

Geisterstunde – oder: Das dunkle Geheimnis

Von Jan Kueckels
Nach einer Idee von Michael Blasius

Karten und Pläne vom Autor
Bilder von Dirk Bölts

Ein Kurzabenteuer für einen Meister und 4 – 6 Helden unterer und mittlerer Erfahrungsstufen

Inhaltsverzeichnis

Einführung	03
- Zusammenfassung	03
- Hintergrund	04
Beginn der Tragödie	05
Auftritt der Gefesselten Seele	07
Die nächsten Tage – oder: Informationssuche	08
- Gerion	10
- Die Dumme Ottla – oder: Jenseits von Gut und Böse	11
- Die Blitzbuche	11
Schuld & Sühne	12
Orkengefahr	13
Im Tode endlich vereint	14
Finale	14
Nachlese	15
- Der Mühen Lohn und Vorschläge für Unwägbarkeiten	16
Anhang I – Die Bewohner des Hofes	17
Anhang II – Die Örtlichkeiten	23
Anhang III – Die Gegner	27

Einführung

Dies ist ein selbstgeschriebenes Kurzabenteuer bzw. Szenario, das wir mit unserer Gruppe im Anschluss an „Die Einsiedlerin“ erlebt haben. Es spielt am Rande des Eisenwaldes, etwa einen Tagesmarsch von Albenhus entfernt und eignet sich daher gut als Zwischenschub vor dem „Händler“, dem dritten Teil der Spielsteinkampagne. Das Szenario kann aber auch in jede beliebige andere, nördliche Mittelreichsprovinz, ja sogar nach Nostria oder Andergast verlegt werden. Ein thematischer Aspekt ist allerdings die im Jahre 32/33 Hal erneut drohende Orkengefahr, so dass es die geographischen Gegebenheiten erlauben sollten ohne größere logische Fehler einen orkischen Spähtrupp zu präsentieren. Im Abenteuer wird außerdem davon ausgegangen, dass es Spätsommer, also Erntezeit ist.

Das Szenario variiert eine übliche kleine Geister- und Liebesgeschichte. Die Helden sollten also nicht allzu erfahren sein. Es spielt räumlich sehr begrenzt auf einem Bauernhof und lebt von der Interaktion der Helden mit den verschiedenen Meisterpersonen, die daher mit viel Leben gefüllt werden sollten.

Zusammenfassung

(im Folgenden wird davon ausgegangen, dass die Helden aus dem Silberbachtal → siehe das Abenteuer Nr. E2 „Die Einsiedlerin“ – den Eisenwald Richtung Osten durchquert haben und auf Albenhus als nächste größere menschliche Ansiedlung zuhalten. Sollte dies nicht der Fall sein müssen entsprechende Passagen angeglichen werden).

Die Helden erreichen nach anstrengendem Marsch durch den Eisenwald die ersten Ausläufer der Zivilisation.

Einen guten Tagesmarsch von Albenhus entfernt stoßen sie auf einen Gutshof. Da es bereits dämmerig wird, beschließen sie höchst wahrscheinlich beim Besitzer dieses Hofes um Unterkunft und Verpflegung nachzusuchen. Es stellt sich heraus, dass der Hof, der auch Nebengebäude wie Stall und Scheune umfasst und in gutem Zustand ist, von Bauer Darion Sandström und seiner Frau Tilda bewirtschaftet wird. Obwohl der Hof zur Erntezeit bereits einige Tagelöhner beherbergt, wird den Helden ohne Zögern Gastfreundschaft gewährt. Allerdings kann maximal eine Kammer im Gutsgebäude geräumt werden; die anderen Helden werden auf dem Trockenboden über der Scheune unterkommen. Alles scheint recht traviagefällig und friedlich, bis zur mitternächtlichen Stunde die Wolkendecke aufreißt und im bleichen Madalicht eine durchscheinende Geistergestalt am Brunnen sichtbar wird. Auf Nachfragen noch in der Nacht oder am nächsten Morgen reagieren die meisten Bewohner sehr wortkarg. Bald wird klar, dass man hier wohl etwas zu verheimlichen hat. Nun beginnt eine regelrechte Jagd nach Informationen, die Geschehnisse vergangener Tage enthüllt. Eine nicht geduldete Romanze, ein Selbstmord und gar ein gedungener Mord werden aufgedeckt. Gerade aber als man den Missetäter überführen und den rastlosen Seelen ihren Frieden wiedergeben will überschlagen sich die Ereignisse. Ein versprengter orkischer Spähtrupp hat die lange Zeit des Ruhighaltens satt und überfällt den malerischen Gutshof. Wie sich die Helden gegen heranstürmende Orks, interne Familienkonflikte und eine erneute Geistererscheinung wehren, bildet das Finale des Abenteuers.

Hintergrund – Oder: Was vor fünf Jahren geschah

Vor etwas mehr als fünf Götterläufen war auf Darions Hof alles in bester Ordnung. Das Bauernehepaar verstand sich prächtig, die Familie war glücklich, die Ernte gut. Dann aber verliebte sich die älteste Tochter Celissa in den jungen Jägersmann und Wilderer Hakon, der im nahen Wald das Wild der Gräfin räuberte. Als Darion hinter die Romanze seiner Tochter kam, verbot er ihr, sich mit diesem, in seinen Augen nicht standesgemäßen Gesindel, abzugeben. Er hatte verständliche Angst um sein Erbe, dass ja einmal auf Celissa als älteste Tochter übergehen würde, und vermutete, dass dieser Hakon sich nur ins gemachte Nest setzen wolle. Es kam zum erbitterten Streit zwischen Vater und Tochter, die sich, dickköpfig und ehrlich verliebt, nicht den Wünschen Darions beugen wollte. Schließlich sperrte Darion Celissa in ihr Zimmer und ritt nach Albenhus um sich abzureagieren. Hier ergab er sich dem Suff und geriet in einer schmierigen Kaschemme an den Falschen. Schon stark betrunken klagte er einem Unbekannten, der sich sehr mitfühlend zeigte, sein Leid und erwähnte auch, dass er sich diesen unseligen Jägersmann am liebsten aus der Welt geschafft wünschte. Als er am nächsten Mittag reumütig und mit ordentlichem Werwolf zum Hof zurückritt, konnte er nicht ahnen, dass sein im Zorn ausgesprochener Wunsch sich erfüllen sollte. Zwei Tage später stand des abends der Unbekannte vor seiner Tür und verlangte Gold für die schreckliche Tat die er begangen hatte. Hakon war tot, ermordet an der Blitzbuche im nahen Wald. Darion war entsetzt. Die Lage verbesserte sich auch nicht als mit einem Mal Celissa, die das ganze Gespräch belauscht hatte aus der Diele in den Raum stürzte. „Du hast ihn umgebracht“,

hallte ihr Schrei in der Nacht, ihre Augen vor Tränen blind. Das Herz gebrochen über den Tod ihres Geliebten und ihres Vaters Tat sprang sie in den Brunnen und brach sich das Genick. Im entstehenden Chaos der herbeieilenden Hofbewohner verschwand der Fremde in der Dunkelheit. Totenbleich stand hinter Darion sein Zwillingbruder Gerion in der Tür, der ebenfalls alles vom Treppenabsatz mitgehört hatte. Doch er verriet seinen Bruder nicht. Den anderen erzählte der Gutsherr, das Celissa nach einem erneuten Streit auf den Hof gestürmt und wohl in den Brunnen gestürzt sein müsse. Er stellt die Ereignisse als tragischen Unfall dar. Was keiner ahnte: Auch die Dumme Ottla hatte aus dem Dunkel beim Hühnerstall die Szene miterlebt. Natürlich war die Trauer groß, Tilda die Bauersfrau gar untröstlich. Viele Tage beweinte sie den Tod ihrer Tochter. Allerdings kam es ihr nie in den Sinn ihren Mann dafür verantwortlich zu machen und irgendwann kehrte wieder so etwas wie Normalität ein. Gerion, der heimlich seiner Nichte Celissa in unerwiderter Liebe ergeben war, ertränkte seinen Kummer im Alkohol. In der ersten klaren Nacht jedoch, erschien neben dem Brunnen die durchscheinende Geistergestalt Celissas. Anklagend sah sie in Richtung des Haupthauses und gab einen eigenartigen, sphärischen Gesang von sich. Zuerst wollten die Hofbewohner vor Angst fast vergehen, aber als die Gestalt von nun an in jeder mond hellen Nacht erschien doch niemandem Leid zufügte, erduldeten man bald die unheimliche Erscheinung. Darion wollte aus gegebenem Anlass keinem Geweihten oder gar Magier von den Vorkommnissen berichten, musste er doch fürchten, dass dieser die Zusammenhänge aufdecken könnte. Seine Frau ließ sich mit dem Hinweis überzeugen, dass es doch furchtbar peinlich für die Familie wäre, wenn andere von der

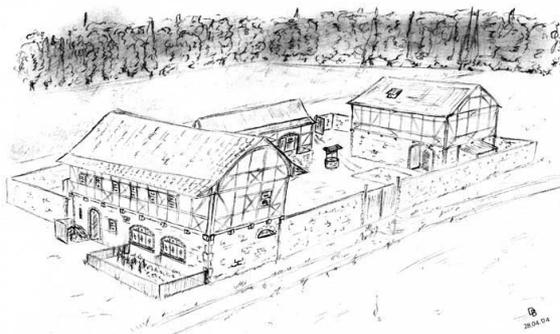
Geistergestalt erfahren würden. So vereinsamt der Hof Darions langsam. Lange schon hat man keinen Besuch mehr von umliegenden Gehöften ge-

habt. Das Klima auf dem Hof ist über die Jahre ein wenig kühler geworden. In diese Situation platzen die Helden.

Beginn der Tragödie

Müde stolpert eine Gruppe Wildnisreisender nach anstrengendem Tagesmarsch zurück in die Zivilisation.

