der Menschen auf der Burg zu forschen.

Das Testament

Koradin von Schellenstein fand das Testament (Siehe Seite 35) auf dem Tisch des Barons als er aus der Schlucht wiederkam. Er kannte als Zeuge den Inhalt und steckte es ein, ohne allerdings zu diesem Zeitpunkt den Entschluss gefasst zu haben es verschwinden zu lassen.

DER Entschluss des Vogtes

Tatsächlich reift dieses Vorhaben erst, als er sich auf dem Weg nach Gratenfels befindet, das Testament in der Tasche.

Er kommt für sich zu dem Schluss, dass Hal Praiodans Andenken mehr durch den - nach dem Testament rechtmäßigen - Baron Bärhardt beschmutzt werden würde, als die Unterschlagung, für die er bei einer Überführung nur selbst verantwortlich gemacht werden könnte. Ihm klingen noch die Worte Hal Praiodans beim Abschied in den Ohren: "Sorge gut für sie, Koradin, sorge dich um sie." Koradin hat nach all den Jahren auf der Burg das Werk Hal Praiodans erkannt und auch wenn sie zuerst nicht gut auskamen, empfindet er mittlerweile hohen Respekt für den Baron. Daraus ergibt sich für ihn, dass die Verantwortung für die Baronie und vor allem für die Versehrten der Burg nun ihm obliegt und per Ansprache des Barons

der Burg nun ihm obliegt und per Ansprache des Barons er, der Vogt, legitimiert wurde. Nun begibt er sich auf Pfade, die ihm nicht gefallen, welche er aber aus Kalkül und wiedergewonnenem Machtbewusstsein - als notwendig erachtet.

Am 2. Rondra erreicht er am späten Abend Gratenfels und kommt im Hotel "Koschblick" (Q6/P9/S20) unter. Am nächsten Tag, dem 3. Rondra, nimmt er Kontakt zum Gratenfelser Pheytempel auf und verspricht für eine

Am nächsten Tag, dem 3. Rondra, nimmt er Kontakt zum Gratenfelser Phextempel auf und verspricht für eine Unterstützung einen festen Tempelzehnt aus den Mineneinnahmen der Baronie. Die heimliche Geweihte Najescha Oppenskoje kommt am 4. Rondra zu einer Übereinkunft mit Koradin und verlangt für die vier Tage dauernde Fälschung einzig ein altes Amulett aus dem Besitz des Barons, das er einst aus Vallusa mitbrachte. Da die Geweihte sich nicht als solche zu erkennen gibt, sondern nur als Fälscherin, besteht der Vogt allerdings darauf, dass er anwesend ist, wenn sie an der Kopie arbeitet. Am 5. Rondra berichtet Koradin auf dem Hoftag dem Grafen vom Tod Hal Praiodans und wird beauftragt, für dessen bevorstehende Heiligsprechung zum Lokalheiligen den Gratenfelser Rondratempel aufzusuchen. Den halben Tag verbringt er im Tempel, der daraufhin verspricht den Fall zu prüfen - schließlich ist der Baron von Urbeltor ein guter Bekannter gewesen. Die restlichen Tage bis zum 8. Rondra verbringt er mit der Fälscherin, um am Abend des 9. Rondra auf die Burg zurückzukehren, wo die Helden ihn vermutlich mit Fragen bestürmen werden, da er als Verdächtiger Nummer Eins gehandelt werden dürfte. Weiterhin dürfte zu diesem Zeitpunkt der Selbstmord schon so gut wie aufgeklärt sein. Versuchen Sie Koradin erst mit den Bewohnern der Burg sprechen zu lassen, damit er sich ein Bild von den Taten und dem Ansehen der Helden machen kann.

Die Helden haben einen guten Leumund erarbeitet

Koradin wird den Helden beide Testamente vorlegen (dramaturgisch: erst das Falsche und erst wenn die Helden dieses lesen das Original) und seine Beweggründe dem Helden mit dem höchsten Ansehen mitteilen. Seine Taten erklärt er, entschuldigt sie aber nicht. Er würde es genau so wieder tun. Er macht den Helden die Situation klar, was es seiner Meinung nach für Baronie, Burg und Bewohner bedeuten könnte, wenn der Kranick Baron werden würde. Die Heiligsprechung und deren Umstände sind einer der zentralen Punkte seiner Argumentation. So legt er die Entscheidung in die Hände der Helden.

Навеп die Helden einen schlechten Leumund

Koradin wird den Helden das falsche Testament übergeben - es ist versiegelt mit einem gefälschten Siegel. Die Fälschung ist weiterhin mit der Kenntnis der Handschrift des alten Barons zu identifizieren (*Sinnenschärfe* +12). Auf die Frage, warum er das Testament nicht sofort beim Grafen erwähnt hat, antwortet er, dass er den Kranick als Baron in keinem Fall als gute Lösung erachtet. Er verlässt die Helden bevor diese das Testament lesen.

Sollten die Helden den Vogt der Fälschung überführen, wird er handeln, als hätten die Helden einen guten Leumund (s.o.) jedoch wird er auch nicht hinter dem Berg halten, dass die Helden für ihn ebenso wenig geeignet sind, so wie sie sich verhalten haben.

Unterschiede der Testamente:

ORGINAL (Seite 35)

Bärhardt von Kranicks Sohn Brin-Alrik wird mit der Tochter Rondirai vermählt. Keine weiteren Setzungen Hal Praiodans.

Gesiegelt mit dem Siegelring des Barons.

Fälschung (Seite 36)

Vogt von Schellenstein wird binnen 30 Tagen nach Tod von Hal Praiodan zum Baron ernannt, wenn sich bis dahin die Kinder nicht verheiratet haben.

trägt gefälschtes Siegel des Barons (Sinnenschärfe +12) Unterschrift des Barons ist kaum merklich unterschiedlich (Sinnesschärfe +12 bei Kenntnis der Originalunterschrift oder mehrere Betrachtungen in den Büchern der Baronie)

Der moralische Konflikt

Die Stimmung auf der Burg sollte bedrückend - ja zu Beginn sogar furchtbar erdrückend sein - die Bewohner sind unfreundlich, verschließen sich. Lachen und Fröhlichkeit sind in diesen Tagen mehr denn je unwillkommene Gäste. Machen Sie ihren Spielern klar, wie elend sich die Bewohner fühlen und agieren. Zuerst natürlich offensichtlich wegen des Todes ihres Barons. Nach und nach sollten Sie vereinzelt die Vignetten (Siehe Dramatis Personae ab S. 22) einstreuen, um auch das persönliche Leid der Bewohner deutlich zu machen. Keiner von ihnen ist eigentlich in der Lage, die ihnen gestellten Aufgaben zu erfüllen, sei es durch ihre körperlichen oder gerade durch ihre seelischen Verstümmelungen. Im Laufe der ersten Tage sollten die Helden erfahren, was für große Krieger/Helden/Kämpfer die alten Kämpen einst waren. Spätestens, wenn die Helden die Verbindung der Bewohner mit den Gemälden herstellen und wissen, dass alle Mann in großen Schlachten gekämpft haben, sollten sie kurz darauf auch die Hintergrundgeschichten der Männer erfahren. Denn hierin liegt die Tragik:

Hätten nicht auch die Helden genau so enden können? Ein falscher Tritt, eine misslungene Parade? Finden sie notfalls zur Hintergrundgeschichte der Bewohner eine zu den Helden passende Geschichte, eine Situation bei der die Helden siegreich hervor gingen.

Machen sie deutlich: Außerhalb der Burgmauern wären die Männer der Burg Krüppel, die kaum für ihren Lebensunterhalt aufkommen könnten. Und genau das wissen sie, darum sind sie Hal Praiodan Tsafelde in einer unendlichen Zuneigung dankbar. Sie glauben an einen heldenhaften Tod und freuen sich warmherzig über die Ehre, dass dieser Mann nun auch in den Stand eines Lokalheiligen erhoben werden soll - nichts anderes ist er für sie bereits!

Allein die Milde und Barmherzigkeit Hal Praiodans gab ihren Leben einen Sinn und ihnen selbst Hoffnung! Hal Praiodan hat an seinen Kameraden vielleicht seine größte Heldentat getan. Bärhardt von Kranick hätte für die Männer keinen Platz mehr - oder zumindest befürchtet dies jeder.

Die moralische Waage

Letztlich bedeutet dies, dass die Helden vor den moralischen Konflikt gestellt werden verschiedene Taten gegeneinander aufzuwiegen. Ist es der Göttin Rondra recht, wenn ihr Streiter sein Sterben selbst in die Hand nimmt und sie ihn nicht abberufen hat? Kann man den Selbstmord verschweigen, damit den Versehrten ihr Glaube an Hal Praiodan bewahrt sowie ihre Zukunft auf der Burg gesichert ist, auch wenn die Helden wissen, dass sie mit dieser Lüge leben müssen? Können die Helden ein rechtlich einwandfreies Testament zu Gunsten eines vermeintlich höheren Zieles verschwinden lassen und eine Fälschung als das echte ausgeben, mit der Konsequenz am Ende die Baronie selbst gar nicht zu bekommen? Manche Helden werden sicher an die Grenze ihrer Überzeugun-

gen kommen und wir hoffen, dass sie aus ihren Entscheidungen - wie immer sie ausfallen - wachsen werden.

Ende?

