

DIE STEINE DER PERAINE

ein Kurzabenteuer
für Einsteigerhelden
in Andergast

von Eva Jakob



DAS SCHWARZE AUG, 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 UlissesSpiele-Markenzeichen nicht gestattet.

Dieses Dokument stellt lediglich ein inoffizielles Abenteuer dar und dient keinerlei kommerziellen Zwecken. Es handelt sich hierbei weder um ein offizielles Produkt der Ulisses Spiele GmbH, noch soll es den Erwerb entsprechender Produkte überflüssig machen. Es enthält inoffizielle Informationen zum Rollenspiel DAS SCHWARZE AUG und zur Welt AVENTURIEN. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publiziertem Material stehen.

Illustrationen stammen aus dem Nandurion-Fanpaket (Zierbalken von Verena Schneider) und dem Das_Schwarze_Auge_Fanpaket_2011_11_17 (Zwerg)¹

Inhalt

Dem Meister zum Geleit	3
Was bisher geschah	3
Der Weg ins Abenteuer	4
Szenen in Wallingheim	5
Eine Unterkunft	6
Was es zu erwerben gibt	7
Leute und Orte	8
Zum gebrochenen Ast	8
Hainfried, der Jäger	9
Die Zwerge	10
Der Tempelbau	10
Die Sorge einer Baumeisterin	11
Feuer	14
Der Streik der Holzfäller	16
Eicheltribut	18
Der Bote	18
Selaquischer Mermor	19
Naimea	21
Das Ende	21
Szenariovorschläge	21
Anhang 1: Dramatis personae	22
Einheimische	22
Auswärtige	27
Anhang 2: Spielhilfen	29
Anhang 3: Karte von Wallingheim	30

DIE STEINE DER PERAINE

Dem Meister zum Geleit

Das Kurzabenteuer „Die Steine der Peraine“ führt die Heldengruppe in den Ort „Wallingheim“, wo gerade ein Perainetempel in Bau ist. Doch bei der Verwirklichung des Bauvorhabens ergeben sich einige Schwierigkeiten. Wer hat Interesse daran, den Bau zu verhindern?

Die Heldengruppe soll die Baumeisterin Laisa Costrittce dabei unterstützen, den Tempelbau fertigzustellen. Dazu ist es nötig, den Verbleib des selaquischen Marmors herauszufinden und ihn zurück zum Tempelbau zu bringen. Darüber hinaus soll der Streik der Holzfäller mit diplomatischem Geschick beendet und der lokale Sume besänftigt werden.

Obwohl viele kleine Sabotageakte den Tempelbau gefährden, gibt es in diesem Abenteuer keinen klassischen Bösewicht. Gerade hier sollte die Herausforderung für die Helden und ihre SpielerInnen liegen. Als Meister sollten Sie viele Verdächtige anbieten und immer wieder den bösen Unbekannten beschwören, der das Gehirn dieser einzelnen Aktionen ist, den es – es sei noch einmal gesagt – aber nicht gibt.

Es ist vielmehr das Verharren in starren Denkmustern, das in Wallingheim Probleme schafft und den Fortgang des Baues verhindert. Die Helden sollen zu einem Abbau der Vorurteile gegenüber anderen beitragen und das Bauprojekt sichern.

Das Kurzabenteuer eignet sich besonders als Überbrückung für Reisetätigkeiten innerhalb Andersgasts (oder einer ähnlichen Gegend). Mit

Sicherheit lässt sich das Abenteuer überall dort verankern, wo man Fremden nur mit Vorurteilen gegenübertritt.



Was bisher geschah

Jorbold von Wallingheim, ein in der Hauptstadt Andergast angesehener Wundarzt, der es durch relativ reiche Patienten zu einigem Wohlstand gebracht hat, erlitt während des letzten Winters selbst eine schweren Krankheit, deren Ursprung weder er noch gelehrte Medici der Stadt erklären konnten. Schlimmer jedoch als der unbekannte Ursprung war, dass keine noch so alternative Möglichkeit der Heilung gefunden werden konnte. In seiner Verzweiflung betet Jorbold sieben Tage unablässig zu Peraine und nahm dabei nur flüssige Nahrung zu sich. Tatsächlich besserte sich daraufhin sein Zustand und Jorbold versprach in einem seiner zahlreichen Gebete die Errichtung eines kleinen Perainetempels in seinem Heimatort, wenn er nur vollständig genäse.

Nun ist ein weiterer Winter ins Land gezogen und Jorbold erfreut sich weiterhin seiner Gesundheit. Doch er war diesen Winter nicht untätig, sondern hat eine horasische Baumeisterin, **Laisa Costrittce**, angeheuert, ihm einen Entwurf für den Tempel zu zeichnen. Tatsächlich ist Jorbold begeistert und reist gemeinsam mit Laisa nach Wallingheim, um die ersten Schritte für den Tempelbau zu unternehmen. Doch Jorbold, der wegen einer sich ausbreitenden Seuche zurück nach Andergast gerufen wird, muss die Bauleitung in die Hände seiner Baumeisterin legen. Kaum ist der Bauherr aber abgereist, kommt es zu

Problemen beim Tempelbau. Als nun auch die Lieferung des selauischen Marmors ausbleibt bzw. verschwunden scheint, ist Laisa nahe dran das Handtuch zu werfen.

An Arbeitskräften mangelt es dem Projekt nicht. Jorbold hat unter seinen Patienten für sein göttergefälliges Vorhaben geworben und zahlreiche Spenden erhalten. Daher kann er auch zahlreiche Dörfler für Hilfsarbeiten beschäftigen und überdurchschnittlich gut bezahlen, die Dorfbewohner sind ebenfalls motiviert an dem perainegefälligen Bau mitzuarbeiten und dabei noch Geld zu verdienen.

Um die Feinarbeiten am Tempelaltar vorzunehmen, warb Jorbold den Steinmetz **Armogosch, Sohn des Amrosch** an, der von zwei Gehilfen – Timrosch, Sohn des Tongsch und Peragnima, Tochter der Pirdogroa – begleitet wird.

Jorbold gelang es diese Spezialisten durch seinen hohen *Überreden*-Wert für das Projekt zu begeistern.



Der Weg ins Abenteuer

Befindet sich die Heldengruppe irgendwo in den andergastischen Wäldern, so „kommen“ sie auf einer Reise einfach durch Wallingheim durch, andererseits könnten ihnen auch reisende Gäste vom Tempelbau erzählen, was in Andergast mit Sicherheit auch in der fernerer Umgebung wahrgenommen werden dürfte und Aufmerksamkeit erregt. Vielleicht wollen sich die Helden am Bau beteiligen, suchen andere Arbeit oder sie sehen die Chance an einem göttergefälligen Werk mitzuwirken, womöglich erhoffen sie sich auch Unterhaltung und

Zerstreuung, wer weiß?

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Pfad, der euch durch das Unterholz des Steineichenwaldes geführt hat, mündet plötzlich in einen Weg, einen richtigen Weg. Wesentlich breiter und besser befestigt als alles, was ihr in letzter Zeit gesehen habt, zeigt der Weg sogar Spuren von Karren und Wägen, die hier entlang gefahren sind.

Ihr spürt es förmlich in euren geschundenen Knochen, es geht wieder unter Menschen.

Nun ist erst einmal eine *Orientierungsprobe* fällig, um zu prüfen, ob die Helden auch wissen, wo sie hin müssen. Es dürfte nicht allzulange dauern, da kommt es auch schon zur ersten Begegnung. Mehrere Holzfäller aus Wallingheim sind dabei Bauholz heranzuschaffen.

Zum Nacherzählen oder Vorlesen

Neben dem fernen Krächzen eines Raben dringen auch andere Geräusche an euer Ohr. Ein regelmäßiger Klopflaut, dazwischen hört ihr immer wieder kurze Rufe. Bis zu einer Siedlung kann es nicht mehr weit sein.

Werden die Holzfäller von den Helden begrüßt, so bekommen die Helden keinen Gegengruß zu hören, allenfalls **Ertus**, der jüngste der fünf Holzfäller nickt ihnen kurz zu. Wenden sich die Helden ab, so können sie deutlich die Worte „Noch mehr fremdes Gesindel!“ vernehmen.

Eine *Sinnenschärfeprobe* kann ergeben, dass viele Holzfäller kleinere Wunden an ihren Händen aufweisen.

Lassen sich die Helden vom unfreundlichen Empfang aber nicht abschrecken und beginnen mit den fünf ein Gespräch, so wenden sich

die fünf demjenigen zu, der ihnen am ähnlichsten ist. Menschen mit gleicher Hautfarbe werden sie, je nach Sozialstatus, antworten, je exotischer ein Held umso einsilbiger fallen die Antworten aus. Elfen wird man zwar höflich, aber nichtssagend antworten. Wird niemand im Speziellen angesprochen, so antwortet Wigar, der größte der Holzfäller.

Die Holzfäller können die Helden über den Tempelbau informieren und auch, dass sie dafür Holz schlägern. Wofür dieses im Speziellen gebraucht wird, können sie aber nicht sagen. Womöglich lassen sich die Holzfäller auch zu einer düsteren Prophezeiung oder einer Beschimpfung hinreißen. „Der horasischen Hexe darf man nicht trauen!“ oder „Der Bau steht unter keinem guten Stern.“

Während sich die Helden von den Holzfällern entfernen, lassen Sie eine *Sinnenschärfeprobe* würfeln. Gelingt sie, so fühlt sich die Heldin/der Held, der/dem die Probe gelang, beobachtet. Sollten die Helden den Blick nach oben wenden, so blinzeln ihnen aus dem Blätterdach zwei funkelnde Äuglein entgegen. Lassen Sie jenen Helden, der das Tier, es handelt sich um einen Baumbären, entdeckt hat, eine *Tierkundeprobe* würfeln. Für Heldinnen aus Andergast oder Nostria oder anderen Gegenden, in denen der Baumbär heimisch ist, ist diese um -1 erleichtert. Bleiben mehr als 3 TaP* übrig, so erkennt der Held, dass es sich um ein junges Exemplar handelt. Bei einem zweiten Blick ist der Bär allerdings schon verschwunden.

Versucht die Gruppe den Bär dennoch zu jagen,

so verschwindet er im Blätterdach und ist auch mit einem Bogen kaum zu erwischen (Jagdproben sind um +6 erschwert, vgl. ZooB S.72).

Nach einer halben Stunde des Wegs gelangen die Helden an die äußeren Befestigungen von Wallingheim, einen wehrhaften Palisadenwall. Ein breites Tor steht offen, niemand kontrolliert die Ankömmlinge oder fragt nach ihrem Begehr.



Szenen in Wallingheim

Der Ort Wallingheim verdankt seine Größe dem Steineichenholz. Im Ort gibt es fleißige Holzfäller, talentierte Tischler und Schnitzer sowie geschickte Händler. Der berühmteste Sohn der Stadt ist zweifellos Jorbold, der sich als ausgezeichnete Wundarzt erwiesen hat. Dennoch meinen manche Dorfbewohner, dass ihm sein Ruhm in Andergast etwas zu Kopf gestiegen sei.

Das Dorf ist umgeben von zwei Palisadenwällen, wobei der innere Wall wehrhafter ist. Im inneren Kreis liegen die wichtigsten Institutionen sowie die Häuser sozial höher gestellter Wallingheimer. Im äußeren Kreis finden sich vor allem Tagelöhner, Wäscherinnen, Mägde, Stallknechte und ähnliche billige Arbeitskräfte.

