

SONNENSCHEN



EIN BEITRAG ZUM ABENTEUERWETTBEWERB
 AUF AVES SPUREN V

Sonnenschein

Text und Illustration von Hannes Ohrlinger

Ein DSA Gruppenabenteuer
Für den Meister und 3-5 Helden

Erfahrung: Einsteigerabenteuer

Komplexität: Meister: hoch / Spieler: einfach

Regelwerk: DSA 4.0

Ort: Herzogtum Engasal, Dorf Engasal

Zeit: 1. bis 7. Rahja 1032 BF

Anforderungen: Interaktion, Talenteinsatz, Kampf

Genre: Verratsabenteuer

Klappentext:

Die Helden treffen auf ihrer Reise einen ausgeraubten Barden. Sie helfen ihm bei einem eigens zu diesem Zweck ausgerichtetem Turnier die Hand der Tochter des Herzogs von Engasal zu gewinnen. Der Barde stellt sich als Belkelel Paktierer heraus und die Helden versuchen das Herzogtum zu retten.

Vorwort

Dieses Abenteuer ist gedacht für eine Gruppe von Einsteigern in die Spielwelt von DSA kann aber auch mit einigen Adaptionen mit erfahrenen Helden gespielt werden. Ein erfahrener Meister ist jedoch erforderlich um die Gefühle der Spieler auf eine Achterbahnfahrt zu schicken.

Unser anfänglicher Protagonist Gunnar soll von den Helden ins Herz geschlossen werden, sie sollen ihm helfen wollen. Auf der anderen Seite sollen sie den Novadi Algaftar als äußerst brutal und beängstigend darstellen. Die Helden sollen sich fragen was wohl passiert wenn das Herzogtum unter dessen Regime fällt.

Wenn dann der Novadi einfach verschwindet sollen die Helden ein Gefühl haben als hätten sie eigentlich schon alles erreicht.

Das Gunnar eigentlich ein Paktierer ist soll sie wie ein Schlag ins Gesicht treffen, sie sollen sich betrogen fühlen. Das Herzogtum zu retten muss nun etwas persönliches sein was die Belohnung am Ende nur umso größer macht.

Viel Spaß mit den folgenden Seiten.

Vollmond am Wegesrand

Das erste Aufeinandertreffen

Die Helden reisen auf einer Landstraße in Nostria, Andergast oder im südlichen Thorwal (es ist hier dem Spielleiter überlassen das für ihn am besten passende Gebiet auszuwählen). Es ist ein sonniger Nachmittag im späten Ingerimm und überaus warm für diese Jahreszeit. Plötzlich dringt Gesang und Lautenspiel an ihr Ohr:

*Ein Vöglein sitzt dort auf dem Stein;
So fein so schön so winzig klein;
Ein Nachricht von meiner Lieb' es bringt;
Es singt und trällert mein Herz es springt;
Oh Vöglein sag was sagt mein Lieb';
Verzeiht sieh mir mein Umtrieb...*

Als die Abenteuerer näher kommen entpuppt sich der Sänger als ein nackter, 2 Schritt großer, blonder, blauäugiger, hervorragend gebauter Thorwaler der seinen Schritt mit einer Laute verdeckt. Er ist in dieselbe Richtung unterwegs wie die Helden und ist außerordentlich fröhlich gestimmt. Sein offenes Lächeln bringt Berge zum Schmelzen.

Er stellt sich als Gunnar Argylsson vor genannt Gunnar Sonnenschein, Sonnenschein deshalb weil er immer so viel Glück hat. Auf die Frage warum er nackt sei antwortet er man habe ihn ausgeraubt und alles genommen bis auf seine Laute was aber nichts mache da sich alles zum Guten wenden wird. Er sei auf dem Weg nach Engasal um dort seine große Liebe Malia von Engasal für sich zu gewinnen. Ihr Vater hat ein Turnier ausgerichtet um für sein einziges Kind einen würdigen Ehemann zu finden.

Die Helden sollten sich bereits hier bereiterklären Gunnar zu helfen.

Die Brücke

Wenn die Reisegruppe etwas weiter reist kommen sie alsbald an ein ca. drei schritt lange Brücke die einen kleinen Fluss überspannt. Das Gelände ist abgebrochen, ein Pferd mit Reisetruhe steht darauf und zwei Leichen liegen im Bach. Eine Fährtensuchen bzw. Sinnesschärfe +3 Probe verrät dass hier wohl ein Streit stattgefunden hat und die Kerle sich das Genick beim Sturz über die Brücke gebrochen haben.

Gunnar identifiziert sie als diejenigen die ihn ausgeraubt haben und das Pferd als das seine. Bei den Leichen können 25 Silberlinge gefunden werden die Gunnar mit den Helden teilt wenn diese sie ihm übergeben.

Gunnar holt auch aus der Reisetruhe die Ausschreibung zum Turnier hervor (siehe Anhang). Alternativ können sie dieses Plakat den Helden auch schon früher in die Hände spielen und dies zum Anlass nehmen dass dies sich nach Engasal begeben.

Restliche Anreise

Sie können Gunnar während der Anreise von seiner Geliebten schwärmen lassen und auch für ihren Vater der so unglaublich liberal ist und jedem auch dem gemeinen Volk die Möglichkeit gibt seine Tochter zu erobern. So etwas kann es eben nur im großartigen Herzogtum Engasal geben.

Wenn die Helden die Ausschreibung genauer betrachten sollte ihnen auffallen (Proben nach Meisterentscheid falls sie nicht von alleine darauf kommen) dass einige der Aufgaben eigentlich nur von gebildeten oder zumindest wohlhabenden Bewerbern zu erfüllen sind wie ein Pferd und Rüstung für den Tjost besitzen oder eine Ballade "schreiben" können.

Sie sollten die Anreise so gestalten dass die Gruppe am Abend des ersten Rahja in Engasal ankommt.