Ein wirkliches "Ende" können wir nicht vorgeben, da gerade der Reiz in den variablen Fäden liegt, die wir gewoben haben. Trotzdem wollen wir für einige Entscheidungen Möglichkeiten an die Hand geben, wie die Reaktion der Welt auf die Taten Ihrer Helden aussehen kann, wodurch eine Kombination der unten genannten Facetten zur Wahrheit um den Tod Hal Praiodan Tsafeldes von Urbeltor werden wird.

DER SELBSTMORD

Rondra hat ihren Helden nicht einberufen, sondern er ist aus seiner Verantwortung geflohen. Die Helden haben dies herausgefunden und auch an offiziellen Stellen publik gemacht, was besonders die ehemaligen Gefährten des Barons an ihrer Welt verzweifeln lässt. Diethard zur Zwinge wird ihm in den selbst gewählten Tod folgen. Ebenso wird der Visitator der Rondra-Kirche (S. 28) entsetzt sein. Die Glorifizierung als lokaler Rondra-Heiliger ist hinfällig und der Visitator wird das Verfahren sofort einstellen. Es gibt keine große Begräbniszeremonie und keine Pilger, die am Grab des Helden beten werden.

DER MORD

Die Helden haben den Selbstmord nicht herausgefunden oder verschweigen ihn, außer Koradin und ihnen selbst weiß niemand davon und sie kommen mit der Mordthese beim Geweihten der Rondra-Kirche, den sie möglicherweise angelogen haben, durch. Damit wird Hal Praiodan als lokaler Heiliger der Rondra-Kirche anerkannt und für seinen Leichnam ein Rondra-Schrein in der Baronie Urbeltor gebaut. In den nächsten Jahren bekommt die Baronie Zulauf durch Pilger. Die ehemaligen Gefährten des Barons sehen die Erfüllung dessen, was sie schon immer gewusst haben: Der Mann war ein Held und die Welt wird es erfahren.

Der Mörder

Die Helden haben den Selbstmord herausgefunden. Dennoch stellt sich natürlich die Frage nach einem Mörder. Tatsächlich ist es die einfachste Lösung einen Mörder "entkommen" zu lassen. Jedoch für die meisten Parteien unbefriedigend. Sollten die Helden einen guten Ruf bei Diethard zur Zwinge oder Adept Gunnar haben, werden diese beiden sich anbieten als Schuldige zu fungieren, damit der Ruf des Freundes nicht beschmutzt wird und versuchen aus der Baronie zu fliehen.

Das есите Теятамепт

Die Helden haben das echte Testament gefunden und müssen daraus die Konsequenz ziehen, dass die Ansprüche des Barons von Kranick gerechtfertigt sind und sie selbst, wenn sie es öffentlich machen, die Baronie wahrscheinlich nicht bekommen werden. Als Konsequenz heiratet Alrik-Brin von Kranick die Erb (S. 28) Rondirai von Urbeltor. Der neue Baron setzt seinen Vater als Vogt ein, da er noch nicht zum Ritter geschlagen wurde, Bärhardt ist am Ziel.

Das gefälschte Testament

Die Helden glauben Koradin, dass dieses Testament das echte ist oder verschweigen, dass sie um die Fälschung wissen. Koradin wird zum neuen Baron über Urbeltor und führt die Baronie in eine neue Zukunft.

Kein Testament wird апеккаппт

Falls die Helden keines der Testamente anerkennen und dass beim Grafen glaubhaft machen können - möglicherweise ist das echte "verschwunden" und die Fälschung wurde erkannt - wird der Graf einen der Helden als neuen Baron über Urbeltor anerkennen, möglicherweise verbunden mit der Bitte, die Tochter von Baron Hal Praiodan zu ehelichen. Koradin wird möglicherweise wegen Fälschung angeklagt.

Die Helden gehen leer aus

Bei einigen Entscheidungen kann es passieren, dass die Helden am Ende des Abenteuers, vielleicht sogar wissentlich, mit leeren Händen da stehen. Graf Alrik Custodias wird daraufhin versprechen, ihnen bald möglichst einen Ersatz zu beschaffen, was sich ein Jahr später mit dem Mord Bärhardts von Kranick an Jast Gorsam ermöglichen lässt. Die Helden werden zu neuen Baronen über Kranick.

Die ehemaligen Gefährten Hal Praiodans

Sie werden in fast allen Szenarien übernommen, da sowohl Bärhardt - ungeachtet seiner Aussprüche - als Koradiner die Versehrten achten wird als auch Koradin die Bewohner der Burg nicht aus ihren Leben reißen wird. Den Helden obliegt die Entscheidung natürlich auch, sollten sie die Burg bekommen, wie sie weiter mit den Versehrten verfahren wollen.

Der Lohn der Mühen

Die materiellen Belohnungen der Helden kommen natürlich darauf an, wie sie sich am Ende verhalten haben. Unabhängig davon möchten wir den Helden 400 Abenteuerpunkte geben sowie Spezielle Erfahrungen auf Überreden, Heilkunde Seele, Sinnesschärfe und Staatskunst.

Anhang I: Dramatis Personae

Hauptcharaktere

HAL PRAIODAN TSAFELDE VON URBELTOR, BARON VON URBELTOR UND HELD VIELER SCHLACHTEN



Erscheinung: Bis zu seinem Tod sah man dem 56-jährigen Ritter alten Schlages seine Jahre auf Dere nicht an. Ein gepflegter Kaiser-Alrik-Bart des in Ehren ergrauten Mannes überdeckte eine Narbe aus der Ogerschlacht, die Haare waren kurz gestutzt und er hielt sich immer gerade "als hätte er einen Stock verschluckt", wie viele seiner alten Kampfgefährten zu berichten wissen. Den Ring aus seinem Traviabund nahm er nie ab und täglich machte er auf seinem treuen Ross eine Runde über den Hof der Burg und ins Dorf darunter. Ein Mann wie ein Baum.

Geschichte: Hal Praiodan hatte fast alle Schlachten der jüngeren Geschichte hautnah miterlebt. Er zog viele Jahre durch die Lande, nahm an Turnieren teil und machte sich einen Namen. Viele seiner Untergeben auf Burg Urbeltor waren Kampfgefährten aus besseren Tagen, die versehrt wurden und denen er einen Platz besorgte an dem sie gebraucht wurden. Als er auf Grund seiner mannigfaltigen Verdienste Baron über Urbeltor wurde, holte er viele

von ihnen auf seine Burg. Nach vielen Taten und Orden wurde er ins Register der rondragefälligen Recken aufgenommen.

Seine geliebte Frau Traverike hatte er früh verloren, weswegen ihm seine Tochter Rondirai als einzige lebende Verwandte immer stärker ans Herz wuchs und er sie nur ungern an die Akademie Schwert und Stab ziehen ließ, als der magische Funke in ihr entdeckt wurde.

An vielen Fronten, an denen er kämpfte, hat er Schlimmes erleben müssen, aber nichts hatte ihn auf den Schrecken der Schattenlande vorbereitet. Er gehörte zwar zu den Ersten auf den Mauern Warunks, aber die Dämonen und Schrecken die im Kampf um die Warunkei an seiner Seele zerrten, verkraftete er nicht mehr. Er überlebte alles, aber zurück in Urbeltor hatte sich Hal Praiodan verändert. Er verlor seinen Lebensmut und verfiel in immer stärkere posttraumatische Belastungsstörungen. Seine Tochter zu verheiraten erschien ihm als eine wichtige Tat zum Ende seines Lebens, die er aber nicht mehr erleben sollte. Letztlich konnten ihm weder einer seiner alten Gefährten noch der Burgkaplan helfen, die die Veränderungen erkannten. Als er keinen Ausweg mehr sah, setzte er seinem Leben ein Ende.

Charakter: Hal Praiodan wurde von allen ob seines Heldenmutes und seiner Nächstenliebe wegen geachtet. Seiner Frau war er ein treuer und liebender Mann, der es immer bedauert hat, dass seine Tochter noch nicht verheiratet ist und dadurch seine Dynastie erlöschen würde.

Rolle: Der aufrechte Ritter und Kriegsheld, der an den Schrecken des Krieges zerbricht.

Zukunft: Er stirbt im Vorfeld des Abenteuers.

Zitate: "Weißt du noch, damals...?"

"Damit viele unbeschwert daheim leben können, dafür werde ich streiten und sterben!"

Koradin von Schellenstein, Vogt von Urbeltor

Erscheinung: Mit 65 Götterläufen ist Koradin einer der ältesten Bewohner der Burg. Die grauen, schütteren Haare sind längst zurückgegangen, so dass Geheimratsecken hervorgekommen sind. Seinen Wohlstandsbauch versucht er mit weiter, extravaganter Kleidung zu kaschieren, die er eigens aus Gratenfels über Fernhändler bestellt.

Geschichte: Koradin war schon Vogt auf Urbeltor, als noch der Vorgänger Hal Praiodans, Gernot Eisendengler von Urbeltor, ebenso ein hal'scher Neu-Adliger - die Koradin eigentlich verachtet - die Baronie regierte. 1010 BF starb dieser und Koradin übernahm die Amtsgeschäfte bis zur Belehnung Hal Praiodans. Es brauchte die ersten Jahre bis sich die beiden aneinander gewöhnt hatten und bis aus Respekt zuletzt eine enge Freundschaft wurde. Im Grunde hat immer Koradin als Graue Eminenz die Baronie verwaltet, so lange sein Herr auf Reisen war, diplomatische Gesandtschaften lagen ihm dagegen noch nie. Er

hält Bärhardt von Kranick zum Kranickfluchs für einen ungerechten und charakterlich fragwürdigen Herrscher, was ihn dazu veranlasst, das Testament verschwinden zu lassen.