Im Dorf gibt es zwei Gasthäuser. Im „Zum gebrochenen Ast“ kehren einfache Leute ein, wenn sie nach der harten Arbeit noch einen trinken gehen wollen. So gibt es zwar guten Eichel- und Nussschnaps und anständiges Bier, aber die Speisenauswahl ist äußerst dürftig. Der „König des Waldes“ hingegen ist ein ordentliches Wirtshaus mit angemessener

Speiseauswahl, allerdings sind auch die Preise höher. Es gibt einen Schlafsaal für zehn Personen und zwei Viererzimmer, die verschließbar sind. Darüber hinaus dient der „König des Waldes“ als Wechselstation für einen lokalen Botendienst.

Eine ungewöhnliche Tradition, welche sich in Wallingheim ausgebildet hat, ist der so genannte „Eicheltribut“. Für jeden gefälltten Baum werden kleine Setzlinge in der gerodeten Fläche angepflanzt. Verletzte Wildtiere werden gesundgepflegt und das Jagen mit Fallen gilt als Vergehen, nicht gegen den Freiherren, wie man meinen könnte, sondern gegen – nun, wen immer die Helden fragen, sie werden recht unterschiedliche Antworten bekommen – gegen Sumu, gegen den König des Waldes, gegen die Überirdischen, gegen die Einhörner, gegen Peraine, Firun oder auch Firaine. Fest steht: Mit dem Wald muss man sich gut stellen und ihm nicht mehr nehmen, als er vertragen kann und ihm, bei Gelegenheit auch etwas zurückgeben.

Für Helden wie ortsfremde NSCs ergibt sich die Schwierigkeit, dass sie um diese Bräuche nicht wissen, die Dörfler sie wiederum nicht mitteilen, da sie ihr Handeln für selbstverständlich halten.

Was die Heldengruppe nach ihrer Ankunft in Wallingheim machen will, ist selbstverständlich nicht abzusehen, daher sind später mehrere Szenen angedacht.

Eine Unterkunft

In den meisten Fällen wird man den Helden den „König des Waldes“ als Unterkunft empfehlen, sollte allerdings niemand in der Gruppe einen höheren Sozialwert als 4 haben, so lässt man sie wissen, dass man im „gebrochenen Ast“ im Stall

übernachten kann.

Steuern die Helden den „König des Waldes“ an, so wird ihnen **Rumo, der Wirt** erklären, dass im Schlafsaal noch Plätze frei sind. Die beiden Viererzimmer sind leider bereits vergeben – eines an **Laisa Costrittce** und das andere an **Armogosch, Sohn des Amrosch** und seine Gehilfen. Sollte sich eine adelige Heldin in der Gruppe befinden, so wird der Wirt den Steinmetz Armogosch aus seinem Zimmer in eine kleine Kammer verfrachten, in der sonst seine **Schankmagd Klara** wohnt, ohne dies aber den Helden mitzuteilen. Dies wirkt sich allerdings schlecht auf Armogosch Gemütszustand aus. Besonders den Helden gegenüber wird er verschlossen, mürrisch und nicht kooperativ sein.

Im Schlafsaal sind, falls Armogosch sein Zimmer räumen musste, außerdem drei weitere Gäste untergebracht: Armogosch Gehilfen Timrosch und Peragnima sowie der reisende Sternenkundler **Stellarius von Ferdok**.

Wenn die Helden kein Zimmer beanspruchen, wird Rumo sie über eine kleine, steile Holztreppe unter das Dach in den Schlafsaal schicken. Das Zimmer zeigt ihnen Klara.

<u>Preise im „König des Waldes“</u>	
Mehrbettzimmer	2H
Strohsack im Schlafsaal	5K
Bad im Zuber	1S
Pferd im Stall (Heu und Wasser)	2H
Eintopf mit Fleisch	4H
Grieskoch mit Beerensirup	4H
Rührei und Brot	4H
Eicheltee	5K
1 Maß Dünnbier	8K

Sollten die Helden den Wirt zuvor gefragt haben, so kann dieser ihnen sagen, dass sich ein

„Gelehrter“ gerade im Schlafsaal befindet. Fragen die Helden aber nicht, so müssen sie damit rechnen, Stellarius aufzuwecken.

„Womit in Hesindes Namen habe ich das verdient?“ „Da lassen sie einen in medias naturae nicht dormieren und nun wecken sie einen auch in der Herberge auf. Bei Hesinde, wie soll man da seine studiae kosmologis fortsetzen?“

Nach seiner Schimpftirade wird sich Stellarius in seinem Schlafsack umdrehen und weiter schlafen, sofern die Helden versprochen haben, leise zu sein.

Sollten die Helden Reittiere oder Packtiere mit sich führen ist **Finn, der Sohn des Wirts** die richtige Ansprechperson. Er versorgt die Tiere und weißt im entsprechenden Fachjargon auf Vorzüge, aber auch Verletzungen hin.

„Oh, sein Deckhaar ist ganz verschwitzt. Ich werde ihn trocken reiben.“ „Sieh an, ein PFERDERASSE, wir haben hier sonst nur Landschlag!“ „Was für ein Stockmaß hat denn das Tier?“ „Die Stute des Karmanbauern hat gestern verfohlt, zu schade. Wenigstens muss er dem Freiherrn kein Füllensilber zahlen.“

Was es zu erwerben gibt

So ziemlich alles, was aus Holz gefertigt wird, kann man in Wallingheim erwerben oder in Auftrag geben, allerdings liegen die Preise etwa 15 – 20% über dem üblichen Preis, da es zwar überall im Steineichenwald Holz gibt, aber es nur selten so gut verarbeitet wird, wie in Wallingheim. Darüber hinaus arbeiten hier unterschiedliche Berufsgruppen auch zusammen, wenn es sein muss.

Prinzipiell lässt sich sagen, alles Regionstypische gibt es, alles Exotische

allerdings nicht.

Heimische Kräuter lassen sich ebenso wie Seifen bei der **alten Kattel** erwerben.

Landwirtschaftliche Produkte gibt es bei den Bauern zu vernünftigen Preisen, lediglich Fleisch ist um 15% teurer als anderswo.

Felle und Leder jener Tierarten, welche nicht dem Freiherrn vorbehalten sind, lassen sich in Wallingheim erwerben.

Mit Waffen allerdings ist der Ort nur rudimentär versorgt. Im Kriegsfall werden häufig Alltagsgegenstände (Keule, Flegel,...) „kriegstauglich“ gemacht, Schwerter oder ausgefeiltere Schmiedewaffen dürfen sich die Helden nicht erwarten.

Etwas anders liegt die Sache bei Bogen. Marene und ihr Vater Klastrus erzeugen ausgesprochen gute Jagdbogen, die auch vom Freiherren selbst erworben werden. In Kriegszeiten fertigte Klastrus auch ordentliche Kriegsbögen an, allerdings gibt es im Dorf nur wenige, die damit auch umgehen können. Klastrus selbst war früher ein ausgesprochen guter Schütze, der an so manchem Wettbewerb teilgenommen und dabei das eine oder andere Mal auch gewonnen hatte. Jetzt allerdings lassen seine Augen zu wünschen übrig, worunter zwar seine Schieß- aber nicht seine Bogenbaukünste leiden.

Leute und Orte

Trägt ein Held einen Bogen bei sich, ist es wahrscheinlich, dass kleine Jungen oder auch halbstarke Burschen – wie **Miri und Praiosehr** – ihn zu einem kleinen Wettbewerb herausfordern. Dazu werden Strohballen aufgestellt, auf die mit Pflanzensaft eine Zielscheibe gemalt wurde. Kleinere Jungs treten mit sehr einfachen Bögen an, welche Klastrus

und Marlene billig erzeugen und die sich im Ort großer Beliebtheit erfreuen. Einige ältere Jungen haben sogar einfache Jagdbögen, mit denen sie sich im Wettbewerb messen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Auf eine Entfernung von 20 Schritt steht ein Strohhallen, den die Burschen mit Pflanzensaft getränkt haben. Stolz halten sie ihre einfachen Bögen und ziehen aus einem Beutel selbst hergestellte Pfeile hervor. Viele der Pfeile landen deutlich vor dem Strohhallen. Jeder Schuss, der im Ballen stecken bleibt, wird laut beklatscht. Als du an der Reihe bist, richten sich alle Augen auf dich. Auch der eine oder andere Dörfler, der gerade seines Weges geht, bleibt stehen, um deine Fähigkeiten zu sehen.

Obwohl die Jagd durch die Rechte des Freiherrn deutlich eingeschränkt sind, gehört in Wallingheim das Bogenschießen zum guten Ton. Etwas aus der Reihe schlägt dabei **Tsalinde**. Beim Bogenschießen kann sie es mit den besten Burschen aufnehmen und auch anderen körperlichen Auseinandersetzungen geht sie nur selten aus dem Weg. Mit ihren dicken blonden Zöpfen und den schön geschwungenen roten Lippen sieht sie zwar nicht bedrohlich aus, doch wären die Helden nicht die ersten, die ihre Zähigkeit und Gewandtheit unterschätzen.

Ein reicher Bauer, der mit seinem Maultier gerade einen Karren voller Holz durch das Dorf manovriert, muss plötzlich anhalten, da sein Maultier nicht mehr von der Stelle will. Der Bauer schreit und schmeichelt: „Du sture Tier,

der Blitz soll dich treffen! Wirst du wohl weiter gehen oder muss ich den Stock nehmen?“ oder „Nun komm schon, bekommst zu Hause ein paar Karotten, hm?“, doch das Tier bewegt sich keinen Schritt. Da kommt gerade Finn das Wegs und streicht dem Tier sanft über den Hals und kraut es zwischen den Ohren, während er beruhigende Worte in sein Ohr flüstert. Das Tier fasst sich offenbar ein Herz und setzt zur Freude seines Besitzers den Weg fort.

Zum gebrochenen Ast

In der Schänke „Zum gebrochenen Ast“ lassen sich am Abend die einfachen Dörfler kennen lernen, was man Helden nicht immer ganz leicht macht, da man hier normalerweise „unter sich“ ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Unsicher seht ihr euch das Haus an, das eher einer Scheune gleicht, doch das Stimmengewirr von drinnen und das abgeblätterte Schild, das einen gebrochenen Zweig zeigt, deuten darauf, dass es sich tatsächlich um ein Wirtshaus handelt. Als ihr die Tür, die aus wenigen vernagelten Brettern besteht, aufzieht, verstummen alle Gespräche augenblicklich und viele unfreundliche Blicke treffen euch. Plötzlich seid ihr euch gar nicht mehr so sicher, ob ihr tatsächlich hier einkehren wollt.

Verirrt sich tatsächlich ein adeliger Held in den „gebrochenen Ast“, so weist ihn die ausgesprochen hübsche und fröhliche **Wirtin Lara** recht nachdrücklich darauf hin, dass man ihn/sie im „König des Waldes“ bestimmt angemessen zu versorgen weiß. Lässt er sich dennoch nicht abwimmeln, so leert sich das

Lokal in kurzer Zeit und Lara beginnt unter Seufzern ihre mageren Einnahmen zu zählen. Exotische Helden – und dazu zählen alle die sich durch Rasse und/oder Kultur von den Andergastern unterscheiden – werden von Lara zwar freundlich bedient, die anderen Gäste zeigen den Helden aber die kalte Schulter. Eine (nicht mehr) Lokalrunde oder ein Trinkspiel mag die Atmosphäre allerdings lockern, sofern die Helden der Trinkfestigkeit der Dörfler (Zechen 5) gewachsen sind.

Je weniger Helden auf einmal auftreten, umso eher lassen sich auch die Herzen der Dörfler erwärmen. Elfen gegenüber verhält man sich höflich, aber sehr, sehr zurückhaltend.

Preise im „Zum gebrochenen Ast“	
Eichelschnaps	1H
Kräuterschnaps	2H
1 Maß Dünnbier	6K
1 Maß Starkbier	2H
Portion dünne Grütze	5K
Übernachtung im Stall	1K

Hainfried, der Jäger

Sollten die Helden Fragen zum Wald oder der Gegend haben oder einfach Hilfe in diesen Belangen benötigen, so werden die Dorfbewohner sie an Hainfried, den Jäger verweisen. Er ist eine der Quellen, welche die Helden auf umliegende Höhlen aufmerksam machen kann.