Das Fest der Freuden

Ankunft in Engasal - 1. Rahja

Die vorherrschende der 12 im Herzogtum ist Rahja und so ist es nicht verwunderlich dass Garf I. die spiele um seine Tochter auf die höchsten Feiertage der Rahjakirche fallen lässt.

Das gesamte Dorf ist an diesem warmen Abend in Feierstimmung und auf die normalerweise 250 Einwohner kommen nun noch an die tausend Feiernde von außerhalb. Natürlich können bei weitem nicht alle im Gasthof "Der rote Rock" unterkommen, obwohl dieser enorme Abmessungen besitzt, und so hat sich vor der Stadt eine Zeltstadt gebildet.

Überall wird gefeiert der Wein fließt in Strömen Straßenkünstler und Barden erheitern die Straßen. Garf hat es geschafft sein Dorf für kurze Zeit in eine Stadt zu verwandeln.

Der Bogenschützenwettbewerb ist für heute beendet. Gunnar macht sich sofort auf zum Gasthof auch wenn keiner der Helden glaubt dass sie ein Zimmer bekommen besteht Gunnar darauf dass sein Glück ihnen eins beschaffen wird.

(Sie finden einen Plan von Engasal im Anhang)

Der rote Rock

Die Schankstube ist zum Bersten gefüllt. Doch die Helden können einen Platz erhaschen da andauernd Recken und Innen mit leicht bekleideten Damen und Herren die oberen Stockwerke aufsuchen...

Gunnar verschwindet und kommt tatsächlich nach einiger Zeit mit zwei Zimmerschlüsseln und einem Krug Wein zurück.

Es hat mich zwar alles gekostet was ich hatte, aber hier ist ein Zimmer für euch und eins für mich. Und mit dem letzten Kreuzer war auch noch ein Krug wunderbarer Wein drinnen. HAHA, LANG LEBE GARF I. MEIN ZUKÜNFTIGER SCHWIEGERVATER.

Nun sollte einem gemütlichen Abend nichts mehr im Wege stehen und die Helden endgültig einen Narren an Gunnar gefressen haben.

Gunnar hat ein Einzelzimmer und die Helden einen Gemeinschaftsraum für sich. Gestalten sie ihn passend für die Größe ihrer Gruppe. Falls die Helden nach dem Preis fragen so hat Gunnar sich um alles gekümmert für die nächsten sieben Nächte.

Der Abend

Zwei Dinge sollten sie während des Abends im Rock geschehen lassen. Erstens bieten immer wieder selbsternannte Meisterschützen an für 1 Goldstück und einen Silberling (Preise variieren sind aber nie darunter) beim Bogenschießen im Namen des Auftraggebers anzutreten.

Zweitens betritt etwas später ein sehr grimmig aussehender Novadi (er ist der einzige im Dorf siehe Anhang) die Schankstube und lässt sich dort nieder. Er wird alsbald von einigen Ortsansässigen Bauernjungen ob seiner Herkunft beleidigt und ausgelacht nimmt dies jedoch stoisch hin. Er stellt nur die Frage ob die Burschen am Wettbewerb teilnehmen, als der lauteste von ihnen bejaht und stolz verkündet er sei im 3. Ring, lächelt der Novadi und macht sich auf in sein Zimmer.

Die Helden können erfahren dass der Name des Burschen Odrik Danzer ist und er der Sohn des Größten Freibauern im Dorf sei. Außerdem ist er ein Aufschneider und Weiberheld. Den Namen des Novadi kennt niemand.

Das Turnier

Übersicht

Der nächste Abschnitt beschreibt die Turniertage im Einzelnen, die Regeln der jeweiligen Wettbewerbe deren Ausgang und wie Gunnar es schafft eine Runde weiter zu kommen sowie Sonderereignisse die sie in den Tag einbauen sollten.

Schmücken sie jeden Tag aus und lassen sie sich Zeit in der Beschreibung eines rauschenden Festes zu Ehren Rahjas. Jeden Tag ist die Tribüne zum Bersten gefüllt und die herzogliche Familie ist nicht nur am Turnierplatz sondern auch in den Straßen des Dorfes des einen oder anderen Abends anzutreffen.

Stündlich werden außerdem die Regeln des jeweiligen Wettkampftages von einem Herold am Dorfplatz verkündet.

2. Rahja - Bogenschießen

Am Festplatz befinden sich 5 Schießstände, für einen Silberling darf man einen Schuss auf das Ziel, eine auf einem Bock liegende Weinamphore, abgeben. Ein Bogen (Langbogen) und Pfeile stehen bereit falls man keinen eigenen besitzt. Trifft man hinein ist man eine Runde weiter (Regeltechnisch ist es ein kleines Ziel in 70 Schritt Entfernung) und darf aus einem großen bronzenen Kessel ein hölzernes Amulett ziehen darauf sind die Zahlen 1-8 aufgemalt. Das Amulett behält man und der Name des Teilnehmers wird in eine Liste eingetragen für den nächsten Tag.

Der Andrang bei diesem Spektakel ist nicht klein Jung und Alt versucht sein Glück und natürlich geben sich einige schwer erheiterte Grüppchen die Ehre, betrunkene Aufschneider die dann den Pfeil Meilenweit am Ziel vorbeischießen. Jeder verspielt sein letztes Silber. Schnell wird klar dass Garf I. hier einen großen Teil der entstandenen Kosten abdeckt.

Wenn die Helden sich aufmerksam verhalten kann ihnen eine Sinnesschärfe Probe verraten dass auch "Meisterschützen" vom Vorabend teilnehmen und nach Gewinn das Amulett an etwas Abseits stehende Personen abgeben.

Gunnar kommt hier eine Runde weiter indem er entweder die Helden überzeugt für ihn zu Schießen oder einen Jäger aus dem Rock mit Hilfe seines Laraan (siehe Anhang) bezirzt für ihn Anzutreten. Er bekommt ein Amulett mit Nummer 6.