Charakter: Die langen Jahre als Vogt auf Burg Urbeltor hat Koradin gerne verrichtet und war Hal Praiodan treu ergeben. Den anderen Bewohnern der Burg und des Dorfes erscheint er immer als etwas distanziert, da er oft den Mittelweg sucht und sich auf keine Seite schlägt. Die Kette an Lügen und Verstrickungen widerspricht allerdings seinem Naturell, so dass er versuchen wird - so ein Held es wert ist neuer Baron oder Baronin zu werden - sich im Abenteuer zu offenbaren.

Rolle: Der zweite Mann der Baronie, der einer Versuchung erliegt um dann möglicherweise geläutert daraus hervor zu gehen.

Moral: Der Zweck heiligt die Mittel, aber nur so lange niemand um sein Leben fürchten muss.

Motivation: Die Baronie beschützen und das Andenken an Hal Praiodan ehren.

Mittel: So lange kein neuer Baron bestellt ist, kann Koradin viele Möglichkeiten der Baronie einsetzen.

Loyalität: Der Baronie als Institution, Hal Praiodan Tsafelde von Urbeltor.

Konfliktverhalten: Kämpfen kann und will Koradin nicht, sollte er stichhaltig in die Enge getrieben werden, wird er alles berichten und das Schicksal in die Hände der Helden legen.

Zukunst: Ungewiss. Vieles kommt darauf an, was die Helden erreichen. Von einem entlassenen, gebrochenen Mann bis zum neuen Baron, der von Gewissensbissen geplagt wird, ist alles möglich.

Zitate: "96, 97, 98... Wo sind die restlichen 2 Scheffel Getreide, Trude?"

Herausragende Talente: Staatskunst, Rechnen(Buchführung), Überreden, Etikette

Bärhardt von Kranick zum Kranickfluchs, Baron von Kranick

Erscheinung: Bärhardt von Kranick zählt 51 Lenze, von denen man ihm jeden einzelnen ansieht. Wer ihn nicht kennt, schätzt ihn meist älter, was er nicht gut verträgt. Er ist dicklich und bewegt sich auf seinen kurzen Beinen immer etwas watschelnd. Ein Tüchlein um sich den Schweiß vom Kopf zu wischen ist immer mit dabei, da ihm seine Haare schon vor Jahren ausgefallen sind. Er trägt meist aufwendigen Schmuck und teure Pelze, seine Kaleschka ist die teuerste in der ganzen Landgrafschaft. Weiterhin trägt er immer und überall eine Armbinde in den Farben der Nordmarken, grün, weiß und blau, die ihn als Mitglied der Koradiner, einem adligen Ritterorden, der zum Wohl der Nordmarken gegründet wurde, auszeichnet

Geschichte: Der Baron von Kranick gehört zum alten Adel der Nordmarken und war immer darauf bedacht, sein eigenes Wohlergehen in den Vordergrund zu stellen. Bärhardt gehörte zum Kontingent der Nordmärker, die zu spät zur Dritten Dämonenschlacht kamen, trotz allem bezeichnet er sich gerne als "Held an der Trollpforte".

Ansonsten war der Herr über Kranick selten außerhalb seiner Baronie und pflegt dort seine Ressentiments gegenüber dem "Hal'schen Heldenadel" der Urbeltorer. Er zeigt sich gerne generös und hat schon so manchen Zehnten eines Jahres in einem Mond durchgebracht. Die Baronie steht nah am Abgrund, da auch seine Schulden beim Norbarden in Urbel langsam fällig werden, als ihm das Phexensgeschenk der angebotenen Hochzeit seines Sohnes mit der Tochter seines Nachbarn in den Schoß fällt. Daraus versucht er so viel Kapital wie möglich zu schlagen und sieht sich selbst in der Katastrophe endend als die Hochzeitspläne zu platzen drohen. Probleme damit, seinen Sohn in die "Heldenlinie" einzuheiraten hat er plötzlich nicht mehr.

Charakter: Im Grunde freundlich, aber durch seine Verschwendungssucht und Schulden in die monetäre Ecke gedrängt . Solange seine Untertanen pünktlich den Zehnt zahlen, haben sie mit ihm einen gutherzigen Landesvater, der allerdings zu Wutausbrüchen neigt, wenn jemand nicht nach seiner Pfeife tanzt.

Rolle: Der vordergründige Antagonist, der sich auch mit unlauteren Mitteln sein Recht verschaffen will.

Moral: Wenn andere die Drecksarbeit erledigen, dann sollen sie es tun.

Motivation: Geld, um seinen Lebensabend zu versüßen.

Mittel: Die Rücklagen der Baronie Kranick sind fast zur Neige gegangen.

Loyalität: Sich selbst, dem alten Adel der Nordmarken und den Koradinern.

Konfliktverhalten: Er hat lange nicht mehr selbst gekämpft und wird es auch nur tun, wenn sein Leben selbst in Gefahr ist.

Zukunst: Wie sich das nächste Jahr für Bärhardt gestaltet, wird von den Helden abhängen. Jedoch wird Alrik-Brinnnicht allzu lange nach einer eventuellen Hochzeit - in der Tobrien umkommen. Genau ein Jahr nach dem Hoftag in Gratenfels wird Bärhardt von Kranick zum Mörder an Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss und im Zuge dessen hingerichtet (Siehe AB 153).

Zitate: "Was, der Ring gefällt euch? Hier nehmt, da wo der herkommt, gibt es noch andere!"

"Du lügst, dass sich die Balken biegen, Schellenstein! Urbeltor wird mein sein!"

Die Untertanen auf der Burg

Fast alle Personen im Haushalt von Hal Praiodan waren ehemalige Weggefährten, viele von ihnen versehrt. Sie wurden aufgenommen, damit sie - die weniger Glück im Abenteurerleben hatten - ein Auskommen für ihr Alter haben. Die Bewohner sollen den Helden zeigen, dass nicht alle Abenteurer tot enden, viele sind versehrt, gebrochen, ohne Rücklagen.

Brun Leidinger, Geweihter des Boron

Erscheinung: Lange schwarze Robe mit Kapuze, darunter kahlgeschoren, durchdringender Blick, spricht wenig, aber bedeutungsvoll, 47 Jahre.

Geschichte: Der Boron-Geweihte Brun ist die moralische Instanz von Burg und Baronie, da es keine anderen Geweihten in Urbeltor gibt. Er ist durch eine harte Schule gegangen, weil alle von ihm erwarten selbst die kleinsten geistlichen Probleme zu lösen. Er hat schon geholfen Kinder mit auf die Welt zu holen als auch Traviabünde geschlossen. Lange hat er am Weg seines Gottes für ihn gezweifelt, aber nach mehreren Jahren hat er die Menschen in sein Herz geschlossen. Er redet sicherlich mehr als die meisten Boron-Geweihten, aber hat das Herz am rechten Fleck. Brun wurde vor 10 Jahren nach Urbeltor gerufen, um die Frau des Barons zu Grabe zu tragen. Brun erkannte das Seelenleid der Bewohner und vor allem das des Barons und blieb aus seelsorgerischer Verantwortung. Er weiß von den Problemen, die Hal Praiodan in letzter Zeit hatte, aber dieser hat sie ihm unter dem Siegel der Verschwiegenheit anvertraut und das wird Brun nicht brechen.

Zitat: "Boron hört. Sprecht."

freundlich	Bedauert das Ende des Barons, er gab Menschen Obhut. Erzählt von sich.
sympathisch	Der Streit zwischen Baron und Magier ist nicht das, was es scheint.
vertraut	Der Baron schwelgte oft in Erinnerungen an alte Zeiten. Manchmal stand er an der Mauer und blickte in die Fer- ne. Über Warunk, sprach er nie.
Freundschaft	Er weist darauf hin, dass der Baron ihn in letzter Zeit oft aufgesucht habe. Sein Schlaf war gestört und seine Seele geschunden.

Gunnar Ragnarsson, Adeptus der Halle des Windes aus Olport

Erscheinung: blonde schulterlange Haare und ebensolcher Bart, gefütterte Robe, Stab mit einem Pottwal und Spitzhut, 28 Jahre.

Geschichte: Gunnar ist der einzige Magier auf Burg Urbeltor. Mit 28 Jahren ist er der jüngste Gefährte Hal Praiodans, den dieser in der Schlacht auf dem Mythraelsfeld kennen lernte. Mit Anfang 20 war der Abgänger der Halle des Windes aus Olport dazu eingeteilt die Verwundeten zu heilen, doch in den schwärzesten

Stunden seines Lebens wollte ihm kein Zauber gelingen, so dass ihm mehrere altgediente Ritter (Rabenmund, vom Berg, Bregelsaum) auf dem Tisch verbluteten. Allein Hal Praiodan erkannte, dass der junge Magier völlig überfordert war und sprach sich dafür aus, ihn zu den leichter Verletzten abzukommandieren. Nach der Schlacht trennten sich ihre Wege wieder, doch die Schrecken des Krieges wollten Gunnar nicht mehr aus dem Kopf gehen und in Albträumen kehrten die Toten und sein persönliches Versagen wieder. Lange konnte er das nicht geheim halten. Auf Grund seines schlechten Rufes fand er keine Anstellung, bis er sich mit einem Bittgesuch an Hal Praiodan wandte, der ihm den alten Turm auf Burg Urbeltor zur Verfügung stellte. Gunnar hat sich wegen seiner Probleme dem Samthauch ergeben, was zu Differenzen führte, da er Absprachen nicht mehr einhielt. Trotz allem hielt Hal Praiodan an ihm fest. Seine Forschungen zur Heilmagie hält er geheim und so ist er zu einem Eigenbrötler auf Burg Urbeltor geworden, der von der Gutherzigkeit seines Freundes lebt, den Bewohnern der Burg allerdings suspekt ist. Er ist ein verbitterter junger Mann, der an seinen Fähigkeiten zweifelt und von tiefem Respekt seinem Gönner gegenüber erfüllt ist, all dies aber hinter einer dichten Fassade von Arroganz, Patzigkeit und Abneigung versteckt. Im Garten der Burg hegt und pflegt er eine Orchidee, die ihm als Quelle des Samthauchs dient, den er selber extrahiert.