„Die Schatten der nun hinter euch liegenden Bergrücken werden immer länger, glutrotes Licht der untergehenden Praiosscheibe verwandelt, als ihr für einen Moment im Schritt verhaltet und euch umwendet, den Horizont in eine wahre Feuersbrunst. Im Osten, vor euch, vermeint ihr tatsächlich Äcker, Weidewiesen und vereinzelte, weit auseinander liegende Gehöfte auszumachen. Endlich! Nach tagelangem Marsch durch die Wildnis hat die Zivilisation euch wieder. Trotz des anstrengenden Marsches beflügelt sich Euer Schritt und Euer Geist. Eure Hoffnung diese Nacht nicht unter freiem Himmel verbringen zu müssen, sondern ein Dach über dem Kopf zu haben, scheint sich tatsächlich zu erfüllen. In den letzten Strahlen der hinter dem Eisenwald versinkenden Sonne erkennt ihr einen Gutshof, der in einer langgestreckten Mulde, vielleicht noch zwei Meilen von euch entfernt liegt. Zu Eurer Rechten führt ein ausgetretener Trampelpfad in ein Wäldchen, das aus mächtigen Buchen aber auch dunklem Tann besteht.“



Bei dem ausgetretenen Waldweg handelt es sich um einen Pilgerpfad, der in ein kleines Wäldchen zur Rechten der Helden auf einen Hügel führt. Er endet in diesem Waldstück an einer Lichtung, auf der die, in der Region berühmte, Blitzbuche steht. Dieser einst mächtige, alte Baum soll von Rondra persönlich während des Ersten Orkensturmes als Fanal zur Wehr in Brand gesetzt worden sein. Nur wenige Gläubige je

doch, die den Albenhuser Rondratempel besuchen, nehmen auch den zweitägigen Umweg zur Blitzbuche in Kauf, so dass man hier eher selten auf Pilger treffen kann. Nur einem aus der Region stammenden Helden sollten Sie diese Informationen zugänglich machen. Sie können allerdings spätestens von Darion auf dem Hof erfragt werden. Bei dem, vor den Helden liegenden Gehöft, handelt es sich natürlich um das Gut auf dem das Abenteuer seinen Anfang nehmen wird. Sie sollten Überlegungen der Helden, dort ein Nachtlager aufzuschlagen, also unterstützen. Besteht Ihre Gruppe nur aus Elfen und anderen Naturcharakteren, die freiwillig lieber unter freiem Himmel übernachten wollen, können Sie die alte Leta am Waldrand auftauchen lassen, die grade vom Reisig sammeln zum Hof zurück will und zur Not stolpert oder gar stürzt, so dass sie Hilfe bedarf und zu Darions Hof gebracht werden muss.

Zu Personenbeschreibungen und Darstellungsvorschlägen der Meisterpersonen siehe ANHANG I S. 17

„Als ihr euch dem Hof nähert, seht ihr, dass es sich um einen großen Frei-

bauernhof handelt. Es gibt eine gemauerte etwa zweieinhalb Schritt hohe Umfriedung, die drei größere Gebäude und einige kleinere Ställe oder Hütten umschließt. Ihr geht nun auf einem grasüberwucherten Karrenpfad, der in Richtung Albenhus weiterführen muss. Straßenseitig in der Hofmauer ist ein Bohlentor auszumachen, das einen spaltweit offen steht. In der Dämmerung könnt ihr erkennen, dass das augenscheinliche Haupthaus schmucke grünlasierete Fensterläden aufweist.

Die Helden können ohne Bedenken den Innenhof betreten. Sie werden einer dicklichen Magd gewahr, die in der hinteren Südostecke des Hofes einige Hühner vor einem Hühnerstall füttert. Sie scheint von den Ankömmlingen jedoch keine Notiz zu nehmen (siehe „Die Dumme Ottla“ ANHANG I), sondern leise vor sich hinzusingen.

„Nun seht ihr genau, dass sich zu eurer Rechten eine große Scheune erhebt, davor ein Dreschplatz aus festgestampftem Lehm. Neben der Scheune befindet sich eine Remise, eine Art Unterstand, in der ein einachsiger Erntewagen mit langer Deichsel steht. In der Mitte des Hofes gibt es einen Brunnen. Im Hintergrund vermeint ihr einen langgezogenen Pferde- oder Kuhstall auszumachen. Links befindet sich das einstöckige, spitzgiebelige Haupthaus und dahinter der Hühnerstall, sowie ein kleiner Latrinenschlag. Ein Tor führt aus der rückwärtigen Mauer wohl zu den Feldern. Es riecht nach frischem Stroh und Heu und Tieren. Typische Landluft eben.“

Hinter den Fenstern der guten Stube im Erdgeschoss des Haupthauses ist heimeliger Kerzenschein auszumachen. Es dauert nicht lange und die Reisenden werden von Bauer Darion Sandström begrüßt. Hinter ihm stehen zuerst seine beiden Knechte... man weiß ja nie wer zu so später Stunde

noch unterwegs ist. Stellen sich die Helden aber höflich vor und fragen nach einem Nachtlager, oder haben gar der alten Leta geholfen, wird für den Helden mit dem höchsten SO, bzw. den standesbewusstesten Adligen, Magier, Geweihten o. ä. in Ihrer Gruppe, geschwind eine Gästekammer im Ersten Stock freigemacht während der Rest der Gruppe mit dem, um diese Jahreszeit noch leeren, Trockenboden über der Scheune vorlieb nehmen muss. Eine recht steile Leiter führt in der bereits gut 10 Schritt hoch mit Strohgarben gefüllten Scheune nach oben. Auf dem Boden riecht es nach Holz und Äpfeln. Zwei Luken, eine auf den Hof, eine Richtung Wäldchen, lassen sich nach außen öffnen (siehe Gebäudebeschreibung ANHANG II).

Schließlich werden die Helden in die gute Stube geführt, wo grade das Abendessen aufgetischt wird. Schnell werden noch einige Gedecke dazu geholt. Hier lernen die Helden auch erstmals die meisten anderen Bewohner des Hofes kennen. Die gesamte Familie Sandström, bis auf den kranken Geppert, ist anwesend. Leta nimmt in einem Schaukelstuhl neben einem, jetzt im Sommer natürlich unbeheizten, Kamin Platz. Die Köchin Selinde und die Mägde Renzi und Ulmia tragen auf. Das Essen ist weit besser als in den klammen Katen der Unfreien. Es gibt Blutwurst und fetten Käse. Grobes Brot und Grütze. Zur Feier des Tages holt Darion sogar ein kleines Fässchen Bier aus der Vorratskammer. Knechte und Mägde essen dann allerdings in der Küche. Improvisieren sie einen netten Abend. Man lernt sich kennen, die kleinen Burschen Brin und Bosper verlieren ihre Scheu und klettern schon bald dem ersten Helden auf den Schoss. Ulmia flirtet beim Bedienen mit einem gutaussehenden Helden. Machen Sie klar, dass Darion sichtlich stolz auf seinen Wohlstand ist. Man lauscht aber auch gerne und gebannt

spannenden Geschichten der Helden. Die Tagelöhner nehmen ihr karges Nachtmahl übriges in ihrem Verschlag über dem Stall ein. Schließlich geht der lustige Abend für den Geschmack der Helden wahrscheinlich viel zu schnell zu Ende. Aber es ist Erntezeit. Die Bauersleute erwarten morgen wieder ein Tag harter Arbeit auf den Feldern. So reich, dass er nur andere für sich arbeiten lassen könnte, ist Darion nun

auch nicht. Auch er wird mit anpacken müssen. Gerion sollten die Helden an diesem Abend übrigens noch nicht kennen lernen. Er bleibt betrunken auf seiner Kammer, fühlt sich nicht wohl. Um so größer wird die Überraschung am nächsten Abend, nach der ersten Geistererscheinung, wenn die Helden ihn vermutlich erst einmal für Darion halten.

Auftritt der gefesselten Seele

In dieser Nacht werden die Helden durch ein leises aber durchdringendes Geheul oder besser einen schwingenden Gesang geweckt.

„Als ihr an die Luke des Scheunenbodens stürzt und auf den Hof hinaus blickt, seht ihr zu eurem Entsetzen eine bläulich schimmernde, eigenartig durchscheinend wirkende Gestalt. Sie scheint neben dem Brunnen... ja ... zu schweben und aus sich heraus irisierend zu leuchten. Sie bewegt sich wie in einem unsichtbaren Wind und stößt einen langanhaltenden sphärischen Gesang aus, der euch das Blut in den Adern gefrieren lässt. Unendlich traurig wirkt die Geistergestalt und das auf- und abschwellen der Töne geht euch langsam an die Nerven.“

Es handelt sich um den Geist Celissa Sandströms, die sich vor über fünf Götterläufen in den Brunnen stürzte. Sie ist durch die Liebe zu Hakon, dem Jäger, über den Tod hinaus an diese Welt und den Ort ihres Freitodes gebunden. Die Gestalt ist nicht stofflich, d. h. sie kann von gewöhnlichen Waffen und Zaubern nicht verletzt werden. Klingen gleiten einfach durch sie hindurch. Sollte ein Held so forsch sein und versuchen, sie (nach gelungener MU-Probe) zu berühren, greift er in sie hinein und verspürt eine eigenartige Kälte. Weiter passiert aber nichts. Ver-

treiben kann man den Geist nur mit mächtiger Zauberei (Geisterbann, Pentagramma) oder Boronwundern. Vor inbrünstigen Gebeten oder gar Mirakeln geweihter Charaktere zieht sich der Geist zwar zurück, d. h. die Gestalt wird einfach immer durchscheinender und löst sich schließlich auf, kehrt aber in der nächsten mond hellen Nacht zurück. Celissa ist in ihrer immerwährenden Trauer gefangen und nicht in der Lage mit den Helden zu kommunizieren. Einzig wird sie, bei wirklich intensiven Bemühungen mit ihr in Kontakt zu treten, ein schauriges „Haaaaaaakooooooooon“ hervorstoßen. Allgemeine Informationen zu Gefesselten Seelen, einer speziellen Geisterart, entnehmen sie bitte dem Kapitel „Die Welt der Geister“ im Buch *Mit Wissen und Willen S. 129f* in der Box ZAUBEREI UND HEXENWERK.

Auffällig ist, dass von den anderen Hofbewohnern niemand panisch aus dem Haus gelaufen kommt. Ja, noch nicht einmal die Fensterläden werden geöffnet. Nur aus der Dachgaube des Stalles ist ein bleiches Gesicht bei genauem Hinsehen (Sinnenschärfe-Probe) zu erkennen. Sollten die zitternden Tagelöhner befragt werden, können sie bestätigen, dass diese Erscheinung in unregelmäßigen Abständen (immer in klaren Nächten) auftaucht, singt, und dann nach etwa ei-

ner Stunde wieder verschwindet. Erst wollten sie fliehen aber dann hat Darion den Tageslohn verdoppelt und so sind sie trotz ihrer Angst geblieben. Wenn die Helden noch in der Nacht Familie Sandström herausklopfen, erklärt Darion kurz, dass es sich um den Geist seiner verstorbenen Tochter Celissa handle, die bei einem Unfall vor fünf Jahren in den Brunnen gestürzt sei. Man könne da aber weiter nichts

machen und müsse eben mit der unheimlichen Erscheinung leben. Sollten die Helden sich damit nicht zufrieden geben, bittet er sie bestimmt, sich nicht in Familienangelegenheiten einzumischen. Die Gruppe kann natürlich noch den Innenhof absuchen oder bereits über die Vorkommnisse beraten. Finden werden sie aber nichts. Tatsächlich verschwindet der Geist nach einer Stunde von selbst.