Hainfried kennt die Gefahren und Geographien der näheren und auch etwas entfernteren Umgebung, er jagt, was ihm der Freiherr erlaubt. Bisweilen begleitet er Jagden des Freiherren, wobei es meistens Hainfried ist, der am Ende das Wild erlegt, da der Freiherr weder ein begnadeter Reiter, noch ein begnadeter

Schütze ist. Dennoch oder vielleicht auch deswegen hat er viel Freude an der Jagd und an Hainfried, dem Jäger.

In der Nähe des Jägers ist häufig ein schwarzer Rabe zu sehen. Eine *Tierkundeprobe* lässt erkennen, dass es sich immer um das gleiche Exemplar handelt. Sollte die Heldengruppe den Jäger in seinem Zuhause besuchen, so sitzt der Rabe am Dach oder auf einem Baum in der näheren Umgebung. Vielen Leuten im Dorf ist der Rabe unheimlich, sie halten es für kein gutes Zeichen, dass der Vogel Golgariths über dem Dorf kreist. Bestimmt ist es ein Todesomen, nur für wen, da sind sich die Bewohner nicht ganz einig. Hainfried allerdings scheint den Raben nicht bedrohlich zu finden.

Es ist egal, wem Hainfried im Gespräch gegenübertritt, seine Antworten werden einsilbig sein, sofern er überhaupt gewillt ist, seine Pfeife aus dem Mund zu nehmen.

Sollten die Helden allerdings einen Lehrmeister in Dingen des Waidwerks (Bogen schießen, Wettervorhersage, Fährten suchen, Fischen/Angeln, Wildnis leben, Abrichten) suchen, können sie bei entsprechender *Überzeugungsarbeit* sicher viel lernen, allerdings verlangt Hainfried dafür eine entsprechende Entlohnung. Aus Geld und Gold macht er sich nicht allzu viel, wichtiger sind ihm Dinge aus der Natur. Vielleicht haben die Helden besonders schöne Steine, ein verziertes Jagdmesser oder Ähnliches. Lässt sich nichts Passendes bei den Helden finden, so wird Hainfried sie unterrichten, wenn sie einen Baumbären zähmen. Hainfried könnte das selbst, hat aber nicht die Zeit dazu, so sagt er, tatsächlich ist das Zähmen eines Baumbären, die beste Schule, Hainfried gibt auch immer

wieder Tipps dazu ab. Der Baumbär bleibt schließlich bei dem, der ihn gezähmt hat. Dieser Held darf dann jede der genannten Eigenschaften (außer Fischen/Angeln und Bogen schießen) um +1 erhöhen bzw. aktivieren, sofern ihre Werte unter 5 liegen.

Die Zwerge

Armogosch und seine beiden Gehilfen halten nicht viel von Menschen im Allgemeinen und von Laisa im Besonderen. Warum eine Baumeisterin sich dazu hinreißen lässt, ein Gebäude aus Holz (!) zu erbauen, können sie nicht begreifen. Interesse am selaquischen Marmor haben sie allerdings, da sie bereits viel von der Qualität des Gesteins gehört haben. Deshalb haben sie auch den Job als Steinmetze angenommen. Als sie aber erkannten, dass der Marmor in einem Tempelaltar Verwendung finden sollte, kamen sie zu der Übereinkunft, dass das Material viel zu schade für eine solche Verschwendung sei. Sie beschlossen daher, den Marmor zu stehlen. Dazu war es nötig, den Marmor zu verstecken bis Gras über die Sache gewachsen war. Die Gefangenen hätten sie aber bald freigelassen, sobald sie sicher waren, dass es keine Hinweise auf den Diebstahl gab. Die Ankunft der Helden hat dies aber hinausgezögert. Im Kampf mit den beiden Almadanern zog sich Timrosch eine Verletzung zu, weshalb er seither leicht hinkt.



Der Tempelbau

Überall, wo die Helden hinkommen, kennt man eigentlich nur ein Thema: den Tempelbau. So etwas Aufregendes ist in Wallingheim noch nie passiert.

Beinahe jeder Wallingheimer, mit dem die Helden in Kontakt kommen, wird folgende Frage an Sie richten: „Waren die edlen Herrschaften schon beim Tempelbau?“ Es kann also durchaus sein, dass die Helden den Bau begutachten. Womöglich kommen die Helden bereits hier mit der Baumeisterin Laisa Costrittce ins Gespräch, vor allem wenn sie fachliche Fragen an sie richten. Ansonsten lässt sie sich nicht zu Geplaudere hinreißen.

Ihre Handwerker befehligt sie mit knappen Worten: „Entrinden, nicht hacken!“, „Diese Stämme haben nicht die gleiche Länge, nimm die Maßschnur zur Hand!“ „Waldmar! Das Gerüst muss besser verankert werden!“

Lassen Sie dabei ruhig einige Pfosten bersten, das Gerüst wackeln oder Waldemar sich mit einem Hammer auf den Finger schalgen.

Laisa quittiert dies mit einem Kopschütteln.

Die **stumme Inga** kommt zum Bauplatz und fragt Laissa mit Gesten, ob sie die Rinde der Bäume einsammeln dürfe, was Laisa mit einem Nicken genehmigt. Während Inga einen Weidenkorb mit Rinde füllt, lassen die Handwerker ihre Arbeit ruhen, um sie zu beobachten.

Die meisten Dörfler finden es prinzipiell gut, dass hier ein eigener Tempel entstehen soll, dennoch ergibt sich in Fragen des WIE viele unterschiedliche Meinungen. Die wenigstens gehen dabei mit Jorbold oder Laisa konform.

Die häufigsten Kritikpunkte (nach Häufigkeit



gereiht) lauten:

- Jorbold beschäftigt zu viele Fremde. Wir hätten das auch gekonnt.
 - Die **Perainegeweihte Arda von Andrafall** wurde zu wenig in die Planung des Tempels miteingebunden.
 - Der örtliche „Baumeister“ **Depold**, auch wenn er selbstverständlich kein Edelhandwerker ist, wird bei allen Dorfbewohnern bei größeren und kleineren Bauprojekten um Rat, manchmal auch um Hilfe gefragt, was sich dieser auch entlohnem lässt. Dass nun eine gelernte Baumeisterin, eine Frau, noch dazu aus dem Ausland, den Tempelbau leitet, widerstrebt ihm und auch einigen anderen Dorfbewohnern. Manche Dorfbewohner halten Laisa mit ihren Messgeräten und der Fähigkeit zu schreiben und komplexe Berechnungen anzustellen, auch für eine gefährliche Magierin oder Hexe.
 - Alles, was sich aus Holz fertigen lässt, wird in Wallingheim aus Holz gefertigt. Dass man extra Zwerge engagieren muss, um Marmor zu bearbeiten, verstehen die ansässigen Dorfbewohner nicht. Ein Altar aus Steineichenholz hätte es bestimmt auch getan.
- Das Eichelgeld wird nicht bezahlt. Der König des Waldes, die Einhörner, Waldschrate, Wer-auch-immer werden sich am Dorf furchtbar rächen.
 - Das fehlende Entrichten des

Eicheltributes verursacht allen Dorfbewohner ein mulmiges Gefühl. Jemand muss dafür sorgen, dass die Tradition gewahrt bleibt oder es wird Schlimmes geschehen.

- Jorbold zahlt zu hohe Löhne, das wird zu dauerhaft höheren Lohnforderungen führen. Dies macht besonders jenen Berufsgruppen zu schaffen, die auf die Arbeiten der Holzfäller angewiesen sind



Die Sorge einer Baumeisterin

Im „König des Waldes können die Helden Laisa am Abend alleine an einem Tisch sitzen sehen. Die Dorfbewohner scheinen sie zu meiden. Sie sitzt vor einem einsamen Maß Dünnbier, doch bei jedem Schluck verzieht Laisa angewidert das Gesicht. „Keinen anständigen Wein! Ich bin hier am Ende der Welt! Wie – hicks – konnte es mich nur hierher verschlagen?“, murmelt sie in ihren Humpen.

Es bedarf kaum einer *Menschenkenntnisprobe*, um zu bemerken, dass es der Baumeisterin nicht gut geht. So langsam beginnt dieses Wallingheim ihr an die Nieren zu gehen. Richten sich die Helden mit echtem Interesse an Laisa oder fragen, ob sie ihr irgendwie helfen können, so wird sich Laisa den Helden anvertrauen. Sie spricht am ehesten zu Landsleuten, macht ansonsten aber keine Unterschiede zwischen den Helden, außer es befinden sich Achaz oder Orks o.Ä. darunter.

Stellen Sie Laisa kompetent, aber auch etwas hochnäsiger dar. Sie weiß nicht genau, wie sie in diese barbarische Gegend geraten ist und welcher Irrsinn, sie dazu gebracht hat ihre Arbeit an diesem Tempel zuzusagen.

Dennoch meint sie es eigentlich gut und will vor allem Jorbold das liefern, was er bestellt hat. Ihre Professionalität lässt üblicherweise keine Gefühlsausbrüche zu, doch die Situation in Wallingheim scheint ihr an die Substanz zu gehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Diese Frau wirkt trotz dem beeindruckenden äußeren Erscheinungsbild ziemlich aufgelöst. Darüber können auch die perfekt sitzende blauen Bluse aus ungewöhnlich leichtem Stoff und die dunkelbraunen Hose, so wie glänzenden braunen Stiefeln, die ihr beinahe bis an die Knie reichen, nicht hinwegtäuschen. Aus der kunstvollen Flechtfrisur des kastanienfarbenen Haares lösen sich erste Strähnen.

„Stupido! Nichts kann so gemacht werden, wie ich es geplant habe. Wie ich diese Provinz verabscheue! Hesinde steh' mir gegen diesen Pöbel bei!“

Sie nimmt ihr Gesicht aus den Händen und blickt euch an. „Bitte, denkt nicht abfällig von mir. Gerne baue ich der Göttin einen Ort angemessener Verehrung, doch die Ereignisse der letzten Tage, sind für mich nur schwer zu verkraften und bringen mich an den Rand der Verzweiflung.“

Nach diesem Gefühlsausbruch wird sich Laisa zusammenreißen und sich erst einmal korrekt vorstellen und auch die Helden mit ausgesuchter Höflichkeit nach ihrem Namen und ihrem Woher und Wohin befragen.

Auf Erkundigungen der Helden kann Laisa Auskunft über die beim Tempelbau aufgetretenen Schwierigkeiten geben, die dafür

vorliegenden Gründe werden dem Meister in Klammer genannt:

- Die Holzfäller arbeiten extrem langsam und bringen die Materialien oft zu spät zum Tempelbau. (Der Grund dafür ist, dass Jorbold die Holzfäller nach Stunden und nicht, wie üblich, nach Rechtschritt Holz bezahlt).
- Das Holz ist extrem trocken und hart und lässt sich kaum verarbeiten. Häufig splittert das Holz. Einige Arbeiter haben bereits kleinere Verletzungen davongetragen. (Der lokale Sume **Velko, der Bärtige**, ist erzürnt darüber, dass man plötzlich und trotz massiver Schlägerungen kein Eichelgeld mehr bezahlt. Er belegt das geschlagenen Holz mit einem Bannspruch, das es für eine Weiterverarbeitung beinahe unbrauchbar macht. Selbst das weiche Holz der Fichte wird, kaum ist sie geschlagen, spröde, hart und gefährlich. Schon beim Fallen zerbersten manche Stämme und verletzen dabei Holzfäller. Der Sume hofft durch diese Maßnahme, einen Baustopp zu erwirken.)
- Pläne des Baus wurden aus Laisas Zimmer entwendet. Zwar zeigen sie lediglich einen Entwurf für das Dach des Tempels, der nicht verwirklicht werden soll, dennoch sind die auf der Rückseite geführten statischen Berechnungen für Laisa wichtig und müssten – wenn die Bögen nicht auftauchen – neu berechnet werden, was das Projekt verzögern könnte. (Depold nahm die Gelegenheit wahr, als er von Rumo, dem Wirt gebeten worden

war, den Türstock in Laisas Zimmer neu zu machen, sich der dort aufbewahrten Pläne zu bemächtigen. Die restlichen Pläne waren bei Laisa auf der Baustelle.)