Die Helden können den Novadi vom Vorabend beobachte wie er einen Pfeil in die Amphore schießt und danach ein Amulett mit der Nummer 3 aus der Amphore fischt (Sinnesschärfe Probe). Falls die Helden selbst auch Antreten lassen sie sie keinen ein Amulett mit Nummer 3 ziehen und höchstens einer von ihnen sollte die Nummer 6 erhalten.

An diesem Abend können die Recken im Rock noch die Bekanntschaft von Ser Walter von Kalleth machen. Einen sympathischen Ritter aus Andergast, großgewachsen und mit ehrlichen braunen Augen. (seine Beschreibung finden sie im Anhang) Er gesellt sich aus purer Langeweile zu den Helden und fragt diese über ihre Herkunft und Abenteuer aus.

3. Rahja - Ringkampf

Am Turniergelände befindet sich ein kreisrunder Ring. Er hat im Durchmesser 40 Schritt und wurde mit einer Dicken Linie roter Farbe auf den Sandigen Boden gemalt. Jede Stunde beginnend mit der Mittagsstunde startet eine neue Runde wobei alle Teilnehmer die z.B. eine 1 am Vortag gezogen haben im ersten Ring sind eine 2 im zweiten usw. Hier ist nun alles außer Waffen und sonstiger Hilfsmittel (Steine, Gürtel) erlaubt, die Kämpfer treten außerdem mit freiem Oberkörper und ohne sonstige Rüstungsteile an.

Verloren hat man wenn man den Ring verlässt, also die rote Linie berührt oder überschreitet, die letzten beiden die noch im Ring sind egal ob sie stehen oder nicht sind eine Runde weiter. 10 Herzogengardisten haben um den Ring Aufstellung genommen und fungieren als Schiedsrichter, mit einem Hornsignal können die Kämpfe gegebenenfalls unterbrochen werden.

In jedem der einzelnen Ringe befinden sich 10-30 Kämpfer Gunnar hat Glück und ist in der kleinsten Gruppe. Er macht im Ring gemeinsame Sache mit einem anderen Kämpfer um zu gewinnen. Dies kann nun entweder einer der Helden sein oder Ser Walter von Kalleth (siehe Anhang) den die Gruppe am Abend zuvor im Rock kennengelernt und getrunken hat.

Falls die Helden beim Ringkampf mitmachen passen sie ihre Gegner ihrer Gruppe an und gestalten sie einen Tumultartigen Kampf in dem es nicht immer fair zugeht. Es sollten allerhöchstens zwei Helden die nächste Runde erreichen.

Sie können die folgenden Standard Wert für die Kämpfer verwenden die Prozentzahl gibt an wie viele solcher Kämpfer in jeder Gruppe enthalten sind.

70% schlechte Wirtshausschläger

Raufen:	INI 1W+7	AT 8	PA 8	DK H	TP 1W (A)
Ringen:	INI 1W+7	AT 9	PA 7	DK H	TP 1W (A)
	LE 25	AU 22	KO 10	MR 3	GS 8 RS 0
Sonderfertigkeiten:	keine				

25% durchschnittliche Recken

Raufen:	INI 1W+9	AT 11	PA 12	DK H	TP 1W (A)
Ringen:	INI 1W+9	AT 9	PA 13	DK H	TP 1W (A)
	LE 28	AU 26	KO 12	MR 4	GS 8 RS 0
Sonderfertigkeiten:	Knie, Griff, Wurf, Kopfstoß				

5% erfahrene Ringer

Raufen:	INI W+10	AT 16	PA 14	DK H	TP 1W+1 (A)
Ringen:	INI W+10	AT 15	PA 15	DK H	TP 1W+1 (A)
	LE 30	AU 30	KO 14	MR 4	GS 9 RS 0
Sonderfertigkeiten:	Knie, Griff, Wurf, Kopfstoß, Schwitzkasten, schmutzige Tricks, Fußfeger, Gerade, Beinarbeit				

Die Helden werden beobachten wie der Novadi in Ring 3 den Bauersjungen Odrik Danzer im Ring über den Kopf hochhebt und danach auf sein Knie schmettert woraufhin dessen Rückgrat bricht. Der Junge wird bis zum Ende des Durchgangs schmerzverzerrt dort liegen bleiben. Viele der Kämpfer verlassen den Ring als sie sehen was mit ihm passiert ist. Der Novadi gewinnt, und auch Odrik da dieser den Ring nicht verlassen hat ob er allerdings am restlichen Turnier teilnimmt oder gar jemals wieder laufen kann ist fraglich.

4. Rahja - Balladenwettbewerb

Das Ziel dieses Wettstreites ist es eine 3 köpfige Jury mit einem Lied zu Ehren Malias zu Überzeugen. wenn zwei von dreien zustimmen ist man eine Runde weiter. Er findet in den Abendstunden am Festplatz statt. Die Helden habe also den vorangegangenen Abend und den folgenden Tag Zeit eine Ballade zusammen mit Gunnar zu kreieren der sie trotz seiner Profession um Hilfe bittet da er völlig fertig vor Aufregung ist weil er die letzte Runde überstanden hat. Testen sie die Kreativität ihrer Helden.