Die nächsten Tage – oder: Informationssuche

Dieser Abschnitt muss nicht in chronologischer Reihenfolge durchgespielt werden. Im folgenden finden Sie kurze Episoden oder Ortsbeschreibungen. Es bleibt Ihnen als Meister überlassen wann sie die Helden auf die verschiedenen Informationsbrocken stoßen lassen. Spielen sie zwei oder drei Tage auf dem Hof durch, je nach dem wie lange Ihre Helden Spaß an der Schnitzeljagd haben. Es empfiehlt sich auch immer wieder auf die Beschreibungen der Meisterpersonen im Anhang I zurück zu greifen.

Die restliche Nacht nach der Erscheinung finden die meisten Helden natürlich keinen erholsamen Schlaf mehr (Regeneration –1). Immer wieder kehrt die Geistergestalt und der schaurige Gesang in ihren Träumen zurück.

„Als ihr beim ersten Sonnenlicht aus dem Schlaf schreckt fühlt ihr euch ein wenig gerädert. Die nächtlichen Ereignisse haben euch doch wohl mehr mitgenommen als ihr euch zunächst selbst eingestehen wolltet.“

Es folgt ein sehr schweigsames, kurzes Frühstück in der Gutsstube. Werden die Bewohner jetzt zum ersten Mal auf die Ereignisse angesprochen, reagieren sie wie oben beschrieben. Set-

zen die Helden Darion erneut zu, wird dieser unleidlich.

„Ich habe es doch bereits gesagt. Ich werde beizeiten einen Geweihten des Herrn Boron herbei bitten. Und jetzt wartet die Ernte auf mich. Entschuldigt.“ Natürlich werden die Helden misstrauisch sein, dass so lange nichts gegen diesen Zustand unternommen wurde. Sie können aber einem Helden nach einer Menschenkenntnisprobe (das Ergebnis ist in diesem Fall egal, die Probe sollte verdeckt gewürfelt werden) mitteilen, dass sich bei Darion wohl verletzter Vaterstolz und Angst um das Ansehen seiner Position mischen. Wird die Bauersfrau befragt, bricht Tilda in Tränen aus: „Bitte rührt doch nicht in den alten Geschichten. Mein Herz ist auch schon so schwer genug. Ach die arme Celissa....“ Ist Darion noch anwesend wird er die Helden anherrschen: „Seht ihr was ihr angerichtet habt.“

Wenn die Helden später die Bedienteten alleine befragen, können auch Selinde, Renzi und Firutin über den Vorfall berichten. Sie haben Celissas Tod allerdings nicht mit eigenen Augen gesehen. Beschäftigen sich die Helden wirklich ausgiebig mit einem von den Dreien, rückt er oder sie drucksend damit heraus, dass es vor dem Unfall

öfter Streit zwischen Vater und Tochter gegeben habe.

Allen Bewohnern des Hofes ist gemein, dass sie sich nur gut über die tote Celissa äußern.

- „Sie war so hübsch. Der Schwarm aller strammen Bauernjungen.“
- „Sie hatte immer ein freundliches Wort für mein Essen übrig. Ich habe so gerne für sie gekocht. (Schnief) *Selinde*
- Nach einigem Herumdrucksen und Rotwerden: „Tja, sehr hübsch war’s schon die junge Herrin“ *Firutin*
- „Die Celissa hat mir’s Lesen beigebracht“ (Stolz) *Darion junior*
- „Ich habe mich mit meiner Schwester gut verstanden. Aber ich war da ja noch so klein.“ *Alrike*
- „Jaja, die kleine Celissa, jaja ... „ *Die alte Leta*

Einzig Leta, Renzi und die dumme Ottla wissen (außer Darion natürlich), dass Celissa vor ihrem Tod einen heimlichen Liebhaber hatte. Es wird jedoch viel Überredungskunst brauchen um Renzi dieses Geheimnis aus der Nase zu ziehen. Die Magd fühlte sich sehr geehrt, dass Celissa sie ins Vertrauen zog. Celissa ihrerseits brauchte jemanden, der ihr den Rücken freihielt und sie gegenüber ihren Eltern deckte wenn sie wieder einmal bei einem heimlichen Stelldichein mit Hakon im Wald war. Die Kommunikation mit der alten Leta und der dummen Ottla gestaltet sich schwierig. Leta hört schlecht, versteht vieles falsch und ist sich auch nicht sicher ob sie den Fremden einfach die Sache mit Hakon verraten soll. Sie hat das Liebespaar öfters heimlich beim Reisigsammeln im Wald beobachtet. Dies könnte auch ein Hinweis sein, wo sich die Helden nach

Hakon umsehen müssten. Zu Ottla siehe das Kapitel „Die dumme Ottla – oder: Jenseits von Gut und Böse.“ Natürlich können die Helden sich auch nach Darion oder anderen Dingen erkundigen, bekommen aber nur Belangloses zu hören.

Zu einem späteren Zeitpunkt und bei gelungener Sinnenschärfe-Probe, entdeckt ein Held einen Fetzen Papier, der vom Wind unter dem Hühnerstall hervorgeweht wird. Nachdem er eingefangen ist vermag man den Beginn eines offensichtlichen Liebesbriefes zu entziffern: „Liebste Celissa, ich ertrage den Hass deines Vaters nicht mehr. Nie darf ich dich sehn. Lass uns zusammen fortgehn. Triff mich in zwei Tagen zur nächtlichen Stunde im Wald an der Blitz...“, steht da in krakeliger Schrift. Besonders gut schreiben konnte der Jägersmann erwartungsgemäß nicht. Der untere Teil ist abgerissen. Anscheinend wollte Celissa mit ihrem Liebsten fortlaufen und war deshalb an besagtem Abend noch auf. Daraus können die Helden schließen, dass Celissa den Brief zwei Tage vor ihrem Tod bekommen hat. Außerdem findet sich hier ein Hinweis auf einen beliebten Treffpunkt der beiden: Die Blitzbuche (siehe unten). Wenn sich die Helden Fragen wie und woher der Brief dahin gekommen ist, können sie heraus bekommen, dass Ottla den Brief im alten Mädchenzimmer Celissas fand und ihn mitnahm um ihn ihren Hühnern vorzusingen.

Zu Ottla siehe das Kapitel „Die dumme Ottla – oder: Jenseits von Gut und Böse.“

Wird Darion im Verlaufe des Abenteuer mit neuen Erkenntnissen konfrontiert, z. B. wenn die Helden wissen, dass Celissa einen Liebhaber hatte und das es höchstwahrscheinlich deshalb Streit mit ihrem Vater gab, wird er zwar aschfahl aber seufzend (fast) alles gestehen. Ja, seine Tochter habe ihm

ihre Liebe zu Hakon irgendwann offenbart. Er sei darüber sehr erbost gewesen, da es sich bei diesem Hakon um einen Wilddieb gehandelt habe. Mehrfach habe er Celissa den Umgang mit ihm verboten. Es habe erbitterte Wortgefechte gegeben. Darion gibt sich zerknirscht und reumütig. „Ich wollte doch nur das Beste für sie. Ich musste sie doch vor sich selbst schützen. Dieser Mitgiftjäger hätte sich doch ins Fäustchen gelacht wenn er eines Tages meinen schönen Hof übernommen hätte.“ Usw. Unter Tränen wird er schließlich berichten, dass es in der Nacht ihres Todes einen weiteren Streit gegeben hätte. Celissa sei, blind vor Wut, auf den Hof gelaufen und in der Dunkelheit wohl in den Brunnen gestürzt.

Glauben die Helden dies nicht und setzen Darion, vielleicht auch erst zu einem späteren Zeitpunkt, nach dem Einholen zusätzlicher Informationen, weiter unter Druck, gibt er schließlich zu, dass es wohl sein könne, dass sich seine Tochter vor Gram das Leben genommen habe. „Ich wollte wirklich nicht, dass es so weit kommt.“ Worum es bei dem nächtlichen Streit aber wirklich ging, das ein Fremder kurz vorher an dem Hof aufgetaucht war und über seine Verwicklung in den Mord an Hakon, gibt er immer noch nichts Preis. Es sollte Darion gelingen die Helden erneut zu täuschen. Er hat sich in den vergangenen Jahren so in die Geschichte, die Notlüge (aus seiner Sicht) hineingesteigert, dass er fast schon selbst daran glaubt. Drücken sie ordentlich auf die Tränendrüse und sorgen sie dafür, dass die Helden von einer Familientragödie, einer vom Vater verbotenen Liebe und ihren traurigen Folgen ausgehen.

Gerion

Am zweiten Abend ihres Aufenthaltes lernen die Helden Gerion, Darions Zwillingbruder, kennen.

„Als ihr euch zum Abendessen in der Gutsstube einfindet, sind bereits alle versammelt, nur der Hausherr fehlt. Ihr habt euch grade gesetzt da steht Darion mit einem Mal in der Tür. Aber in welchem Zustand. Er schwankt leicht und hält sich am Türrahmen fest. Sein Atem riecht nach Bier. Lallend kommt er auf den Tisch zu gewankt.“

Geben Sie den Helden kurz Gelegenheit ihre Verblüffung zu äußern. Dann begrüßt Gerion die Gäste.

„Na, all' ihr traurigen Gestalten. Fresst euch ruhig auf Kosten meines Bruders den Wanst voll. Verdient hat er's.“ Momentmal! Bruder??? Wieso Bruder? Da tritt hinter Darion plötzlich ein zweiter Darion ins Zimmer.“

Nach anfänglicher Verwirrung klärt sich dann, dass es sich bei dem Betrunkenen um Darions Zwillingbruder Gerion handelt. Der Auftritt ist dem Hausherrn deutlich peinlich. Auch Tilda murmelt: „Doch nicht vor den Gästen Gerion. Du hättest dir einmal den Kopf unter kaltes Wasser halten sollen.“ Die Kinder blicken beschämt zu Boden.

„Kopf unter Wasser halten, im Brunnen, ja?“ , lallt Gerion. „So wie die arme Celissa.“

Die Helden sehen wie Darion zusammenzuckt und seinem Bruder befiehlt das Maul zu halten. Der schweigt dann auch aber den Helden sollte es Hinweis genug gewesen sein, dass hier irgend etwas nicht stimmt.

Die Befragung Gerions gestaltet sich schwierig. Die Helden sollten nicht alle auf einmal auf ihn eindringen. Einen einzelnen Helden lädt er zum Trinken

auf sein Zimmer ein. Da er als langjähriger Alkoholiker sehr trinkfest ist, sollte auch der Held einiges vertragen können. Wird der Held zu direkt, wirft ihn Gerion zur Not mit Gewalt aus dem Zimmer. Das der Held Gerion verprügelt werden trotz allem natürlich die anderen Hofbewohner nicht zulassen. Wenn der Held aber einfühlsam vorgeht wird Gerion irgendwann murmeln: „Celissa, meine geliebte Celissa. Er hat sie umgebracht.“ Noch bevor allerdings klar wird, wer mit dem „er“ gemeint ist, rutscht Gerion vom Stuhl und beginnt zu schnarchen. Auch ein Summbeben würde ihn jetzt nicht mehr aufwecken.