- Laisa kann die Helden darüber informieren, dass die Marmorlieferung vor etwa einer Woche ankommen hätte sollen. Sie bekam regelmäßig Nachrichten über den Fortgang des Transports. Vor zwei Wochen wurde der Marmor von Wasser auf Land verladen und die Ankunft hätte eben vor einer Woche sein sollen, doch der Marmor und auch weitere Nachrichten vom Transport blieben aus. Laisa ist äußerst besorgt um den Verbleib der kostbaren Ware. (Die Zwerge haben den Transport abgefangen. Ähnlich wie Laisa weiß auch Armogosh nicht genau, wie er sich zur Mitarbeit am Tempelbau in dieser Einöde hatte einlassen können. Da es in dem kleinen Ort nicht viel zu tun gibt, betrinken sich die Zwerge abwechselnd im „König des Waldes“ und im „Gebrochenen Ast“. Als sie eines Tages durch einen Boten mitbekommen haben, dass der Marmor in Kürze eintreffen wird, beschlossen sie am Abend in einer Laune der Trunkenheit den Marmor zu stehlen. Da dieser ohnehin viel zu schade ist, für einen fragwürdigen Tempelbau, damit könnten sie sich auch an Laisa rächen, welche sie nicht als gleichwertige Partner wahrnimmt. Die Zwerge genießen ihre Angst um den Marmor. Außerdem war die Keilerei mit den Marmorhändlern eine schöne

Abwechslung. In einigen Tagen werden sie die Menschen frei lassen, den Marmor haben sie in einer Höhle versteckt, welche sie vor einiger Zeit auskundschaftet haben.)

Laisa wird den Helden nicht alles auf einmal verraten, sondern eher Andeutungen machen. In Bezug auf den Marmor wiederholt sie immer wieder: „Verzögerungen gehören in dieser Wildnis zur Tagesordnung. Ich habe es selbst immer und immer wieder erlebt, es gibt wahrlich keinen Grund zur Besorgnis oder Unruhe. Alles wird wieder ins Lot kommen!“ Wer hier eine *Menschenkenntnisprobe* ablegt, weiß, dass sie das nur sagt, um sich selbst zu beruhigen. Lassen Sie Laisa auch immer wieder Fragen a la „Wer steckt nur hinter diesen Aktionen?“, „Welcher finsternen Macht steht der Tempelbau im Wege?“.

Wollen sich die Helden nicht mit Laisa abgeben, so kann Rumo oder Finn die Helden bitten, sich mit ihr zu beschäftigen. Die Schwierigkeiten rund um den Tempelbau werden aber auch von den anderen Gästen des Dorfes berichtet, oftmals mit dunklen Andeutungen bezüglich Laisas wahren Absichten. „Niemand weiß, wie sie den Job bekommen hat – immerhin: sie ist eine Frau! Da waren gewiss dunkle Mächte im Spiel.“

„Das ist doch kein Haus, auch kein Tempel! Haben die Herren die Pläne gesehen? Das sieht eher nach einem Hexensammelplatz aus!“



Feuer

Nach einem anstrengenden Tag in Wallingheim begeben sich die Helden in ihre Schlafstätten. Alle wissen, dass nichts die Kräfte so schnell

generiert, wie ein guter, ausgiebiger Schlaf.

Möglicherweise wollen sich die Helden die Nacht aber auch lieber um die Ohren schlagen, auch dafür gibt es in Wallingheim Gelegenheit.

Am frühen Abend misst sich Tsalinde mit Finn im Armdrücken und fordert auch andere, z.B. die Helden oder Armogosch, heraus. (Tsalinde KK 12, mögliche Modifikationen bleiben Meisterentscheid).

Zu dieser Zeit kann es auch sein, dass man Stellarius begegnet, der gerade auf dem Weg zu einem Aussichtspunkt ist und – heute wesentlich freundlicher – über Sterne und andere Himmelserscheinungen plaudert. Örtliches Getratsche oder politische Diskussionen interessieren ihn aber herzlich wenig.

Vielleicht zieht es einen Helden zu den Frauen, falls er diskret Rumo oder andere Männer, um Informationen bittet, wird man in zur „stummen Inga“ schicken.

Im Herzen der Nacht verschwinden Miri und Praiosehr hinter die Bauten des Tempels, um getrocknete Eichenblätter zu rauchen. Armogosch hat ihnen ins Ohr gesetzt, dass davon ihre männlichen Schwerter länger werden. Ein Funke entzündet dabei den Brand.

Gegen Mitternacht können Helden mit dem Vorteil „Gefahreninstinkt“ bzw. sensible Helden wie Elfen eine *Sinnenschärfeprüfung* ablegen. Schlafen die Helden oder sind sie stark betrunken, ist diese um +2 erschwert.

Bemerkt keiner der Helden etwas Ungewöhnliches, so läuft Stellarius etwa eine halbe Stunde später an ihnen vorbei (oder sie werden von seinen Rufen oder denen anderer Dorfbewohner geweckt) und schreit: „Feuer, Feuer, der Tempel brennt!“

Jetzt gilt es für die Helden zu zeigen, aus welchem Holz sie geschnitzt sind. Ängstliche Helden können erst einmal eine *Mutprobe* ablegen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Schon habt ihr den unangenehmen Geruch von Rauch in der Nase, hinter den Häusern seht ihr einen flackernden Lichtschein. Das Feuer dürfte bereits eine ordentliche Größe erreicht haben. Tatsächlich, als ihr endlich den Bau des Tempels in den Blick bekommt, steht beinahe alles in Flammen, was bisher gebaut worden war. Immer wieder knackt es im Holz und Balken stürzen zu Boden. Hier ist Hilfe nötig und zwar schnell!

Es gilt das Feuer zu löschen und ein Übergreifen auf andere Gebäude zu verhindern, bzw. diese Gebäude zu evakuieren. Es gibt unterschiedliche Möglichkeiten das Feuer zu löschen, lassen Sie als Meister alles gelten, was Ihnen plausibel erscheint. Eine Menschenkette zum Brunnen kann den Nachschub an Wasser garantieren, auch Säcke mit Sand (woher nehmen?) sind mit Sicherheit hilfreich, es bieten sich auch Zauber an. Die Nachbarhäuser – das Haus von Arda von Andrafall, Jorbolds Elternhaus und das Haus des Dorfschulzen – sollen evakuiert werden. Diese Aufgabe bietet sich auch für eher sozial angelegte Helden an, die hier ihre *Überredungskünste* einsetzen müssen, um die verängstigten Hausbewohner ins Freie zu bringen oder daran zu hindern, dass sie noch zahlreiche Sachen einpacken. Womöglich gilt es auch ein panisches Haustier einzufangen.

Um das Feuer zu löschen, müssen insgesamt 40 *TaP** gesammelt werden. Entdecken die Helden

das Feuer frühzeitig so reichen *30 TaP**. Dabei können verschiedene Talente von mehreren Personen gesammelt werden. Um angrenzende Häuser zu schützen, reichen *10 gesammelte Tap aus*. Nach jeder fünften Probe sollte je nach verwendetem Talent eine Körperkraft- oder Konstitutionsprobe gewürfelt werden, wenn diese scheitert werden alle folgenden um *+1* erschwert usw. Das Löschen mit Sand oder Wasser kann mit dem Talent *Holzbearbeitung* simuliert werden.

Ab und an können auch Proben auf *Körperbeherrschung* gefordert sein, um herabstürzenden Balken und Brettern oder hervorschießenden Flammen auszuweichen.

Kommen die Helden nicht auf die Idee, die angrenzenden Häuser zu schützen, so fangen diese nach einiger Zeit (Meisterentscheid) auch zu brennen an.

Auch der Schutz der eigenen Atemwege ist ratsam, ansonsten können sich die Helden bei einem 1W6-Wurf eine Rauchgasvergiftung einfangen.

1-2: keine Beschwerden

3-4: leichte Rauchgasvergiftung

5-6: schwere Rauchgasvergiftung

Folgende Symptome können auftreten: Kopfschmerzen, Schwindel, Erbrechen, blaue Haut, Bewusstlosigkeit, Krämpfe, Atemstillstand. Bei einer schweren Rauchgasvergiftung ist ehest möglich eine *Probe auf Heilkunde Gift* abzulegen.

Sie können die Helden durch andere Dorfbewohner unterstützen, da anzunehmen ist, dass es niemand gern sieht, wenn das gesamte Dorf ein Raub der Flammen wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ein trostloses Bild bietet sich euch. Die Reste des Tempelbaus stehen verkohlt und verfallen. Der Platz rundherum ist schwarz von Asche. Die Gesichter eurer Freunde und der helfenden Dorfbewohner sind rußverschmiert und glänzen von Schweiß und Wasserdampf. Eure Arme schmerzen und in euren Kehlen spürt ihr ein unangenehmes Kratzen.

Laisa ist neben der Brandruine zusammen gesunken, einem Häufchen Elend gleich. Doch plötzlich springt sie auf die Füße und schreit wütend: „Bei Praios, was für ein gottloser Mensch macht so etwas?“

Das würden viele der Dorfbewohner gerne wissen. Auch wenn die Helden müde sind, so bedanken sich dennoch die Dorfbewohner. Von den Zwergen, die auch kräftig mit angepackt haben, hört man noch Dinge wie „Das kommt davon, wenn man in Bauten aus Holz wohnt!“, „Wissen die denn nicht, wie leicht das brennen kann?“ „Ich könnt jetzt einen Eichelschnaps vertragen!“ „Mein schöner Bart ist ganz verrußt.“ „Menschen sind das Letzte!“ „Das kommt davon, wenn ein Mensch einen solchen Bau leitet.“

Die meisten Dorfbewohner ziehen sich nach dem nächtlichen Durcheinander müde und abgekämpft in ihre Häuser zurück, nur Laisa verbleibt in der Tempelruine.

Verletzte Dorfbewohner und/oder Helden sollten sich noch behandeln lassen.

Obwohl es am nächsten Morgen leicht regnet, hängt immer noch Brandgeruch in der Luft. Viele der Dorfbewohner, die in der Nacht beim

Löschen geholfen haben, sehen unausgeschlafen aus.

Rumo gibt den Helden ein großes Frühstück aus. Der Brand ist – wohin die Helden auch gehen – Gesprächsthema Nummer eins. Folgende Gerüchte sind zu hören (in Klammern steht der Wahrheitsgehalt):

- Der Gelehrter hat das Feuer selbst gelegt, um als Retter dazustehen. (unwahr)
- Laisa machte einen Fehler bei der Konstruktion. (unwahr)
- Es kam zur Selbstentzündung. (unwahr)
- Miri und Praiosehr waren eine der ersten beim Löschen. (wahr)
- Mehrere Holzfäller haben beim Löschen Brandwunden davon getragen. (wahr)
- Die Perainegeweihte Arda ist seit den frühen Morgenstunden im Wald, um zu beten. (wahr)
- Es handelt sich um einen Sabotageakt. (unwahr)
- Die Überirdischen rächten sich am Perainebau. (unwahr)
- Der Namenlose hat sich eines Dorfbewohners (evt. der stummen Inga) bemächtigt, um das Feuer zu legen (unwahr).