Zitat: "Die Tür zum Turm ist verschlossen, das hat seinen Grund!"

Vignette: Mit heruntergekommener Robe und schmierigem Haar schleppt sich der Magier Ragnarsson über den Burghof, immer wieder hält er an und hustet röchelnd. Kaum zehn Schritt und er hält sich fest. Setzt mühsam Schritt vor Schritt. Die dunklen, tiefliegenden Augen blicken euch finster an. Dann hustet er wieder und hält sich dabei kaum auf den Beinen.

freundlich	Grüßt höflich
sympathisch	Der Baron wirkte oft gleichgültig den Problemen seiner Kameraden und Bediensteten gegenüber. Über Warunk hat der Baron nie erzählt, verbot sogar Gespräche darüber. Ganz so, als seien sie ihm völlig egal. Er ist sich sicher, dass der Baron von Kranick den Mord veranlasst hat.
vertraut	Der Baron war in letzter Zeit abgelenkt. Konnte sich nicht konzentrieren, war nicht bei der Sache. Dappert kann nicht kochen. Yolande ist ein neugieriges Biest.
Freundschaft	Erzählt von seinem Werdegang. Er gibt seine Sucht zu. Sie stritten oft, aber in den letzten Monaten neigte der Baron zu übermäßigen Wut-

ausbrüchen, eine der Mägde hat er geschlagen. Der Baron sprach zuletzt immer wieder von drohenden Zeichen, er hatte einen riesigen Kloß im Halse dabei.

Helmbrecht von Rommilys, Stallmeister und Krieger der Feuerlilie

Erscheinung: Vollbart, rechter Unterarm fehlt, grauer Bürstenhaarschnitt, durchdringender

Blick, selten ohne Kettenhemd zu sehen, 63 Jahre alt.

Geschichte: Der Stallmeister Burg auf Urbeltor ist ein sehr alter Weggefährte Hal Praiodans aus Zweiten Schlacht auf den Silkwiesen 1012 BF. Sie gingen noch unter Kaiser Hal gemeinsam auf Abenteuer und bekämpften Ork und Räuberbande. Helmbrecht ist Absolvent der Kriegerakademie Feuerlilie aus



Rommilys und ein gestandener Kämpfer. Während eines Kampfes gegen einen Schwarzmagier riss ihm ein Shruuf den rechten Unterarm ab, Hal Praiodan schaffte es noch den Arm abzubinden, bevor ein befreundeter Magier die Wunde schließen konnte. Seitdem schlug sich Helmbrecht mehr schlecht als recht durch, bis unerwartet Hal Praiodan ihm das Angebot als Stallmeister auf Lebenszeit machte. Er fackelte nicht lange und nahm an.

Zitat: "Hal hatte am meisten Furcht eines Tages aufzuwachen und zu merken, dass alles was er getan hat ihm keine Zukunft schenkte. Aber schaut euch um, die Götter waren mit ihm."

Vignette: Der Stallmeister legt den Sattel zum Ausritt auf das Pferd. Doch immer wieder rutscht der Sattel ab und landet schließlich im Dreck des Stalls. Frustriert stöhnt er auf, sein Blick fällt auf den Stumpf an seiner Seite und er schließt mit gesenktem Kopf die Augen.

freundlich	Die Waffenübungen wurden in den letzten Monden regel- mäßig ausgeführt, die Wachen wurden verdoppelt.
sympathisch	Erzählt Werdegang. Er wird die Kriegsgeschichten des Barons vermissen. Von Warunk hat der Baron nie erzählt, war wohl schlimm dort. Beinahe wirkte es, er

	erinnere sich nicht mehr dran.
vertraut	Hal wirkte besorgt und reichlich reizbar. Als wüsste er etwas, was keiner ahnte.
Freundschaft	Ist bereit ein gutes Wort für die Helden bei den anderen Bewohnern einzulegen +2L/B/O.

Dappert, Koch

Erscheinung: Gehetzter Blick aus seinem gesunden Auge, Augenklappe auf dem rechten Auge, Nase und rechtes Ohr fehlen ebenfalls. Küchenschürze, Schlachtermesser, 74 Jahre.

Geschichte: Niemand kennt den vollständigen Namen des alten Kochs auf Burg Urbeltor. Mit Mitte 70 ist er der älteste Freund Hal Praiodans, deren erstes Treffen in der Schlacht der 1000 Oger vor mittlerweile 31 Jahren war. Am Vortag der Schlacht versuchte er Hal Praiodan die Börse zu entwenden, der den Dieb aber fassen konnte. Er verriet ihn nicht, aber schleifte den Halunken persönlich in die Schlacht bei der dieser sein rechtes Auge verlor. Seitdem fühlte Hal Praiodan eine Schuld in sich, die er dadurch zu begleichen versuchte, dass er Dapperts weiteren Lebensweg beobachtete. Zweimal musste er ihn mit Zahlungen vor dem Galgen bewahren, aber trotz allem verlor der Dieb noch sein rechtes Ohr und seine Nase wegen Gaunereien. Als Hal Praiodan die Baronie bekam bat er Dappert auf die Burg und sie versuchten zu ergründen, was ihm wohl liegen könnte. Am Ende stand eine Karriere als Koch, aber alle sind sich einig, dass ohne die 15-jährige Küchenhilfe Yolande alle längst verhungert wären.

Zitat: "Viel mehr Salz, Yolande, Hal mochte es doch salzig!"

Vignette: Der alte Koch rührt abwesend in einem großen Topf. Immer wieder murmelt er unverständlich. Dann beginnt er unvermittelt mit dem Suppenlöffel auf dem Kessel herumzuschlagen, wütend, aufgebracht... zu guter Letzt schleudert er den Löffel an die Wand neben der Feuerstelle und beobachtet wie die Bruchstücke auf den Küchenboden fallen. Ein langes Seufzen entfährt dem Alten und mit der schmutzigen Schürze wischt er sich etwas aus den Augenwinkeln.

freundlich	Erzählt warum der Baron die anderen hergeholt hat. In letzter Zeit war der Baron abwesend, und zu allen un- terkühlt, gleichgültig.
sympathisch	Erzählt von sich. Diethard mied der Baron. Merle hat er beinahe totgeschlagen, als sie ihn erschreckte, schämte sich dafür aber mächtig. Am Tag des Mordes kam gegen Mittag Koradin zu ihm und bat ihn

um Feuer, dann ging er in den Garten. Das Essen der Helden hat vertraut immer eine Extraprise Salz! Der Baron war immer auf der Hut. Und er verbot Gespräche über den Osten. Manchmal wechselte sein Gemüt stündlich. Freundschaft Der Baron ist seit dem Tod seiner Frau vor einigen Jahren immer traurig gewesen. Er nahm sogar weniger Salz ins Essen. Brütete oft tagelang in

Bosper Travinshag, Schmied

seiner Kammer.

und auf seine Arbeit konzentriert, Schmiedeschürze, meist auf einem Schemel sitzend, da er ein Bein verloren hat, 32 Jahre. *Geschichte:* Bosper erlebte als 18-jähriger Bannerjunge die Schlacht auf den Vallusanischen Weiden unter dem Befehl von Hal Praiodan. Als die Feinde bis zum ihm durchbrachen wurde er schwer am Bein getroffen, aber er hielt die Fahne hoch bis Hal die Reihen schließen konnte. Im Lazarett musste ihm später sein

Erscheinung: Nach innen gekehrt



linkes Bein vollständig abgenommen werden. Er schwor sich nie wieder in eine Schlacht zu ziehen und versuchte sich als Schmied, aber niemand wollte ihn als Gesellen, da die Esse zu hoch stand als das er dran käme und er angeblich nicht genug Kraft hätte. Er schlug sich als Bettler durch bis Hal Praiodan ihn fand und auf Burg Urbeltor eine Zukunft gab, unter anderem ließ er die Esse dort absenken.

Zitat: "Urbeltor ist unsere Heimat, dank Hal!"

Vignette: Während Diethard und Helmbrecht ihre Waffenübungen in schnellen Schwertstreichen vollziehen, sitzt Bosper vor der Schmiede und blickt wehmütig auf die beiden Kombattanten. Nach einer Weile seht ihr, wie er sich mühsam an seiner Krücke hinauf stemmt und in die dunkle Schmiede zurück humpelt. Er lässt sich auf dem kleinen Bock vor der Esse nieder und greift langsam zum schweren Schmiedehammer. Lange blickt er sein Werkzeug an, bis er den Kopf fort dreht und ihr meint unter dem ersten harten Schlag einen wütenden Aufschrei zu hören.

freundlich	Der Baron war leicht reizbar
sympathisch	Mit dem Magier Gunnar hatte er oft schlimmen Streit, bei dem sich beide beinahe an die

Gurgel gingen. Diethard ist dazwischen gegangen. Erzählt von sich. vertraut Der Baron hat in den letzten Monden Diethard zur Zwinge gemieden. Er wollte ihn sogar versetzen lassen, Urbeltor. Aber dazu kam es nicht mehr. Es kam 4x vor, dass der Baron die Burg in Alarmbereitschaft hat versetzen lassen. Ohne ersichtlichen Grund. Freundschaft Er würde mal den Magierturm durchsuchen. Der hat Dreck am Stecken, ein Wunder, dass er überhaupt in der Burg leben darf.