Die dumme Ottla – oder: Jenseits von Gut und Böse

Die dumme Ottla war in jener Schicksalhaften Nacht noch einmal zu ihren geliebten Hühnern hinausgegangen und hat laute Stimmen aus dem Haupthaus vernommen und gesehen wie Celissa mit einem Schrei: „Du hast ihn umgebracht“, in den Brunnen sprang.

Ottla ist zurückgeblieben und oft in ihrer eigenen Gedankenwelt gefangen. Sie spricht von sich selbst in der dritten Person und gibt nur kurze Sätze von sich. („Ottla hat nichts gemacht. Ottla macht immer ihre Arbeit.“) Immer wenn sie nicht weiß was sie sagen soll oder zu sehr unter Druck gesetzt wird, beginnt sie einfach zu singen oder wendet sich um und geht weg, die Hühner füttern. Hier können die Helden auch die erste Spur aufnehmen; wenn sie nämlich Ottla auf dem Hof singen hören: „Friss schön Celissa, meine gute Celissa, meine schöne Celissa.“ Ottla hat ihr Lieblingshuhn nach der Bauerntochter, die sie gerne mochte, getauft. Nähren Sie ruhig entsprechende Vermutungen der Helden, dass

scheinbar zurückgebliebene Personen manchmal mehr sehen und hören als andere. Fragen die Helden behutsam und am Besten über mehrere Tage verteilt nach Celissa, wird Ottla irgendwann singen: „Celissa liebt Hakon, Hakon liebt Celissa.“ Erst wirklich seelenheilkundlerische Beschäftigung eines entsprechend gebildeten Helden, wird aber ein „Ottla hat gesehen wie Celissa in den Brunnen sprang“ und dann einen Schrei: „Du hast ihn umgebracht“, der den Helden ordentlich erschrecken sollte, mit sich bringen. Danach bricht Ottla tränenüberströmt zusammen und ist die nächsten Tage nicht mehr ansprechbar.

Die Blitzbuche

Irgendwann werden die Helden hoffentlich von Leta erfahren, dass Celissa Hakon öfter im Wald auf dem Hügel getroffen hat.

Auf einer Lichtung im nahen Wäldchen steht ein einzelner mächtiger Baum. Allerdings hat die Buche keine Krone mehr, die obere Hälfte ist bereits vor langer Zeit weggebrochen, und der Stamm, immerhin noch fast zehn Schritt hoch, ist vom Blitz gespalten.

„Als ihr euch dem einstmals mächtigen Baume nähert, wollt ihr wohl glauben, dass Rondra ihn höchstselbst mit einem göttlichen Blitzschlag gespalten hat. Eine Aura der Stärke umgibt ihn, obwohl die Borke brüchig und rissig wirkt. An einigen Stellen haben anscheinend Pilger kleine Rindenstücke als heilige Talismane abgebrochen. Unter den Wurzeln der Buche hat sich eine sandige Mulde gebildet aus der ihr einige Karnickel hervorhuschen und im Wald verschwinden seht.“

Sie müssen die Helden nicht bei dem ersten Besuch darauf stoßen, aber wenn jemand auf die Idee kommen

sollte sich die Mulde unter dem Wurzelwerk einmal genauer anzusehen, kann er oder sie nach einer gelungenen Sinnenschärfe-Probe +3 einen bleichen Knochen von vielleicht Spannlänge aus dem Sand und Erdreich ragen sehen. Offenbar haben die Kaninchen ihn ausgebuddelt. Ein Anatom oder ein in Heilkunde Wunden gebildeter Held (Probe +2) kann feststellen, dass es sich um einen menschlichen Rippenbogen handelt. Wenn die Helden nach diesem grausigen Fund (evtl. Totenangst-Proben) weiter suchen bzw. graben, stoßen sie nach einiger Zeit auf immer mehr Knochen. Erst mit dem richtigen Werkzeug aber (Schaufel, Spaten) kann man nach halbstündiger, schweißtreibender

Arbeit ein fast vollständig erhaltenes Skelett freilegen.

Es handelt sich natürlich um die sterblichen Überreste Hakons. Sein Mörder verscharrte vor fünf Jahren die Leiche zwischen den Wurzeln des Baumes. Vielleicht kommen die Helden jetzt bereits auf den Gedanken, dass die weite Entfernung der beiden Gräber der Geliebten etwas mit der Ruhelosigkeit Celissas zu tun haben könnte. Ob es hier an der Blitzbuche in sternenklaren Nächten eine weitere Geistererscheinung (Hakons Geist) gibt, und, wenn ja, ob die Helden überhaupt darauf aufmerksam werden, bleibt Ihnen überlassen.

Schuld & Sühne

Irgendwann werden die Helden Gerion genug bearbeitet haben, so dass ihm sein Gewissen keine Ruhe mehr lässt. Obwohl er lange versucht hat die Erinnerung an das schreckliche Ereignis im Alkohol zu ertränken und zu verdrängen, bricht eines Abends die ganze aufgestaute Wut aus ihm heraus. Er ist nicht mehr länger bereit seinen Bruder zu decken, will endlich Gerechtigkeit und Frieden. Die Szene sollte sich am dritten oder vierten Abend nach Ankunft der Helden abspielen. Dramaturgisch am Besten wäre es, wenn sich die gesamte Familie zusammen beim Abendessen befindet.

„Mit einem Mal stürzt Gerion mit hochrotem Kopf und anscheinend viel weniger betrunken als sonst in den Raum. „Genug!“, brüllt er. „Ich kann nicht mehr. Es tut mir leid. Ihr alle sollt wissen was in jener unglückseligen Nacht geschehen ist. Darion ist schuld.“ Für einen Moment ist es totenstill in der Gutsstube. Die Gesichter um euch sind leichenblass, die Münder stehen offen. Ulmia fällt ein irdener

Krug aus der Hand, so verstört ist sie von dem Auftritt. Das Klirren der Scherben ruft euch in die Wirklichkeit zurück. Darion springt auf, sein Gesicht nun wutverzerrt. „Was redest du da. Lüge! Der eigene Bruder im eigenen Haus.... Glaubt ihm nicht. Er hat gewiss wieder getrunken.“

Die Helden müssen die beiden Zwilingsbrüder davon abhalten aufeinander loszugehen. Nachdem sich die Situation ein wenig beruhigt hat werden die Kinder aus dem Zimmer geschickt.

„Er hat Hakon ermorden lassen“, beginnt Gerion erneut. „Ich habe vom Treppenabsatz alles mit angehört. Ein Mann, in einen dunklen Umhang gehüllt, stand in jener Nacht vor unserer Tür. Mit schriller Stimme hieß er Darion an, ihm Gold zu geben. Er habe den Erbschleicher unter die Erde gebracht, wie es wohl verabredet gewesen sei. Natürlich hat er Hakon gemeint. Noch bevor mein Bruder aber irgendwas entgegen konnte stürzte Celissa herbei, die ebenso alles mitangehört hat-

te. Sie schrie und weinte und mir war so elend zu Mute als ich ihre erstickenen Worte vernahm: „Du hast ihn umgebracht.“ Dann lief sie auf den Hof und sprang wohl in den Brunnen.“

Darion hat sich inzwischen wieder gefasst und hört sich die Anschuldigungen an. In einem letzten verzweifelten Versuch auf der Suche nach einem Ausweg, beschuldigt er dann wiederum seinen Bruder.

„Ich sage noch mal: Lüge! Gerion, mein eigener Bruder, war nämlich selbst in Celissa verliebt. Er hat Hakon, hat seinen Nebenbuhler umgebracht um seine Nichte für sich zu haben.“

Die Ausrede könnte durchaus plausibel sein, zumal wenn die Helden bereits zuvor von Gerion heimlicher Liebe ge-

hört haben. In der wahrscheinlich folgenden Befragung beschuldigen sich die Brüder weiter gegenseitig. Darion verwickelt sich jedoch immer mehr in Widersprüche, bis er schließlich zusammen bricht. Unter Tränen erzählt er, wie er in Albenhus einem Fremden sein Leid geklagt habe. Aber den Tod Hakons habe er wirklich nicht gewollt. (siehe HINTERGRUND S. 2) Wenn die Helden einen Moment lang nicht aufpassen, z. B. um sich der nach dem Geständnis zusammen brechenden Tilda zuzuwenden, springt Darion auf und rennt auf den Hof hinaus. Noch bevor man ihn zurückhalten kann, stürzt er sich in den Brunnen. Als die Helden in den Schacht hinabschauen, sehen sie, dass der Vater, wie seine Tochter, mit gebrochenem Genick da liegt.

Orkengefahr

Wenn Sie einen orkischen Spähtrupp soweit südlich im Mittelreich für unlogisch halten, können Sie auch gerne eine Räuberbande heranziehen oder das Kapitel einfach ganz weglassen.

Während ihrer Ermittlungen in der Umgebung des Hofes, sei es im Wald bei der Blitzbuche oder zwischen den Feldern, weil sie mit den Arbeitern sprechen wollen, kann ein wildniserfahrener Held auf Orkspuren stoßen (Erst Sinnenschärfe dann Fährtsuchen-Probe +3). Anscheinend wird der Hof beobachtet. Schließlich kehrt am Tag des Finales, die alte Leta nicht vom Reisisammeln zurück. Suchen die Helden nach ihr, finden sie sie am Pilgerpfad. Ein Orkpfad ragt aus ihrem Rücken. Wahrscheinlich wird jetzt hek-

tische Betriebsamkeit ausbrechen. Gehen Sie auf alle guten Einfälle der Helden ruhig ein. Man könnte einen Reiter, zur Not einen der Knechte, loschicken um in Albenhus Verstärkung zu holen. Das Gehöft sollte verteidigungsbereit gemacht, alle Türen und Tore geschlossen und sogar verrammelt werden. Am Abend, wenn Darion sein Geständnis ablegt, sind mit einem Mal Trommeln zu hören. Ein monotoner, dumpfer Rhythmus dürfte den Bewohnern des Gehöftes schon bald an den Nerven zehren. Abraten sollten Sie allerdings von einem Ausfall. Die Orks sind in der Überzahl und im Wald kann ein Krieger kaum mit langen Waffen kämpfen. Zudem können die Orks in der beginnenden Dämmerung sehr viel besser sehen.