Vielleicht wollen die Helden selbst herausfinden, wer das Feuer gelegt hat, bzw. wer hinter den Sabotageakten steckt, wenn nicht, so wendet sich Laisa an sie. Sie appelliert vor allem an das Ehrgefühl der Helden – „den Ort von finsternen Mächten befreien“, „ein göttergefälliges Werk tun“ – verspricht aber auch vage eine Belohnung, auf einen Betrag wird sie sich nicht festsetzen lassen.

Die Helden können nun Ermittlungen

aufnehmen. Bezüglich des Feuers können die Hinweise einerseits unbeabsichtigt von Armogosch kommen (Eichenblätter), andererseits auch von Stellarius, der zwei Gestalten schon früher in der Nacht beim Tempelbau mit Feuer hantieren sah. Wenn ihn aber niemand fragt, so wird er es auch nicht sagen. Seine Konzentration gilt den Sternen, auch das Feuer bemerkte er nur, da das flackernde Licht seine Beobachtungen störte.

Daneben können Sie weitere Hinweise aus dem Dorf einbauen, wenn Sie wollen. So könnte die Mutter darauf hinweisen, dass die Jungs nicht zu Hause waren und sie sich sorgte, dass sie im Feuer umgekommen wären.

Auch Tsalinde könnte bemerken, dass die beiden nicht mehr so kampffreudig sind, wie vor dem Brand, sie ist als einzige über dies Entwicklung enttäuscht.

Konfrontieren die Helden die beiden Brüder mit den Anschuldigungen, so kann eine *Menschenkenntnisprobe*, die Androhung von Waffengewalt oder die Verwendung von Magie die Zungen der Brüder lösen und sie zu einem Geständnis verleiten. Laisa mag nicht so recht an die Schuld der beiden glauben. „Das sind doch noch Kinder!“, pflegt sie zu sagen oder sie fragt: „Aber wer hat es ihnen aufgetragen?“

Depold ist angesichts der Schuld seiner Söhne ganz zerknirscht und „entdeckt“ bei Aufräumarbeiten am Tempelbau plötzlich die verschwundenen Berechnungen.



Der Streik der Holzfäller

Die örtlichen Holzfäller scheinen ganz besonders unter den Sabotageakten zu leiden. Ihre Verletzungen sind nicht zu unterschätzen

und können sich hier im Dorf schnell zu einer ausgewachsenen Blutvergiftung ausweiten. Heilkundige Helden sind dabei willkommen und können auch so manche Hemmschwelle überwinden.

Wenn die Helden durch das Dorf streichen, können sie folgende Wortfetzen mitanhören:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Nein! Es ist genug! Unsere Leute haben Splitter in den Fingern, die Äxte und Sägen treffen öfter unsere Arme und Beine als das Holz. Ganze Baumstämme werden schon im Fallen in Stücke gerissen. Es ist zu gefährlich!

Wir arbeiten nicht mehr!“ *Gemurmel*

„Ertus' Hand ist eitrig und nicht zu gebrauchen, wir alle haben irgendwo Schnitte und jetzt noch die Verbrennungen vom Feuer! Wirklich, es reicht!“

Wenn die Helden es abwarten, so können sie Widgar mit wütenden Schritten davon stapfen sehen, zurück bleibt Laisa, die längst nicht mehr wie aus dem Ei gepellt aussieht. Auf Fragen der Helden sagt sie: „Sie weigern sich an die Arbeit zu gehen, oh dieser Lenaiolo!“ Nach einer kurzen Pause fügt sie aber hinzu: „Eigentlich kann ich sie ganz gut verstehen, sogar ich fürchte mich und ich habe schon einiges in der Welt gesehen. Welche finstere Macht treibt hier im Wald bloß ihr gottloses Spiel?“

Sie wird an dieser Stelle die Helden noch einmal darauf hinweisen, dass es gefälligst ihre Aufgabe ist, das herauszufinden. Außerdem bittet sie darum, die Holzfäller zum Einlenken zu bewegen, auf dass der Bau fortgesetzt bzw. wieder neu begonnen werden kann.

Die Holzfäller lassen sich im „Gebrochenen

Ast“ aufreiben und sind auf vielerlei Arten zu beruhigen.

- **Drohung:** Man kann sie zur Fortführung der Arbeit durch die Androhung von Gewalt zwingen. Dabei wird Widgar den Helden mit dem höchsten Wert in Körperkraft zu einem Kampf ohne Waffen herausfordern (Widgar: Raufen 9). Wenn der Held gewinnt, machen sich die Holzfäller wieder an ihre Arbeit.

Auch mit dem Freiherrn oder Jorbold lässt sich drohen, besonders, wenn man über ein schnelles Pferd verfügt mit dem man die Herrschaften rasch informieren könnte. In jedem Fall werden die Arbeiten nur widerwillig fortgeführt.

- **Geld:** Man kann den Holzfällern (noch) mehr Entlohnung anbieten, ob Laisa die auch bezahlt, müssen sich die Helden mit ihr ausmachen.
- **Ärztliche Hilfe:** Die Helden stellen ihre Heilkräfte zur Verfügung und versorgen einmal am Tag die Blessuren der Holzfäller, das geht allerdings nur so lange gut, wie ihre Heilkünste helfen.
- **Eicheltribut:** Die Helden können das Vertrauen der Holzfäller oder das von Lara erlangen (evt. nach einer gemeinsam durchzechten Nacht, dem Heilen der verletzten Holzfäller o. Ä.), wenn sie nach einer gelungenen *Menschenkenntnisprobe* bemerken, dass den Holzfällern mehr auf dem Herzen liegt, als das seltsame Holz. Sie erzählen den Helden vom Eicheltribut.

Versprechen die Helden den Eicheltribut zu entrichten, so sind die Holzfäller

gewillt, wieder an die Arbeit zu gehen.



Eicheltribut

Um den Eicheltribut zu bezahlen, gibt es mehrere Möglichkeiten. Im Idealfall wenden sich die Helden an Hainfried, dem sie Baumsetzlinge abkaufen können (ein Setzling=5 Kreuzer; etwa 30 Setzlinge werden benötigt = insg. 150 Kreuzer = 15 Heller). Wenn die Helden Laisa vom Eicheltribut erzählen, wird sie für die Ausgaben aufkommen.

Die Helden können dann einen Nachmittag im Wald verbringen, um die Setzlinge an gerodeten Flächen wieder einzusetzen. Dazu benötigen sie pro Setzling 2 TaP* (=insg. 60 TaP*) in *Holzbearbeitung* oder *Ackerbau*.

Wenn die Helden dabei eine *Sinneschärfeprobe* +2 ablegen, können sie einen kleinen grau gekleideten Mann sehen, der einen imposanten schwarzen Bart trägt, seine Augen scheinen sie unter buschigen Augenbrauen zu beobachten, doch sobald die Helden sich den Herren genauer ansehen wollen, ist er verschwunden.

Die Helden können auch Hainfried beauftragen die Setzlinge einzusetzen, was dann 8 Kreuzer pro Setzling macht. Hainfried weist die Helden aber darauf hin, dass Velko es bestimmt lieber hätte, wenn es die Helden selbst tun.

Sobald der Eichentribut bezahlt ist, nimmt Velko den Fluch vom Holz, es gibt keine Verletzungen mehr.

Finn bemerkt als erster, dass am Tempelplatz plötzlich ein kleines Eichelpflänzchen wächst, das zwei goldene Blätter trägt. Die Blätter sind nicht wirklich aus Gold, sondern schimmern

nur so. Es ist die seltene Goldeiche, die Velko hier gepflanzt hat, auch wenn Arda es als gutes Omen der Göttin deutet. Die Wallingheimer jedenfalls achten sehr auf die kleine Eiche, junge Mädchen legen immer wieder Blumenkränze darum, auch Ingas Rosen finden sich hier.

Seit Finn die Goldeiche entdeckt hat, hat Velko ein Auge auf ihn geworfen. Vielleicht ist er ja ein geeigneter Lehrling.



Der Bote

Am frühen Nachmittag hört man Pferdegetrappel am Platz von Wallingheim. Ein Bote des lokalen Botendienstes „Eichenreiter“, hält so eben seinen Landschlag am „König des Waldes“ an.

Wer schon einmal einen „echten“ Botenreiter gesehen hat, weiß, dass dies keiner ist. In Wahrheit haben sich einige zweite und dritte Bauernsöhne zusammengeschlossen, um einen Verdienst im Sommer zu haben, im Winter gibt es die Eichenreiter nicht. Dennoch sind sie die einzigen, welche einen solchen Dienst in den Wäldern Andergasts durchführen, noch dazu relativ billig. Ihre Pferde sind robust und den lokalen Bedingungen gut angepasst, manche allerdings sind nicht „abbezahlt“, weshalb man nicht weiß, wie lange sich dieser Botendienst halten wird.

Kaum steigt der etwa 16 Götterläufe alte Bursche von seinem Pferd, kommt Finn herbei, um sich um das Tier zu kümmern. Der Bote fragt ihn sofort nach Laisa Costrittce. Finn schickt ihn zur Tempelbauruine.

Der Bote teilt Laisa Folgendes mit:

Vor vier Tagen noch war der Marmortransport

in einem Wirtshaus nur zwei Tagesreisen von hier untergebracht, seither fehlt aber jede Spur, sowohl vom Marmor als auch den Begleitern, die vom Wirt als „schlagkräftige Truppe“ beschrieben wurden.

Nach dem Überbringen der Botschaft holt er ein frisches Pferd aus dem Stall und reitet davon.

Laisa bittet nun die Helden nach dem Verbleib der Truppe und vor allem des Marmors zu suchen.

Sie kann folgende Hinweise anbieten:

- Würden die Diebe mit dem Marmor unterwegs sein, müssten sie auffallen, da sie sich nur auf „Straßen“ fortbewegen können.
- Andererseits könnten sie den Marmor auch versteckt halten, ein Haus würde dazu aber kaum reichen.
- Vielleicht kann einer vom Dorf weiterhelfen, der sich in der Gegend auskennt.
- Die Helden sollen sich in acht nehmen, denn es treibt sich offensichtlich ein gottloses Wesen in diesen Wäldern herum.
- Die Lieferung wäre aus nordwest gekommen.



Selaquischer Marmor

Selbstverständlich können die Helden auch ohne Unterstützung in den Wald aufbrechen, streuen sie einige Begegnungen mit Waldtieren o. Ä. ein und verlangen sie zahlreiche *Orientierungsproben*. Wald- und/oder gebirgskundigen Helden können sie den Tipp geben, dass es wohl nur wenige geeignete

Stellen gibt, um den Marmor zu verstecken, z.B. in Höhlen. Folgen die Helden dem Weg, so können sie eine *Fährstensuchprobe* ablegen. Gelingt sie, können sie entdecken, dass jemand versucht hat Zerstörungen im Wald zu verdecken. Wenn die Helden diesen Spuren folgen, gelangen sie zu den Höhlen.

Wenn die Helden in Wallingheim herumfragen, so bekommen sie die Auskunft, dass Hainfried, der Jäger, die Gegend am besten kennt. Wenn er gewillt ist, so kann er den Helden helfen. Man informiert die Helden aber auch, dass er ein sehr verschlossener Mann ist. Manche wünschen den Helden auch „Viel Glück!“ Fragen die Helden zufällig Finn um Rat, so wird er ihnen sagen, dass Hainfried eigentlich recht nett ist, nur ist er immerzu traurig, weshalb er manchmal griesgrämig wirkt.

Sollte Tsalinde etwas von den Sorgen der Helden spitzkriegern, kann sie sich anbieten, sie zu den Höhlen zu bringen.

Praiosehr und Miri sind allerdings nicht zu überreden, den Helden zu helfen. Sie haben angst, dass sie von ihnen im Wald getötet werden.