Die Jury besteht aus:

- Malia - sie gibt ihre Stimme vor allem Teilnehmern die gutaussehend sind

- Marlene von Engasal - die Herzogin sie gibt ihre Stimme demjenigen von dem sie erhofft er wäre ein guter Schwiegersohn
- Haarbuckel - der alternde Hofnarr entscheidet mit völliger Willkür

Am Ende sollten sich die folgenden 7 Recken für das Finale qualifizieren die Buchstaben geben an von welchem der Juroren sie eine Stimme bekamen (M-Malia, E-Marlene, H-Haarbuckel):

- Gunnar Sonnenschein - ME
- Algaftar el Ankrha - MH
- Walter von Kalleth - MEH
- Alrik Stroh - MH - ein Stallbursche aus der Burg
- Amerato de Cariano - ME - ein albernianischer Gecke und Söldner
- Samuel Hagelsturm - EH - der Hauptmann der Herzogengarde
- Lacell aus Havena - EH - des Sohn eines reichen Händlers

Es sollte hier, nur bei einer wirklich außergewöhnlichen Leistung ein Held eine Runde weiter kommen, er würde in dieser Liste Lacell ersetzen.

5. Rahja - Tjost

Eine Runde hierbei gewinnt man wenn man entweder den Gegner aus dem Sattel holt oder drei Lanzen bricht. Er beginnt zur Mittagsstunde. Die Paarungen werden zu Beginn gelost, natürlich ist Malia hierbei die Glücksfee.

Gunnar besitzt noch immer keine Rüstung, er muss beim Tjost ohne sie und nur mit der bereitgestellten Lanze antreten. Er hat aber Glück und bekommt in der ersten Runde ein Freilos. Sein Gegner in der zweiten Runde ist Algaftar der Novadi. Dieser kämpft in Ringelpanzer und Baburiner Hut und ist in der ersten Runde gegen Alrik den Stallburschen angetreten. Der Bursche war in einer behelfsmäßigen Rüstung aus Topfdeckeln und auf einem alten Ackergaul angetreten. Algaftar trieb ihm seine Lanze durch das Brustbein und tötete den Jungen. Die Helden haben zugesehen.

Geben sie den Helden genug Zeit um einige Versuche zu starten den Novadi zu sabotieren, vereiteln sie jedoch jeden einzelnen. Wenn es zum Duell mit Gunnar kommt und Algaftar ihn ohne Rüstung heranreiten sieht wirft er seine Lanze weg und verkündet Lautstark in perfektem Mittelländisch er wäre nur hierhergekommen um sich mit den besten Kämpfern des Landes zu messen und nicht um Kinder zu töten. Er verzichte auf eine weitere Teilnahme und wünscht der Herzogsfamilie ein langes Leben. Woraufhin er davonreitet und den staunenden Anwesenden noch einmal verächtliche Blicke zuwirft.

Falls immer noch einer ihrer Helden im Bewerb ist lassen sie ihn die Erste Runde nach etwas Theatralik nicht überstehen - vielleicht verliert er mit 2 zu 3 gebrochenen Lanzen.

Das Finale findet am nächsten Tag statt, finden sie nachfolgend die Übersicht des Turniers:

Gunnar Sonnenschein	Gunnar		
-		Gunnar	
Algaftar el Ankrha Alrik Stroh	Algaftar		Gunnar
Amerato de Cariano Walter von Kalleth	Walter	Walter	
Lacell aus Havena Samuel Hagelsturm	Samuel		

5. Rahja - Abend im Roten Rock

Gunnar ist an diesem Abend sehr nervös da er noch immer keine Rüstung besitzt. Er wird die Helden anflehen ihm zu helfen.

- Wenn die Helden es nicht schaffen ihm zu helfen sollte er völlig die Nerven verlieren und wie von Sinnen in sein Zimmer laufen.
- Wenn sie ihm eine Rüstung besorgen sollte er laut auflachen und das Selbe tun.

Ab diesem Zeitpunkt sollte den Helden auf jeden Fall auffallen das etwas nicht stimmt. Ein besorgter Held könnte ihm folgen, er würde dann Gunnars Tür verschlossen vorfinden und durch die Tür folgendes Gespräch mitanhören (Falls dies nicht geschieht lassen sie einen der Helden wenn er zu Bett geht an der Tür vorbeigehen und das Gespräch ebenfalls aufschnappen):

Rauchige Frauenstimme: *Ihr habt mich gerufen mein Meister.*

Gunnar: *Ich will dass du noch einmal etwas für mich tust und zwar noch heute Nacht.*

RF: *Was ist es Meister.*

G: *Vergifte diesen verdammten Walter von Kalleth... Aber bring ihn nicht um er soll nur schwach sein und unfähig gegen mich zu kämpfen dieser Bastard. Und besorg mir eine Rüstung eine schöne glänzende Rüstung mit einem Helm der mit Federn geschmückt ist, ich will gut aussehen. Und das alles soll mir passen.*

RF: *Das ist viel, mein Meister...Ich werde dafür auch etwas von euch verlangen...*

G: *Was willst du. Sprich du Ausgeburd der Niederhölle.*

RF: *Ausgeburd... Niederhölle... wie passend... ich will einen Spross für die Herrin... für Belkelel...*

G: *Nun gut wenn es das ist so soll es geschehen.*

RF: *Ich will dass er dein Erbe wird. Ich will die Saat in des Herzogs Tochter einpflanzen.*

G: *Malia... Gut falls ich ihre Hand gewinne soll mein Erster Spross von der Herrin gesegnet sein. Und nun verschwinde und tu was ich dir Aufgetragen habe!*

RF: *Wie ihr befiehlt... Meister.*

Der Held wird sich daraufhin hoffentlich verstecken und eine wunderhübsche Frau mit sehr dunkler Haut aus dem Zimmer kommen sehen. Falls sie ihn bemerkt zwinkert sie ihm zu und geht einfach weiter. Der Held wird sich erinnern diese Gestalt schon während der letzten Tage immer wieder gesehen zu haben. Kann aber nie genau sagen wo. Gunnar wird wenig später aus dem Zimmer laufen. Er wird von diesem Zeitpunkt an verschwunden sein und die Helden werden ihn bis zum Finale des Tjosts am nächsten Tag nicht mehr zu Gesicht bekommen.