Im Tode endlich vereint

Wie die Helden auf des Rätsels Lösung kommen ist nur schwer vorherzusagen. Ein entsprechend mit Geisterwesen befasster Magier (zur Not Magiekunde +5) mag von sich aus ahnen, dass die beiden gefesselten Seelen nur ihren Frieden finden, wenn ihre Liebe endlich akzeptiert und sie nebeneinander bestattet werden. Auch ein Geweihter, zumal einer des Boron wird natürlich darauf kommen. Celissa ist übrigens etwa 20 Schritt östlich des Haupthauses am Feldrand beerdigt worden. Ein kleines hölzernes Boronrad kennzeichnet die Stelle. Aber auch ein romantisch veranlagter oder sehr abergläubischer Charakter könnte diese Lösung vorschlagen, auch wenn er sich nicht sicher sein kann, dass sie richtig ist. Geben sie entsprechende

Hinweise etwa indem sie Celissas Geist noch einmal erscheinen lassen und er dann ein „Haaaaaakooooon. Waaaaaannnnnn?“ ausstößt. Oder lassen sie die alte Leta die Mär vom Jägersmann erzählen, der, obwohl bereits verstorben, weiterjagte, bis er die Elfe fand, die ihm den Kopf verdreht hatte. Sollten sich die Helden allzu begriffsstutzig anstellen kann der intuitivste Charakter eine IN-Probe +2 ablegen. Teilen Sie ihm dann mit, er habe einfach das Gefühl das richtige zu tun. Sind die Körper des Paares dann endlich nebeneinander gebettet, gehen die Seelen der Verstorbenen friedlich vereint in Borons Hallen ein. Celissas Geist wird nicht mehr erscheinen. Die Helden haben ein göttergefälliges Werk getan.

Finale

Ihre Aufgabe als Meister ist es nun, die verschiedenen Handlungsstränge zu einem fulminanten Finale zu verdichten.

Grade als die Helden das Geheimnis des Hofes entschlüsselt haben und Darion in den Brunnen gesprungen ist, greift ein orkischer Spähtrupp an, dem es gelungen ist aus Andergast ins Mittelreich vorzudringen und den es etwas sehr weit nach Süden verschlagen hat☺. Die Grenzen zwischen Andergast und Albernia sind lang und können nur unzureichend von patrouillierenden Reitern oder gar Zollstationen und Grenzfesten abgedeckt werden. Der Anführer des Trupps, Airakh Blutfaust, hatte eigentlich den Befehl nur zu beobachten und Verteidigungsmaßnahmen und Truppenstärke auszuspionieren. Aber seine kriegs-

lüsterne Meute will nicht mehr länger still halten.

Bei den Orks handelt es sich also nicht um heruntergekommene Orkbanditen, sondern um Kundschafter und Stammeskrieger. Den Helden sollten ordentlich die Knie zittern. In der ausgehenden Dämmerung verstummen die Kriegstrommeln mit einem Mal und am südlichen Waldrand hinter den Feldern werden Fackeln entzündet. Mit diesen setzen einige orkische Bogenschützen Brandpfeile in Flammen. Dann tritt aus dem Wäldchen bei der Blitzbuche der Kriegshauptling des Trupps hervor und rammt einen gewaltigen Speer in den Boden. Daraufhin greifen die anderen an. Während eine Vorhut über die Felder und aus dem Wald an der Straße auf das Gehöft zustürmt und versucht die Mauern zu überwinden, schießen die Bogenschützen das Dach des

Stalles in Brand. Währenddessen versuchen einige Infiltratoren durch die Türen auf der Ostseite des Haupthauses ins Innere zu gelangen. Die Helden sind also umzingelt. Entfesseln sie eine regelrechte Schlacht.

Die Helden sollten ganz schön zu beißen haben.

Schließlich tritt eine unerwartete Wendung ein. Egal ob die Helden die sterblichen Überreste Hakons bereits neben denen Celissas bestattet haben oder ob sie grade erst im Begriff waren dies zu tun, reißt mit einem Mal die Wolkendecke auf und im klaren Madalicht, erscheint am Brunnen der Geist. Die Orks haben panische Angst vor der Erscheinung und ergreifen die Flucht. Celissas Geist stößt ein langgezogenes „Daaaaaannkeeeeeee“ aus. Ebenso schnell wie er erschienen war verschwindet der Geist jedoch wieder. Die Helden können die Atempause zur Reorganisation nutzen. Irgendwann jedoch peitscht Airakh seine Orken zu einer zweiten Angriffswelle.

Spielen Sie heldenhafte Rettungsszenen, wie etwa die Pferde aus dem brennenden Stall zu führen (Abrichten-Proben). Ein Löschkette zum Brunnen müsste organisiert werden. Schildern Sie die nackte Angst der übrigen Bewohner des Hofes. Mögen die Knechte und Tagelöhner mit Knüppeln oder

Heugabeln noch ihr eigenes Leben verteidigen, sind Familie Sandström, grade die Kinder dem Angriff völlig hilflos ausgeliefert. Einzig Gerion hat ein altes Schwert in seiner Stube und besinnt sich nun auf bessere Tage und kommt den Helden zu Hilfe. Die Orks könnten auch das Dach des Haupthauses in Brand schießen. Dann müsste der alte, bewegungsunfähige Geppert, Tildas Vater, aus dem Obergeschoss gerettet werden.

Schließlich sollte es nach langem, hartem Kampfe den Helden entweder mit Hilfe einer rechtzeitig eintreffenden Abordnung berittener, Albenhuser Gardisten oder gräflicher Gardereiter gelingen den Angriff zurückzuschlagen. Sollte nicht nach Verstärkung geschickt worden sein, können Sie auch einen Rondrikan entfesseln, der jedes Kämpfen unmöglich macht. In diesem Fall sollten sich die Helden hinterher tief dankbar zeigen, hat doch anscheinend die Kriegsgöttin selbst ein Auge auf diesen Ort gehabt.

Die Werte aller Gegner finden sie im ANHANG III.

Nachlese

„Fassungslos steht ihr zwischen den Trümmern des Stalles und den anderen Überbleibseln des Kampfes. Das Dach des Haupthauses schwelt noch, überall liegen erschlagene Orkleichen. Das Stöhnen Verwundeter ist zu hören. Völlig aufgelöst und wirr läuft Otla über den Hof. „Celissa wo bist du.“, ruft sie immer wieder. Ihr atmet schwer. Auch euch hat der Kampf das Letzte abverlangt. Die düsteren Ereignisse

der vergangenen Tage lasten jetzt wie ein böser Fluch auf **euch**.“

Zuallererst müssen natürlich Gefallene geborgen und bestattet, und Verwundete versorgt werden. Es bleibt Ihrer meisterlichen Gnade überlassen, wie viele Opfer es gegeben und wen es getroffen hat. Ist unter den Helden kein Heilkundiger, können sie spätestens in

Albenhus Hilfe bekommen. Aber auch Selinde versteht sich auf kleinere Schnitte oder Quetschungen.

Wenn es bisher noch nicht geschehen ist, haben die Helden jetzt Gelegenheit Hakon und Celissa gemeinsam zu begraben und so den Fluch zu brechen, der auf ihnen lag. Es sollte eine rührende und ergreifende Szene sein.

Die übrigen Hofbewohner brauchen seelischen Beistand nach all' den verwirrenden Ereignissen. Tilda ist in Tränen aufgelöst über den Tod ihres Mannes, für Darion jr. ist ob den Taten seines Vorbildes, seines Vaters, eine Welt zusammen gebrochen, und die kleinen Kinder sind vollkommen verstört und verängstigt.

Die Helden können natürlich noch einige Tage auf dem Hof bleiben um sich zu erholen oder aber auch alles weiter in die Hände der Gardisten geben und endlich nach Albenhus weiterreisen.

Der Mühen Lohn und Vorschläge für Unwägbarkeiten

Erst einmal hoffe ich, dass Ihnen das Abenteuer wenigsten ein bisschen gefallen hat.

Natürlich ist es völlig unmöglich auf alle Eventualitäten während der Handlung einzugehen. Die Helden könnten zum Beispiel sofort nach der ersten Geistererscheinung auf die Idee kommen, nach Albenhus zu reisen um einen Geweihten zu verständigen. Allerdings gibt es in der Stadt keinen Borontempel. Man wird ihnen selbstverständlich auch in den anderen Gotteshäusern weiterhelfen, und aus dem Travia oder Rhajatempel wird sich sogar ein Geweihter oder eine Geweihte bereit erklären mit zu dem Gehöft zu kommen, allein, viel auszurichten vermag auch er/sie nicht. Ansonsten improvisieren Sie locker drauf los. Vielleicht wollen die Helden ja nach dem Finale auch noch versuchen, den eigentlichen Mörder Hakons, die zwielichtige Gestalt aus Albenhus zu finden. Ob ihnen das gelingt bleibt ebenfalls in Ihrer Hand.

Jeder Held bekommt für die Aufdeckung von Darions Schuld, die Aufhebung des Fluches und Erlösung der gefesselten Seele und den Kampf gegen die Orken pauschal 200 AP. Zusätzlich sollten noch AP für gutes Rollenspiel und stimmige Interaktion mit den Meisterfiguren gegeben werden. Belohnen Sie Helden, die sich die Mühe gemacht haben auf die Charaktere der Hofbewohner einzugehen und sie am Ende zu trösten und aufzubauen.

Für Kritik, Lob und Anregungen mailen Sie mir bitte unter der Adresse meister@heldenrunde.de

ANHANG I

Die Bewohner des Hofes

Insgesamt leben beim Eintreffen der Helden 20 Personen auf dem Hof. Da das Darstellen so vieler verschiedener Meisterpersonen eine große Herausforderung für den Meister darstellt, sind die Beschreibungen etwas ausführlicher gehalten. Vor dem Meistern des Abenteuers sollte man sich gut mit den verschiedenen Charakteren vertraut machen um das Spiel später flüssig zu halten.

Darion Sandström – Bauer

Beschreibung: Einen Schritt und 40 Finger großgewachsen, ist Darion mit seiner gemütlichen Gestalt mit leichtem Bauchansatz und kräftigen Armen und Beinen von der Feldarbeit, das typische Bild eines wohlhabenden Freibauern. Er trägt das leicht lockige, schwarze Haar ungewollt stets verwuschelt und hat einen mächtigen schwarzen Schnauzer auf der Oberlippe. Seine Kleidung ist praktisch im Schnitt aber aus besserem Stoff gefertigt als bei seinen unfreien Kollegen. Darion ist 41 Sommer alt.

Erscheinung: Darion macht den Eindruck eines stolzen aber durchaus götterfürchtigen Bauern, der es eben zu etwas gebracht hat. Niederen Ständen tritt er etwas herrisch, anderen Freien oder gar Adligen immer höflich und selbstbewusst aber nicht krieche- risch gegenüber. Am Anfang des Abenteuers sollten Sie ihn als sympathischen Gutsherren präsentieren, der den Helden gerne eine Bleibe für die Nacht bietet, ja sich bei Anwesenheit von Adligen sogar regelrecht geehrt fühlt, sie beherbergen zu dürfen. Er tritt als Mensch mit viel Familiensinn auf, legt seinen Arm immer wieder um die Schultern seines (vermeintlich) Erstge-

borenen oder tätschelt die kleinen Kinder liebevoll. Seine Knechte, Mägde und die Tagelöhner nimmt er bei der täglichen Arbeit durchaus hart ran, aber dafür werden sie auch über Durchschnit- t versorgt.