Wenn die Helden Hainfried um Unterstützung bitten wollen, so wird er sich draußen mit ihnen unterhalten. Eine +2 erschwerte Probe auf *Menschenkenntnis* verrät, dass Hainfried etwas zu verbergen hat.

Scheinen die Helden nicht nur am Marmor, sondern auch an der Rettung des Transporttrupps interessiert, so fragt Hainfried, was mit diesen Menschen geschehen soll, denn er fürchtet (zu Unrecht), dass Laisa sie wegen ihres mangelnden Erfolgs bestrafen könnte.

Können die Helden den skeptischen Jäger von

ihrer guten Absichten *überzeugen (Probe +2)*, so lässt er sie schließlich in sein Haus eintreten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Das Gebäude, in das euch Hainfried führt, ist im Vergleich zu den anderen Behausungen, welche ihr in letzter Zeit gesehen habt, sehr schön. Der Fußboden ist nicht wie üblich festgestampfte Erde, sondern mit Holzdielen ausgelegt. An den Wänden findet sich ebenfalls viel Holz, aber keine Jagdtrophäen. Ein Tisch mit vier Stühlen steht linker Hand der Tür und auf dem Strohlager in einem dunklen Winkel dahinter seht ihr – einen Menschen?

Eines dürfte den Helden schnell klar sein. Dieser Mann, der dort auf dem Lager schläft, ist kein Wallingheimer, noch nicht einmal ein Andergaster. Seine Haut ist zu dunkel und sein Haar zu schwarz.

Hainfried erklärt, dass er ihn am Vorabend im Wald gefunden hat. Er trägt Fesselmale an den Händen. Laut seinen Ausführungen hätten den Transport nostrische Söldner von Salza her begleitet, als es jedoch auf andergaster Gebiet zu ging, verschwanden sie plötzlich und **Alrcio Honoro Chiechi** und sein Begleiter **Naimea Ferocio Brizzo** waren auf sich allein gestellt. Immer wieder mussten sie Bauerssöhne beauftragen, ihnen beim Transport des Marmors zu helfen. Einige Zeit ging es gut, bis sie vor zwei Tagen überfallen worden waren, Alrico selbst hat die Angreifer nicht gesehen, Naimea behauptet aber, dass es Zwerge waren. Sie beide waren festgenommen worden, die Bauerssöhne hatten die Flucht ergriffen.

Sobald Alrico erwacht, möchte er, dass die Helden seinen Begleiter und den Marmor

retten. Naimea kann alleine nicht gehen, da er eine Verletzung des Knies und des Knöchels davongetragen hat.

Die Helden können nun die Zwerge stellen oder Naimea befreien. Sollten sich die Helden für letzte Variante entscheiden, so türmen die Zwerge in der Zwischenzeit.

Werden sie von den Helden gestellt, tun sie das ganze als Scherz ab. Selbstverständlich hätte man die Gefangenen freigelassen und den Marmor zurückgegeben, sie haben sich nur unendlich gelangweilt, wodurch diese kleine Aktion etwas Abwechslung in ihr Leben brachte. Man kann diesen Scherz wahrlich nicht missverstehen.

Die Zwerge zeigen auch guten Willen und entschädigen Alrico und Naimea mit einem Dukaten, womit sie sich auch zufrieden geben. Die beiden wollen hauptsächlich nach Hause.

Auf Druck verspricht Armogosch auch die Arbeiten am Altar kostenlos durchzuführen.

Die Helden können hier selbstverständlich eine *Menschenkenntnisprobe* durchführen, die für alle Rassen außer Zwerge um +3 erschwert ist, für Elfen um +4. Die Helden können Folgendes erkennen:

- | | |
|-----------|--|
| 1-2 TaP*: | Die Zwerge wollten Alrico und Naimea tatsächlich freilassen. |
| 3-4 TaP*: | Den Marmor wollten sie allerdings behalten. |
| >5 TaP*: | Sie wollen ihre Schuld wirklich begleichen. |

Sehen es die Helden nicht ein, so kann Laisa ihnen klar machen, dass sie hier keinen Rechtsstreit gewinnen wolle. Sie will den Tempel fertig stellen. Außerdem müssten die gesamte Heldengruppe vor dem Zimmer der Zwerge campieren, um sie am Abhauen zu

hindern. Besser sei es einen Kompromiss zu schließen.

Naimea

Die Suche nach Naimea erfordert mit Hainfried oder Alrico als Führer keine besonderen Kenntnisse. Nach etwa zwei Stunden erreichen die Helden die Höhle. Befindet sich ein Zwerg in Ihrer Heldengruppe, so versucht Naimea sich trotz seiner Verletzungen auf sie zu stürzen, bis ihn die anderen Helden oder Alrico beruhigen können. Zwei *Heilkunde Wunden-Proben* sind bei Naimeas Verletzungen gefragt, ansonsten müssen ihn die Helden nach Wallingheim transportieren.

Treffen die Helden ohne Hainfrieds Hilfe in der Höhle ein, so kann ihnen Naimea vom Überfall berichten. Er erzählt außerdem, dass Alrico sich aufgemacht hat, um Hilfe zu holen.



Das Ende

Wenn alle Geheimnisse gelöst sind, werden die Helden von Rumo zu einem Mahl eingeladen. Er hat extra ein Huhn geschlachtet. Dafür müssen die Helden den Wallingheimern aber genau erzählen, warum es nicht (nur) die Überirdischen waren, die den Fluch auf den Tempel gelegt haben.

Die Helden können noch einige Tage in Wallingheim verbringen. Im Dorf geht es recht harmonisch zu und die Arbeiten am Tempel gehen rasch von der Hand, da sich auch sehr viele Freiwillige bei der Baustelle einfinden. Miri und Praiosehr arbeiten täglich unter der strengen Aufsicht von Laisa und – man mag es kaum glauben – so langsam scheinen sich die beiden an Manieren und Arbeit zu gewöhnen. So manch einer hörte sie schon Pläne

schmieden, die ein eigenes Baumeisterbüro beinhalteten.



Szenariovorschläge

- Die stumme Inga könnte sich ein Herz fassen und den Helden ihr Geheimnis anvertrauen. Sie würde sie bitten, den kaltblütigen Mörder und Schmuggler in Salza zu überführen. Lohn kann sie keinen anbieten, nur die Gewissheit ein praiosgefälliges Werk zu vollbringen.
- Finn verschwindet plötzlich beim Holz sammeln im Wald. Rumo bittet die Helden nach ihm zu suchen und ihn zurückzubringen, doch Finn wurde von Velko, dem Bärtigen entführt, um ihn zu seinem Nachfolger auszubilden. Die Helden werden sich gegen den Wald und druidische Magie zur Wehr setzen. Aber will Finn überhaupt zurückkehren?
- Alrico und Naimea könnten eine bewaffnete Begleitung nach Hause oder zumindest bis zur nächsten größeren Stadt brauchen.
- Laisa könnte die Helden beauftragen, Jorbold über die jüngsten Ereignisse zu unterrichten.

Anhang 1: Dramatis Personae

Einheimische

Jorbold von Wallingheim

Mit seinen 35 Götterläufen ist Jorbold bereits ein gemachter Mann. Schon früh entdeckte er sein Talent für die Heilung. In seiner Kindheit versorgte er vor allem kranke und verletzte Haus- und Wildtiere. Letzteres hat Tradition in Wallingheim, da man genau weiß, dass man den eigenen Wohlstand dem Wald verdankt, daher versucht man, dem Wald auch etwas zurückzugeben, indem man z.B. kranke Tiere versorgt.

Später lernte er von der alten Kattel den Gebrauch von Heilkräutern. Sie zeigte ihm auch, welche Pflanzen eine Abtreibung verursachen konnten. Kattel setzte dies bei gefährlichen Schwangerschaften von Tieren ein.

Mit etwa 15 Götterläufen erkannte Jorbold, dass es in Wallingen nichts mehr zu lernen gab. Als ein gelernter Medicus durch Wallingen zog, war er überrascht von dem tiefen Wissen des Jünglings und versprach ihm in die Hauptstadt mitzunehmen und ihm dort eine Ausbildung zu ermöglichen. Doch nach zwei Monaten Wanderschaft durch verschiedene Orte Andergast wurde die Reisegruppe, der sie sich angeschlossen hatten, von Orks angegriffen und Jorbolds Lehrmeister getötet. Jorbold konnte nichts mehr für ihn tun.

Es mag diese vertane Chance gewesen sein, die Jorbold verbittert zurückließ. In Andergast angekommen, konnte er, mittellos wie er war,

keinen neuen Lehrmeister finden und musste sich mit Gelegenheitsarbeiten durchschlagen. Eines Abends kam ein Goldschmied mit seiner Tochter zu ihm. Es war ein Notfall. Das Mädchen war etwa im siebten Mond schwanger und hatte starke Blutungen. Obwohl Jorbold diese Situation nur von Ziegen kannte, wusste er, wenn das Kind in ihr starb und nicht geboren wurde, so würde die Mutter später unter hohem Fieber sterben. Also setzte er den Sud an, den er sonst für die Ziegen verwendete. Er erklärte dem Goldschmied, dass er zwar das Mädchen, aber nicht das Kind retten konnte. Der Goldschmied stimmte zu.

Seit dieser Nacht kamen immer wieder Frauen zu ihm, die ungewollt schwanger geworden waren und sich von ihm eine Lösung erhofften. Zuerst sträubte er sich, doch als man eine der Frauen eine Woche später zu ihm brachte, stark blutend, weil sie versucht hatte, das Kind selbst zu entfernen, und sie starb, führte er die Abtreibungen durch. Erst waren seine Patientinnen hauptsächlich Huren, junge Mädchen, die den Traviabund noch nicht eingegangen waren, manchmal Vergewaltigungsopfer, doch später kamen auch Damen aus höheren Schichten zu ihm. Verhüllt, nachts, weil sie ein Kind im Bauch trugen, obwohl ihr Mann viele Monde auf Geschäftsreise war. Diese Damen bezahlten ihn gut, da sie nicht nur seine Arbeit sondern auch sein Schweigen kauften. In wenigen Jahren hatte er eine gute Summe Geld zusammen und machte sich noch einmal auf Wanderschaft, lernte neue Heilkräuter und Praktiken kennen, konnte sich endlich teure Lehrmeister leisten. Als er nach Andergast zurückkam, war er ein rundum gebildeter Wundarzt, der ein sehr

gutes Händchen für Septiken hatte. Doch sein „Nebengeschäft“ blieb. Durch die gewerbsmäßigen Abtreibung und den dadurch andauernden Tsafrevel wurde er auch mit dem Mal des Frevlers belegt. Dennoch hatte Jorbold bis zu seiner ausgedehnten Studienreise Tsä nie als „vollwertige“ Göttin begriffen, in seiner Jugend war sie ihm völlig unbekannt. Später fühlt er sich so in seiner Schuld verstrickt, dass er dieser nicht mehr entkommen konnte.

Als er erkrankte, war ihm klar, dass es eine Strafe der jungen Göttin war, da er immer wieder Leben zerstört hatte, das sie schenkte. Sein Versprechen bei Genesung einen Tempel zu bauen, war nur der erste Teil. Er schwor darüber hinaus nie wieder eine Abtreibung vorzunehmen, sondern sich vermehrt der Hebammenkunst zu widmen und diese zu fördern.

Rumo, der Wirt

Rumo ist 45 Götterläufe alt, seine Frau Lindrut und er führen gemeinsam den „König des Waldes“.

Rumo ist klein und dick. Er hat eine Halbglatze und einen dunklen und lauten Bass, der für Fremde oft überraschend wirkt. Er lacht gerne und ist ein sehr gemütlicher Typ, der sich auch mal zu seinen Gästen setzt um ein Schwätzchen zu halten.