Diethard zur Zwinge, Waffenknecht

Erscheinung: Harte Augen, meist vollständig gerüstet in Garether Platte, befehlsgewohnt, stumm, blond, bartlos, viele Narben, 48 Jahre.

Geschichte: Diethard wurde im Tross einer Söldnereinheit geboren und bleib bei dem kriegerischen Haufen bis zur Schlacht um Warunk. Dort erlebte er mit Hal Praiodan die Niederhöllen auf Erden und verlor seine Zunge, womit er als Anführer fast nutzlos wurde. Hal Praiodan nahm ihn als gebrochenen Mann mit nach Urbeltor, wo er sich im letzten Jahr wieder fing und zu alter Stärke zurückfand, auch wenn er nicht mehr über das Schlachtfeld schreien kann.

Zitat: "*Zwei Finger zu seinen Augen geführt und dann auf das Ziel deutend*"

Vignette: Der Waffenknecht steht einsam am Drillplatz und blickt auf den Waffenständer. Seine Finger fahren langsam über eine der Hellebarden. Er beginnt zu zittern und seine Hand verkrampft sich sichtlich. Dann schlägt er die Hände über das Gesicht, das Zittern geht ... als er sich euch zuwendet seht ihr in gerötete Augen. Hart rempelt er euch zur Seite und stapft hinfort.

freundlich	*deutet auf den Wehrgang, deutet auf die Alarmglocke* (erhöhte Alarmbereitschaft)
sympathisch	*blickt auf den Magierturm und hebt vielsagend die Au- genbraue*
vertraut	*deutet auf den alten Dappert*
Freundschaft	*führt die Helden in die Ah- nengalerie und deutet auf die Stelle, wo das Bild aus Warunk hängen müsste, dann zeigt er langsam auf die ande-

ren in absteigender Reihen-

folge. Dann fasst er sich erst an sein Herz, dann an seinen Kopf und blickt traurig*

Merle Böttcher, Magd

Erscheinung: Immer gut gelaunt, leicht rundlich, gemütlich, brünetter Zopf, 47 Jahre.

Geschichte: Merle Böttcher stammt vom Weiler Hasenheide, wo sie nicht zur Landarbeit taugte. Sie diente schon unter Hal Praiodans Vorgänger als Magd und hat sich mit den rauen Burschen auf der Burg gut arrangiert. Zitat: "Die Jungens necken dich doch nur, Sigrud!"

freundlich	"Ich bin nur eine Magd, Her- rin! Fragt doch lieber den Herren von Rommilys!"
sympathisch	Erzählt, dass Sie den Baron bei einem Essen sehr er- schreckt hat und der darauf- hin die Fassung verlor und sie verdrosch. Aber entschuldigt hat er sich.
vertraut	Erzählt, dass sie den Vogt am 2. Rondra in die Kammer des Barons hat gehen sehen, bevor er zu den Leuten gesprochen hat.
Freundschaft	Der Baron schlief seit Monaten schlecht. Manchmal hörte

Sigrud Helmsen, Magd

sie ihn Nachts rufen.

Erscheinung: Mürrischer Blick, spricht wenig, hochgeschlossene Kleidung, klein, 33 Jahre.

Geschichte: Sigrud wurde erst vor einem Jahr auf Burg Urbeltor angestellt und fühlt sich immer noch unwohl unter den teilweise entstellten, harten Männern. Sie kommt aus Gratenfels und würde die erstbeste Gelegenheit ergreifen um von der Burg wegzukommen.

Zitat: "Gratenfels... *seufzt*"

freundlich	Erzählt von sich. "Diethard kann reden, er will nur nicht."
sympathisch	Dapperts Essen ist nur wegen Yolande zu genießen, aber da man den alten ins Herz ge- schlossen hat, schweigt man darüber. Der Baron war ge- recht und beliebt. Erzählt Geschichten Dapperts, Yolandes und Bospers.
vertraut	Sie hat den Baron mehrmals wie schlafwandelnd durch den Palas streifend gefunden.

Als sie ihn ansprach war er schreckhaft und verbarrikadierte sich in seiner Kammer.

Freundschaft

Legt ein gutes Wort bei den anderen ein +2L

Yolande Grünfeld, Küchenhilfe

Erscheinung: Hübsches Gesicht, lange blonde Haare, keck bis frech, leinene Kleider, 15 Jahre.

Geschichte: Yolande kommt aus dem Dorf Urbel. Seit sie 15 ist gehört sie zum Personal der Burg und jeder würde seinen letzten Blutstropfen geben, um sie zu beschützen. Sie hat ihre Berufung in der Küche gefunden und ist der eigentliche Grund, warum man das Essen Dapperts überhaupt hinunter bekommt. Sie ist gern im Garten und hat vor einigen Wochen die Orchidee Gunnars entdeckt. Sie verbringt viel Zeit damit einfach nur die Blume zu beobachten und sich vorzustellen, woher sie wohl stammen mag.

Zitat: "Nicht so viel Salz, Dappert, sonst isst das kein anderer mehr!"

freundlich	Erzählt von sich selber. Und von Diethard, den sie sehr schneidig findet, wenn auch etwas alt.
sympathisch	Sie erzählt von der Blume im Garten.
vertraut	Sie hat den Baron einmal gehört, wie er mit dem Herrn Magus von dräuenden Zei- chen sprach. Danach gab es Alarm. Drei Tage lang.
Freundschaft	Verliebt sich in den ersten Helden, der diese Schwelle überschreitet.

Певепснакактеке

ALRIK CUSTODIAS VON GRATENFELS

Erscheinung: Durchdringender Blick, schulterlange blonde Haare und blonder Schnauzer, aufgeschlossen, hart aber gerecht, 63 Jahre.

Geschichte: Der Landgraf von Gratenfels hat mit Hal Praiodan Tsafelde von Urbeltor einen Freund verloren, den er zwar selten traf, dem er sich aber verbunden fühlte. Er weiß weder etwas von der arrangierten Heirat noch vom "Mord" selbst. War einst ebenfalls Abenteurer.

Zitat: "Damals... als ich noch selbst übers Land gezogen bin."

Alrik-Brin von Kranick

Erscheinung: Pickelig, dürr, obrigkeitshörig Geschichte: Der Sohn Bärhardts von Kranick zum Kranickfluchs wird nur nach Urbeltor kommen falls er mit Rondirai den Traviabund eingehen muss. Ist von seinem Vater nach Tobrien gesandt worden. Wird einige Monde später umkommen.

Drachwill Eisengrimm von Donnerbach

Erscheinung: Massiger Geweihter, impulsives Auftreten, lange schwarze Haare, 41 Jahre.

Geschichte: Drachwill wurde als Visitator der Rondra-Kirche ausgewählt, um die Möglichkeiten einer Erhöhung Hal Praiodans als Lokalheiligem auszuloten. Der Rondra-Geweihte wird erst nach dem eigentlichen Abenteuer auf Burg Urbeltor erscheinen.

Zitat: "Im Namen der Donnernden, die ganze Geschichte stinkt bis nach Alveran!"

Rondirai Tsafelde von Urbeltor, Tochter

Erscheinung: Die vierzehnjährige Tochter Hal Praiodan Tsafeldes von Urbeltor ist mit einem Wort: hässlich. Geschichte: Rondirai ist die einzige Tochter des Barons, Sie selbst musste meist alleine klar kommen, da ihre Mutter früh verstarb und ihr Vater als fahrender Ritter unterwegs war. Sie widmet sie sich ihren Studien an der Akademie Schwert und Stab zu Gareth.

"Lindenblatt", Heroldin und Bardin

Erscheinung: Lange blonde Haare umfassen ein weiches Gesicht, lacht gerne. Eine Laute auf dem Rücken, 23 Jahre. Gelernt bei Gilmor von Lautenherz.

Rolle: Heroldin, Komponistin des Heldenlieds.

Der Schwarze Bug, Söldnerführer von Bärhardt von Kranick



Erscheinung: Schwarze Haare fallen in ein ungewaschenes Gesicht und verdecken in Teilen die Klappe, die sein rechtes Auge überdeckt. Er ist 35. Geschichte: Lange machte der Bug seine Schmuggelgeschäfte Andergast und Nostria, bevor "das Pflaster zu heiß" wurde und er zu Gelegenheitsdiebereien im Mittelreich umstieg.

Schlussendlich hat es ihn in die Nordmarken verschlagen, wo er sich Bärhardt von Kranick andiente.

Charakter: Der Schwarze Bug ist feige und bisher ist er aus jeder Situation, die brenzlig wurde, geflohen.

Rolle: Der bewaffnete Arm des Barons von Kranick.

Konfliktverhalten: Der Schwarze Bug wird alle seine Untergebenen vorschicken, wenn es zu einem Kampf kommt. Wenn es schlecht läuft wird sich am Ende desselben jeder fragen, wo er hin ist.

Zukunft: Auf einer Straße Richtung Süden und ziemlich abgebrannt.

Zitate: "Zeit die Kurve zu kratzen."