Charakter: Der Bauer ist tatsächlich ein loyaler und eigentlich recht sympathischer Mann. Er führt seinen Hof besser und mit mehr Geschick als so mancher seiner Genossen und fühlt sich seiner Familie sehr zugetan. Gerade dieser Ansatz von Beschützerinstinkt aber war es, der ihn zu einer, aus Angst um sein Erbe begangenen, Tat bewegte. Inzwischen bereut Darion das Geschehene zutiefst und würde es gerne rückgängig machen. Er ist aber Realist genug sich zu sagen, dass eine Selbstausslieferung seinerseits nur seine Familie in Armut stürzen, das Passierte aber nicht rückgängig machen würde. So bietet er den Helden zwar traviagefällig Gastfreundschaft an, hofft aber insgeheim, dass sie schnell wieder gehen mögen, bevor der Geist erscheint. Wird Darion mit Fragen oder gar Vorwürfen konfrontiert, ist er selbstbewusst genug, entweder eine Ausrede zu suchen oder sich solche Schnüffeleien in Familienangelegenheiten einfach zu verbitten. Allein bei einem Geweihten der Zwölfe wird er in echt Gewissensnöte geraten und sich bereits früher als vorgesehen selbstentleiben. In diesem Fall haben die Helden dann ein weiteres Rätsel zu lüften.

Eigentlich ist eine körperliche Konfrontation mit den Helden nicht vorgesehen.

Sollte Darion aber durchdrehen, weil er sich zu sehr bedrängt fühlt oder sollten die Helden von sich aus sehr aggressiv vorgehen, hier seine Werte im waffenlosen Kampf (Raufen).

MU 12 INI: 9+W6 AT/PA 12/10
TP: 1W+1(AU) KO 13

Gerion Sandström – Darions Bruder

Beschreibung: Gerion gleicht Darion fast bis aufs Haar – Kunststück, sind sie doch Zwillingbrüder. Einzig die Falten in Gerions Gesicht sind bei genauem Hinsehen etwas tiefer, der Bauch etwas dicker und die Augen fast immer von Alkohol verschleiert.

Erscheinung: Immer, wenn die Helden am Anfang mit Gerion zu tun haben, ist er betrunken. Es mag durchaus sein, dass sie ihn bei der ersten Begegnung für Darion halten, aber spätestens seine Bierfahne wird sie hoffentlich eine Besseren belehren. Gerion schwankt in seinem Zustand zwischen Jovialität und abgrundtiefer Melancholie. Manchmal reißt er zynische Witze und lädt die Helden ein mit ihm zu trinken, dann wieder brabbelt er von vergangenen Zeiten oder weint sogar.

Er hat den Tod seiner Lieblingsnichte, der er in heimlicher Liebe zugetan war, nicht verkraftet und ist seitdem dem Alkohol verfallen. Wenn die Helden ihn kennen lernen ist er kaum zu einer vernünftigen Handlung fähig. Er hält sich, außer zu den Mahlzeiten, auch fast nur auf seinem Zimmer auf, um mit seinem Kummer alleine zu sein. Wenn man ihm ehrlich einige Zeit widmet, erwägt er, diesen Helden ins Vertrauen zu ziehen. Aber ein falsches Wort und er wirft den Auserwählten in blindem Jähzorn aus dem Zimmer.

Charakter: Einst ein tatkräftiger Bursche, ist Gerion, seitdem er mit ansehen musste wie Celissa in den Brunnen stürzte, ein gebrochener Mann. Er schwankt zwischen Trauer über das Geschehene und Hass auf seinen Bruder, den er aber trotz allem nicht so einfach verraten will. Familien- und Blutsbande binden ihn, während er genau weiß, dass Darions Taten ei-

gentlich gesühnt werden müssten. Am Anfang des Abenteuers hat er kaum einen eigenen Willen. Es liegt an den Helden dem Säufer Informationen zu entlocken und ihn schließlich, nach dem Tode Darions, wieder aufzubauen und vom Trinken abzubringen, damit er den Hof übernehmen kann.

Die alte Leta – Großmutter, Mutter Darions und Gerions

Beschreibung: Pergamentene Haut überspannt einen dünnen Körper. Sie geht krumm und gebückt. Einige, wenige schlohweiße Haarbüschel kleben noch an ihrem Schädel. Ihr Lächeln ist fast zahnlos, ihre Augen aber sind ungetrübt. Auch wenn Leta so aussieht als könne sie jeden Moment zu Boron fahren, verlässt sie jeden Morgen in aller Götterfrühe das Gehöft, um im nahegelegenen Wäldchen Holz zu sammeln.

Erscheinung&Charakter: Die alte Leta sitzt während des Abendessens stets in ihrem Schaukelstuhl am Kamin, obwohl dieser zur sommerlichen Jahreszeit nicht beheizt wird. Sie hat in ihren 74 Sommern viele Kaiser kommen und gehen sehen. Leider sind die Zeiten nicht ganz spurlos an ihr vorüber gegangen und so ist sie nicht mehr ganz richtig im Kopf. Sie könnte es aber nicht ertragen, kein nützliches Mitglied der Hofgemeinschaft mehr zu sein und so zieht sie trotz Rheuma und Schmerzen jeden Morgen los um Holz in ihrer Kiepe zu sammeln. Innerlich ist sie noch von einer phexischen Schläue erfüllt und ahnt zumindest was geschehen ist. Oft spielt ein wissendes Lächeln um ihre Mundwinkel. Sie versucht versteckte Hinweise zu geben; richtig mitteilen kann sie sich allerdings nicht mehr. Auch ist sie sehr schwerhörig.

Tilda – Darions Frau

Beschreibung: Eine leicht runde aber kräftige Bauersfrau, wie sie im Buche steht. Dunkelblonde, schulterlange Locken und blaue Augen verraten, dass sie als junges Mädchen eine Schönheit gewesen sein muss. Sie tritt erst schüchtern zurückhaltend, grade gegenüber höhergestellten Persönlichkeiten, ansonsten aber sehr resolut und mit viel Organisationstalent auf. Tilda ist 40 Sommer alt.

Erscheinung&Charakter: Darion freite die Tochter eines verarmten Kleinbauern vor nun mehr als 20 Jahren und sie ist ihm eine treu ergebene Ehefrau. Durch den Tod ihrer Tochter ist sie leicht verbittert, tröstet sich aber mit ihren anderen prächtigen Kindern und ist den Helden eine freundliche Gastgeberin. Spielen sie Tilda als die typische gute Ehefrau, die denkt, dass es ihr nicht zusteht andere mit ihren Problemen und Gefühlen zu belästigen. Es macht ihr natürlich schwer zu schaffen, dass der Geist Celissas keine Ruhe zu finden scheint, aber von den Verwicklungen ihres Mannes ahnt sie nichts. Sie ist ein gutmütiger, gutgläubiger Charakter und solch verwerfliche Taten überschreiten schlicht ihre Vorstellungskraft. Außerdem hat sie viel zu viel Furcht vor dem Geist, ja betrachtet es fast als Schande für die Familie, dass ihr Hof mit dieser Erscheinung leben muss. Alle Fragen in diese Richtung ver-

sucht sie abzublocken. Sollten die Helden sie oder ihren Mann oder gar ihre Kinder zu sehr bedrängen kann sie sehr abweisend werden.

Geppert – Tildas kranker Vater

Beschreibung&Erscheinung: Ein hustendes, röchelndes Skelett, so könnte man sehr unfein Tildas Vater Geppert beschreiben. Er liegt bereits seit über einem Götterlauf im Bett, kann sein Zimmer nicht mehr verlassen und wird wohl bald zu Boron gehen. Tilda füttert ihn morgens und abends, unterhalten kann er sich nicht mehr. Geppert leidet an keiner heilbaren Krankheit, falls ein Spieler-Medicus versucht sich seiner anzunehmen; er ist einfach alt. Für das Abenteuer spielt er keine Rolle. Man hört nur ab und zu sein rasselndes, unheimliches Husten von Oben. Trotzdem sollte es eine schöne Szene geben, wenn die Helden versuchen, ihn aus dem brennenden Dachgeschoss zu retten.

Darion junior – Darions Sohn

Beschreibung: Ein gut aussehender Bursche. Darion jr. Hat die schwarzen Haare seines Vaters geerbt, allerdings sind sie glatt und er trägt sie kurzgeschnitten. Von der Feldarbeit hat er eine gute Figur und bei den wenigen Fahrten zum Markt in die Stadt fliegen ihm durchaus einige Blicke hübscher Bürgerstöchter zu. Darion jr. Ist grade 18 Götterläufe alt geworden.

Erscheinung&Charakter: Der Geschäftssinn des Vaters scheint auf den Sohn übergegangen zu sein. Darion jr. ist ein gewitzter junger Mann, der gewiss ein guter Nachfolger als Hofbesitzer werden wird. Er arbeitet hart, folgt den Befehlen seines Vaters und kennt auch nichts anderes. Was persönliche

Überzeugungen, Moral oder Prinzipien angeht bleibt er allerdings noch etwas farblos, wirkt ein wenig ohne Tiefe, blass. Ihm fehlt noch Führungsstärke und Entschlusskraft. Um so mehr lässt er sich von blinkenden Rüstungen, Schwertern und Abenteuergeschichten beeindrucken. Ist er am Anfang noch sehr schüchtern und zurückhaltend, wird er, wenn sich ein Held freundlich zu ihm verhält, langsam auftauen und mit großen Augen den Sagen und Legenden aus fernen Landen lauschen. Darion ist auf der Schwelle vom Kind zum Mann sein. Manchmal tritt er als erwachsen wirkender Gastgeber auf, dann wieder als kindhafter Bewunderer der Helden. Unbewusst flirtet er vielleicht auch schon mit einer hübschen Heldein. Wie gesagt ist sein Vater für ihn Vorbild und oberste Instanz und er wird eventuellen Anschuldigungen gegen ihn keinen Glauben schenken. Wird die Beweislast dann zu erdrückend, spätestens nach dem Tod seines Vaters, bricht für ihn eine Welt zusammen. Er ist zutiefst schockiert und es sollte einige Aufbauarbeit der Helden verlangen, die ihm klar machen müssen, dass er nun schon früher als gedacht den Hof übernehmen und für seine Familie sorgen muss. Durch die Ereignisse wird er aber auf längere Sicht reifen und endlich ganz erwachsen werden.

Alrike – Darions Tochter

Beschreibung: Ein süßes Gesicht, die blonden Engelslocken ihrer Mutter, die dunklen Augen ihres Vaters; Alrike ist eine wahre Landschönheit. Grade 17 Sommer alt ist sie bereits der Schwarm vieler Bauernsöhne der umliegenden Gehöfte. Mit einem Schritt und 30 Fingern ist sie nicht grade groß.