Falls sie beschließen die Herzogsfamilie zu warnen werden sie von der Garde nicht vorgelassen da der Herzog schon ruht und auf das Geschwafel einiger Besoffenen keinen Wert legt (hilfreich ist hier falls die Helden an diesem Abend schon einiges intus haben)

Auch Ser Walter werden sie an diesem Abend nicht mehr finden können.

Lassen sie die Verzweiflung dass sie etwas Nahendes nicht abwenden können etwas auf die Helden wirken.

6. Rahja - Tjost Finale

Das Finale beginnt zur Mittagsstunde. Der Andrang ist während des ganzen Tages enorm und die Herzogengarde hat alle Hände voll zu tun die Menge unter Kontrolle zu halten. Ein Durchkommen erscheint Unmöglich.

Als der Wettkampf beginnt sehen die Zuschauer einen Ritter in strahlend silberner Rüstung heranreiten. Falls die Helden Gunnar eine Rüstung besorgt haben wird er sie nicht verwenden.

Auf der anderen Seite Reitet Walter von Kalleth ein. Der Andergaster kann sich kaum im Sattel halten und gibt einen Jämmerlichen Anblick ab.

Im Tjost ist jedoch keinesfalls einseitig. Gunnar ist im Reiterkampf nicht geübt und er trifft zwar Walter immer wieder schafft es aber nicht auch nur eine Lanze zu brechen. Auf der anderen Seite weigert sich Ser Walter verbissen aus dem Sattel zu fallen ist aber zu schwach um seinerseits richtig zu zielen und eine Lanze zu brechen.

Erst im achten Lanzengang schafft es Gunnar den Andergaster am Kopf zu treffen und aus dem Sattel zu holen.

Die Menge tobt und stürmt den Festplatz Gunnar wird auf Händen zur Tribüne getragen und Garf I. beginnt seine Festansprache:

Es freut mich von ganzem Herzen dass ich einen so würdigen Schwiegersohn erhalte. In Engasal ist alles möglich hier kann jeder dessen Herz rein ist und die Tugenden eines Ritters besitzt auch ein Ritter oder gar Herzog werden. Bringt den Jungen Herrn in mein Gästehaus in die Burg, badet ihn und erfüllt ihm all seine Wünsche. Morgen zur Mittagsstunde wird geheiratet!

Und nun öffnet noch 50 Fässer Wein ich will das hier noch ein wenig gefeiert wird!

Bei den letzten Worten ist die Menge nicht mehr zu halten. Die Helden finden sich in einem Gewirr aus Leibern wieder werden getrennt und es sollte eine Weile dauern bis sie sich wiederfinden um ihr weiteres Vorgehen zu besprechen.

Das Ende des Liedes

Das Wiedersehen

Wenn sich die Helden wieder gesammelt haben um ihr weiteres Vorgehen zu besprechen wird ein etwas angeheiteter Algaftar ihren Weg kreuzen und sie sogleich ansprechen. Er erscheint nun nicht mehr so grimmig und hat einen Affen (namens Gordo) auf der Schulter sitzen.

Er wird die Helden ansprechen ob sie nicht diejenigen seien die schon den ganzen Gottesnamen (novadische Zeitrechnung - Woche aus 9 Tagen) mit dem zukünftigen Schwiegersohn herumrennen.

Sie sollten die Helden dazu bringen ihm von ihrer Entdeckung zu berichten. Algaftar wird daraufhin bereitwillig erzählen das er glaubt dass es sich bei der Frau um einen Laraan handelt. Ein Dämon der die Gestalt von wunderhübschen Frauen oder Männern annimmt um eine Höllencreatur zu zeugen. Wobei er erst als Frau den Samen empfängt und ihn dann als Mann in eine geeignete Brutstätte einpflanzt.

Wenn die Helden ihn fragen woher er das weiß (auch wenn sie es nicht tun) wird der Novadi antworten:

Ich habe schon so viel getötet, nach einiger Zeit hat man alles schon gesehen. Einmal hab ich einen Lindwurm mit einem Brett mit einem Nagel darin erschlagen...

Ihr entschuldigt mich ich geh jetzt meinen Affen füttern.

Mit diesen Worten verschwindet er in Richtung Rock. Falls die Helden versuchen ihn zu überzeugen ihnen zu helfen wird er abwehren und sagen er sei nur an richtigen Kämpfen interessiert.

Der Plan

Geben sie den Helden nun Zeit einen Plan zu fassen wie sie Gunnar seiner gerechten Strafe zuführen können.

Was die Helden zu diesem Zeitpunkt klar sein sollte:

- Gunnar befindet sich im Gästehaus der Burg
- Die Burg wird nicht streng bewacht da die meisten Gardisten im Dorf für Recht und Ordnung sorgen
- Er ist mit Dämonen im Bunde
- Ein Dämon mit Namen Laraan steht ihm zur Seite
- Der Dämon will eine Höllencreatur oder neuen Dämon zeugen
- Die Geschichte will ihnen keiner so recht glauben, da es während so eines Festes eher an die Aussage von eifersüchtigen Betrunkenen erinnert und Gunnar bereits jetzt vom Volk geliebt wird (ein einfacher Barde der in den Adel aufsteigt)
- Wenn Gunnar und Malia erst einmal verheiratet sind wird es wahrscheinlich zu spät sein, denn dann ist es nur noch eine Frage der Zeit bis er dem Dämon befiehlt den Herzog zu vergiften wie er es bei Ser Walter tat.

Gunnar befindet sich zu diesem Zeitpunkt im Gästehaus und lässt es sich gutgehen er wird dies bis zur Hochzeit nicht mehr verlassen.

Variante A - Die Burg

Die Helden können Versuchen sich in der Nacht in die Burg zu schleichen. Das Tor ist geschlossen es befinden sich im Torhaus zwei Wachen, auf dem Efferdturm ebenfalls zwei und vor dem Bergfried und dem Herrenhaus hält jeweils ein Gardist Wache.