Ausgewählte Bewohner und Familien des Dorfes Urbel

Andrej Logoltin

Erscheinung: Andrej hat einen großen Gabelbart und ein dröhnendes Lachen, 40 Jahre alt.

Geschichte: Der Norbarde Andrej ließ sich als fahrender Händler in Urbel nieder, weil er sich in die schöne Sorscha verliebte. Seitdem wirbt er um sie und lebt hauptsächlich vom Verleihen des Geldes und den Zinsen, die dadurch fällig werden. Hauptschuldner ist Bärhardt von Kranick, was er aber ohne Gewaltandrohung nicht preis geben wird.

Zitat: "Küss die Hand, Sorscha, ein schöner Tag, nicht wahr?"

Bauerifamilie Krautkrämer

Größte Landnehmer des Barons, 20-köpfige Familie in vier Generationen.

Baverпfamilie Hansen

3-köpfige Familie, die ein steiniges Feld beackert.

Bauernfamilie Sassen

Alteingesessene 12-köpfige Familie in drei Generationen, neidisch auf den Aufstieg der Krautkrämer.

Trude, die Getreide-Bäuerin

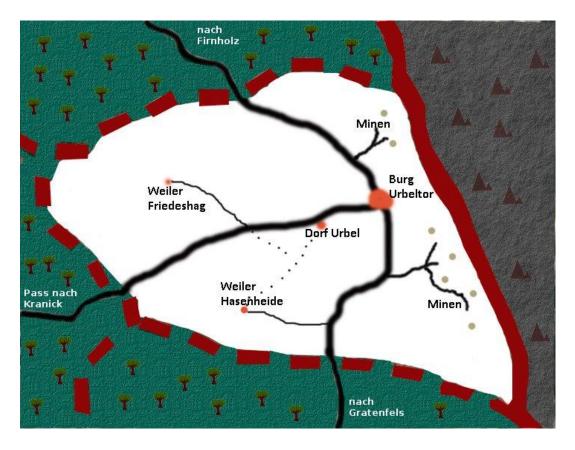
Verwitwet, die Kinder in Gratenfels, die anderen Bauern helfen ihr.

Kiepenkerl Broderick

Ein junger Mann, der sein Glück macht indem er Waren und Nachrichten zwischen den Baronien hin- und herträgt. Er läuft die Route Gratenfels - Urbeltor - Firnholz wöchentlich.

Anhang İİ: Beschreibung der Baronie

Die Baronie Urbeltor



Eine durch Erzminen zu bescheidenem Reichtum gekommene Baronie, der es besser geht als ihren Nachbarn. Die Bevölkerung ist Fremden gegenüber skeptisch eingestellt.

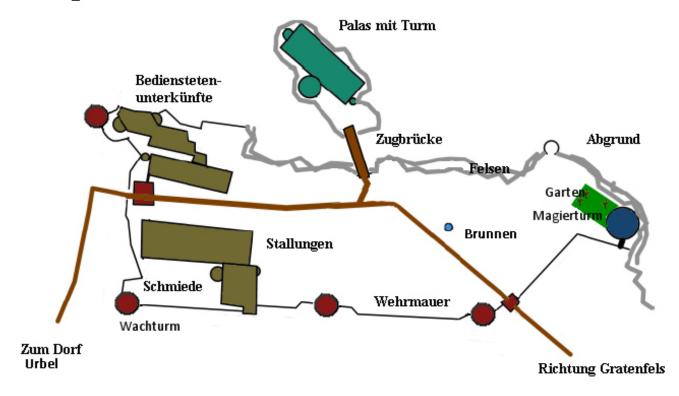
Lage: Nordosten der Nordmarken, Grafschaft Gratenfels, nördlich der Stadt Gratenfels, im Osten Gebirge Kosch Nachbarbaronien: im Norden Firnholz, im Westen Kranick und im Süden Gratenfels.

Wege: Pass nach Kranick (schlecht), Straße Firnholz-Gratenfels (gut), etliche Waldwege (schlecht), Wege zu den Minen (ordentlich)

Orte: Dorf Urbel (100 Ew) Weiler Hasenheide (20 Ew) Weiler Friedeshag (10 Ew), Burg Urbeltor (10 Ew) Wirtschaft: Selbstversorgung mit Getreide, Holz, Köhlerware, Eisenerz

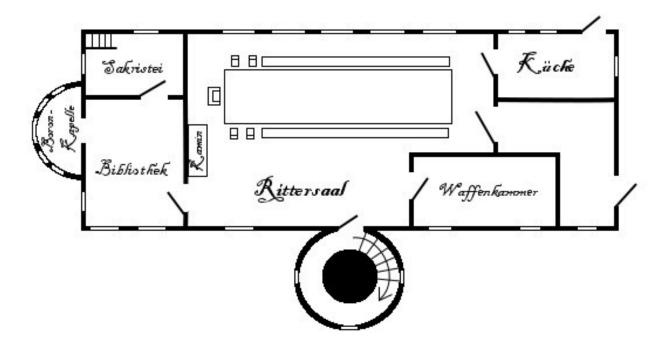
BURG URBELTOR

Burg Urbeltor

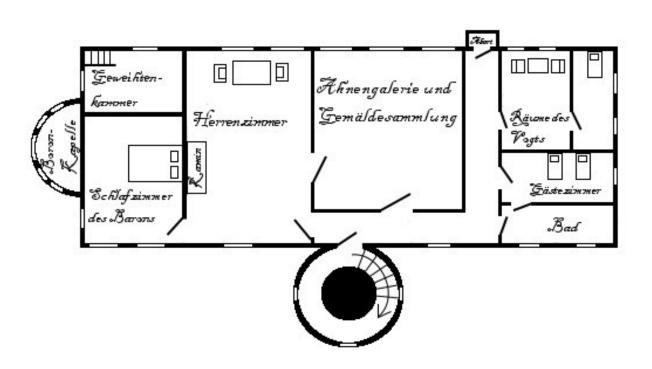


An den Ausläufern des Kosch auf Seiten der Nordmarken liegt einsam über das zugehörige Tal wachend Burg Urbeltor. Der Wanderer, der von Gratenfels kommt, muss den steinigen und gewundenen Weg zum Südtor erklimmen, wo er die trutzige Wehrmauer erkennt, die sich gut sechs Schritt in die Höhe erhebt. Rechter Hand fällt dem Betrachter sofort der Turm des Magiers mit anschließendem Garten ins Auge, der nah am Abgrund errichtet wurde. Hat man das Torhaus mit eisernem Fallgitter und Schießscharten erst passiert, kann man einen guten Überblick über die Eigenart von Burg Urbeltor gewinnen. Es scheint, als würde der Palas schweben, denn das Haupthaus der Barone von Urbeltor wurde auf einem frei stehenden Felsen errichtet und kann nur über eine hölzerne Zugbrücke erreicht werden. Bevor man diese erreicht, kann man linker Hand die Stallungen und die Schmiede erkennen, gefolgt vom Weg, der zu einem zweiten Torhaus führt, das den Weg zum Dorf mittels einer weiteren hölzernen Zugbrücke bewacht. Dahinter finden sich die Unterkünfte der Bediensteten, die in heutigen Zeiten nicht alle bewohnt sind. Ein Brunnen auf dem großen Hof ermöglicht die Wasserversorgung auch bei einer Belagerung. Der Weg über die zentrale Zugbrücke führt zu einer Felsennadel auf der der Palas mit Rittersaal und herrschaftlichen Gemächern errichtet wurde.

Erdgeschoss Palas



1. Etage Palas



Anhang İİİ : Zeitleiste

1033 BF

20.Peraine

Warunk wird befreit, Hal Praiodan ist einer der Ersten in der Stadt

26.Tsa

Hal Praiodan erreicht Burg Urbeltor

1034 BF

20.Praios

Mündliche Übereinkunft über die Hochzeit der Kinder zwischen Hal Praiodan und Bärhardt von Kranick

22.Praios

Ausritt Hal Praiodans zu den Minen

In der Nacht findet ihn die Magd Yolande in der Küche, wo er vor sich hin stiert und geistesabwesend ist

23.Praios

Hal Praiodan offenbart sich dem Boroni

Nachts wirkt dieser die Liturgie "Schlaf des Gesegneten"

24.Praios

Zwischen Hal Praiodan und dem Magier Gunnar entbrennt abends ein Streit, ob der Unverlässlichkeit und der Drogensucht. Sigrud hört alles mit an

25.Praios

Hal Praiodan ist sehr schlecht gelaunt. Als Merle aus Versehen eine Suppenschüssel fallen lässt, erschreckt er sich furchtbar und schlägt sie fast bewusstlos, hinterher weiß er kaum, was passiert ist.

Später am Tag entschuldigt er sich

Er schließt sich in seiner Kammer ein und regelt persönliche Dinge

26. Praios

Niemand sieht Hal Praiodan, da er sich bis zum nächsten Tag in seiner Kammer einschließt

27.Praios

Hal Praiodan schenkt dem Bruder von Merle sein altes Schwert

28.Praios

Hal Praiodan ist unkontrollierbar wütend und wird von Helmbrecht auf der Brücke zum Palas gefunden, wo er minutenlang in die Tiefe starrt

In der Nacht lässt er die Burg mal wieder in Alarmbereitschaft versetzen, um gegen die "Gefahr" zu kämpfen. Es passiert jedoch nichts und erst Helmbrecht kann ihn beruhigen.