Erscheinung&Charakter: Alrike ist noch ein wenig unreif, benimmt sich oft ein wenig zickenhaft. Wenn ihr eine von der Mutter aufgetragene Aufgabe

nicht passt, gibt es manchmal Streit, der damit endet, dass Alrike heulend auf ihr Zimmer rennt. Den Helden gegenüber ist sie höflich, verbittet sich aber irgendwelche Anbanelungsversuche solange es sich nicht um adelige Helden handelt. Dann jedoch fühlt sie sich sehr geschmeichelt und gerät in einen Gewissenskonflikt zwischen der Verteidigung ihrer Jungfernschaft und ihrem verlangen nach einer zärtlichen Liebesnacht mit dem hohen Herren. Nur wenn ihr in Aussicht gestellt wird mit in eine große Stadt genommen zu werden und zu heiraten wird sie sich schließlich hingeben. Insgeheim hat sie nämlich das Bauernleben satt und träumt von etwas Besserem. Auf längere Sicht dürfte sie aber für einen Spieler-Verehrer langweilig werden, da sie wie gesagt noch nicht viel Tiefgang entwickelt hat. Der Tod ihrer eh ungeliebten Schwester hat sie weit weniger mitgenommen als den Rest der Familie. In dieser Richtung weißt sie eine gewisse Gefühlskälte auf. Von den wahren Begebenheiten ahnt sie jedoch nichts.

Brin und Bosper – Die Kleinen, 10 und 8 Jahre alt

Beschreibung: Brin hat dunkelblonde, Bosper dunkelbraune leicht lockige Haare. Beide sind schlank und schauen mit großen, staunenden Kinderaugen in die Welt.

Erscheinung&Charakter: Brin und Bosper sind lebhaft, aufgeweckte, kleine Jungs, die als Nesthäkchen der Familie natürlich besonders verwöhnt werden. Während Brin bereits bei der Ernte mithilft, bleibt Bosper meist im Haus und hilft dort in der Küche oder erledigt kleinere Botengänge. Wirklich glücklich sind sie aber nur wenn sie zusammen auf den Wiesen umhertollen können oder die Hühner und Schweine ärgern. So trifft man sie außerhalb der Arbeitszeiten nur im Dop-

pelpack an. Zuerst verstecken sie sich schüchtern hinter den Rockschoßen ihrer Mutter werden aber bald zutraulich und lauschen mit großen Augen den Geschichten der Helden. Später können sie sich einen Spaß daraus machen einen der Helden zu Verfolgen oder, wenn er nicht von zu hohem Stand oder zu großer Autorität ist, ihn sogar zu ärgern z.B. aus einem Versteck mit Eicheln zu bewerfen. Von den Ereignissen wissen sie nichts, können sich kaum noch an den Tod ihrer Schwester vor fünf Jahren erinnern. Sie waren einfach noch zu klein um zu verstehen was vor sich geht. Allerdings könnten sie den Helden z.B. das ehemalige Mädchenzimmer Celissas zeigen.

Selinde – Köchin

Beschreibung: Die übliche rundliche Köchin. Zwei Arme wie gestopfte Dauerwürste, eine beachtliche Oberweite und stets ein gütiges Lächeln auf den Lippen. Selinde ist 36 Götterläufe alt.

Erscheinung&Charakter: Die Köchin ist eine einfache Frau, die ihre Arbeit gerne tut und sich auch nichts anderes vorstellen kann. Sie mag die Familie, besonders die Kinder und ist weit entfernt von jeder Arglist. Sie wird sich kaum trauen mit den Helden zu reden und stumm und unauffällig die Mahlzeiten auftragen. Geht man zu ihr in die Küche um sie zu befragen wirkt sie sehr beschämt und schüchtern. Sie würde nie etwas tun, dass ihren Dienstherrn diskreditiert, und ist auch tatsächlich ahnungslos. Natürlich kann sie aber vom traurigen Unfalltod der guten Celissa berichten.

Ulmia, Renzi und die Dumme Ottla – Mägde

Beschreibung: Ulmia ist eine hübsche Zwanzigjährige, die erst seit zwei Jah-

ren auf dem Hof Darions arbeitet. Ihre langen schwarzen Haare, trägt sie während der Arbeit zu einem, um den Kopf geflochtenen Kranz. Sie hat schöne Grübchen und eine schlanke Gestalt. Renzi ist ebenfalls schlank, hat ein blasses Gesicht mit Sommersprossen und rötliche Haare. Sie ist 25 Sommer alt und bereits seit neun Jahren auf dem Hof beschäftigt. Die Dumme Ottla zählt 42 Sommer und ist ein wenig mollig. Ihre Nase ist krumm und ihre Augen blicken ein wenig scheel.

Erscheinung&Charakter: Ulmia ist recht lebenslustig und einer Affäre mit einem hübschen Helden oder auch einer hübschen Heldin nicht abgeneigt. Wenn sie auch recht forsch Auftritt so würde sie sich den Helden gegenüber doch niemals ungebührlich benehmen. Renzi ist still und unauffällig, macht ihre Arbeit und ergeht sich als einzige Freizeitbeschäftigung in allerlei Handarbeiten. Die Dumme Ottla war schon Magd unter Darions Vater. Sie ist geistig zurückgeblieben, spricht mit ihren Hühnern, von denen sie eines Celissa nennt, und bekommt auf dem Hof ihr Gnadenbrot. Ottla ist sozusagen das Faktotum des Gutes, hat zwar versteckt die Ereignisse der schicksalhaften Nacht beobachtet, versteht aber nicht wirklich was passiert ist. Sie ist meist in ihrem eigenen Geist gefangen, kann zwar ihre Arbeit tun aber kaum vernünftig mit den Helden kommunizieren. Manchmal singt sie aber Dinge wie:

“Celissa liebt Hakon, Hakon liebt Celissa“, so dass Sie den Helden versteckte Hinweise zukommenlassen können.

Tsadan und Firutin – Knechte

Beschreibung: Beides grobere Gehilfen mit braunen Haaren, ordentlichen Muskeln und großen Händen. Tsadan ist erst 22, Firutin schon 35 Sommer alt.

Erscheinung&Charakter: Tsadan und Firutin schufteten schwer, würfeln abends mit den Tagelöhnern und sind insgesamt mit ihrem Leben recht zufrieden. Sie würden niemals schlecht über ihren Dienstherrn reden, da dieser ihnen sogar ein kleines Extrahandgeld zahlt, dass sie an ihren freien Tagen einmal im Mond in Albenhus verprassen dürfen. Beide wissen nichts von den wahren Hintergründen und sind auch ansonsten nicht allzu helle, aber auch nicht wirklich dumm. Knechte eben.

Zur Zeit beherbergt eine Kammer über dem Stall noch fünf Tagelöhner. Sie sind keine ständigen Bewohner des Hofes sondern nur jetzt zur Erntezeit eingestellt. Alle sind kräftige Landarbeiter, ohne besondere Merkmale, die trotz der Geistererscheinung, vor der sie sich sehr fürchten, geblieben sind, da Darion den Lohn erhöht hat. Mit der greifbareren Gefahr der Orken verstehen sie besser umzugehen und lassen sich zur Verteidigung des Hofes einspannen auch wenn sie natürlich mit ihren improvisierten Waffen (Heugabel, Dreschflegel) schlechte Kämpfer sind.

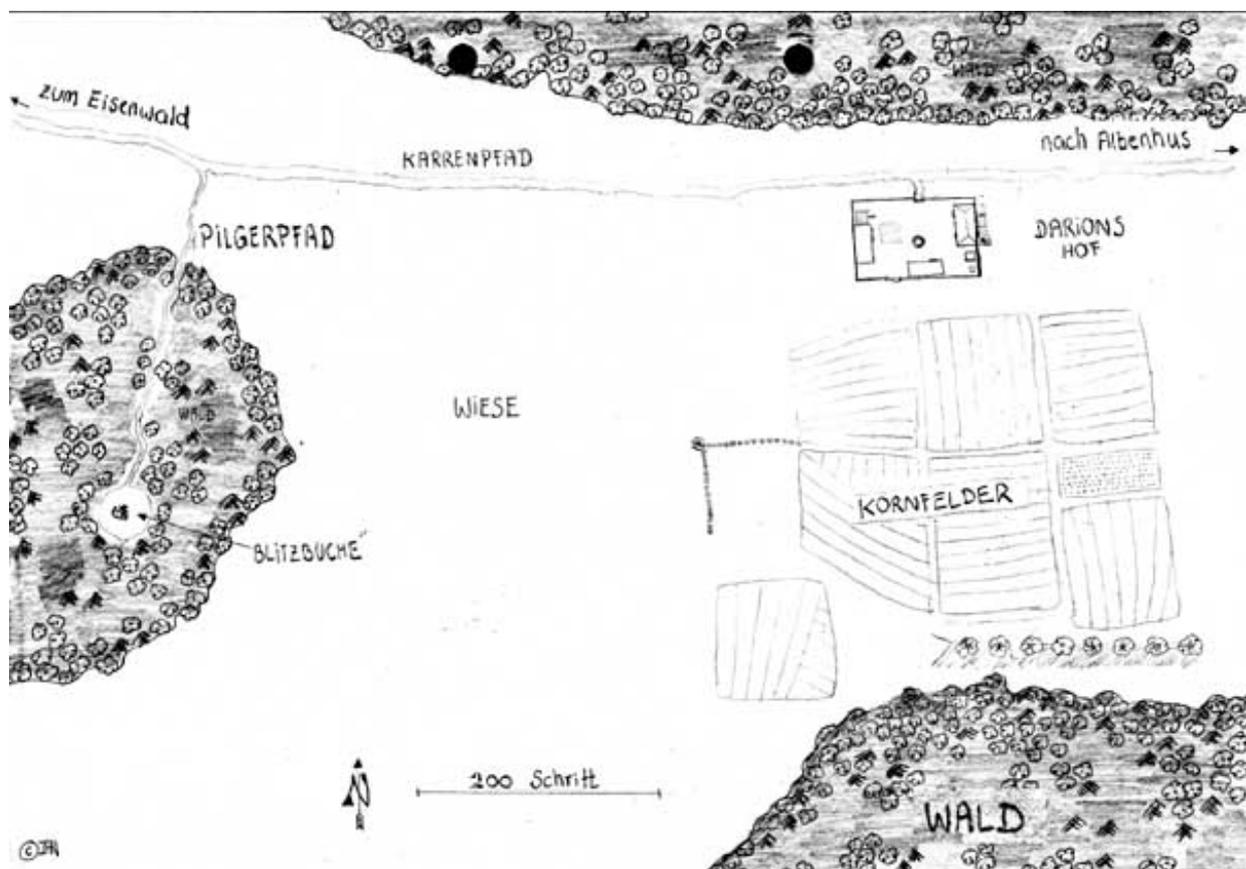
Ihre Namen sind Alrik, Bardo, Ettel, Ugdalf und Ugo.