Die anderen Wachen sind entweder auf Patrouille im Dorf oder schlafen in ihrem Quartier im Bergfried.

Die Helden können die Mauer an einigen Stellen erklettern am besten dafür geeignet ist die Mauer beim Wirtschaftsgebäude.

Eine andere Möglichkeit wäre sich mit den Stallburschen der Burg einzuschleichen. Sie haben ihre Quartiere im Wirtschaftsgebäude und haben den ganzen Tag gezecht.

Verlangen sie Schleich und verstecken Proben von den Abenteurern aber lassen sie sie schlussendlich ihr Ziel, das Gästehaus, erreichen. (sie finden einen Plan im Anhang)

Die Tür ist unverschlossen und als die Helden das Schlafzimmer betreten ertappen sie Gunnar Sonnenschein beim Liebesspiel mit einem Laraan. Der Akt selbst ist sehr brutal entscheiden sie selbst welches Bild sie ihrer Gruppe bieten wollen.

Die Abenteurer werden sofort bemerkt und der letzte Kampf beginnt. Gunnar Kämpft nackt und mit einem teuer aussehenden Säbel, der sich neben dem Bett befindet. Bitte entnehmen sie die Kampfwerte für Gunnar und den Laraan aus dem Anhang.

Wenn der Kampf zu Ende ist stürmen die vom Kampfärm alarmierten Wachen das Haus und finden den toten Laraan der sich gerade in stinkenden Schleim verwandelt und den sterbenden Gunnar vor. Seine letzten Worte sind:

Ich habe es nur aus Liebe getan.

Variante B - Die Hochzeit

Falls die Helden nicht die Idee haben oder es nicht schaffen ins Gästehaus einzudringen, werden sie am nächsten Tag von einer Gruppe Gardisten aufgesucht. Diese teilen ihnen mit dass der Herr Gunnar Argylsson sie als Ehrengäste für die bevorstehende Hochzeit angegeben hat und das sie nun bitte folgen sollen da die Zeremonie schon bald beginnt.

Beim Tor zur Burg werden allen geladenen Gästen die Waffen abgenommen so auch den Helden.

Vor dem Rahjaschrein wurden einige Reihen von Bänken aufgebaut jeweils links und rechts vom Mittelgang der mit einem roten Teppich gebildet wurde.

Der Schrein selbst ist ein 20 Schritt Durchmesser 10 Schritt hoher Pavillon dessen zwei vorderen Säulen aus zwei springenden weißen Hengsten bestehen die Rückseite besteht aus der Burgmauer. Im Inneren befindet sich ein weißer Podest mit einer ebenso weißen 1 Schritt hohen Statue einer nackten jungen Frau die mit einer Weinrebe ihre Scham bedeckt. An den Wänden hängen rote seidene Tücher von der Decke bis zum Boden.

Die Helden bekommen einen Platz in der ersten Reihe links, in der ersten Reihe rechts sitzt die herzogliche Familie. Wenn sie dorthin schauen winkt ihnen ein grinsender Garf I. zu.

Die Anwesend würden die Helden auf ca. 400 Menschen schätzen anscheinend hat Garf nicht nur Edelleute sondern auch einen Großteil der Dorfbevölkerung eingeladen. Die Helden sind die letzten die eintreffen.

Kaum haben sich die Helden hingesetzt beginnt die Zeremonie sollte ein Held versuchen den Ablauf zu stören wird er von einem Gardisten "zur Seite genommen".

Das Brautpaar beschreitet gemeinsam den Teppich zum Pavillon Beide ganz in weiß gekleidet Malia in einem langen aber einfachen Kleid und einer goldenen feinen Tiara, Gunnar hat einen aufwendig geschmückten Säbel an der Seite.

Während sie dem Schrein näher kommen beginnt Gunnar unaufhörlich zu Schwitzen sein Gesicht ist schmerzverzerrt (Paktierer erleiden Schmerzen wenn sie geweihten Boden betreten). Beim Schrein angekommen bricht er vollends schreiend zusammen. Mit kreischender Stimme ruft er seinen Laraan:

Komm zu mir und Hilf mir meine Sklavin! Nimm sie dir jetzt so wie Versprochen und dann töte den Rest der Familie!

Wie ihr befiehlt mein Herr.

Genau hinter den Helden in der zweiten Reihe springt plötzlich der Laraan auf und zeigt seine wahre Gestalt. Auf der Hochzeit bricht eine Massenpanik aus, die Leute rennen um ihr Leben. Die Gardisten werden vom Pulk ins Abseits gedrängt und so stehen nur die unbewaffneten Helden vor dem Laraan und Malia.

Die Helden müssen den Kampf unbewaffnet beginnen können allerdings den Säbel des sich am Boden windenden Gunnars nehmen. Der vor Schreck erstarrte Garf I. kann sich besinnen und ihnen seinen eigenen Säbel und einen Dolch zuwerfen.

Wenn der Laraan besiegt ist wird Gunnar in Ketten gelegt und ins Verlies verfrachtet. Er schreit wie wahnsinnig und beteuert immer wieder seine Liebe zu Malia.

Der Dank des Herzogs

Egal ob Variante A oder B am Ende stehen die Helden vor dem Herzog.

Garf ist außergewöhnlich dankbar dafür dass die Helden das Herzogtum vor Schaden bewahrt haben. Als Belohnung erhalten sie ein leerstehendes Haus in Engasal sowie den Titel "Ehregardist von Engasal". Und das mit Brief und Siegel.

Der Herzog verkündet dass er immer noch eine Hochzeit zu feiern sei und erklärt Walter von Kalleth zu seinem neuen Schwiegersohn. Dieser ist immer noch etwas mitgenommen kann jedoch die folgende Zeremonie mit wackeligen Füßen überstehen. Die Helden sitzen in der Ersten Reihe.