Merkmal: lautes, tiefes Lachen

Finn, der Sohn des Wirts

Finn ist 10 Götterläufe alt, dünn, seine strubbeligen schwarzen Haare stehen nach allen Seiten vom Kopf ab. Außerdem riecht er immer nach Pferd, da er sich stets, um die bei seinem Vater eingestellten Pferde der

Botenreiter kümmert. Auch sonst ist er häufig in Ställen der Nachbarschaft zu finden. Finn träumt davon später eine eigene Pferdezucht zu führen.

Merkmal: stubbeliges schwarzes Haar,
tierlieb bes. Pferde

Schankmagd Klara

Klara ist 20 Götterläufe alt, hager, aschblond und hat eine ausgesprochen spitze Nase. Ihre Gesichtszüge wirken immer mürrisch, ihre Stimme ist barsch, was dazu dient späte Gäste aus dem Wirtshaus zu werfen oder zahlungsunwilligen Druck zu machen. Sie ergänzt ihren Chef dadurch gut, dem diese Durchsetzungskraft fehlt. Da Klara darüberhinaus fleißig und klug ist, ist es für Rumo unerklärlich, warum keiner der jungen Männer des Städtchens Klara zur Frau haben will.

Merkmal: spitze Nase, blitzende grüne
Augen, Durchsetzungskraft

die alte Kattel

Schon früh verwitwet lebte die alte Kattel lange Jahre in einer kleinen Hütte mit ihrer Tochter Ella.

Die alte Kattel kennt alle Heilkräuter der Gegend und kann sie auch vortrefflich anwenden. Daher hat sie ein karges Einkommen und musste nie aus Versorgungsgründen wieder heiraten. Ihre Tochter Ella ließ sich zur Hebamme ausbilden und diese nutzt in ihrem Beruf zuweilen die Kenntnisse ihrer Mutter. Entgegen mancher anderslautender Gerüchte ist die alte Kattel keine Hexe, sondern einfach ein Kräuterweiblein. Sollten die Helden

(Heil-)Kräuter benötigen, so wird die alte Kattel sie ihnen verkaufen, aber nicht ihre Sammelplätze preisgeben, es sei denn das Honorar wäre astronomisch.

Tsalinde

ist etwa 15 Götterläufe alt, trägt zwei dicke blonde Zöpfe und hat einen ausgesprochen schönen roten Mund. Doch beim Versuch sie zu küssen, haben sich schon mehrere Burschen eine ordentliche Ohrfeige eingefangen. Tsalinde ist die Tochter des Dorfschulzen, der mit dem Mädchen seine liebe Not hat, da sie entgegen der andergastischen Gepflogenheiten ständig in Domänen der Männer eindringt und sich dort mit ihren Altersgenossen messen will. Dass sie bei diesen Wettkämpfen zuweilen als Siegerin hervorgeht, macht ihrem Vater zunehmend zu schaffen. Er fürchtet, dass keiner der örtlichen Burschen einen solchen Wildfang zur Frau nehmen will. Junge, unverheiratete Helden könnten daher unter Verkopplungsversuchen des Dorfschulzen leiden. Tsalinde selbst könnte sich durchaus für einen kampferprobten und/oder exotischen Helden erwärmen, wobei dies nicht durch mädchenhafte Schwärmerei, sondern eher durch besonders rüpelhaftes Benehmen und andauernde Provokation des Helden zum Ausdruck kommt, was sie nicht davon abhält, einen Helden plötzlich zu küssen, wenn er mit ihr allein ist.

Auf ein Rahjastündchen lässt sie sich allerdings nicht ein. Ihre Unschuld wird sie nicht dem erstbesten Helden opfern. Für sie geht es dabei vor allem um Spaß, sie wird also nicht in Tränen vergehen, wenn der Held sie nicht mitnimmt oder nicht den Traviabund mit ihr eingeht.

Da Tsalinde zuweilen das Dorf verlässt, um – so

die Worte des Dorfschulzen – „Praios weiß was“ zu tun, kann sie die Helden über das umliegende Gelände und die Höhlen informieren. Zeigen die Helden ihr Interesse überdeutlich, wird sie sich kaum davon abbringen lassen, die Helden zu den Höhlen zu begleiten, dabei reicht für sie ein Blick auf Alrico, um sich in ihn zu verlieben. Schwärmereien für die Helden sind damit wie weggeblasen.

Wirtin Lara

Lara ist 22 Götterläufe alt und eine sehr junge Wirtin, ihr Vater verstarb bei Schlägerungsarbeiten, weshalb sie die Wirtschaft so jung übernommen hat. Ihr Mann **Ertus** ist Holzfäller und daher gibt es niemanden, der ihr in der Gastwirtschaft behilflich ist. Allerdings ist Lara ausgesprochen talentiert darin, mit betrunkenen Gästen umzugehen, sie zu zähmen und sich ihrer Annäherungsversuchen zu erwehren. Gerne möchte Lara die Wirtschaft erneuern und hofft auf den vermehrten Umsatz während des Tempelbaus, doch die eingesessenen Holzfäller haben bisher mögliche Gäste immer vertrieben, was Lara zunehmend Sorgen bereitet, da sie vermutet, dass Tsa sie gesegnet hat und sie in einem halben Götterlauf ein Kind erwarten wird.

Merkmale: fröhlich, ausgesprochen
gutaussehend, kann gut mit
ihren Gästen umgehen

Arda von Andrafall (Peraingeweihete)

Arda war die dritte Tochter eines relativ wohlhabenden Tuchhändlers aus Andrafall, ihr Interesse galt aber seit jeher der Not und dem

Leid ihrer Mitmenschen. Erkrankten Angestellte ihres Vaters, so besuchte sie diese und versuchte sie schon in jungen Jahren gesund zu pflegen, was ab und an auch Erfolge mit sich brachte. Als sie etwa zwölf Götterläufe zählte wurde der Perainegeweihte Ingo von Andergast auf sie aufmerksam und überredete ihren Vater sie ihm als Novizin der Peraine mitzugeben. Ardas Vater stimmte nur schweren Herzens zu, seine Lieblingstochter, seine kleine Prinzessin, einem Fremnden anzuvertrauen. Jeden Tag betet er, dass es ihr gut gehen möge. Peraine segnete den Entschluss des Vaters, denn seither erfreuen sich jenen, die in seinen Diensten stehen einer überaus robusten Gesundheit.

In die Einöde der Andergastschen Wälder verschlug es Arda aus einer Glaubenskrise heraus. Sie hoffte, in der Einsamkeit der Natur der Göttin wieder näher zu kommen, bisher schien das aber nicht zu fruchten, doch nach den Ereignissen des Tempelbaus findet sie tatsächlich einen neuen Zugang zu ihrer Göttin, daher ist nach anfänglicher Skepsis gegenüber den Helden ihnen für ihre Hilfe äußerst dankbar.

Hainfried, der Jäger

Hainfried ist etwa 50 Götterläufe alt und der wallingheimer Dorfgemeinschaft etwas entfremdet. Allenfalls für die Kinder des Dorfes kann er sich erwärmen. Nachdem seine Frau im Kindbettfieber verstarb und seine Tochter Sofferl durch einen tragischen Sturz um's Leben kam, fühlt er sich niemandem wirklich zugehörig.

Hainfried kennt die Gefahren und Geographien der näheren und auch etwas entfernteren Umgebung, er jagt, was ihm der Freiherr

erlaubt. Bisweilen begleitet er Jagden des Freiherrn, wobei es meistens Hainfried ist, der am Ende das Wild erlegt, da der Freiherr weder ein begnadeter Reiter, noch ein begnadeter Schütze ist. Dennoch oder vielleicht auch deswegen hat er viel Freude an der Jagd und an Hainfried, dem Jäger. Früher bildete er die Söhne des Freiherrn, der diese Erziehung aus offensichtlichen Gründen nicht selbst übernehmen wollte, in den wesentlichen Dingen der Jagd aus, was ihm große Freude bereitete.

Der Rabe, der um Hainfried kreist, ist kein Unglücksvogel, sondern Hainfrieds Haustier. Er hatte ihn als jungen Raben gefunden. Er war aus dem Nest gefallen oder geworfen worden, womöglich wollte sich auch ein Raubtier über das Nest hermachen. Beim Sturz brach er sich den Flügel. In seiner Wahrnehmung des Eicheltributs nahm Hainfried den Vogel zu sich und pflegte ihn gesund. Anders als andere Wildtiere verließ der Rabe den Jäger nicht, als er genesen war, sondern blieb bei ihm und stellte sich als sehr gelehrig heraus. Der Rabe unterstützt Hainfried auch bei der Jagd, in dem er ihm verendete Tiere anzeigt, welche Hainfried nach örtlichem Jagdbrauch an sich nehmen darf. Da er allerdings die Vorurteile der Bevölkerung kennt, behält der Jäger die Zähmheit seines Raben für sich und würde sie nur einem sehr interessierten Tierfreund anvertrauen, dem das Verhalten des Raben zu vor schon aufgefallen sein müsste.

Es ist egal, wem Hainfried im Gespräch gegenübertritt, seine Antworten werden einsilbig sein.

Sollten die Helden allerdings eine Lehrmeister in Dingen des Waidwerks (Bogen schießen 11,

Wettervorhersage 9, Fährtsensuchen 9, Fischen/Angeln 6, Wildnisleben 10, Abrichten 10) suchen, können sie bei Hainfried nach entsprechender Überzeugungsarbeit (Überzeugungsprobe +2, bei exotischeren Helden +3 (ausgen. Elfen)) sicher etwas lernen (Lehren 7).

Merkmal: schweigsam, Pfeife im Mund, guter Lehrmeister, brauner Vollbart

Velko , der Bärtige (Sume)

Velko ist ein kleiner, grau gekleideter Mann, der einen imposanten schwarzen Bart trägt. Seine Augen funkeln unter buschigen Augenbrauen hervor. Velko verflucht das Holz, welches die Bauarbeiter schlagen, bis der Eicheltribut bezahlt wird. Als Versöhnungsangebot mit dem Wallingheimern lässt er eine Goldeiche am Tempelplatz wachsen. Den Tempel selbst sieht er als Fehlinterpretation des Sumuskult, der zwar die falsche Form (Peraineverehrung) aber die richtige Absicht (Verehrung der Natur) hat. Finn hat er als möglichen Nachfolger ins Auge gefasst.

Wandlo und Birmtrud

Sie sind Jorbolds Eltern und bereits sehr alt, dennoch leben sie allein neben dem geplanten Perainetempel. Birntrud gilt als besonders stur und lässt sich in ihren Entscheidungen schwer beirren, neue Gesichter verwirren sie und machen sie besonders misstrauisch.

Depold

Depold ist 42 Götterläufe alt. Er gilt als der örtliche Baumeister, der bei allen Bauten um

Rat und Hilfe gefragt wird. Dies lässt er sich sehr gut bezahlen, obwohl er häufig statische Schwachstellen oder schlechten Untergrund nicht erkennt. Jegliche Schäden an Bauten führt er auf mangelhafte Ausführung oder übernatürliches Wirken zurück. Wird gerade nichts gebaut, was gar nicht so häufig vorkommt, ist Depold Bauer. Er gilt als besonders redselig und redegewandt. Nur wenige erkennen auch seine Verschlagenheit und Geldgier. Seine beiden Söhne erzieht er zu Rücksichtslosigkeit und Egoismus, als sie jedoch das Feuer verursachen, wird auch ihm klar, dass sie mehr Verantwortungsbewusstsein zeigen müssen.