ANHANG II

Die Örtlichkeiten

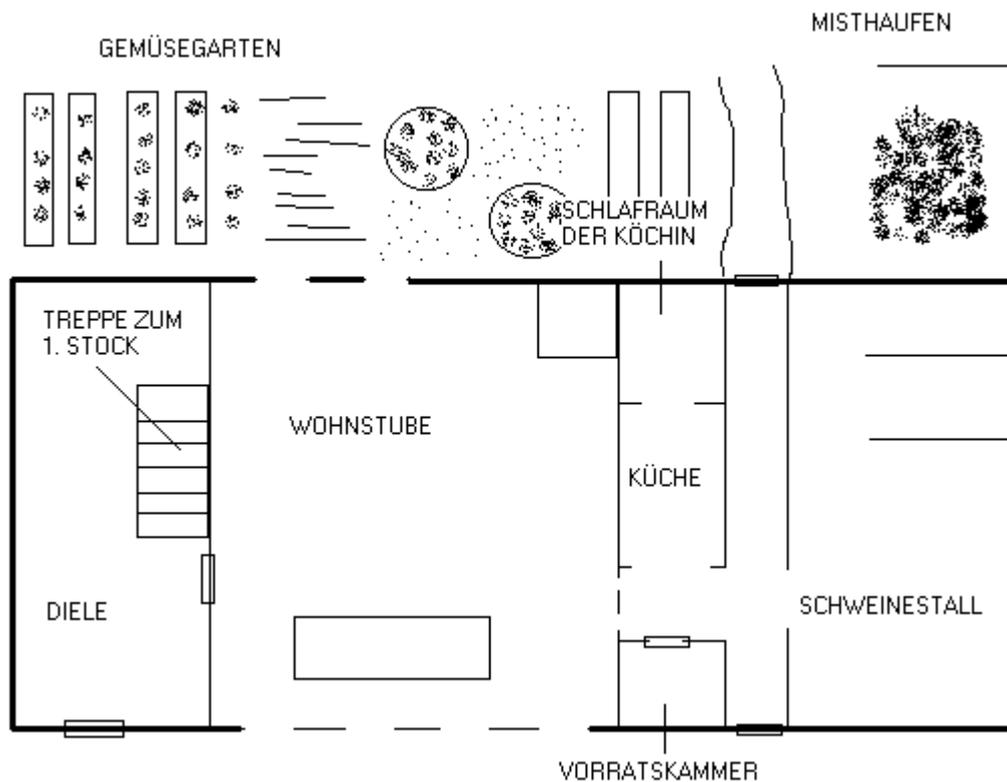
Darions Hof ist ein schmucker Freibauernhof am Rande des Eisenwaldes. Er umfasst das Gutshaus, einen Stall, eine große Scheune mit davor liegendem Dreschplatz, sowie einen kleinen Hühnerstall, eine Latrine, eine Remise, einen Brunnen und einen Gemüsegarten hinter dem Haupthaus. Das ganze Areal ist von einer 2 Schritt hohen Mauer umgeben. Im Süden liegen die Kornfelder, im Westen und Osten Brachland bzw. Wiesen und nördlich der steinernen Umfriedung führt eine grasbewachsene Karrenstraße nach Albenhus. Hinter den Feldern, sowie auf der anderen Seite der Straße und auf einem kleinen Hügel im Westen beginnt dichter Mischwald.

Übersichtskarte



Das Haupthaus

Das Haupthaus ist knappe 20 Schritt lang und etwa halb so tief. Das untere Geschoss besteht aus Stein, der Rest ist im Fachwerk-Stil errichtet. Die Fensterläden sind grün gestrichen und können von innen zugehakt werden. Die Haupteingangstür ist aus massiver Steineiche gefertigt und verfügt über ein großes Schloss. Die Gendetur und die Hintertür sind einfache Holztüren, die nur mit einem Riegel gesichert werden können. Hinter dem Haupthaus auf östlicher Seite gibt es einen Kräutergarten sowie einen, auf zwei Seiten, ummauerten Misthaufen. Das Mäuerchen ist allerdings nur etwa einen Schritt hoch und soll lediglich verhindern, dass der Wind oder die Hühner das faulige Stroh und die Exkremente auf der Wiese oder gar dem Hof verteilen. Das Dach weißt zwei Schornsteine, einen für den Ofen in der Küche und einen für den Kamin in der Wohnstube auf.



Erdgeschoss

Durch die Haupttür tritt man in eine geräumige Diele. Hölzerne Garderobenhaken, Stiefelknechte und einige Truhen zum Verstauen von Kleidung sind hier untergebracht. Ein hölzerne Stiege führt hinauf in den ersten Stock. Rechterhand öffnet sich ein Durchgang in die Wohnstube.

Die Gutsstube ist gemütlich eingerichtet. Läufer bedecken den Dielenboden, es gibt Kerzenhalter an den Wänden und in der Mitte der Decke das obligatorische Wagenrad, das, ebenfalls mit Kerzen besetzt, als Kronleuchter dient. Eine langgestreckte Tafel, an der sicherlich ein Dutzend Personen Platz haben, erstreckt sich an der vorderen Längswand. In der hinteren rechten Ecke befindet sich ein gemauerter Kamin.

Ein Schaukelstuhl steht davor. Gegenüber dem Eingang gibt es einen Durchgang zur Küche und zum Stall.

Die Küche ist eher klein aber mit allem eingerichtet, was man zum Zubereiten guter Speisen benötigt. Es gibt einen gemauerten Ofen mit eiserner Herdplatte oben auf, Hängeregale, große Arbeitsplatten und ähnliches. Ein Vorhang trennt den Schlafplatz der Köchin ab.

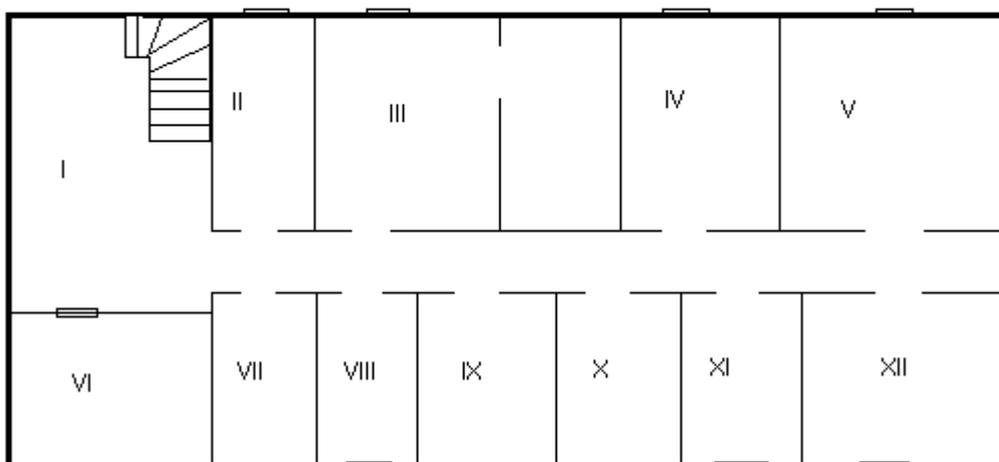
Die Vorratskammer beinhaltet von der Decke baumelnde Hartwürste, bereits Schinken für den Winter, einen Sack mit Mehl, ein kleines Fässchen Salz, frisch gebackenes Brot und einige Fässchen Bier, die Darion im nahen Albenhus erworben hat sowie weitere Zutaten nach Bedarf des Meisters. Frischwasser gibt es natürlich aus dem Brunnen und Eier von den Hühnern.

Durch einen Gang vom Wohnbereich getrennt schließt sich der Schweinestall direkt ans Haus an, auch um im Winter die Wärme der Tiere auszunutzen. Hier tummeln sich eine fette Sau mit einem Dutzend niedlicher Ferkel und in einer abgetrennten Box zwei Jungschweine. Das Quieken ist manchmal bis in den Wohnraum zu hören.

Der Gang hat zwei Ausgänge; jeweils eine einfache Tür auf den Innenhof und eine zum Gemüsegarten hinaus.

Erster Stock

- | | |
|---|---------------------------|
| I Oberer Flur | X Alrikes Zimmer |
| II Mägdekammer | XI Letas Kammer |
| III Schlaf und Arbeitszimmer Darions und Tildas | XII Gepperts Krankenlager |
| IV Zimmer Brins und Bospers | |
| V Ehemaliges Mädchenzimmer | |
| VI Trockenkammer | |
| VII & VIII Mägdekammern | |
| IX Darion jr.'s Zimmer | |



Die Zimmer sind alle einfach und zweckmäßig eingerichtet. In der Trockenkammer wird Wäsche getrocknet, wenn es das Wetter draußen nicht zulässt. Eine der Mäddekammern wird als Gästezimmer geräumt. Das letzte Zimmer zur Linken war Celissas und Alrikes Zimmer als beide noch jünger waren. Es ist noch genauso eingerichtet wie vor fünf Jahren. Alrike weigert sich allerdings alleine im Zimmer ihrer toten Schwester zu wohnen.

Anhang III

Die Gegner

Passen Sie die Anzahl der Gegner an die Größe Ihrer Heldengruppe an (so 20–30). Die Helden sollen ja nicht alleine mit ihnen fertigwerden und erst einmal gehörig Angst um ihr Leben haben.

Orkkämpfer:

MU 15 KO 15 LeP 37 AuP 40
MR 1 RS 3 (Haut und derbe Lederkleidung)

INI-Basis 10 AT/PA 15/11 (Orksäbel/Arbach oder Byakka) TP 1W+4 bzw. 1W+5

SF: Wuchtschlag, Sturmangriff, Niederwerfen, Aufmerksamkeit, Hammerfaust, Biss

Orkischer Bogenschütze:

MU 15 KO 14 LeP 35 AuP 40
MR 1 RS 3 (siehe oben)

INI-Basis 10 FE-Wert 20 (orkischer Hornbogen mit Spezialisierung) TP 1W+4

Reichweiten 5/15/30/60/100 TP+
(+2/+1/0/-1/-2) Laden 3 SF:
Scharfschütze

Orkischer Kundschafter:

MU 15 KO 15 LeP 35 AuP 42
MR 1 RS 3 (siehe oben)

INI-Basis 11 AT/PA 14/10
(Jagsspeer mit Hornspitze) TP 1W+5
Als Wurfwaffe: FE-Wert
16 Reichweiten 5/10/15/25/40

TP+ (+1/0/0/-1/-2)

SF: passende Geländekunde, Aufmerksamkeit

Häuptling Airakh Blutfaust:

MU 16 KO 16 LeP 39 AuP 40
MR 2 RS 4 (Haut und lederne Orkrüstung)

INI-Basis 10 AT7PA 16/13 (Gruufhai)
TP 1W+7

SF: wie Orkkrieger, dazu Hammer Schlag

Allen Orks sind folgende Vor- und Nachteile gemein:

Dämmerungssicht, Kälteresistenz, natürlicher Rüstungsschutz (1), Richtungssinn, Zäher Hund; Aberglaube 5, Jähzorn 5, Rabdgruppe, Raubtiergeruch, Unfähigkeit: Gesellschaftliche Talente.