29.Praios

Hal Praiodan schreibt Testament und Abschiedsbrief **30.Praios**

Hal Praiodan verabschiedet sich von jedem auf der Burg und macht sich angeblich auf den Weg nach Gratenfels Hal Praiodan besucht noch einmal das Dorf Urbel und die beiden Weiler, wo er sich auch von seinen Schulzen verabschiedet. Danach übernachtet er in der Wildnis

1.Rondra

Hal Praiodan begeht Suizid in der Schlucht zu den südlichen Minen

2.Rondra

Koradin findet den Toten und vernichtet den Abschiedsbrief. Er bringt das Pferd zurück nach Urbeltor und findet dort das Testament, das er einsteckt

Koradin informiert die Burgbewohner und reist abends nach Gratenfels

Koradin sieht die Chance das Testament zu fälschen und begibt sich zum Phex-Tempel in Gratenfels und verhandelt dort um einen Fälscher

Diethard hält die Totenwache

5.Rondra

Hoftag in Gratenfels

Koradin wird vom Grafen ausgesandt, die Heiligsprechung in die Wege zu leiten und einen Visitator anzufordern

6.Rondra

Die Helden erreichen abends Burg Urbeltor

7.Rondra

Die Helden werden in der Baronie Urbeltor durch die Heroldin eingeführt

8.Rondra

Bärhardt auf Burg Urbeltor, möglicherweise beginnt die Fehde

Der Schwarze Bug wird bei Logoltin abgewiesen. Kein neues Gold für Bärhardt

Zusicherung an Koradin seitens der Rondra-Kirche einen Visitator zu schicken

9.Rondra

Die Pässe nach Kranick werden von der dortigen Landwehr gesperrt

Der Schwarze Bug wirbt in Gratenfels Männer an

Najescha Oppenskoje fälscht für Koradin das Testament

10.Rondra

Briefe aus umliegenden Baronien künden von Neutralität der dortigen Barone

Nachts bricht ein Dieb des Schwarzen Bug in Burg Urbeltor ein und sucht das Testament

Koradin erreicht abends Burg Urbeltor

11.Rondra

Die Sabotageakte des Schwarzen Bug beginnen

25.Rondra

Drachwill Eisengrimm (Siehe S. 28), der Visitator der Rondra-Kirche, erreicht Burg Urbeltor

Anhang IV: Das Rufsystem

Das Rufsystem spielt eine große Rolle in der Aufklärung des Selbstmordes von Hal Praiodan von Urbeltor.

Es soll dargestellt werden, dass die Helden trotz ihrer Macht und ihrer Welterfahrenheit als Fremde in eine Welt eindringen, die sie nicht mit offenen Armen empfängt, in der sie Außenseiter sind und bei der sie sich erst ein gewisses Vertrauen erarbeiten müssen. Denken Sie stets daran, dass die Burg eine eingeschworene Gemeinschaft, eine Welt für sich ist.

Dazu wird für jeden Held ein Konto bei den einzelnen Bewohnern geführt, das sich füllt oder leert, je nach seinen Taten. Je mehr Bonus die Helden sich erarbeiten, desto eher sind die Bewohner bereit sich zu öffnen und die Helden gelangen an mehr Informationen zu den Vorgängen um den Baron von Urbeltor.

Doch bevor das Ansehen der Helden bei den Bewohnern sinken oder steigen kann, gilt wie überall, wichtig ist:

DER ERSTE EINDRUCK

Jeder Burgbewohner hat aufgrund seines eigenen Standes gewisse Ansichten von den Helden, die sich wiederum auf deren Stand und Ansehen begründen. In untenstehender Tabelle können Sie, liebe Meisterin, den Basiswert Ihrer Helden bei den verschiedenen Gruppen der Burgbewohner ermitteln.

Heldin Venovia, rondrageweihte Amazone mit einem SO von 9 würde bei Stallmeister Helmbrecht von Rommilys mit einem Wert von +3 (Geweiht / Mittelreicherin / SO>8) starten. Liam dagegen, Magier aus Andergast mit einem SO von 7 käme auf einen Wert von -2 (Magier/Anrainer/SO<8). Umgekehrt hätte beim Magier Gunnar Liam (-1) bessere Chancen als Venovia (-3).

Des weiteren steht jedem Helden beim ersten Treffen mit den Bewohnern eine CH-Probe zu. Pro 2 Punkte unter ihrem Wert erhält die Heldin einen Bonus von 0,5 Punkten.

Diese Probe ist einmalig und soll "den ersten Eindruck" wiedergeben, den die Helden hinterlassen.

Oratores / Beter / Geistliche / Magier	Helden sin Geweihte		Kämpfer	R / W*	G*	H*	Helden kom Mittelreich		Exoten	SO <8	SO8+
Brun Leidinger – Boron-Geweihter	+3	0	0	-1	0	-1	0	-1	-5	-5	0
Gunnar Ragnarsson – Magier	+2	+3	-1	-3	0	-3	-2	-1	-3	-3	0
Bellatores / Kämpfer / Adlige											
Diethard zur Zwinge – Waffenknecht	+3	-3	+3	-1	-1	-1	0	-1	-5	-2	0
Helmbrecht von Rommilys – Stallmeister	+2	0	+3	-1	-1	-1	0	-1	-5	-1	+1
Koradin von Schellenstein – Vogt	+2	+1	+3	-1	-1	-1	0	-1	-5	-2	0
Laboratores / Bauern / Handwerker											
Bosper Travinshag – Schmied	+3	-3	-2	0	-2	+2	0	-1	-5	+2	-3
Dappert – Koch	+3	-3	-2	+1	+2	+2	0	-1	-5	+2	-3
Merle Böttcher – Magd	+3	-3	-2	0	-2	+2	0	-1	-5	+2	-3
Sigrud Helmsen – Magd	+3	-3	-2	0	-2	+2	0	-1	-5	+2	-3
Yolande Grünfeld – Küchenhilfe	+3	-3	-2	0	-2	+2	0	-1	-5	+2	-3

Soziale Anpassungsfähigkeit +1 für alle

 $Abk\"{u}rzungen: R \ / \ W = Reisende \ und \ Wildnisprofessionen \ / \ G = Gesellschaftliche \ Professionen \ / \ H^* = Handwerksprofessionen \ Abk\"{u}rzungen: R \ / \ W = Reisende \ und \ Wildnisprofessionen \ / \ G = Gesellschaftliche \ Professionen \ / \ H^* = Handwerkspro$

Reden, Reden, Reden

Helden wären nicht Helden, wenn sie nicht darauf bestünden sämtliche Situationen damit zu lösen, dass sie jedweder Person, sei sie verdächtig oder nicht, eine Salzarelle ans Ohr quatschen. Und sicher werden auch ihre Helden versuchen, die Bewohner zu überreden oder mit flammenden Reden zu überzeugen. Die Mauer des Schweigens sollte sich jedoch nicht durch einen einfachen Würfelwurf durchbrechen lassen. Dennoch haben wir es auch hier mit Werten auf dem Heldenbogen zu tun und vor allem mit einem Spiel. Natürlich sollen die Helden

Überreden und Überzeugen, doch sollen sie dadurch die Menschen nur langsam aufweichen.

Überzeugen: pro TaP* +0,5 Bonus Überreden: pro TaP* +0,2 Bonus

Wichtig ist hierbei, dass eine misslungene Probe natürlich das Ansehen der Helden sinken lässt. Somit sollten Sie entsprechend auch Mali pro Punkt abrechnen

Das Ansehen der Helden

Im Laufe des Abenteuers wird es etliche Szenen geben, die Einfluss auf das Ansehen der Helden bei verschiedenen Burgbewohnern haben. Bei manchen Ereignissen sind ihnen Boni oder Mali vorgegeben, die das Konto der Helden positiv oder auch negativ beeinflussen. Es gibt sowohl Werte die sich auf einen speziellen Bewohner beziehen, als auch solche die den ganzen Stand beeinflussen.

Abkürzungen: B = Bellatores (Adlige) ; O = Oratores (Geweihte/Magier) ; L = Laboratores (Bauern/Handwerker)

Die Helden retten die Magd Merle vor dem ausschlagenden Pferd. (+5 Merle; +2L; +1B)

Hier bekommen die Helden einen Ansehensbonus von +5 bei der geretteten Magd, +2 bei der gesamten Arbeiterschaft der Burg und noch einmal +1 bei den Adligen, da Merle auch morgen noch arbeiten kann. Beachten Sie jedoch, dass die Magd nicht die +2 der Laboratores zusätzlich erhält.

Es wird notwendig sein, dass die Helden im Laufe des Abenteuers herausbekommen, dass Ihre Taten die Bewohner beeinflussen und man es sich mit ihnen nicht verscherzen sollte. Dazu ist es notwendig, den Helden Szenen zu präsentieren, die Ihnen die Möglichkeit des Agierens, Reagierens oder Ignorierens bieten. Hier einige Vorschläge:

- auf dem Weg durch die Baronie hat ein Karren eines Bauern einen Achsbruch (helfen die Helden +1L; sonst -1L)
- auf dem Weg zur Burg hinauf schnauft die Küchenhilfe schwer an ihrer Last. (helfen die Helden: +2 Yolande +1L ; ansonsten -1 Yolande -1L
- die Helden wohnen einer der Andachten des Borongeweihten Brun bei (+1O +1L +1B)
- die Helden halten einen Drill auf dem Burghof ab, nachdem sie gesehen haben, wie lax die Bewachung der Burg ist (+1B; -1L)
- die Helden beschweren sich laut und deutlich über das versalzene und schlechte Essen (-2 Dappert -1L +1O)
- einer der Helden stellt den Magier zu Rede und es kommt zu einem erfrischenden Disput (+1Gunnar, -1L)

Dies sind nur einige Vorschläge und die Liste ließe sich noch um etliche Beispiele füllen. Sie sehen, das Ziel dieser Szenen ist zum einen die Belebung des Burgszenarios und der Umgebung, die Helden werden eingebunden und der Landstrich beginnt zu leben. Zum anderen beginnt hier der Aufstieg und Fall des Ansehens der Helden.