Merkmale: blonde Locken, dick

Miri und Praiosehr

Die Jungs sind die Söhne Depolds. Sie sind 13 und 15 Götterläufe alt und gelten im Dorf als Unruhestifter und Raufbolde. Sie halten sich an keine Regeln und geraten daher häufig in Schlägereien. Bisher haben sie kein Interesse daran gezeigt einen Beruf zu erlernen, manchmal gehen sie ihrem Vater zur Hand, meist treiben sie sich aber nur rum oder klauen Obst.

Merkmale: Wie der Vater blonde Locken, dazu blaue Augen, beide sind allerdings muskulös. Praiosehr hat eine Narbe neben dem linken Auge.

Miri streicht sich ständig seine Locken aus dem Gesicht, er ist ein sehr guter Bogenschütze.

die stumme Inga

Inga ist die Prostituierte von Wallingheim, so manche wallingheimer Frau behauptet auch, dass sie in Wirklichkeit eine Hexe ist, die sich in den Schutz des Waldes zurückgezogen hat und Liebeszauber auf die wallingheimer Männer wirkt.

Tatsächlich ist Inga aber keine Hexe, sie stammt ursprünglich aus Salza, wo sie die Geliebte eines wichtigen Händlers (=Schmuggler) war. Unverhofft wurde sie Zeugin, als eben dieser nach außen so biedere und ehrbare Geschäftsmann sich eines Konkurrenten durch Ertränken entledigte. Ihr war klar, dass es Zeit war, die Gegend zu verlassen und führt nun seit einigen Jahren in Wallingheim eine bedauernswerte Existenz. Dennoch ist Inga froh hier zu sein, denn – so wie sie das sieht – sind die Menschen hier nicht wirklich böse. Stumm ist Inga nicht, sie spricht einfach nicht, da sie Angst hat ihre Herkunft oder ihr Geheimnis zu verraten. Mitunter kommen auch Frauen zu ihr, um sie in Liebesdingen und -techniken um Rat zu fragen oder einen Liebestrank zu kaufen, den Inga mit eher harmlosen Heilkräutern ansetzt. Inga wohnt im äußeren Palisadenring, ihr kleines Häuschen zeichnet sich durch einen wunderschönen Rosengarten aus.

Merkmale: langes dunkles Haar, das sie stets offen trägt; wenn sie im Garten arbeitet, schlingt sie ein Kopftuch um ihre Haarpracht.

Auswärtige

Laisa Costrittce

Laisa ist etwa 30 Götterläufe alt, sie genoss im Horasreich eine hervorragende Ausbildung, im

Zuge ihres Interesses für Architektur beschloss sie vor zwei Jahren einige Reisen zu unternehmen, auf dem Weg nach Thorwal wurde sie und ihre Reisegruppe von Wegelagerern angegriffen. Ihnen blieb nur ihr Leben. Laisa kam im Anschluss daran nach Andergast, wo sie versucht, Geld für die Heimreise zu verdienen. Als Jorbold ihr für das Projekt gute Zahlung in Aussicht stellte, wollte sie dennoch nicht annehmen, denn noch einmal in die Trost- und Hoffnungslosigkeit des Waldes einzukehren, behagte ihr nicht. Deshalb weiß sie auch nicht genau, wie es Jorbold schließlich geschafft hat, sie zu einer Zusage zu bewegen.

Laisa ist nicht dumm, aber im Wald fehl am Platz, harmlose Waldbewohner versetzen sie in Angst und Schrecken. Mit der Verbohrtheit der Wallingheimer kommt sie nicht zurecht.

Armogosch, Sohn des Amrosch

Armogosch ist kein unangefochtener Meister seines Fachs, aber er ist kompetent genug, um die Arbeiten am Altar besser auszuführen als die meisten Menschen in der Nähe von Wallingheim, wo Steinmetze selten sind. Warum er und seine Gesellen den Auftrag angenommen haben? Armogosch schreibt es dem Eichelschnaps zu, er kann sich jedenfalls nicht genau erinnern, warum er letztlich zugestimmt hat. Sicher, der Marmor hat ihn gereizt, auch die Wildheit der Natur, in der es sicher Abenteuer zu bestehen gab, auch die Bezahlung war nicht zu verachten, aber eigentlich war ein „Temeplbau“ unter seiner Würde.

Schnell beginnt Armogosch sich zu langweilen und sich zu ärgern über seine eigene

Dummheit überhaupt nach Wallingheim gegangen zu sein. Daher heckt er einen Plan aus, der für ihn und seine Gesellen gut, für die Wallingheimer schlecht ausgeht. Wenn man einen Bösewicht suchen will, dann Armogosch, allerdings ist er kein verschlagener Mörder. Die eine oder andere Verletzung teilt er gerne aus und auch auf seinen Vorteil ist er stets bedacht, aber ein Verbrecher aus purer Bosheit ist er bei weitem nicht.

Merkmale: brauner Bart und braunes Haar, trägt im Gürtel einen Meißel, trinkt gerne und versucht seiner Umgebung Streiche zu spielen, so versteckt er gerne Laisas Werkzeug, einfach um sie zu ärgern.

Stellarius von Ferdok

Der Sternenkundler aus Ferdok zählt etwa 40 Götterläufe. Er ist ein typischer, einzelgängerischer Forscher, der am liebsten mit seinem Fachgebiet beschäftigt ist. Alles andere interessiert ihn nur wenig. Recht ungehalten wird er jedoch, wenn ihn jemand des Tags um seinen Schlaf bringt, da er im Steineichenwald hofft eine besondere Sternkonstellation, welche er in Ferdok errechnete, genauer zu untersuchen. Seine Ausrüstung ist überdurchschnittlich gut, da Stellarius einerseits auf ein recht beachtliches Privatvermögen, andererseits auf einflussreiche Gönner zurückgreifen kann. Je öfter die Helden ihm begegnen, um so sympathischer werden sie ihm. Vielleicht sollte er ihnen anvertrauen, was sich in den Sternen abzeichnet?

Alrico Honoro Chiechi

Alrico Honoro Ciecchi ist vielleicht 16 Götterläufe alt, abgemagert und mistrauisch. Zuerst hat er die Reise als Begleiter eines kleinen Marmortransports als aufregend gesehen, aber das Klima und andere Dinge, die er auf der Reise kennen lernte, haben ihm jegliche Freude verdorben, er möchte nichts lieber als nach Selaque reisen, um dort den Pferden und dem Wein zu frönen.

Naimea Ferocio Brizzo

Naimea Ferocio Brizzo ist 42 Götterläufe alt und ein erfahrener Marmortransporteur, allerdings beginnen seine Kräfte mittlerweile nachzulassen, gegen die drei Zwerge hatte er daher keine Chance. Er wurde im Kampf verwundet und kann deshalb nicht gehen.

ANHANG 2: SPIELHILFEN

Setzlinge pflanzen (Holzbearbeitung oder Ackerbau)

Feuer löschen – Tempel

[illegible][illegible]

Simulieren Sie durch unterschiedliche Farben die Leistungen der einzelnen Helfer.

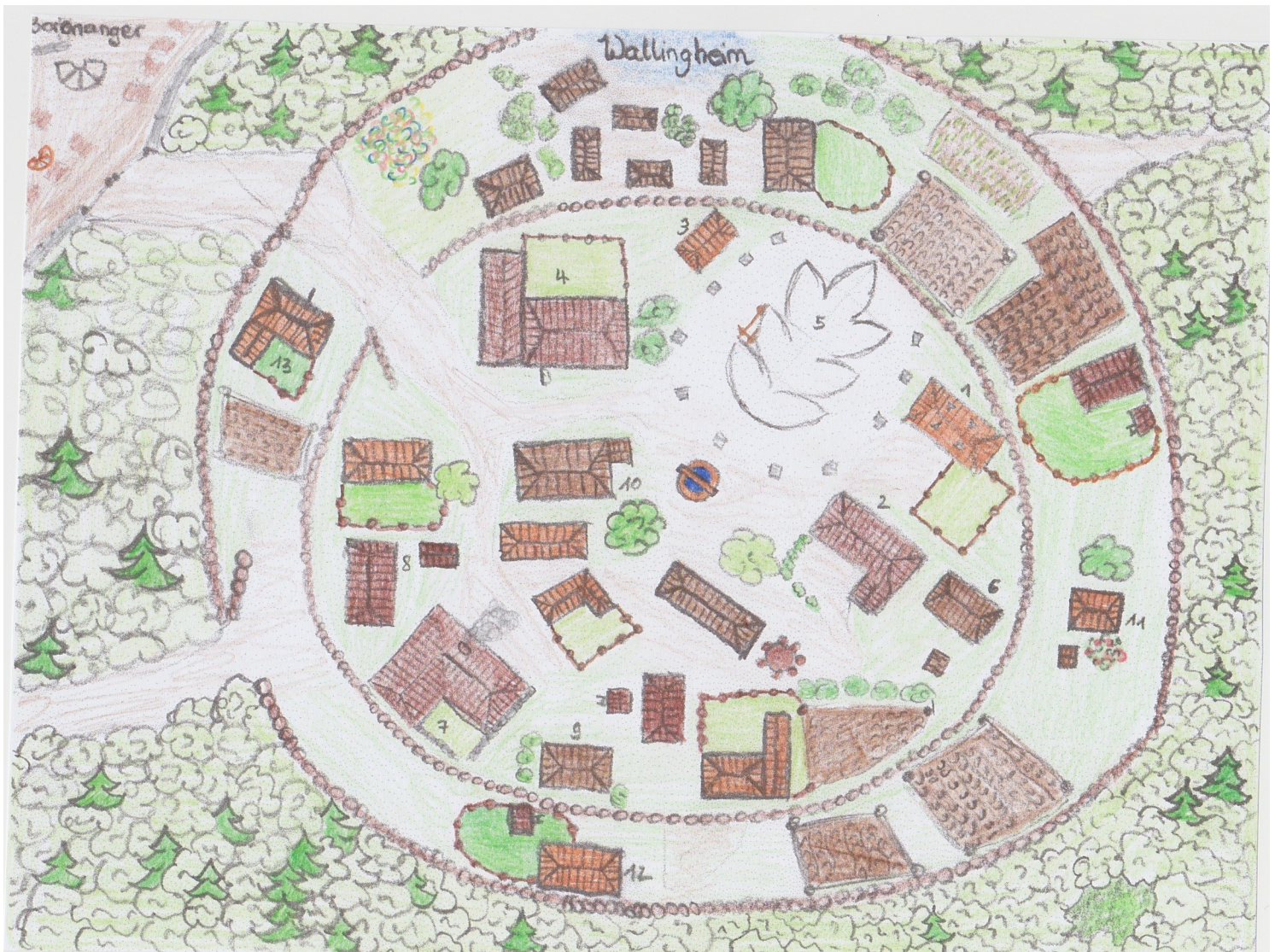
abgelegte Proben (nach jeder fünften Probe ist eine Probe auf KK oder KO gewürfelt werden, gelingt sie nicht, so werden alle folgenden um +1 erschwert)

[illegible]

Vor Feuer schützen – Wohnhäuser

Arda									
Dorf- schulze									
Jorbolds Eltern									

ANHANG 3: KARTe VON WALLINGHEIM



Legende zur Karte von Wallingheim.

- | | | | |
|---|---|----|---|
| 1 | Wandlo und Birmtrud (Jorbolds Eltern) | 9 | Tischler |
| 2 | Dorfschulze | 10 | Depold, seine Frau Walinde und seine Söhne Miri und Praiosehr |
| 3 | Arda von Andrafall (Perainegeweihte) | 11 | die stumme Inga |
| 4 | <i>Zum König des Waldes</i> (Rumo, der Wirt; Finn, sein Sohn, Schankmagd Klara) | 12 | Hainfried, der Jäger |
| 5 | Perainetempel | 13 | <i>Zum gebrochenen Ast</i> (Lara und Ertus) |
| 6 | die alte Kattel | | |
| 7 | Schmiede | | |
| 8 | Bogner (Klastrus und Marlene) | | |