Sie sollten für das Gesamte Abenteuer 200 Abenteuerpunkte vergeben sowie bis zu weitere 50 für eine gelungene Ballade alleine oder zusammen mit Gunnar komponiert.

Anhang

- Dramatis Personae
- Aushang des Festes
- Plan des Gästehauses
- Plan von Engasal

Dramatis Personae

Gunnar "Sonnenschein" Argylsson

Der gutaussehende blonde 21 jährige hat blaue Augen und ein unwiderstehliches Lächeln. Seine Stimme erklingt glockenklar und er hat immer ein Liedchen auf den Lippen. Er hat schon so manches erlebt und ist seit seinem 16 Lebensjahr auf Wanderschaft.

Was sein Leben aber grundlegend verändert hat war die Begegnung mit Malia von Engasal vor zwei Jahren beim Fest der Freuden in Engasal. Er hat sich sofort verliebt aber befand dass ein armer Barde keine Chance bei einer Herzogstochter hat. So suchte er Mittel und Wege sie für sich zu gewinnen.

Er stieß bei seiner Suche in Tobrien auf ein Buch mit Beschwörungen und dem wahren Namen eines Laraan. Er ging mit Belkelel einen Pakt ein und schon bald verspürte er mehr Gefallen an den Geschenken des Dämons. Er hatte Malia schon fast vergessen als er seiner Lust frönend durch die Lande zog, als über den Aushang des Turniers stieß.

MU 13	KL 14	IN 14	CH 17				
FF 16	GE 12	KO 12	KK 11				
SO 3	LeP 27	AuP 33	MR 5	RS 0	GS 8		
Säbel:	INI 14	AT 14	PA 12	DK N		TP 1W+3	
Raufen:	INI 14	AT 12	PA 13	DK H		TP 1W	
Sonderfertigkeiten:	Schmutzige Tricks, Wurf, Wuchtschlag, Finte						
Relevante Talente und	Wohlklang, Herausragendes Aussehen, Belkelel Paktierer 2.						
Eigenschaften:	Kreis mit diversen Dämonengeschenken; Singen 16, Musizieren 15, Sagen und Legenden 12, Geschichtswissen 9, Heraldik 8						

Der Laraan

Der Dämon erfüllt in verborgener Gestalt für Gunnar Aufgaben. Er erscheint als wunderschöne Frau oder Mann mit sehr dunkler Haut. In seiner wahren Gestalt hat er einen Buckel aus dem fünf Hörner wachsen und ein mit spitzen Zähnen gesäumtes Maul aus dem ständig ätzender Schleim tropft. Seine Hände enden in Kurzen Klauen und seine Haut ist Pechschwarz. Er kann sich für sehr begrenzte Zeit auch in eine beliebige Person verwandeln.

(Die hier aufgeführten Werte wurden angepasst und stammen aus keinem offiziellen Regelwerk)

Klauen:	INI W+10	AT 13	PA 12	DK N		TP 1W+3
Biss:	INI W+10	AT 11	PA -	DK H		TP 1W+5
LE 38	AU 30	KO 12	MR 6	GS 9	RS 1	
Sonderfertigkeiten:	-					

Garf I. von Engasal

Der Herzog ist ein gemütlicher dickbäuchiger rothaariger Mitfünfziger, er hat grüne Augen und ist voller Stolz für sein Engasal. Er vertritt die Meinung dass jedermann es Wert ist zu herrschen sofern er nur Tugendhaft und herzensgut ist. Sein liebster Spruch ist: In Engasal ist alles möglich!

Marlene von Engasal

Die ca. zehn Jahre jünger Frau von Garf hat braunes Haar und braune Augen. Sie ist schlank und ist auch im Alter noch eine Schönheit. Marlene ist ursprünglich nicht von Adel sie war die Tochter eines Reichen Kaufmanns aus dem Bornland. Ihre Mitgift war sicher ein Grund dafür warum Engasal so erblühen konnte.

Sie hatte sich immer einen Adligen für ihre Tochter gewünscht aber kann oftmals gegen den Willen ihres Mannes nicht bestehen. Sie wird mit den Helden nicht so freundlich sprechen da diese unter ihrer Würde sind.

Malia von Engasal

Die 18 jährige ist wunderhübsch und zierlich sie hat rotbraunes Haar und grüne Augen. Sie ist das einzige Kind des Herzogspaares und findet es fantastisch dass so viele starke Männer um ihre Gunst kämpfen. Sie ist ein verwöhntes Kind dessen Lebensinhalt darin besteht hübsch zu sein.

Haarbuckel

Der 65 jährige Hofnarr ist schon ewig am Hofe und keiner kennt mehr seinen richtigen Namen. Er war früher ein Dieb den Garf I. anstatt ihm die Hände abhacken zu lassen aus einer Laune heraus als Hofnarr auf Lebenszeit einstellte. Er versuchte einmal zu fliehen wurde aber an der Landesgrenze gefasst, deshalb fehlen ihm zwei Finger der linken Hand ihm wurde gesagt dass beim nächsten Versuch etwas Anderes abgeschnitten würde.

Algaftar el Ankrha "Der Novadi"

Der 32 jährige Novadi ist ein Veteran vieler Kämpfe und erzählt auch gern davon wenn der Wein seine Zunge gelockert hat, ansonsten ist er eher schweigsam. Er bereist die Lande auf der Suche nach würdigen Gegnern und findet nichts erbärmlicher als einen schlechten Kampf. Ungläubige (keine Novadis) die gegen ihn antreten gönnt er keine Gnade.

Er hat schwarzes Haar und braune Augen einen langen schwarzen Bart ist 1,78 groß und überaus kräftig.