Passen Sie Höhe und Häufigkeit der vergebenen Boni und Mali entsprechend an und scheuen Sie sich nicht - im Gegenteil - sämtliche Aktionen der Helden mit ihrer Umwelt, so sie Einfluss auf das Leben der Bewohner haben, ebenso zu bewerten.

Und denken sie daran: was dem Schmied gefällt muss dem Koch noch lange nicht gefallen.

Letztlich sollten es die Helden durch Taten und Worte in die Herzen der Bewohner zu gelangen, denn dann zeigen sich

Risse in der Mauer des Schweigens

Wie bereits mehrmals geschrieben, verändert sich das Ansehen der Helden kontinuierlich. Ziel ist es, die Bewohner zum Reden zu bringen. Jedes Mal, wenn das Punktekonto der Helden einen gewissen Wert erreicht, verändert sich die Haltung der Bewohner. Hinweise zur Ausgestaltung finden Sie bei dem Bewohner in den Dramatis Personae.

Es ist von den Autoren angedacht, dass die Konten der Helden pro Held und pro NPC geführt werden. Dies ist jedoch mit einem hohen Verwaltungsaufwand verbunden. Darum wollen wir ihnen zwei Alternativen vorschlagen:

Еіпе Gruppe еіп Қопто.

Die Helden werden als Gruppe wahrgenommen. Darum unterscheiden die Bewohner Urbeltors nicht zwischen dem sympathischen Mohasklaven und dem arroganten Goblinrattenfänger. Hier muss zwar für jeden Bewohner ein Konto geführt werden, jedoch nur eines für die ganze Gruppe.

Ein Stand ein Κοπτο

Ähnlich dem ersten Vorschlag wird hier nicht pro Bewohner ein Konto geführt, sondern für jeden Stand eines (also ein Konto für die Bellatores, eines für die Laboratores usw.). In Kombination mit nur einem Gruppenkonto ist dies die Variante mit dem geringsten Aufwand.

Schwelle	Beschreibung	Verhalten	Beispiel
ab -10	Abneigung	lügt	"Baron? Ach ne, kenn ich nicht"
-9 bis -5	verstockt	patzig	"Der Baron geht euch einen feuchten Kehricht an!"
0	schweigsam	Schulter zucken	"Mhm"
5 bis 9	freundlich	redet	"Der Baron war 'en juter Mann."
10 bis 15	sympathisch	gibt Hinweis	"Der Baron war etwas derangiert zuletzt."
15 bis 19	vertraut	gibt Ratschlag	"Ihr solltet mit dem Magier reden, er hatte einen schlimmen Streit, der Baron war ja so streitlustig in letzter Zeit"
ab 20	Freundschaft	unterstützt	"Hört, Freunde, ich habe euch alles erzählt was ich weiß… aber heute Abend in der Schenke hör' ich mich mal für euch um."

Апнапс V: Die Testamente

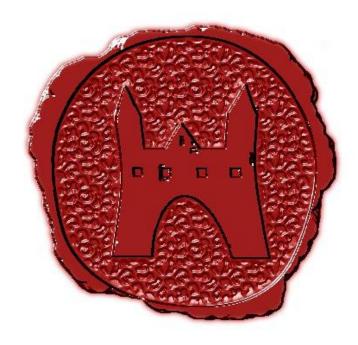
Das Orginal

Im Number der Herry Praison und nine Schwenter Romdon nowie aller under ferhwister- der zwolfgobliche Pandheoms. Who, Had Praiodur Trofelde von Unhelder, mad de gottlichen Ordans de Herr- Praios Baron en Unhelder med Rither remere France Rondon, Trage de guldene huise-Rand-schuerter und de illerne- frijerster grûfe im Name de Leni- de hochhervschaftlichen Baron Bihahardt von Kranich um Kranich fluchs Wie er die Tragend derjerige verlangt, die die alveronischen Jorne Gesten Aiter, so spine and it, obwell die Herein Tou longe gut in min war, dans in doch with gendafte hale, das med mix intenderers wind. Um ele mid reinen Jewisser - so mih die Dommerske en ihrer langen Tußel ansmirant - von Redhan steher zu hömner, will ih much uddigem Recht und mit de Hoffming de Frieder in Urbellor en enhalte, am hardige Tage meine Dinge and Deven regela. Hierarit netre il im Name des Harm Proios Jolqueles Recht :- Une St: Du mir de Herrin Tou line geliebte Touther gendenlit hot, die von de Henri-Heriale mid den giblide Fruher genegud int, bestimme ih ih hiermit den Sohn Abril-Brin der genannte-Baronn Bul handt von Uramid zum Semeth, den vie eine trene, Francein roll und e ihr ein gewogene Mann. Diese Almachung mit genannten Banon kild mu i- Kraft no Alrih - Brin le de Heirest meinen Name- unmimmet auf den meine Dynamin milst er franke gehe. Møyer ihner viele Winder gerchenhot sein auf den de Name Trefelde von Unbeldor sich we't auf Dere verzweize. Dier uller bestimme ich, Hal Praioda- Toofelde vor Unbelder, unte den weche Auge des Henn-Praiss und wer diese Worte unider handelt more verdammet sein auf alle Zeit. Dien uller int gestet unte der freuer Bliker meiner Voyder Moradi- vo- Scheller stein und wird beglandigt duch min Siegel Beneber am d 9. Praios im Juitte Deh der Horroda)t namer Kaisvin Rohaja und im d 9. Joh der Herroda)t mans Juja Abril Curto das. Wir, meine alter Kampfreführten, verder uns ar de Tafel der dowin wiederschen, wo wir vereint nie werder auf alle Ent! Wal Praioda Insfelde on Unbello-Mora fix non Shellenstein

Im Number des Herra Praison und seine Shwester Rombra nowin alle under Jerhwister- da swolfgodliche Pandheons. Who, Had Praiodur Trofelde von Unbeltor, mad de gottlichen Ordners de Henr- Praios Baron en Unbelton med Rither remove France Ponden, Traga de guldenen Kins - Rank - schwerter und de illerne- frijender grûfe im Name de Leni- de hoch hervachaftliche Baron Bilaharde vo- Wranich um Wranich flu des Wie a die Tragend derjerige verlangt, die die alveronischen frankfesten Antre-, so spins and it, obwill die Herrin Joa lange gent in mir war, dans it doch with gerhafter habe, das mach mir intendoren wind. Um aber mit reinen Jewissen - no mit die Dommerste un ihrer langen Tufel ansmirmt - von Regthom stehen zu hönne, will it much udligem Recht and med de Hoffman de Frieder in Urbellor in enfecte, am hardige Tage meine Dinge and Deven regelm. Wiermit setze il im Namen des Herran Praison Jolgundes Recht :- Une It: Du min des Herrier Tra line galelle Toulde gerhenlet hot, die von de Herri-Horinke mid den gibliche Frenken genegust int, bestimme ich ih hiermit der Sohn Abril-Brir der genaumte Baron Bull handt von Ursamid zum Semahl, den vie eine trene Francie soll und e ihr im gewogener Mann. Diese Ahmachung mit genannter Banon keild nur i- Kroft so Abril - Bring be de Heirot meiner Namen unnimmt auf den meine Dymandin nicht a franke gehe. Nøye ihne viele Minde gendenhot nën auf den de Name Trofelde von Unbelfor sich we't auf Dore verzweize Diene Almachung gelde ule un lin dreißig Tage much muinen Tocke. So es vie micht bis un diesem Ledguard, møge es in wider terme sein, geher rubet habe, Julle all men Besits under die Trene And he mines Voyter Horadir von Schellendein , de mis in all de Johner meiner Abroene Seid imme street Dury unteller verwalted had Dier uller bestimme ich, Hal Praioda- Trafelde va Unbelder, unde den weche Auge des Henn-Prais und wer diese Worte unider handelt more verdenmet si- and alle Zeit. Die ulle int gestet under den freue Blicken meines Voydes Novali- vo- Schellen stein und wird beglanking duch min Siegel Begeber am d.g. Proiss in Junte Deh der Hornschaft numer Keiner E. Rohaja und im d.g. Jeh der Hornschaft numer Joseph Abril Cardo Was. Wir, meins alle Kampbeführten, verder um ar der Tafel der dowin wiedersten, vo wir verent zu werder auf alle tut! Hal Traioda Trabelde on Unbelto-Moralin von Schillenstein

Anhang VI: Siegel, Wappen, Unterschrift

Wal Praioda- Trafelde om Unbello-





ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Hermine Goetz

Helmbrecht (S. 25) Bosper (S. 26) Der Schwarze Bug (S. 28)

Kara Zipp

Hal Praiodan (S. 2 und S. 22)
Baronie Urbeltor (S. 29)
Burg Urbeltor (S. 30)
Grundriss des Palas (S. 31)
Testament (S. 35)
Gefälschtes Testament (S. 36)
Unterschrift Hal Praiodans, Siegel, Wappen (alle S. 37)

Alle Urheber sind mit der Publikation im Rahmen des Abenteuerwettbewerbs "Auf Aves Spuren V" einverstanden und stellen Ihre Rechte dafür zur Verfügung.