MU	15	KL	11	IN	14	CH	12						
FF	12	GE	16	KO	17	KK	21						
SO	5	LeP	34	AuP	32	MR	3	RS	6				
Kunchohmer:		INI	18	AT	21	PA	19	DK	N		TP	1W+6	
Ringen:		INI	18	AT	16	PA	14	DK	H		TP	1W+2(A)	
Sonderfertigkeiten:	Unauer Schule, Wuchtschlag, Finte, Meisterparade, Sturmangriff, Windmühle...												
Relevante Talente und Eigenschaften:	Zäher Hund, Tierfreund, Gefahreninstinkt 6, Sinnesschärfe 9, Überreden 12, Singen 8, Zechen 9, Körperbeherrschung 14, Götter und Kulte 14, Bogen 16												

Ser Walter von Kalleth

Der 35 jährige hat braunes kurz geschorenes Haar das an den Seiten schon vereinzelt ergraut. Seine Augen sind Blau und er ist 1,83 groß. Walter ist ein wirklich göttergläubiger Ritter aus Andergast allerdings nicht sehr Vermögend. Er kennt die herzogliche Familie schon länger und hat sich eigentlich längst in Malia verliebt.

Auch wenn er ein tugendhafter Ritter ist hat er doch schon so einiges gesehen und ist auch Wein, Weib und Gesang nicht abgeneigt. Beim Balladenwettbewerb singt er zwar furchtbar kommt aber dennoch eine Runde weiter. Er wird den Helden stets höflich und freundschaftlich begegnen.

MU	17	KL	14	IN	12	CH	15						
FF	10	GE	14	KO	12	KK	15						
SO	10	LeP	32	AuP	30	MR	5	RS	7				
Schwert:	INI	16	AT	17	PA	18	DK	N		TP	1W+4		
Raufen:	INI	16	AT	13	PA	16	DK	H		TP	1W (A)		
Sonderfertigkeiten:			Wurf, Gerade, Beinarbeit, Kopfstoß, Wuchtschlag, Finte, Schildkampf II, Meisterliches Entwaffnen,...										
Relevante Talente und Eigenschaften:			Lanzenreiten 17, Selbstbeherrschung 10, Singen 1, Menschenkenntnis 8, Sagen und Legenden 7										

Aushang des Festes

Die Helden können von Havena bis Thorwal, in ganz Nostria und Andergast den folgenden Aushang entdecken.

Im Namen von Garf I. Herzog von Engasal

Besucht das diesjährige Fest der Freuden im
wunderschönen Engasal
Tretet in einem Turnier gegen die tapfersten Recken des
Kontinents an und werdet Herzog
Niemand wird Ausgeschlossen ein jeder darf
teilnehmen denn
In Engasal ist alles möglich



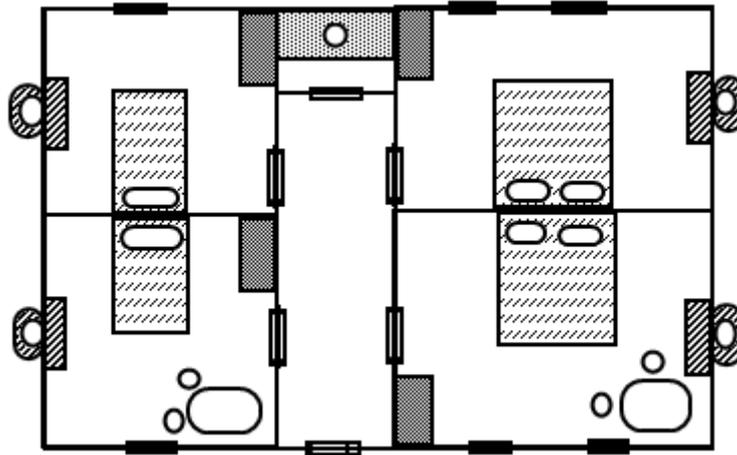
Malia von Engasal erwartet euch

1. und 2. Rahja -
Bogenschusswettkampf
3. Rahja - Ringkampf

4. Rahja - Bardenwettbewerb
5. und 6. Rahja - Tjost
7. Rahja - Die Hochzeit Malias

**Ein Spektakel dass ihr nicht versäumen
dürft zu Ehren Rahjas**

Plan des Gästehauses



In dem eingeschossigen Haus verfügt jedes Zimmer über einen Kamin sowie einen Kleiderschrank und ein Bett. der Abort befindet sich am Gang. In den beiden unteren Räumen ist auch ein Tisch mit jeweils zwei Sesseln zu finden. Gunnar befindet sich im Raum unten rechts und ist der einzige Gast da Garf I. sein Gästehaus für den zukünftigen Schwiegersohn freihalten wollte.

Plan von Engasal

1. Burg Engasal
 - 1.1. Herrenhaus
 - 1.2. Gästehaus
 - 1.3. Efferdturm mit Verlies
 - 1.4. Bergfried mit Garnison der Herzogengarde
 - 1.5. Rahjaschrein
 - 1.6. Wirtschaftsgebäude (Stallungen und Bediensteten Unterkünfte)
 - 1.7. Torhaus
2. Der Rote Rock
 - 2.1. Schenke mit Bordell
 - 2.2. Stallungen
 - 2.3. Unterkünfte der Freudenmädchen
3. Haus von Erik Starkacker (Gemischtwaren)
4. Ratsgebäude
5. Dorfplatz mit Dorfbrunnen und Podest
6. Danzermühlerhof
 - 6.1. Wirtschaftsgebäude
 - 6.2. Stallungen
 - 6.3. Wohnhaus
7. Weingut Engasal
8. Paulshof (Wohnhaus und Wirtschaftsgebäude)
9. Straße der Handwerker mit Statue von Herzog Garf I (auf dem Sockel steht der Spruch zu lesen: In Engasal ist alles möglich)
10. Leerstehendes Haus
11. Haus von Mervin Rotkraut (Schmied)
12. Rossbrücke
13. Schafbrücke
14. Firunsweg zum nördlichen Wachturm
15. Festtribüne mit Turnierplatz

